

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo  
PUC-SP

Tamires Cardoso Dos Santos

*Web streaming* e suas vertentes

Doutoradoem Tecnologia da Inteligência e Design Digital

São Paulo

2019

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo  
PUC-SP

Tamires Cardoso Dos Santos

*Web streaming e suas vertentes*

Doutorado em Tecnologia da Inteligência e Design Digital

Tese apresentada à banca examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo como exigência parcial para a obtenção do título de doutora em Tecnologias da Inteligência e Design Digital sob a orientação do Prof. Dr. Hermes Renato Hildebrand.

São Paulo  
2019

Ficha catalográfica

SANTOS, Tamires Cardoso dos. WebTv e suas vertentes.

**São Paulo:** 2019.107f.

**Tese de Doutorado:** Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

**Área de Concentração:** Tecnologias da Inteligência e Design Digital.

**Orientador:** Prof. Dr. Hermes Renato Hildebrand.

**PalavrasChave:** comunicação, tv digital, webtv, inteligênciacoletiva.

BancaExaminadora

---

---

---

---

---

O presentetrabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 88881.132902/2016-01.

## **Agradecimentos**

Agradeço a todos que diretamente ou indiretamente me ajudaram durante esse percurso, pois não foi fácil.

Agradeço aos meus pais, Lúcia Cardoso, e Eurico Pereira, por toda ajuda, apoio, paciência e compreensão durante esse período.

Ao Leandro Souza, pela paciência e incentivo.

Ao meu orientador Prof. Dr. Hermes Renato Hildebrand.

À CAPES, pela bolsa, e oportunidade de realizar o estágio fora do país, no local que é o fruto principal da pesquisa.

Aos Professores Georg Lindner, e Christian Jungwirth. Toda a equipe da OktoTv, por me receber tão bem, colaborar com minha tese e com uma construção de conhecimento imensurável.

Aos colegas de estudos, pelas conversas e ajuda mútua.

E em memória ao meu avô José Cardoso.

SANTOS, Tamires Cardoso dos. *WebTv e suas vertentes*. 2019. 107 f. Tese (Doutorado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) – Pontifícia Universidade Católica da São Paulo (PUCSP), São Paulo, 2019.

## RESUMO

Essa pesquisa trata-se de uma reflexão sobre a *WebTv*, através do método de observação e imersão da cartografia. A presente pesquisa propôs um levantamento teórico a respeito dessa área, e uma análise sobre as diferentes abordagens sobre os campos de criação, produção e distribuição de conteúdo de *Web TV*, o *Live* (ao vivo) e *On Demand* (conteúdo previamente gravado). A pesquisadora teve como função revelar quais as potencialidades desse meio. A principal justificativa para esta proposta, foi a atualidade da temática e as poucas pesquisas realizadas a respeito. Essa tese de doutorado tem como intuito dar continuidade ao que foi a dissertação de mestrado, retomando exatamente de onde aquela parou. Para isso, foi realizado um estudo de caso sobre a *OktoTv*. Com esse estudo, pretendemos fazer avançar os estudos sobre *WebTv* na medida que esse estudo de caso pode ser tomado como encaminhamento para se pensar na criação de um projeto modelo. A conclusão contém considerações às quais a pesquisa nos levou, terminando com inserções de novas indagações e projetos futuros. O resultado desta pesquisa observamos que ainda trata-se de um campo em pleno desenvolvimento, e extremamente mutável.

**Palavras chave** : comunicação, tv digital, webtv, inteligência coletiva.

SANTOS, Tamires Cardoso dos. *Webtv and its aspects*. 2019. 107 p. Thesis (Doctorate in Technologies of Intelligence and Digital Design) – Pontifical Catholic University of São Paulo (PUCSP), São Paulo, 2019.

## **ABSTRACT**

This research is a reflection on WebTv, through the method of observation and immersion of cartography. This research proposed a theoretical survey about this area, and an analysis of the different approaches to the fields of creation, production and distribution of Web TV content, Live and On Demand (previously recorded content that people has access). The research had as function to reveal the potentialities of this medium. The main justification for this proposal was the timeliness of the theme and the few researches done about it. This doctoral dissertation aims to continue what the master's dissertation was, resuming exactly where it left off. For this, a case study on OktoTv was performed. With this study, we intend to advance the studies on WebTv as this case study can be taken as a referral to think about the creation of a model project. The conclusion contains considerations to which the research led us, ending with insertions of new questions and future projects. The result of this research we observe that it is still a field in full development, and extremely changeable.

Keywords : communication, digital tv, webtv, collective intelligence.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 : Prédio que abriga a *OktoTv*.

Figura 2: Imagem do novo website, nele é possível observar que ficou mais interativo, oferecendo uma experiência de navegação personalizada para cada usuário.

Figura 3: Foto do estúdio durante gravação de um dos programas ao vivo, o “Club der Menschen. Visão da central de controle.

Figura 4: Foto do estúdio, *BlackMagic* para monitoramento.

Figura 5: Foto do estúdio.

Figura 6: Participantes de workshop.

Figura 7: Workshop de operação de câmera em estúdio.

Figura 8: Workshop em estúdio com adolescentes.

Figura 9: Central de operações de controle, monitoramento e edição de vivo.

Figura 10: Central de monitoramento de vivo, workshop com crianças.

Figura 11: Ilha de Edição.

Figura 12: Eu sendo entrevistada por um dos grupos do workshop.

Figura 13: Grupo de imigrantes durante workshop.

Figura 14: Primeiro dia de workshop refugiados, parte teórica.

Figura 15: Delegação Chinesa.

Figura 16 : Transmissão ao vivo do EcoJornal.

Figura 17 : Programainfantil.

Figura 18 : Making of da gravação do EcoJornal.

Figura 19 : Pirâmide que demonstra a estrutura de sustentabilidade do Núcleo

Figura 20 : Primeiratransmissão ao vivo da ParatyTv

Figura 21 : Modelo de oficinaspropostas pelo Núcleo.

Figura 22: Imagem do website do projeto Curta o Circuito.

Figura 23: Aula de apresentação de projeto aos alunos interessados.

Figura 24: Aula de demonstração de equipamentos.

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 : Gráfico que demonstra a audiência estável local da *OktoTv*.

Gráfico 2 : Gráfico que demonstra a localidade do acesso.

Gráfico 3 : Número de horas por semana da televisão tradicional caiu em 50,6% entre os jovens de 12 a 17 anos.

Gráfico 4: É possível observar que os mais jovens estão mais conectados e assistem mais conteúdo *online*, enquanto os mais velhos preferem os conteúdos da televisão tradicional.

Gráfico 5: Os dados mais notáveis é que 32% assistiram conteúdo na Netflix, enquanto 26% na TV ao vivo. 56% dos usuários assistiram algum *online* e 48% na tv tradicional.

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
Condições para o desenvolvimentodas <i>WebTvs</i> .....	16
O fim e o recomeço.....	19
A proposta desta	
pesquisa.....	23
Rotas para o estudo da	
<i>WebTv</i> .....	30
Pista 1: 'Cartografia como método de pesquisa-intervenção'.....	32
Pista 2: 'O funcionamento da atenção no trabalho do cartógrafo'.....	33
Pista 3: 'Cartografar é acompanhar processos'.....	34
Pista 4: 'Movimentos-funções do dispositivo no método da cartografia '.....	34
Pista 5: 'O coletivo de forças como plano da experiência cartográfica'.....	34
Pista 6: 'Cartografia como dissolução do ponto de vista do observador'.....	35
Pista 7: 'Cartografar é habitar um território existencial'.....	35
Pista 8: 'Por uma política de narratividade'.....	35
CAPÍTULO 1 - OKTOTV – UM ESTUDO DE CASO DA WEBTV ÁUSTRIACA.....	37
O universoficcional.....	37
Experiênciascomunitárias.....	43
Surgimento e financiamento da <i>OktoTv</i> .....	47
Armazenamento e banco de dados.....	49
Workshop.....	52
Video-reportagem.....	54
Técnicas de câmera.....	55
Técnicas de entrevista.....	57
Produção ao vivo.....	58
Pós-produção.....	59
Refugiados.....	60
Parcerias.....	65
Considerações.....	67
CAPÍTULO 2 - EXPERIÊNCIAS DE WEBTV NO BRASIL.....	72
O caso da <i>EcoTv</i> .....	72
<i>ParatyTv</i> .....	77
Cenárioatual da <i>WebTV</i> no Brasil.....	85
Núcleo de Mídias.....	85
Curta o circuito.....	88
CAPÍTULO 3 - ROTEIRO PARA UMA WEBTV EDUCACIONAL.....	91
Programação.....	99
Oficinas.....	101
Conteúdo Programático.....	102
Principais pontos.....	103
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	108

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	114
ANEXO.....	120

## INTRODUÇÃO

Because new media is created on computers, distributed via computers, and stored and archived on computers, the logic of a computer can be expected to significantly influence the traditional cultural logic of media; that is, we may expect that the computer layer will affect the cultural layer. (MANOVICH, 2001, p. 46)

Antes de entrarmos no tema específico, a *WebTv*, a ser desenvolvido neste trabalho, o que vem a seguir tem por finalidade apresentar um panorama bastante breve do cenário atual das mídias digitais e do papel que têm desempenhado na sociedade, dada a adesão crescente dos usuários às redes sociais. Portanto, a finalidade deste panorama é dar a conhecer o contexto em que iniciativas de desenvolvimento de *WebTvs* estão inseridas.

Estamos vivenciando um momento tecnológico extremamente progressista, no qual conceitos como ciberespaço e internautas são considerados antiquados, estamos em uma sociedade fluída e conectada vinte e quatro horas todos os dias, não há mais uma separação do *online* e do *offline* (FERRARI, 2019). Todos os dias presenciamos a evolução da *Internet das Coisas*<sup>1</sup> e estamos inseridos na Era do *Big Data*<sup>2</sup> que visa focar na abordagem do aprendizado, e não impreterivelmente tem a necessidade de produzir conceitos, ou seja, as entradas e saídas de conteúdos são apenas o que norteia, início e fim do aprendizado.

A *Internet* faz parte do nosso cotidiano e de nossa rotina diária, seja ela utilizada para estudos, trabalho, saúde e principalmente lazer. Atualmente parece ter se

---

<sup>1</sup>É um conceito que se refere à interconexão digital de objetos cotidianos com a *Internet*, é uma rede de objetos físicos capaz de reunir e transmitir dados.

<sup>2</sup>É um termo utilizado em Tecnologia da Informação (TI). Trata-se de grandes conjuntos de dados que precisam ser processados e armazenados. O surgimento da *Internet* fez com que a era do terabyte tornasse-se petabyte, assim como a *Internet* das coisas aumentou de maneira exponencial a quantidade de dados gerados.

tornado indispensável estar conectado para ser parte da rede. Consequentemente há um crescimento de usuários gerando conteúdo para abastecer esta enorme rede de dados. O site *YouTube* divulgou em 2017<sup>3</sup> alguns dados a respeito do acesso brasileiro, afirmando que 95% dos usuários que possuem acesso a *Internet*, são adeptos do site. Em 2018<sup>4</sup> um novo estudo foi divulgado com os números do site afirmando que seu acesso é de 1,8 bilhão, o que justifica o crescimento de novos canais e novos conteúdos sendo gerados pelo usuário.

Constituímos uma cultura da visualidade, o vídeo se tornou de suma importância para o avanço da construção de novos conhecimentos. Somos bombardeados a todo momento na rede por uma vasta quantidade de informações, as quais precisamos filtrar e processar para que possamos fazer a interpretação de tal informação e conteúdo. Essa combinação de sociedade, sujeito e tecnologia, é o que Latour (2000) chama de rede sociotécnicas ou coletivos. É a ideia de múltiplas relações e a produção de configurações sociais subjetivas, trazendo à tona a complexidade através do “bombardeio de imagens da divindade da Comunicação Tecnológica” (GREENE, 1995, p.124).

O meio é algo que nunca irá perecer apenas seus suportes é que estão em constante transformação, e na contemporaneidade há uma adaptação do que são as mídias tradicionais. Henry Jenkins (2006) denominou esse momento de Cultura da Convergência. Atualmente estamos em uma fase adiante, nossos meios já estão todos interligados. A produção de conteúdo era dominada apenas por uma parcela da sociedade como as grandes mídias televisivas, porém por intermédio da *Internet* conseguiu-se que o acesso as informações e entretenimento fosse de fato democratizado.

Houve uma mudança no papel do receptor de conteúdo que até então era considerado como semi-passivo. Na realidade, o consumidor de conteúdo nunca foi totalmente passivo por menor que seja a sua interação, mas agora é considerado como um usuário ativo, que realiza não somente uma retroalimentação e

---

<sup>3</sup><https://www.tecmundo.com.br/internet/119776-youtube-insights-brasil.htm>

<sup>4</sup><https://canaltech.com.br/redes-sociais/youtube-ja-tem-mais-de-18-bilhao-de-usuarios-ativos-por-mes-113174/>

uma participação indireta como se dava antes da era da interatividade, mas se torna de fato um emissor de conteúdo. Até então o que o espectador tinha como única função era interpretar um conteúdo pré-determinado. As novas mídias são objetos culturais que usam a tecnologia computacional digital para distribuição e exposição. (MANOVICH, 2001).

O engajamento para a criação de conteúdo é concebido por meio de uma narrativa que seja meramente atrativa tanto para o criador de conteúdo, quanto para quem irá consumir esse produto audiovisual. Jenkins (2006) menciona que essa Cultura da Convergência nos ajudou a perceber como as audiências passaram a ter um envolvimento mais ativo em relação à produção e distribuição dos produtos culturais que consumimos, mas principalmente do que criamos e compartilhamos.

No Brasil possuímos um montante de 220 milhões de celulares ativos, os chamados *smartphones* que nada mais são do que celulares interligados à rede de *Internet*, por meio dos quais podemos usufruir de diversos aplicativos e recursos. É praticamente um celular por habitante, de acordo com a 29ª Pesquisa Anual de Administração e Uso de Tecnologia da Informação nas Empresas<sup>5</sup> realizada pela Fundação Getúlio Vargas de São Paulo (FGV-SP) de abril de 2019.

Em 2017, o Brasil passou por uma transição tecnológica através da mudança dos aparelhos de televisão convencional, com o sinal ainda analógico<sup>6</sup> para as chamadas *SmartTvs*<sup>7</sup>. Segundo os dados colhidos pela Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNADC) e divulgados pelo IBGE<sup>8</sup> são 20,6 milhões de pessoas que acessam a *Internet* por intermédio da *SmartTv*, enquanto 11,9 milhões de pessoas ainda possuíam televisores com sinal analógico. Em 2018 o número de pessoas munidas de uma *SmartTv* aumentou para 69 milhões<sup>9</sup>. No mesmo período houve uma queda do uso de computadores.

---

<sup>5</sup>[https://eaesp.fgv.br/sites/eaesp.fgv.br/files/pesti2019fgvciappt\\_2019.pdf](https://eaesp.fgv.br/sites/eaesp.fgv.br/files/pesti2019fgvciappt_2019.pdf)

<sup>6</sup>São sinais que são contínuos, e cuja variação em relação ao tempo, nada mais é do que a representação proporcional de uma outra variável temporal.

<sup>7</sup>É um televisor híbrido, que possui a integração com a *Internet*. Nada mais é do que a convergência entre computadores, televisores e aparelhos decodificadores.

<sup>8</sup><https://www.ibge.gov.br/busca.html?searchword=televisores&searchphrase=all2017>.

<sup>9</sup><http://agenciabrasil.ebc.com.br/economia/noticia/2018-02/uso-de-celular-e-acesso-internet-sao-tendencias-crescentes-no-brasil>.

O que é notável identificar é que a TV voltou a exercer um papel fundamental na vida cotidiana, mas agora mais completa e assumindo novas funções, é a remediação (GRUSIN; BOLTER, 2000). Isso nada mais é do que um processo que ocorre quando um meio começa a incorporar elementos de outros meios, ou seja as *Smart TVs* vieram

paraficar e evoluir cada vez mais. É possível dizer que tomaram o espaço dos computadores, pois seu acesso à *Internet* permite que o usuário realize certas ações que antes só eram possíveis por meio de um computador, ou *tablet*, a função mais popular é o acesso a plataformas digitais como a *Netflix* que tem uma transmissão *streaming*<sup>10</sup> *on demand*<sup>11</sup> de filmes e séries.

Essa cultura é chamada de *WebStreaming* e permite não somente que consumir conteúdo seja mais disseminado, mas propicia principalmente a criação e distribuição de conteúdo. “O esquecimento e a lembrança estão associados ao processo de construção de informações e à desterritorialização de espaços de poder” (CASTRO, 2009, p.376).

Abordando o conceito de “Cibermídia-Cibermassa” Décio Pignatari em entrevista para Denise Guimarães (2007), problematizou o fato de que as novas mídias trazem necessariamente novos usuários que podem fazer um uso inadequado destas tecnologias. Jenkins (2006) afirmou que não adianta apenas consumirmos o produto, temos que saber também como produzir o conteúdo. Rheingold (2000) os coletivos emergentes fazem parte de um coletivo da cibercultura, em dispositivos que têm possibilidade de mediação.

As novas mídias nada mais são do que objetos culturais que usam a tecnologia computacional digital para distribuição e exposição. (MANOVICH, 2001). No entanto a velocidade digital não apenas se sobrepõe às tecnologias da comunicação anteriores à *eravirtual*, mas as redefine. Não acontece somente por uma interferência direta, mas porque configura todos os meios uma grande lente, pela qual passam os fatos cotidianos e tudo que é divulgado. A hipermídia se apresenta em instância cultural se constituindo

---

<sup>10</sup>É um meio de distribuição de informação e conteúdo audiovisual (imagem, som e vídeo) através de uma rede, em forma de pacotes de dados. É utilizada para distribuir conteúdo hipermidiático através das redes, em particular, na internet. Em *streaming* as informações são transmitidas através de redes e não ficam arquivadas pelos usuários.

<sup>11</sup>É o conteúdo *online*, que já está finalizado, e que já está disponível nos bancos de dados, e o usuário tem a possibilidade de acessar, onde e quanto quiser.

como linguagem, cujo objeto é constituído pelas relações com a tecnologia, num contexto sócioeconômico de mercado globalizado (CARDOSO, 2016).

Santaella (2004) discorre que os novos usuários respondem por “identidades múltiplas”, e eles se deslocam midiaticamente cada vez mais, o que os torna descontraídos. Com o “poder” das novas mídias podem, de fato, ser identificados por experimentarem um “local midiático” em ambientes de descontração crescentemente usuais do ciberespaço.

Quando uma comunidade é tomada por uma preocupação de que algo está errado na sociedade, não é difícil que os cidadãos comuns consigam se organizar e se intercomunicar de uma maneira democrática atingindo muitos outros usuários ao mesmo tempo. Eles enxergam na rede uma maneira de expor problemas, de ser ouvido, de pensarem uma solução de modo colaborativo e participativo. Juntos conseguem criar um espaço que não apenas utilizam para entretenimento, mas sim para diversas outras atividades e engajamentos. Observamos também que no decorrer dos anos as mídias ativistas têm-se intensificado, e o compartilhamento de conteúdo engajado aumentou.

As condições acima delineadas estão levando a uma perda da hegemonia das grandes mídias tradicionais como as conhecemos, sendo possível afirmar que a busca por conteúdo *online* já está consolidada, assim como a busca por webséries, tutoriais e vídeos educativos. Atualmente as grandes emissoras assim como agências de jornalismo impresso, perceberam essa grande demanda e também migraram para a *Internet* e todo seu conteúdo é possível ser *vizualizado online*.

Nos EUA por exemplo tem-se uma queda significativa do consumo de TV a cabo, os consumidores de conteúdo, munidos de suas *smartTvs*, não necessitam mais pagar por um pacote com canais previamente selecionados para ele. As grandes empresas de mídia e entretenimento como a *Fox* e a *HBO* migraram para a rede, o usuário paga apenas a programação que pretende consumir de fato. Foi dessa maneira que portais como o *Hulu*, disponível apenas nos EUA e a *Netflix*, disponível mundialmente, ganharam espaço. Ofertando apenas o que o usuário deseja consumir.

## **Condições para o desenvolvimento das WebTvs**

Antes de tudo, vale considerar que, para desenvolver e aumentar o nível cultural de WebTvs não se faz necessária uma maior adesão por parte do público, pois os mesmos já estão na rede, utilizando-a. O que se identifica como necessário é o incentivo ao financiamento. A WebTv é uma forma democrática e participativa de produção de conteúdo em que grupos sociais integram e interagem com uma plataforma digital.

Minha pesquisa sobre WebTvs teve início no mestrado. Quando passamos para o doutorado, a decisão foi dar continuidade ao estudo, a partir do ponto em que conseguimos chegar naquele estágio da pesquisa. Para a continuidade pretendida, contamos com uma bolsa sanduiche em Viena que nos permitiu acompanhar uma iniciativa que nos serviu de estudo de caso adequado para possibilitar comparações com iniciativas brasileiras, inclusive aquela que já havia sido estudada no mestrado.

A pesquisa realizada no mestrado se deu em torno da cidade de Paraty na qual foi estudado o caso de um canal comunitário. O projeto começou por volta de 1987, mas foi somente em 1989 que aconteceu a concretização da proposta final de criação e transmissão de conteúdo. Na época não havia antenas de transmissão e a programação era disponibilizada através de satélite.

A EcoTv teve um papel muito importante como meio de comunicação na região. No início a aceitação foi um tanto quanto difícil, era algo muito inovador e diferente do que estava sendo produzido nessa época na área de televisão, mas com o tempo a comunidade passou a aceitar assim como participar da programação e até mesmo cobrar sobre quando seria transmitida uma programação nova. A EcoTv tornou-se de extrema importância para a região, chegando até a disputar o horário nobre com a televisão aberta. A Rede Globo na época era transmitida via satélite, mas ocorria uma interrupção na programação devido se tratar de uma região de difícil acesso, de modo que a tela da TV ficava preta. Foi nesse momento que a EcoTv percebeu a necessidade de preencher esse espaço e fez sua estreia com o programa EcoJornal.

Após cinco meses de transmissão de programação da EcoTv, a Rede Globo percebeu o que estava acontecendo e passou a transmitir a sua

programação na íntegra para Paraty e região, e foi a partir desse ponto que começou a concorrência em busca de audiência.

A EcoTv passou a ser um veículo também de cunho político. Na época estavam em busca de esclarecer as ações dos políticos e foi através dessa ação que as pessoas da cidade começaram a participar mais dessas questões, interagindo ainda mais com o canal, tomando posse dele, assim como começaram a expor mais seus problemas, buscar soluções, compartilhar e assistir a situação de outras pessoas, o que de certa maneira afetou significativamente na política e nas ações dos governantes locais.

Sua programação era diversada desde o telejornal, que era seu principal programa, mas também havia uma programação voltada para o público infantil, entretenimento, e cultura local, além do intercâmbio com a cidade de Angra dos Reis. As duas cidades estavam conectadas através das transmissões.

Sua programação consistia em 70% de transmissão ao vivo, assim como as entrevistas e a interação com os espectadores nas ruas. Aos sábados havia um programa chamado “Comunique-se”. Tratava-se de um *link*<sup>12</sup> com a emissora de Angra dos Reis, para criar um diálogo aberto que fosse mediado e a população de ambas as cidades pudesse discutir ao vivo os problemas locais. Não apenas debater mas conhecer o problema alheio, e conseguir chegar a uma solução juntos.

A equipe da EcoTv sentiu a necessidade da comunidade local de envolver-se efetivamente também na produção de conteúdo. E foi pensando nisso que criaram algumas oficinas para capacitar os interessados. Eram oficinas básicas sobre jornalismo, os alunos aprendiam como se comportar frente as câmeras, na oficina de montagem os alunos eram ensinados a como editar um vídeo e a partir daí aprender a transmitir o ritmo que gostariam para seus programas. Havia também noções básicas sobre roteirização e como manusear os equipamentos.

Enquanto os alunos assimilavam a prática, o conhecimento teórico era transmitido. Nas aulas práticas o aprendizado era mais rápido e compartilhado. Essa nada mais é do que a metodologia de ensino de Paulo Freire, ou seja, a pedagogia da autonomia. O

---

<sup>12</sup>Termo utilizado para a conexão ao vivo com repórteres em diferentes pontos, ao vivo.

aluno nada mais é do que um educando, ele assimila o objeto de estudo fazendo a prática dialética com a sua realidade, ou seja, segue seu próprio caminho, cria seu próprio método de ensino e tem autonomia.

Por não ser um canal muito violento e também, para fugir do sensacionalismo empregado pelas grandes emissoras. A programação da serciada tinha que ser extremamente criativa, por outro lado, Paraty é uma cidade pequena, mas com muitos personagens diferentes na comunidade e então a programação ficou repleta de histórias locais. No começo da transmissão foram realizados diversos pequenos documentários sobre a comunidade, a cidadania e seus personagens. Aconteciam muitas manifestações sobre o lixo, educação ambiental, preservação da floresta e do mangue.

No ano de 2000 a EcoTv não resistiu, e finalmente foi extinta. Apesar de todo o reconhecimento e apoio da comunidade ainda era um canal educativo e comunitário com pouco ou nenhum apoio financeiro, dentre eles podemos destacar a Eletronuclear e a Petrobrás e a própria comunidade ajudava como podia, assim como seus funcionários. Rapidamente após fechar os equipamentos foram sucateando e o que vinha crescendo e dando bons resultados, infelizmente ficou obsoleto.

A Fundação Boas Novas de Televisão que administrava dezenas de emissoras em todo Brasil assumiu a concessão das unidades da EcoTv (Paraty, Angra, Cabo Frio e Barra da Tijuca) com a missão de incentivar os trabalhos que já eram desenvolvidos e reconhecidos, como por exemplo o noticiário diário, as entrevistas com a população e a programação infantil. Após um ano dessa concessão os funcionários foram todos demitidos ao mesmo tempo, os serviços de luz e telefone foram cortados e todo o material produzido foi totalmente perdido. O que restou são poucas fitas VHS.

### **O fim e o recomeço**

Com a experiência da EcoTv e inspirada na *OktoTv* (a ser apresentada mais à frente deste trabalho), Lia Capovilla junto com alguns ex-membros da EcoTv e mais algumas pessoas interessadas em comunicação, novas mídias e suas possibilidades,

resolveram criar o Núcleo de Novas Mídias. Esse núcleo atuou com pessoas de Paraty e da região que se reúnem para pensar projetos e principalmente em como colocá-los em prática. A forma de distribuição desse conteúdo começou a ser realizada por meio do *website*<sup>13</sup> próprio.

Esse canal retornou como referência de conteúdo no município de Paraty. Exibindo contribuições de colaboradores e depoimentos de pessoas ilustres da comunidade que contam um pouco da história de Paraty, reconstruindo-a. Em Paraty acontece todo ano um evento literário chamado FLIP<sup>14</sup> no qual são apresentados grandes nomes da literatura nacional e internacional. As câmeras da ParatyTv, posicionam-se nos principais pontos dos acontecimentos, e transmitem o evento. Foi-se criada também a Off Flip que é um evento paralelo a Flip, no qual a equipe do Núcleo colabora todos os anos.

A nova equipe são os antigos funcionários da extinta EcoTv que estavam ansiosos para voltar a fazer televisão em Paraty. Lia Capovilla uma das fundadoras e colaboradoras da EcoTv e agora da ParatyTv, mencionou que “a convergência dos meios de comunicação possibilitam com o advento da *Internet*, o surgimento de diferentes ferramentas de comunicação local e que possuem uma abrangência global”.

Assim finalmente as pequenas comunidades têm a oportunidade de expressar seus pensamentos e divulgar a cultura local, algo que trás qualidade de vida e enriquece as informações da cidade por meio de conteúdos que normalmente não são divulgados ou não interessam aos meios de comunicação convencionais.

No ano de 2012 a ParatyTv foi convocada pelo CAPS - Centro de Atendimento Psicossocial da Secretária Municipal de Saúde da cidade de Paraty para integrar o comitê de comemoração da Semana de Luta Antimanicomial. Foi uma proposta elaborada por uma integrante da equipe de atendimento que na época ministrava a oficina de arte para os internos. O projeto propôs a documentação em vídeo através de entrevistas, a fim de divulgar para a população o trabalho que estava sendo realizado na instituição. A ParatyTv criou uma proposta de

---

<sup>13</sup><http://paraty.com>

<sup>14</sup><https://www.flip.org.br/>

oficina na qual os próprios internos do CAPS tiveram a oportunidade de produzir seus vídeos, os internos puderam encontrar na produção audiovisual, uma maneira de expressar sua criatividade.

Uma das grandes aspirações do Núcleo foi tornar ParatyTvem uma EcoTv com proporções maiores e inspirados na *OktoTv* e na Escola de Cuba pretendiam criar uma TV Escola, um local no qual as pessoas possam ter, além do contato com as novas mídias também um contato humano que conecta as pessoas, não somente na rede, mas também fora dela, no qual não seria composto por professores e alunos, mas sim pessoas compartilhando conhecimentos e experiências agregando valores. Não há apenas pessoas que detêm o conhecimento e que tem a função de “depositar” seu conhecimento. Essa forma de ensinar acaba por anular o processo de descobertas e de indagações, aniquilando a função dos *workshops*, que é de inquietar, aguçar a mente das pessoas e não acomodá-las. Mas infelizmente por falta de investimentos esse é um projeto que nunca saiu do papel.

Esse é um modelo de TV comunitária parecido com o modelo popular do rádio: voz do povo, onde toda a comunidade pode falar, e ser ouvida. Esse formato abandona as amarras da estética do espetáculo e foge dos padrões “grande mídia” de se fazer televisão, e dos programas jornalísticos sensacionalistas e não realiza produções de grandes auditórios, de fato, implementa a verdadeira produção criativa das tribos e das comunidades, criando uma cultura cidadã. É a estética do cotidiano que carrega uma mensagem e que acaba por produzir novas sensibilidades. Não é ensinar, mas é pensar em como extrair informação e potencializar o conhecimento da comunidade. O fato de ser local torna esse projeto, ao mesmo tempo, uma TV Global, porque transfere mais universalidade às pequenas histórias, são histórias genuínas.

Os membros do Núcleo passaram a trabalhar em uma plataforma para transmitir conteúdo próprio com programação de vídeo do núcleo em fase experimental. O local é dado por concessão, assim como todos os equipamentos presentes.

O setor de programação do Núcleo trabalhou em um sistema para funcionar tanto em uma *SmartTv*, quanto um aplicativo para celular reunindo vários canais, abertos e da tv paga. A ideia seria vender esse modelo de modo que cada região teria

um canal social, fazendo parte dessa programação e nacionalmente teríamos apenas um canal social, com programação de vários canais, criados por usuários. A distribuição e navegação se daria por meio de uma lista juntamente com programas de outros canais comunitários.

O que chegou a pleno funcionamento foi a programação de rádio, hospedada em uma plataforma *online*, a BRLogic com programação diária sendo produzida e transmitida. É possível acoplar uma câmera nessa transmissão, mas é somente uma câmera básica como se fosse uma câmera de segurança, de monitoramento apenas do ambiente. Mas tornou-se uma *live* do programa de rádio.

Em 2016 e 2017 o Núcleo engajou-se em realizar o projeto da Sexta Básica, que é um programa com artistas locais, a ideia principal era trazer as pessoas locais de Paraty para dentro do Núcleo. Eram artistas autorais que iam tocar às sextas à noite, o Núcleo foi transformado em um ambiente de bar, com show ao vivo. Artesãos locais também foram convidados para levar sua arte então criou-se uma rede de produtores locais, eles depositavam seus produtos numa sexta que no fim do evento era sorteada. O evento presencial foi considerado um sucesso, pois a sede do núcleo que sediava costumava ficar cheia de pessoas prestigiando o evento. Tornou-se um marco.

ParatyTv arrecadava dinheiro com a venda desses bilhetes. Mas eram valores de ajuda de custo apenas para comprar alimentação para a equipe. O site que abrigava as transmissões da ParatyTv, não existe mais, pois houve falta de financiamento para manter as estruturas. Atualmente a ParatyTv mantém um canal na plataforma *YouTube* e durante o evento, ocorria uma transmissão ao vivo, mas não teve retorno em questão de acessos com no máximo dois usuários assistindo, o dia que mais teve audiência foi de doze pessoas apenas. Após quase um ano a equipe do Núcleo sentiu que não havia mais a necessidade de continuar com o evento porque o interesse de comparecer se perdeu, além de tomar tempo e dinheiro da equipe, e não haver retorno nem financeiro e nem institucional.

Em 2017 A TV Futura, com a Rede Globo local, realizou uma oficina e utilizou o Núcleo como sede. Foi feita uma oficina para crianças de documentário. Foi um mini-documentário, no qual as crianças passaram uma semana no núcleo e tiveram aulas de roteiro, de manuseamento de equipamentos e noções de edição. Eles trouxeram

profissionais para ministrar as oficinas, mas o pessoal do Núcleo ficou no suporte de todas as aulas. O SESC também realizou uma oficina de audiovisual para contar um pouco da história da FLIP, depois apresentada durante a semana da FLIP.

O Núcleo tentou também fazer algumas oficinas, mas não houve o interesse principalmente porque seriam pagas. O foco principal do Núcleo voltou-se para a experimentação em pequenas escalas de novos formatos e plataformas de *software* e *hardware*. Pretendia-se proporcionar, além de um laboratório vivo, um modelo de produção de conteúdo digital *live streaming* para outras regiões, estimulando o desenvolvimento sustentável e tecnológico da região.

O governo federal, estadual e municipal não financia esse tipo de projeto de sustentabilidade, porque segundo Lia Capovilla TV Educativa é considerada como algo supérfluo, quando estamos em crise os projetos culturais, educacionais e as TVs educativas são os primeiros a serem cancelados. Da maneira que a EcoTv vinha caminhando, era considerada como sendo uma ameaça para os políticos locais. Tanto é que quando encerrou suas atividades, ninguém teve interesse em dar continuidade ao projeto implantado pela EcoTv e de fato, ninguém assumiu a estrutura que foi abandonada. No momento, a ParatyTv também não tem nenhum tipo de incentivo ou financiamento. Lia Capovilla, assim como seu pai o Capô, acreditam que um bom método de sustentabilidade é ter um conselho comunitário para gerir a programação, assim como a sustentabilidade desse canal.

### **A proposta desta pesquisa**

O objetivo geral desta tese é elaborar e acrescentar conhecimento e levantamento crítico e analítico sobre o campo de atuação da *Webtv*. Portanto, pretende-se investigar e entender o cenário atual no qual estamos inseridos, não somente no Brasil mas principalmente relatar sobre o estudo de caso da *OktoTv* de Viena, que foi estudado de perto através de um estágio de quatro meses presencial.

Para traçar uma proposta de criação de uma *WebTv*, o foco é entender e analisar, como se dá a criação de conteúdo, provinda do usuário, que a partir de agora, assume o papel de emissor tornando-se um “interator” (MURRAY, 2008). Tendo

como referência os casos estudados das já existentes *webtvs*. Por fim, pretende-se aferir resultados de como se comporta este campo de atuação.

Desenvolver a pesquisa propriamente dita e todas as etapas que a compõem envolveu:

- a) Levantamento bibliográfico e reflexões teóricas acerca da temática que a *webtv* abrange.
- b) Análise de caso sobre a *OktoTv*.
- c) Levantamento das produções existentes, o foco desta tese está na produção de conteúdo *online*, identificando *WebTv* e qual o comportamento do novo usuário da rede, no quesito consumir e criar conteúdo.
- d) Refletir sobre como está a atual situação da *WebTv* e citar sobre o caso de produção midiática de Amparo (Curta o Circuito).
- e) Desenvolvimento do roteiro de um plano de ação para a criação de uma *WebTv*.

Assim, o objetivo desta pesquisa é despertar o interesse social e principalmente, desenvolver um método de produção *online*, por meio de ferramentas e formatos digitais, que torne possível que os usuários possam criar, e contar suas histórias construindo fluxos narrativos mediante interfaces transmídia.

A relevância desta pesquisa está no fato de ser este um campo de atuação e de estudos bastante promissor que não pode ser considerado como um novo campo de atuação, pois já possuímos fundamentações teóricas a respeito. Mas ainda pode ser considerada como uma área de trabalho em ascensão que ainda necessita ser estudada, pesquisada e compreendida, pois apesar de consolidada é extremamente mutante. É inegável que a tecnologia faz parte de nosso cotidiano e principalmente está ocupando uma parcela do currículo acadêmico escolar também. Trabalhar com tecnologias da comunicação, é estar sempre se atualizando, pois o tema está em constante transformação.

A produção criativa coletiva ainda é considerada como algo que precisa ser explorado, estudado e compreendido para que um plano de implementação possa ser traçado. A inteligência coletiva é uma constante e necessita contínuos estudos, para identificar e traçar padrões. É necessário desenvolver certas habilidades para que alunos e professores possam criar um conteúdo midiático, por meio das narrativas

digitais. Pretende-se contribuir para o mapeamento do que significa esta área de conhecimento, suas definições e conceitos, sobre o que é e o que podemos esperar no campo teórico, e prático. Henry Jenkins acredita que o Brasil possui um grande potencial para exportar produtos culturais, bastando apenas aplicar habilidades já desenvolvidas, que esta pesquisa pretende mapear. Não é suficiente apenas consumir estas tecnologias, temos que aprender a produzir com ela, de forma colaborativa e participativa. E atualmente também educacional. Pretende-se traçar uma rota para a criação dessas narrativas e o desenvolvimento de habilidades para a criação de uma *WebTv*.

A convergênciadasmídiasjá é uma realidadeháalgum tempo. Estamosvivenciando uma época na qual a geração Y<sup>15</sup> é aquela que esteve mais ativanasmudançastecnológicas, da evolução dos video-games, a transição da *Internetdiscada*, para o sinal de *Wi-fi*, de celulares que sua únicafunçãoera a de um telefoneportátil, a *smartphones* munidos de telas de altadefinição e com diversasfunçõesem um único e pequenoaparelho.

Quandoemerge uma nova tecnologia, é possívelconstatar que ela é influenciada pelas mídiaspassadas que são processadas e que possibilitam a produção de novas linguagens e novas estruturasnarrativas. Este processo é sempre o resultado da evolução de váriastransformaçõestecnológicas que estãoemcontínuodesenvolvimento.

Essaevolução tecnológica é extremamente rápida e sempre que há uma renovação, provocamudançassignificativas no modo de produção e distribuição de conteúdo. A interatividade é o que mais se faz presente, duranteessa evolução. Seja ela, fazer com que grandes marcas e consumidores tenham um canal que facilita a comunicação, interaçõesinterpessoais, ao mesmo tempo que a tecnologia tem a impressão de distanciar as pessoas, porque as consomem individualmente em seus *smartphones* individuais, é possível observar que na verdade ela as une realizando uma troca de conhecimentos e informação. Os usuários têm-se mostrado mais engajados e mais organizados.

Essahibridização dos meios, de fato, vem aumentando o diálogo entre os

---

<sup>15</sup>Também conhecida como a geração do milênio, os *Millennials*. É referente aos nascidos após a década de 1980, até o final da década de 1990.

componentes do processo comunicacional que, ultimamente, estão sendo chamados de interatores (MURRAY, 2003). Eles confundem-se entre si e em relação aos papéis que realizam de produtores e de receptores da informação, ou seja, atualmente as mídias nos permitem essa interação. Trata-se de um relacionamento que acontece em funções fixas, mas, numa reversão e permuta contínua, diferentemente do antigo modelo hierárquico dos meios de comunicação de massa, onde as produções eram unidirecionais (MCLUHAN, 1964).

Existem duas vias segundo as quais a realidade do ser como indivíduo pode ser abordada: uma via substancialista, considerando o ser como consistindo em sua unidade, dado a si mesmo, fundado sobre si mesmo, engendrado, resistindo à aquilo que não é ele mesmo; uma via hilemórfica considerando o indivíduo como engendrado pelo encontro de uma forma e de uma matéria. (SIMONDON, 2009, p.23)

Podemos considerar a tecnologia como um objeto cultural, pois agrega conquistas contínuas e em grandes dimensões, sejam coletivas, participativas e globais na sociedade em que vivemos, da mesma maneira que a interação sempre foi necessária e indispensável para o funcionamento do mundo contemporâneo.

Os jovens são atraídos pelas novas mídias, o que se denomina *high tech* (alta tecnologia), por serem inovadoras. Uma música tocada nas rádios capta bem mais a atenção dos jovens, que formam a geração de novos usuários, do que uma literatura impressa. (MACHADO, 2001, p. 24)

Estamos no momento da interatividade e mediação e, por meio das redes sociais, presenciamos a imediatividade. É em relação à criação de conteúdo provinda do usuário, que notamos um significativo aumento das produções. O nível de interação do espectador é praticamente inexistente, restringindo-se apenas à interpretação de conteúdos previamente determinados. E isso passou para um status que o usuário, é o criador de conteúdo.

Os novos usuários podem ser classificados como pessoas fluídas, midiaticamente descontraídas, por experimentarem um “local midiático” onde elas se percebem mais livres, num ambiente crescente de descontração que é usual no ciberespaço. (SANTAELLA, 2004, p. 40)

O poder da transmissão da informação não está somente com as grandes emissoras com uma programação totalmente desprovida de colaboração dos espectadores. A produção de conteúdo pelo usuário ainda está em fase crescente de desenvolvimento, pois os meios de comunicação já estabelecidos, a chamada grande mídia, ainda possui boa parte desse poder de transmissão da informação.

Para a maioria das pessoas, o único local de acesso a informação e ao entretenimento ainda é a mídia televisiva e radiofônica aberta, que têm um papel formador de opinião em relação ao senso comum. O que o espectador faz é interpretar um conteúdo pré-determinado, interpretação esta que depende da percepção do mundo ao seu redor e que varia de acordo com suas relações com os meios de comunicação de massa.

Mark Hansen (2004), em seu *New philosophy for new media*, relaciona a estética das novas mídias com a teoria do *embodiment*. Considerando que, para grande parte das ciências contemporâneas, as atividades cognitivas do homem são inseparáveis de seu corpo, *embodiment* diz respeito ao corpo não no sentido fisiológico do termo, mas como uma presença no mundo, que é condição da subjetividade e da interação com o entorno. Em outras palavras, *embodiment* é o corpo entendido como uma interface entre o sujeito, a cultura, e a natureza. (MACHADO, 2007, p.207)

O espectador tem conseguido criar, produzir, distribuir sem muita censura, sem interesses externos ou patrocinadores etc.

Essa estética resulta da convergência de forças culturais historicamente específicas: convenções culturais já existentes e as convenções da HCI - *Human Computer Interface*. (MANOVICH, 2001, p. 52)

Toda a experimentação vivenciada coletivamente na rede, traz à tona uma dimensão paródica do anonimato e da visibilidade, entretenimento e conhecimento, um diálogo audiovisual, em tempo rápido. As novas mídias são objetos culturais que usam a tecnologia computacional digital para distribuição e exposição (MANOVICH, 2001).

As novas mídias nos oferecem um rápido e fácil acesso ao “real”, buscando sempre a resposta imediata, se valendo de objetos culturais que utilizam tecnologia computacional e digital para a distribuição, exposição e interatividade. Porém, a velocidade digital não apenas se sobrepõe às tecnologias da comunicação anteriores à era virtual, mas as redefine. Não acontece somente por uma interferência direta, mas, porque configura todos os meios, uma grande lente, pela qual passam os fatos cotidianos e tudo que é divulgado. A hipermídia se apresenta em instância cultural, constituindo-se como linguagem, cujo objeto é composto pelas relações com a tecnologia num dado contexto sócio econômico de mercado globalizado.

O poder de informação agora pode estar nas mãos de qualquer usuário da rede. A interferência é tanta, que muitos dos programas antes exclusivos da *Internet*, agora possuem espaço na televisão convencional. Esse poder “espalhado” pela rede é algo que incomoda a grande mídia.

Jenkins (2006) mencionou que essa cultura da convergência nos ajuda a perceber como as audiências passaram a ter um envolvimento ativo em relação a produção e distribuição dos produtos culturais que consomem. O engajamento é criado através de uma narrativa que seja meramente atrativa, tanto para o criador de conteúdo, quanto para quem irá consumir esse produto audiovisual. O autor (ibid.) ainda afirmou que cada meio conta a história a sua maneira. E atualmente a linguagem audiovisual, inegavelmente é a que está no campo de maior expansão. McCracken (2011) a produção de novos conteúdos e a cultura mundial está cada vez mais rápida.

Embora não seja de hoje que a elaboração de narrativas é utilizada em processos criativos educacionais, para a construção e desconstrução (CUNHA, 1997), culminando na reconstrução de experiências, nada mais é do que uma representação dos processos de aprendizagem de uma maneira atual, que dialoga com as gerações mais novas.

O rádio trouxe uma imensa expansão sonora, quando de sua invenção e respectivos efeitos, como o envolvimento em profundidade que atingia a todos indiscriminadamente, de posse de seus transistores, em diferentes lugares do planeta. (MCLUHAN, 1967, p. 45)

Muito citado continua sendo o trabalho de Guy Debord (1988), A sociedade do espetáculo. Suas teorias fazem críticas à problemática do espetáculo que tem como ponto central, a questão da alienação sofrida em consequência das grandes mídias que o autor considera como algo mais do que uma simples descrição de emoções ou aspecto psicológico. Trata-se de uma consequência de como o modo capitalista organiza a sociedade, que por sua vez assume novas formas e conteúdos. O espetáculo nada mais é que uma forma de dominação da burguesia sobre o proletariado, através do espetáculo.

Posso me gabar de ser um raro exemplo contemporâneo de alguém que escreveu sem ser imediatamente desmentido pelos acontecimentos (...) não estou me referindo a ser desmentido cem ou mil vezes, como os outros, mas a nem uma única vez. Não duvido que a confirmação encontrada por todas as minhas teses continue até o fim do século, e além dele. Por um simples motivo: compreendi os fatores constitutivos do espetáculo (...) considerando o conjunto do movimento histórico que pôde edificar esta ordem e que agora começa a dissolvê-la. Nesta escala, os anos passados, desde a primeira edição do livro foram apenas um momento da sequência necessária daquilo que eu havia escrito: o espetáculo aproximou-se ainda mais do seu conceito. (DEBORD, 1988)

Debord, já nessa época, estava certo, os profissionais do espetáculo sempre tiveram um grande poder de influência sobre a sociedade, invadiram e conquistaram todos os domínios. Os espetáculos vivenciados e televisados, através das novelas, grandes programas de auditório, com influências até mesmo na política. O espetáculo é a imagem invertida da sociedade, o espetáculo não é um conjunto de imagens, mas sim as relações sociais entre as pessoas, mediadas por imagem. A grande falta de autenticidade, o que acaba impedindo o pensamento crítico. O espetáculo ofusca o passado, implodindo como futuro em uma massa indiferenciada, um tipo de interminável

presença. Assim, o espetáculo impede os indivíduos de perceber que a sociedade do espetáculo é apenas um momento na história, que pode ser derrubada por uma revolução (DEBORD, 1988).

Lisa Gitelman em seu livro *Always Already New* (2006), explora a novidade das novas mídias, usando exemplos de redes digitais de som, desafiando os leitores a pensar sobre as diversas maneiras que a mídia trata de assuntos simultaneamente os instrumentos de investigação histórica. Ela apresenta estudos de casos originais dos primeiros fonógrafos de Edison, chegando até à rede digital do Pentágono, a ARPANET.

Gitelman (2006) aponta sugestivamente para semelhanças que fundamentam a definição cultural de registros (fonográficos) no fim do século XIX, e a definição de documentos (digitais) no final do século XX, e como há similaridade no ato de “guardar”, gravar, salvar documentos.

Registros e documentos são núcleos de pensamento humanista, há um impulso cultural para preservar e interpretar. Gitelman se volta para a rede e diz que a história da web já está sendo contada, e, como podemos usar a web, para poder produzir as condições de sua própria historicidade. Ela fala sobre a necessidade da documentação, do gravar e rever. Vivemos na era do *big data*, com capacidade de armazenamento e transmissão. Dados que são medidos não apenas em *terabytes*, mas em *petabytes*. A coleta de dados é constante, a cada “clique” e cada *like*, estamos armazenando as informações em algum lugar. Não devemos pensar em dados como algo natural, mas como uma questão cultural que precisa ser gerada, protegida, e interpretada.

Mattos (2013) menciona que, com o advento da *Internet*, a famosa Era Digital veio para romper com o modelo tradicional e ornamental de comunicação e principalmente na maneira como consumimos conteúdo *online*. Estamos na Era da Versatilidade.

## **Rotas para o estudo da WebTv**

Segundo Gosciola (2003), a ideia de hipermídia, que pode ser considerada a linguagem da era digital, trata de um aspecto que está ligado à compreensão da origem e significado do que é *WebTv*. Ramos e Rodrigues afirmam que, a *WebTv* nada mais é do que “a prática de espelhamento de vídeo na web pelas grandes operadoras de TV convencional”.

Podemos considerar como *WebTv*, todo e qualquer conteúdo visual (vídeo) ou audiovisual (áudio e vídeo) assistido principalmente pelo computador e que consegue partir de transmissões ao vivo ou de vídeos para download, uma programação própria. (BONFANTI E FREIRE, 2008 apud CERQUEIRA, 2009, p.5)

A produção de *WebTv* é semelhante à da televisão tradicional, porém sua principal diferença é seu formato e linguagem. Ela nada mais é do que uma remediação do modelo tradicional. Em pouco mais de dez anos não houve tempo para que fosse estabelecida uma linguagem própria da hipermídia para a *web*, principalmente porque essa linguagem se desenvolve constantemente. (GOSCIOLA, 2003).

Histórias participativas que ofereçam uma imersão mais completa, uma agência mais satisfatória e um envolvimento mais prolongado dentro de um caleidoscópio. (MURRAY, 2003, p.235)

A *WebTv* possui alta capacidade para também exercer uma função educativa. O potencial de criação, é imensurável, e atualmente tem-se tornado cada vez mais fácil, pois o acesso as ferramentas e aplicativos está acessível para mais usuários que queiram criar e distribuir conteúdo *online*.

A estratégia metodológica que foi escolhida para esta pesquisa foi a da cartografia, que nada mais é do que acompanhar todos os processos. Essa prática da pesquisa coloca o pesquisador em sintonia direta com o contexto de seu estudo, produzindo e acompanhando o desenvolvimento do estudo. Produzir conhecimento é saber se posicionar perante o mundo a sua volta, entendendo-o.

O método cartográfico nos ajuda a exercitar nossa mente e pensamentos para receber informações e conhecimentos, sem quaisquer pré-conceitos em relação a tudo o

que nos é apresentado durante o trajeto do processo de pesquisa, a fim de sermos capazes de produzir conhecimento que seja pertinente e com consistência. É como se fosse um mapa, um rizoma aberto, conectável em todas as suas dimensões, desmontável, reversível, suscetível de receber modificações constantemente (DELEUZE & GUATTARI, 2011).

Essa prática de pesquisa tem como principal diretriz, o acompanhamento de processos, Passos e Benevides de Barros (2012) caracterizam como sendo uma pesquisa-intervenção. O ato de pesquisar visa a constantemente intervir na nossa realidade, e não apenas saber representá-la. No entanto, devemos estar cientes de que essa intervenção não se dá unilateralmente, ela não funciona em apenas sentido único. Todos os envolvidos na pesquisa devem estar presentes e atuantes durante todo o processo.

A perspectiva da cartografia, inevitavelmente, envolve a inserção do pesquisador no campo onde acontecerá a investigação. Essa ação interventiva orientou nossas práticas, mas não nossas metas, com poucos objetivos previamente definidos. Não houve uma regra a ser seguida, porém como todo método mais tradicional de pesquisa, tínhamos metas e objetivos, mas eles eram flexíveis, e se modificaram ao longo do caminho.

Essa pesquisa norteou-se mediante envolvimento descritivo e reflexivo, e não houve neutralidade durante o percurso. Pesquisador, objeto e pesquisados, encontram-se em um mesmo plano comum no qual estão implicados, inseparavelmente (PASSOS & BENEVIDES, 2012).

Como esse é um método que não possui regras pré-definidas, há oito pistas que corroboram com a relevância de se “experimentar dispositivos, habitar um território”, assim exercitar a atenção e flexibilizar pontos de vista, realizando um procedimento narrativo que mantenha vivo algo do processo investigado (PASSOS, et. al., 2009). Tem que haver um ambiente de pesquisa que proporcione um envolvimento para o aprendizado, e a experiência do engajamento. Seguem-se as pistas:

### **Pista 1: 'Cartografia como método de pesquisa-intervenção'**

Essa pista é apresentada por Eduardo Passos e Regina Benevides. Ela baseia-se na contribuição de uma análise, visa discutir a indissociabilidade entre conhecimento e transformação, da realidade assim como do pesquisador. É um processo de criação de realidade, é uma prática de mapeamento que é "inteiramente orientada em direção a uma experimentação em contato com o real" (DELEUZE; GUATTARI, 1987, p. 12).

De tal maneira que a realidade se apresenta como plano de composição de elementos heterogêneos (...): plano de diferenças e plano do diferir frente ao qual o pensamento é chamado menos a representar do que a acompanhar o engendramento daquilo que ele pensa". (PASSOS, et al., 2009, p. 10)

O caminho que esse tipo de processo traça é a direção ético-política que irá "avaliar os efeitos da experiência (...) para daí extrair os desvios necessários ao processo de criação" (PASSOS; BARROS, 2009).

Não há uma hierarquia entre o cartógrafo e o objeto de pesquisa. Se tomarmos a nossa cognição como criação, autopoiese (MATURANA; VARELA, 1997; 2001). Sujeito e objeto não são dissociados, ao conhecer o caminho de constituição de dado objeto, estamos caminhando com esse objeto, constituindo esse próprio caminho e a nós mesmos no caminho (PASSOS; BARROS, 2009).

## **Pista 2: 'O funcionamento da atenção no trabalho do cartógrafo'**

Um pesquisador cartógrafo não pode ser considerado um pesquisador comum, e tradicional, portanto deve estar ciente de não se apegar a expectativas, e/ou conhecimentos prévios sobre determinado assunto. Tem de ser capaz de constatemente estar sensível, para que consiga absorver e produzir dados.

Virgínia Kastrup, que trabalha essa pista, e consegue criar um diálogo entre Freud, Bergson e uma pragmática fenomenológica, define o que chama de quatro gestos de atenção, que um pesquisador cartógrafo necessita ter: o rastreio, o toque, o pouco, e o reconhecimento atento.

A formação do cartógrafo não se fundamenta na experiência passada, mas encontra sua chave na experiência presente. Trata-se mais de um refinamento da percepção do que um apelo ao saber acumulado ou à memória. (PASSOS, et. al., 2009, p. 201).

Possuir principalmente essa atenção sensível, é essencial para que certas escolhas sejam feitas pelo pesquisador. Distintivamente de uma pesquisa que já possui suas regras pré-definidas “o aprendiz-cartógrafo inicia sua habitação do território cultivando uma disponibilidade à experiência” (ALVAREZ; PASSOS, 2009, p. 136).

### **Pista 3: 'Cartografar é acompanhar processos'**

Essa é a pista da distinção entre a proposta de uma ciência moderna maneira de representar objetos, e a proposta da cartografia em si, de acompanhar os processos, além de apresentar um exercício da re-invenção metodológica.

A pesquisa cartográfica é um “ato de encontro com a dimensão de virtualidade do si” (KASTRUP, 2004, p. 1), cujo principal objetivo é investigar um processo. As informações não são consideradas como dados, mas sim partes integrantes de um processo em andamento. Na situação paradoxal de começar pelo meio, entre pulsações (BARROS; KASTRUP, 2009, p. 58).

### **Pista 4: 'Movimentos-funções do dispositivo no método da cartografia'**

Essa pista diz respeito às ideias de Foucault e Deleuze (1986). Surgem misturadas com exemplos concretos, que foram extraídos do estudo de campo, pesquisa com deficientes visuais. Foram propostos quatro movimentos-funções: referência, explicitação, produção e transformação da realidade.

Um conjunto decididamente heterogêneo que engloba discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas,

enunciados científicos, proposições filosóficas, morais, filantrópicas. Em suma, o dito e o não dito são os elementos do dispositivo. O dispositivo é a rede que se pode estabelecer entre esses elementos. (FOUCAULT, 1979, p. 244, citado por KASTRUP, 2008, p. 469)

É considerado um método, no qual o pesquisador-cartógrafo tem que destrinchar os caminhos que compõem o percurso, e no fim culmina no processo de criação.

#### **Pista 5: 'O coletivo de forças como plano da experiência cartográfica'**

A quinta pista foi elaborada por Liliana da Escóssia e Silvia Tedesco, ambas indicam que em relação aos contornos estáveis, que denominamos de formas, sujeitos ou objetos. Coexiste um plano coletivo de forças produzem. Baseadas em Simondon e Deleuze, reforçam a cartografia como uma prática de construção do plano.

Deve ocorrer um envolvimento prático nos projetos, essa é uma maneira de trabalhar sobre potenciais existentes. Deleuze e Guattari indicam que as metodologias de pesquisa tradicionais, não apreendem a marca mais genuína da realidade, seu processo contínuo de individuação, ou se preferirmos, seu processo de criação.

#### **Pista 6: 'Cartografia como dissolução do ponto de vista do observador'**

Apresentada por Eduardo Passos e André do Eirado, a pista 6 está relacionada a preocupação em apontar a recusa do objetivismo, não devemos permitir a afirmação de interesses pessoais, crenças, assim como juízos, lembrando que objetivismo e subjetivismo estão correlacionados.

Uma das grandes contribuições da cartografia é poder acessar uma dimensão de realidade, que abrange o traçado do caminho, constituindo as realidades. Cartografia também produz dados, não apenas coletá-los.

#### **Pista 7: 'Cartografar é habitar um território existencial'**

Esta sétima pista é aquela na qual o cartógrafo faz uma completa imersão no território de sua pesquisa e seus signos. A noção de território “não se define por aspectos utilitários e funcionais, mas privilegiando os sentidos e modos de expressão” (ALVAREZ; PASSOS, 2009).

A análise de experiência se dá por meio de uma linguagem que não anula os sentidos. A interpretação pode ter um efeito indesejado, e o risco de aprisionar esses sentidos.

### **Pista 8: 'Por uma política de narrativa'**

Essa pista nos trás a ideia, de que a alteração da metodologia que a cartografia propõe uma mudança nas práticas de narrar.

Deleuze e Guattari mencionam que existem pelo menos dois modos, o extensivo e o intensivo, sendo que o primeiro é um procedimento narrativo de redundância e uma análise estrutural do discurso, já o segundo, é um procedimento narrativo de “desmontagem” das formas.

Essa tese de doutorado tem como intuito dar continuidade ao que foi a dissertação de mestrado, retomando exatamente de onde aquela parou. Para isso, foi realizado um estudo de caso sobre o objeto principal sobre o qual empregamos o método cartográfico de pesquisa. Esse objeto é a *OktoTv*. Com esse estudo, pretendemos fazer avançar os estudos sobre *WebTv* na medida que esse estudo de caso pode ser tomado como encaminhamento para se pensar na criação de um projeto modelo. Em função disso, os capítulos que se seguem contêm a seguinte composição.

O capítulo 1 é um estudo de caso sobre a *OktoTv*, e tudo o que a permeia, o método cartográfico foi essencial para essa análise de observação e assimilação de processos de criação de conteúdo e desenvolvimento.

No capítulo 2 é apresentada uma breve análise sobre como a televisão foi popularizada no Brasil, até culminar na *WebTv* atual. Isso é complementado pelo relato sobre outra experiência midiática surgida na cidade de Amparo, a *WebTvCurta o Circuito*.

O capítulo 3 apresenta um roteiro de projeto de uma *Webtv* educacional.

A conclusão contém considerações às quais a pesquisa nos levou, terminando com inserções de novas indagações e projetos futuros.

## **CAPÍTULO 1**

### **OKTOTV – UM ESTUDO DE CASO DA WEBTV ÁUSTRIACA**

Este capítulo será dedicado à apresentação detalhada da *OktoTv*. A experiência de ter acompanhado de perto as atividades desenvolvidas por essa TV foi de grande valia para o desenvolvimento da presente pesquisa, pois essa TV austríaca serviu para nós de exemplo-modelo que nos dá a possibilidade de avaliar comparativamente os desenvolvimentos de *WebTvs* no Brasil, tema a ser abordado no capítulo 2.

#### **1. O universo ficcional**

O desejo de fazer parte de um mundo ficcional existe desde sempre, uma vez que viver uma fantasia é o que faz com que possamos viajar por destinos distintos das experiências prosaicas da vida cotidiana. Essa válvula de escape é o

que os livros nos trazem ao criarmundosficcionais nos quais nos projetamos e dos quais extraímos, muitasvezes, lições que nos ensinam para a vida. Dom Quixote é um dessesexemplos, do poder que os livros e histórias sobre nossa mente. (MURRAY 2003).

Apesar dos livrosainda cativarem uma boa parcela de público, a evolução da narrativa, pós-livro, se deu primariamenteatravés do rádio. Um exemplo que é bastante citado é o contraditóriocaso da leituraadaptada de um capítulo do livro de H. G. Wells<sup>16</sup>, retirado do seu “ A Guerra dos Mundos”. Orson Welles narrou a história de que alienígenasestariam invadindo a Terra, causando uma ilusão de realismo. Isso provocou um pânico local, porque os ouvintes de fato haviamacreditado na veracidade do caso. Porém há relatos de que essa comoção não foi tão grande, pois o programa de rádiotransmitido pela rede de rádio do *Columbia Broadcasting System*<sup>17</sup>, não possuía uma grande audiência. O fato é que esse caso ficou famoso, sendo utilizado até os dias atuais como um exemplo de narrativa que conseguiu transcender o livro, e é utilizado até mesmo como sátira em um episódio do programa de tv “Os Simpsons”<sup>18</sup>.

A partir da evolução no tempo, narrativasficcionais passaram a ser contadasatravés do audiovisual. No gênero cinematográfico há dois tipos de vertentes, o documentário e a ficção, que contam com uma imensa gama de subgêneros : ação, comédia, terror, drama, animação etc. A ficção é a responsável por nos inserir dentro de uma narrativa que, por muitasvezes, representa algo imaginário, O cinema é “uma linguagem contínua e sem interrupções” (COMPARATO, 2009, p. 144).

Sabemos que a adaptação de livros e contos tem se tornado cada vez mais comum no mundo cinematográfico. Segundo Barbero e Rey (2004) essas adaptações de ficção trazem uma maior visibilidade às obras literárias. É uma troca mútua, entre cinema e literatura, essas adaptações colaboram com a disseminação e divulgação de ambos.

A ficção no cinema é a relação de mundos, o imaginário e o mundo dos sentidos, é a representação do mundo sensorial, um simulador de realidades, um simulacro de sonhos. Barthes (1988) relata que o cinema é a representação provisória de mundo, mas nunca em definitivo sempre haverá uma interrogação.

---

<sup>16</sup>Escritor britânico.

<sup>17</sup>A CBS é uma rede de televisão aberta comercial americana que é a propriedade carro-chefe da CBS Corporation.

<sup>18</sup>Temporada 18, episódio 4.

Nossa experiência cinematográfica de ficção se dá totalmente pelo sentido que captamos do mesmo, além claro de bagagem cultural pessoal de cada um, a interpretação depende unicamente de cada indivíduo. Nós enquanto espectadores de cinema presenciamos a poética da ficção que está entre a fantasia e o real, através de cenários e personagens que nos transportam para a narrativa.

A televisão, por sua vez, aparece como uma tela de cinema em menor escala, e de uso pessoal doméstico. Ela nada mais é do que o resultado de diversos outros inventos que, unidos entre si, resultaram no televisor como o conhecemos. Um eficiente meio de comunicação e de divulgação de informações. Conforme será visto em mais detalhes, mais à frente, no Brasil, essa história começa na década de 1950, quando o jornalista e empresário Assis Chateaubriand, vindo dos Estados Unidos com apenas uma ideia, inaugurou o primeiro canal brasileiro, a TV Tupi. Devido à transmissão limitada da época, sua programação estava restrita apenas à cidade de São Paulo. No entanto, no ano seguinte, o canal foi inaugurado também na cidade do Rio de Janeiro.

O aparelho consiste em uma simples placa de cristal, incrustada em um cômodo do apartamento, ou colocada como um espelho sobre uma lareira. O amante de espetáculos sem se incomodar, sentado diante dessa placa, escolher a sua peça de teatro, estabelece sua comunicação e imediatamente a representação tem início. [...] A cena, ela mesma, com sua iluminação, sua cenografia e seus atores, surge sobre a grande placa de cristal com a nitidez da visão direta. Assistimos então realmente à representação com os próprios olhos e ouvidos. A ilusão é completa; parece que escutamos a peça da primeira fila. (ROBIDA, 1883, p.55)

Os anos 1980 tornaram-se mais um grande marco para muitos setores que influenciaram nossa sociedade, esta é também uma era de grande avanço para o rádio e principalmente para a televisão. No Brasil é estimado o montante de 18 milhões e 300

mil aparelhos de televisores, entre preto e branco, e à cores<sup>19</sup>. A televisão é considerada como o meio mais popular da época para a busca de informações e entretenimento.

No Brasil, os anos 1980, foram de grande mudança para o que viria a ser a televisão hoje em dia, em 3 de fevereiro de 1980 é dado o fim oficial da censura do telejornalismo em rede nacional, que havia sido imposto pela Ditadura Militar.

Em junho do mesmo ano a grande emissora de TV, a Tupi após 4 anos de transmissão anuncia o seu fim. O Governo Federal anuncia em 23 de julho, uma abertura de concorrência para a exploração de novas redes de TV. Uma delas se deu pela inauguração do SBT, e foi o começo da corrida da concorrência das emissoras. Na televisão se produz e se expressa, assim como tem alta capacidade de nos absorver, quase nos hipnotizar. (MARTÍN-BARBERO; REY, 2004).

Outro marco essencial para a área do audiovisual foi a disseminação do uso do videocassete, ele foi o precursor da quebra da grade de programação, da qual as emissoras pré-determinam o que o telespectador deve consumir, e em qual momento. Houve também o aumento da produção independente de vídeo. O telespectador nessa época começou a experimentar o papel de ser o criador, nesse caso produtor, de seu próprio material audiovisual. Foi o primeiro aparato no qual as pessoas poderiam deixar de assistir o conteúdo *live* e começar a ver *on demand*, através do recurso de gravação de conteúdo.

O próximo ponto marcante deu-se na metade dos anos 1980, pois foi quando a TV aderiu à campanha das eleições diretas, com o fim da censura, e ocorreu o lançamento do primeiro satélite brasileiro, em 1986, com 24 canais disponíveis. Os números de espectadores nessa época atingiu 63% da população, que consumia a programação televisiva.

Nos anos 1990, emergiu a internet. As novas formas de comunicação inauguradas pelo computador como mídias digitais, foram disruptivas para as mídias tradicionais que buscaram reagir ao impacto. Isto porque

---

<sup>19</sup>Fonte: <https://www.ibge.gov.br/busca.html?searchword=televisores&searchphrase=all>

Uma das características principais da tecnologia criada e distribuída em forma digital, potencializada pela configuração informacional em rede, é permitir que os meios de comunicação possam atingir os usuários e obter um *feedback* imediato. (SANTAELLA, 2004, p.151).

Dissocorreu o próximo grande *plot twist*<sup>20</sup> da história da televisão no Brasil, foi entre o final dos 1990 e início dos anos 2000, com a Rede Globo que resolveu investir em interatividade. Foi a criação do programa *Você Decide*. A interação ocorria por intermédio do telefone. O programa funcionava da seguinte maneira ; era um conteúdo pré-gravado, e pré-determinado pela emissora, a trama era transmitida, e no fim era ofertado ao espectador diferentes finais, sua função era telefonar e escolher qual o final deveria ser transmitido, aquele que obtinha maior número de votos seria transmitido. Este foi de fato o precursor da interatividade como a conhecemos nos dias de hoje. O espectador nunca foi fadado a ser apenas aquele que consome conteúdo, mas a sua potencialidade para interagir, colaborar, e construir conhecimento e informação, sempre foi grande

De um lado, parte da audiência prefere permanecer “passiva”, cumprindo o seu papel de espectador na sua sala de estar, sobretudo diante da atual e farta oferta de material audiovisual. De outro lado, o surgimento no cenário audiovisual de novos protagonistas, os interatores, está forçando mudanças cada vez mais radicais em direção a modelos de conteúdos que possam ser buscados a qualquer momento, em qualquer lugar, fruídos da maneira como cada um quiser e abertos à intervenção ativa dos participantes. (MACHADO, 2011, p. 87-88).

Porém a ascensão da televisão apenas ocorreu devido ao declínio do rádio no século XX. Desde essa transição, a TV veio para instaurar e nos impor uma maneira de controle de tempo, nossos horários eram definidos de acordo com a grade de programação televisiva. O jornal das nove, a novela das oito, o noticiário das seis, etc. Isso se modificou por volta dos anos 1970, com a grande invenção do videocassete, a

---

<sup>20</sup>É uma mudança radical na direção esperada ou prevista de uma narrativa. É uma prática muito usada para manter o interesse do público na obra, para normalmente surpreendê-los com uma revelação inesperada. No linguajar informal, é utilizada para definir uma mudança de direção radical.

partir dele que começou o desprendimento com a grade horária, nele era possível gravar os programas de preferência e assisti-los em um outro momento de sua conveniência.

Com a publicação da grade em revistas especializadas, a audiência podia agendar a gravação de seus programas preferidos e assistir quando quisesse (MACHADO, 2011, p.88).

Anos depois essa chamada flexibilidade temporal voltou a entrar em destaque por causa da *Internet*, e o acesso ao conteúdo *On Demand*. A televisão convencional se deu conta de que sua audiência diminuiu, e os espectadores migraram para o conteúdo *online*, por isso, resolveu migrar também, embora ainda muito tímida, os principais canais televisivos nacionais ainda não possuem um conteúdo específico para seu canal *online*, ainda não o utilizam como uma extensão, disponibilizando apenas o que é transmitido na sua programação normal, mas é fato de que eles perceberam a grande demanda do conteúdo *On Demand*.

É fato que, a televisão é um meio de comunicação de massa, a difusão desse meio, assim como seu poder de entretenimento e informação, conseguiu atingir um elevado número de pessoas que são espectadoras. É, e sempre foi desde sua criação, considerado um fenômeno midiático, possui um grande poder ideológico, e devido à sua inserção na sociedade, é nosso dever nos preocupar com a produção de conteúdo, uma vez que somos nós mesmos que iremos consumir. Contudo, não se pode negar que, desde o surgimento da internet e seus aplicativos, a televisão foi perdendo a sua soberania, o que não significa que tenha perdido espectadores, especialmente no Brasil. Na realidade, ela passou a conviver com o universo virtual no qual imperam os processos imersivos.

Assim, a imersão passou a ser não apenas das imagens que criamos em nossas mentes ao ler um livro, ou ouvir um conto pelo rádio, mas universos inteiros foram criados, e telas gigantes de cinema nos fazem ter uma imersão quase completa. É uma vertente que cresce a cada dia com os avanços na área, como cadeiras que se movimentam durante uma sessão de cinema, óculos 3D, salas 4D etc. O tamanho de um filme significa um aumento de informação, oferecendo uma ilusão visual mais rica e, portanto, mais convincente. Não se trata apenas de uma

imagem maior, mas de uma realidade mais presente. (MURRAY, 2003).

Os processos imersivos continuam avançando. Doravante passaremos a ter R.A. (realidade aumentada), que nada mais é do que uma integração de elementos externos do mundo real, mas que podem ser manipulados através de interfaces como a câmera de um celular, através da tecnologia dogiroscópio<sup>21</sup>. Além disso, também a R.V. (realidade virtual), que é considerada como uma imersão completa. Trata-se de uma tecnologia de interface, através de óculos, que inserem o usuário em um ambiente virtual que é capaz de enganar os sentidos. Induzindo efeitos visuais, sonoros e até táteis, a realidade virtual permite uma imersão completa em um ambiente que é simulado.

Era de se esperar que com o tempo essa tecnologia não ficaria apenas nas mãos da grande mídia, ou de grandes estúdios cinematográficos, mas passaria a fazer parte do cotidiano da sociedade pós-moderna. O ato de contar uma história vem de séculos. O ser humano, desde a época do homem das cavernas sempre teve a necessidade de passar para frente a sua experiência de vida.

Atualmente, é inegável que as tecnologias estão entre nós. E é nosso dever saber utilizá-las de maneira coerente, e não apenas isso, mas principalmente ajudar a desenvolver habilidades necessárias para que os usuários consigam construir uma narrativa, desenvolver a criatividade, e se tornem mais ativos no contexto de cidadania social online. Um fato inegável é que as narrativas digitais vieram para colaborar com diversas áreas, as tecnologias farão também cada vez mais parte do currículo acadêmico, o seu potencial pedagógico é enorme.

## **2. Experiências comunitárias**

Fundamental para este texto é o relato sobre a *WebTv Comunitária – OktoTv*, que fica localizada na Áustria, com sua sede na cidade de Viena. Aqui, pretendemos relatar como acontece o funcionamento dessa TV comunitária urbana, esta

---

<sup>21</sup>Utiliza a força da gravidade para dizer qual é a posição de um objeto no espaço. Em um celular, ele detecta se o aparelho girou ao seu próprio eixo, e sabe se ele está apontado para cima ou para baixo, o que é essencial em alguns jogos de realidade aumentada.

a maneira como eles se autodenominam. A relevância dessa pesquisa está em nosso objeto de estudo que trata das mídias emergentes e da atuação da *OktoTv* em sua própria comunidade.

Diante de toda uma espécie de esquizofrenia cultural, temos na comunidade canais como a *OktoTv*, que saem fora do padrão aquilo que é chamado de “*tv manipuladora*”, dado o fato de que se guia pela atração, muitas vezes sensacionalista, com que apela a seu público. Uma TV comunitária, ao contrário, busca criar a sua própria grade televisiva, ignorando o que a comunidade está acostumada a buscar quando liga a TV. Via de regra, a TV é considerada como um espetáculo do poder. Da Viá (1977) a considera um simulacro da democracia. Ao mesmo tempo que transmite a falsa sensação de que quem não consome tanto a programação televisiva, possui uma “autoridade intelectual” maior do que os demais que assistem. Isso porque durante a história televisiva, ela tem contabilizado grandes audiências em programas populares, que não possuem conteúdo informativo, tão pouco educacional, mas são programas considerados sensacionalistas. Quanto mais vazio é o programa, mais sucesso ele fará. Absorvendo-nos, hipnotizando-nos, poupando assim o esforço da necessidade de “*precisar pensar*”, por consequência não colaboram para nos tornarmos cidadãos criativos.

Por outro lado, estudamos o exemplo da *OktoTV*, ela é uma *webtv*<sup>22</sup> que tem uma atuação restrita, pois é regional, porém, também tem uma distribuição global, pois está presente na rede de *Internet*. Após realizar o mestrado observamos e comprovamos que esse tipo de produção tende a acontecer num campo de conhecimento e produção em ascensão, e acreditamos que esta iniciativa necessita ser estudada. É uma área promissora, e que já possui algumas produções nacionais (assim como *ParatyTv*, e *Amparo*), mas que ainda não é bem divulgada, e muito menos estimulada, nem financiada.

Os usuários têm gerado muitos vídeos aleatórios pela rede e, conseqüentemente, a maioria não possui uma qualidade de produção técnica e de conteúdo de qualidade, é necessário que haja um centro para que se ensine técnicas teóricas e práticas, e que essas produções, para que atinjam um público maior, e que obtenha uma

---

<sup>22</sup>É a distribuição digital de conteúdo de televisão por meio da *Internet*.

maior qualidade de informação.

A produção criativa coletiva e comunitária é uma vertente da comunicação que precisa ser explorada, estudada e compreendida, para que possamos fazer uma reflexão crítica sobre ela. O intuito desse estudo sobre a *OktoTv*, é o de traçar um plano, por mais embrionário que seja, de como seria possível desenvolver aqui no Brasil uma proposta similar, tendo como referência o desenvolvimento anterior da *Paraty.com*. Em particular, a *OktoTv* tem o intuito de oferecer uma plataforma para as comunidades, e tratar de questões e opiniões que são frequentemente negligenciadas e sub-representadas na grande mídia.

A *OktoTv* é a primeira estação de televisão não-comercial da Áustria. A equipe oferece a plataforma, e a infraestrutura para que mentes criativas possam produzir seus próprios conteúdos, para serem transmitidos pelo canal. Sua transmissão é por todo o território Austríaco, através da rede pública de canais, assim como possui também a transmissão ao vivo na Internet, através de seu *website*<sup>23</sup>.

**Figura 1** : Prédio que abriga a *OktoTv*.



Fonte: própria autora (2017).

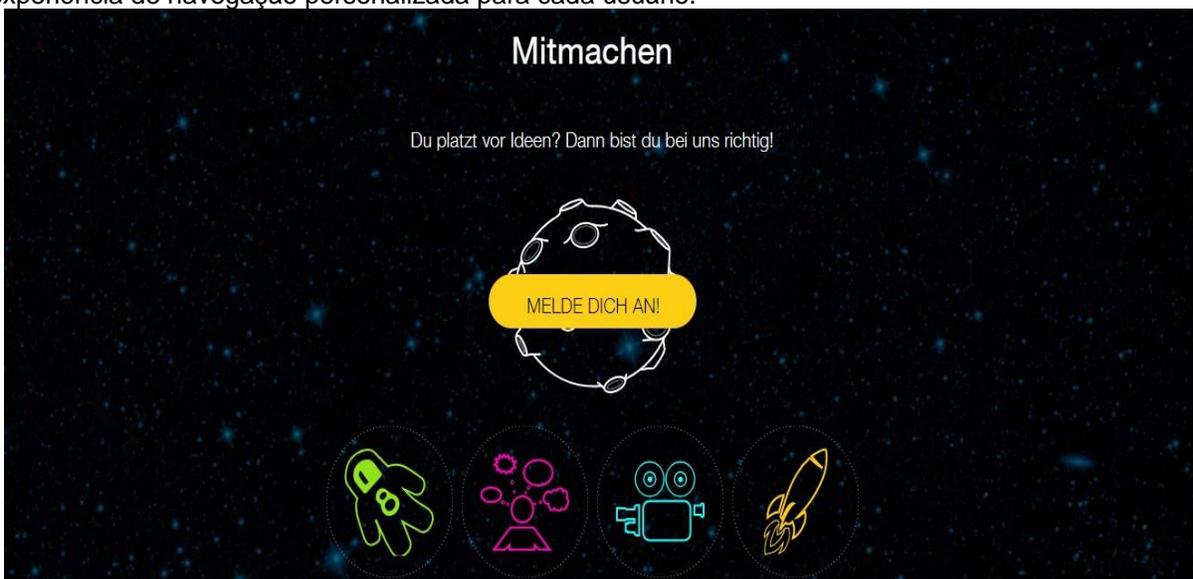
---

<sup>23</sup><https://www.okto.tv>

A *OktoTv* é considerada uma TV social, TV colaborativa, TV da comunidade. É um estilo de TV com um modelo “popular” disponível, de grande apelo social. Ela lembra o conceito do rádio e de ser a voz do povo, por representar e ser feita pela comunidade. Eles oferecem toda a infraestrutura técnica, o estúdio, equipamentos etc. São livres de patrocínios de marcas e empresas que buscam o interesse comercial, e quaisquer tipo de propaganda. É um canal feito pelo “povo” para o “povo”, como eles próprios se definem. É uma mídia comunitária que trabalha, principalmente, com as minorias. E dão grande valor a participação da mulher, enquanto produtora de mídia.

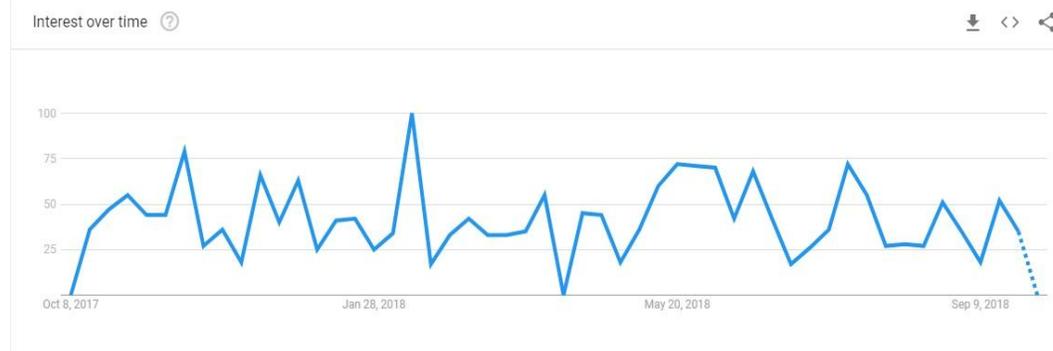
É possível observar a experiência, e o impacto que a *OktoTv* causa na comunidade local. As pessoas já estão acostumadas à programação, e eventos que a *Okto* proporciona, não é raro durante um dia de trabalho nos estúdios do canal seus funcionários receberem visitas de moradores locais atrás de informações sobre novos programas, novas oficinas. Tornou-se também um ponto de encontro, graças ao qual seus espectadores não se reúnem apenas na rede, mas ocorre também uma conexão interpessoal presencial.

**Figura 2:** Imagem do novo website, nele é possível observar que ficou mais interativo, oferecendo uma experiência de navegação personalizada para cada usuário.



Fonte: [www.okto.tv](http://www.okto.tv) (2018).

**Gráfico 1 :** Gráfico que demonstra a audiência estável local da *OktoTv*.



Fonte : Google Trends (2018).

É possível observar que, apesar de estável, os maiores picos se dão em épocas nas quais o frio prevalece. Por chegar a temperaturas negativas que podem chegar a atingir  $-15^{\circ}\text{F}$ , com fortes nevascas, as pessoas ficam mais reclusas em suas casas. Por isso, no verão a audiência costuma cair um pouco, porque é quando as pessoas passam a maior parte de seu tempo fora de casa. É justamente quando as oficinas são ministradas, para que o número de adesão de público participante seja maior. Então o fluxo de trabalho da *OktoTv*, está nos meses mais quentes, e nos mais frios, é quando geralmente esses programas são reprisados, e/ou lançados, para que consiga atingir uma maior audiência.

**Gráfico 2 :** Gráfico que demonstra a localidade do acesso.



Fonte: Google Trends (2018).

Gráfico geográfico que mostra a audiência da *OktoTV* na Austria, 2018. Ela está localizada na cidade de Viena, onde é possível observar que a audiência atinge os

100%, podemos também observar como é a audiência nas demais localidades do país. Observamos também a baixa adesão na Alta Áustria, que por ser uma região de alpes, dificulta a transmissão.

### **3. Surgimento e financiamento da *OktoTv***

A *OktoTv*, é um canal *online* colaborativo, fundado a partir de um projeto local, de incentivo à mídia, chamado, “*Rot-Grünen Projekte*”<sup>24</sup>. Foi inaugurada em, 2005 pela associação e fundação de operação de canais de TV aberta de Viena. Inicialmente teve um período de construção, que levou cerca de nove meses, de preparação, formando a equipe, que foi treinada, e preparada para o canal comunitário. Também podemos incluir este processo de criação da *OktoTv* a montagem do local, preparação dos equipamentos, o cabeamento necessário para as transmissões, a montagem do estúdio no qual seriam gravados os futuros programas, a montagem da ilha de edição e a preparação de tudo o que foi necessário para começar a funcionar. Em 28 de novembro às 20 horas, *OktoTv* foi ao ar, com seu primeiro programa: *AfriKaTv*. Este programa, mais tarde, viria a ser comandado pela comunidade Africana que mora em Viena. Vale ressaltar que todos os equipamentos do local são doados, sejam de instituições públicas ou particulares, da Universidade de Viena e de canais de televisão que não utilizam mais seus equipamentos. As licenças dos softwares utilizados para pós-produção são licenças estudantis, particularmente quando eles são utilizados para os *workshops* que são produzidos para este fim. A *OktoTv* também adquiriu vários equipamentos que foram comprados pela equipe.

Seus fundadores e idealizadores foram os professores universitários; Thomas A. Bauer, Peter Huemer, Armin Thurnhr, Wolfgang Zeglovts, Robert Stachel, Astrid Zimmermann e Virgil Wildrich. Hoje em dia a *Okto* conta com uma equipe de 20 funcionários fixos, e alguns colaboradores, que são comandados pelo diretor Christian Jungwirth. Apesar de ser uma TV *online* local, a *OktoTv* realiza transmissão para o mundo todo por meio da *Internet*. Sua programação é diversificada, assim como sua grade de horários, no qual contém noticiários locais, entretenimento, política, etc. Ela

---

<sup>24</sup>A expressão em alemão significa; rot: vermelho; grünen: verde; projekte: projeto. Projeto vermelho-verde.

também realiza a produção de material educacional, tanto na sua programação, quanto no modo de fazer.

O canal oferece cursos variados de produção em seus estúdios. De fato, é um centro de treinamento aberto para quem quer contribuir ou aprender e, portanto, é considerado um projeto intercultural. O intuito do canal é fazer a comunidade se comunicar, falar dos problemas, oferecer soluções, e até mesmo realizar eventos e entretenimento local. A equipe da *OktoTv* ensina as pessoas a realizarem seus próprios programas, eles mostram todas as etapas deste tipo de conhecimento, desde a roteirização, pré-produção, produção *live*, manuseio de equipamentos de luz, vídeo e áudio, treinamento de locução e vídeo-jornalismo, enquadramento, operação de todos os equipamentos, e como é feito o *live streaming*.<sup>25</sup>

A *OktoTv* recebe por ano a quantia de 1 milhão de Euros da União Européia. Isso é utilizado para custear a sobrevivência da instituição que, hoje, produz programas em diversas áreas de conhecimento e de diferentes culturas como: *AfrikaTv*, *LatinaTv*, *RefuggeTv*, *Mulatschag*, *TangoTv*, *China* etc. Fora isso, a *Okto* possui um setor de projetos, que está sempre realizando editais locais para obter fundos para novos projetos locais e para projetos da União Européia.

Por ser uma televisão comunitária, e sem fins lucrativos, não possui qualquer tipo de anúncio e patrocínio e, assim, não realiza propaganda. De fato, nada interfere na sua programação e, portanto, não realiza nenhuma informação de interesse político ou de marketing (apesar de receber parte de seu financiamento do governo de Viena). Apesar disso, a *OktoTv* tem um setor de gestão de conteúdo e, por algumas vezes, já foi barrado pela censura de mídia local, por uso impróprio da língua.

#### **4. Armazenamento e banco de dados**

A *OktoTv* possui um armazenamento interno de *data*<sup>26</sup>, assim como um externo. Em uma pequena sala, eles possuem duas máquinas que gerenciam a distribuição de conteúdo de vídeo *online* que é dedicada a hospedagem do site. A *OktoTv* funciona por

---

<sup>25</sup> *Streaming* é uma transmissão contínua, fluxo online de dados de mídia de vídeo. *Live* é porque esse fluxo é enviado ao vivo para o receptor.

<sup>26</sup> Conteúdo armazenado.

*streaming online* e por distribuição convencional local. No entanto, é necessário ter uma máquina local para o controle da distribuição, pois, a programação é complexa e requer um equipamento para a transmissão de muitos dados. Os servidores auxiliares que mantêm a maior parte dessas informações ficam em nuvens, compradas da Amazon. Há uma máquina única que consegue suportar o bom funcionamento do *website*.

Desde seu início, em 2005, a *OktoTv* tem trabalhado de maneira puramente digital, desde a gravação de seus vídeos, até mesmo quando realiza *layout*<sup>27</sup>. Para gravar as imagens eles utilizam o mesmo *codec*<sup>28</sup>, que é utilizado para o processamento de transmissão, o chamado DV25. O fluxo de trabalho elaborado permite que não se tenha perda de qualidade das imagens, principalmente em relação às cópias que são feitas em mini-DV.

O material bruto de todas as gravações acaba em um grande sistema de armazenamento central que pode ser acessado de todas as estações de edição. As contribuições concluídas são enviadas através da rede local, para que estejam disponíveis para aprovação final da equipe técnica, e de conteúdo. Cada programa é gravado em um banco de dados, que por sua vez alimenta o controle do *layout*. Um sistema de arquivo não linear, que está conectado permite que um programa, possa ser transmitido, assim que finalizado.

Atualmente, a programação da *OktoTv* pode ser recebida regionalmente em Viena através do provedor de TV a cabo local chamado, *UPC Telekabel*, sob uma frequência de 196,25 MHz. Além do *streaming online*, através do *website*, a transmissão pode ser recebida também em Viena Central, pois faz parte da programação aberta. Desde o mês de setembro de 2008, que a estação está no pacote digital da empresa. A partir de 22 de julho de 2009, a *A1 Kabel TV*, incluiu a *Okto* no seu pacote de programação, ou seja, agora está disponível por todo o território Austríaco.

Pela *Internet* é possível visualizar a programação ao vivo, ou selecionar os programas que gostaria de assistir, *on demand*, através do *quicktime* que transmite os vídeos a H.264. Em 2012, a *OktoTv* lançou seu próprio aplicativo móvel para o

---

<sup>27</sup>É um termo para a transmissão de canais de radiodifusores em redes de transmissão que entregam o conteúdo para o público.

<sup>28</sup>Codificador de arquivo de mídia.

sistema operacional iOS. Assim, o canal pode ser recebido em qualquer iPhone, iPad e iPod e, atualmente, eles estão trabalhando em uma versão para Android, que ainda está em fase de testes.

A maior parte do estúdio é ligada através da fibra ótica chegando aos servidores de reprodução da equipe, que estão localizados em um andar diferente. Essa é parte da infra-estrutura do estúdio, que é sustentada por um Smart Videohub 40x40, que lida com a distribuição de sinais.

**Figura 3:** Foto do estúdio durante gravação de um dos programas ao vivo, o “Club der Menschen”.  
Visão da central de controle.



Fonte: própria autora (2017).

O conteúdo da *OktoTv* é gravado em uma plataforma de transmissão *HyperDeck Studio 12G* e também recebeu investimento em infraestrutura de monitoramento, incluindo o *Blackmagic Audio Monitor*, o *SmartView 4K* e o *SmartScope Duo* para garantir que os produtores possam revisar e monitorar a saída do programa.

**Figura 4:** Foto do estúdio, *BlackMagic* para monitoramento.



Fonte: própria autora (2017).

A OktoTv optou por implementar cadeias de câmeras baseadas no *URSA Mini 4.6K*, emparelhado com o *URSA Studio Viewfinder*, as lentes da câmera para uma boa definição da *Canon*. Toda a interface digital é construída para que o sistema de menus seja claro e simples de navegar e, assim, todos entendem rapidamente como lidar com a câmera. Além das câmeras *Blackmagic*, o estúdio também tem a capacidade de adicionar uma variedade de câmeras DSLR, DSLM, prosumer e consumer.

Os gráficos, letreiros, aberturas e chamadas, na maioria dos casos, já estão prontos e são provenientes de programas de edição de imagens estática, como o *Photoshop*. Já as imagens e animações em movimentos, vem do programa *Motion*.

A reprodução ao vivo é controlada por dois computadores Mac, com placas de captura *DeckLink* e o software *OnTheAirVideo* da Softron, que controla a reprodução ao vivo das transmissões regulares.

## 5. Workshop

O *Okto Studio* produz cerca de 700 horas de programação por ano e, na maioria dos casos, os programas são gravados no próprio estúdio, mas, ocasionalmente, é utilizada a área externa do estúdio, assim como locais pela cidade de Viena. São 180m<sup>2</sup> de estúdio. Esta área inclui não somente a área do estúdio em si, mas também a parte de iluminação, três câmeras no tripé, backstage com acessórios cenográficos utilizados nos programas. Há também um *foyer*<sup>29</sup> para serviço ao cliente, um setor de controle do diretor e de sua equipe, controle de edição ao vivo e, por fim, uma área de monitores para o constante monitoramento do que está ocorrendo em tempo real no estúdio.

Os produtores têm acesso a 12 conjuntos de câmeras, as quais tem capacidade para captar imagens em Full HD, e em tamanhos convenientes para a edição, vários de microfones de mesa, e lapela, também estão disponíveis. Após as filmagens, as imagens vão a pós-produção. São quatro ilhas de edição, que oferecem *software* de edição profissional e de última geração. Há também uma sala para gravação de áudio, quando algo precisa ser narrado.

**Figura 5:** Foto do estúdio.



Fonte: Própria autora (2017).

<sup>29</sup>Saguão, sala de espera no qual os espectadores aguardam.

Os formatos dos programas são diversos e abrangentes, como é de se esperar de uma “estação urbana”, como eles se auto definem. O principal intuito da *OktoTv* é prestar serviço para a própria comunidade ao redor, por meio de programas locais, nos quais a interação dos moradores vai além da interação *online*, é uma interação direta da comunidade que “dá vida” à TV, de fato, a programação é feita pela própria comunidade.

Há dias específicos para projetos socioculturais, por exemplo, o dia do idoso onde parte da programação, não somente é dedicada a eles, mas também é produzida por eles. Há também projetos com adolescentes e crianças. Estima-se que 1.000 pessoas por ano passam pelo treinamento.

A TV também possui vários cursos para universitários que se transformam em estágios essenciais para algumas faculdades locais, especificamente nos cursos de teatro, jornalismo e comunicação. O intuito é que os alunos tenham contato real de experiência com vídeo, televisão, produção, equipamentos, etc. A seguir vamos relatar algumas experiências de workshops realizado pela *OktoTv*.

## **6. Video-reportagem**

Uma das diversas oficinas que a *Okto* possui é a vídeo-reportagem. Esta nada mais é do que o ato de narrar uma história. Essa é uma das oficinas mais procuradas, e foi também a primeira a ser criada nos estúdios da *OktoTv*. O intuito era que a população tivesse um espaço de fala, que de uma maneira prática pudessem transformar, e organizar seus problemas em reportagens. Ela possui alguns níveis, porque é um *workshop* ofertado para alunos da graduação da Universidade de Viena, mas também há versões para crianças, adolescentes, idosos, e é aberta para quem tem interesse.

A vídeo-reportagem trás como principal atuante o jornalista, que é um profissional que porta um senso de responsabilidade social, visto que possui o alcance de falar para todos, com todos, e por todos. Além de sempre bem informado, também

possui um olhar crítico, e curioso. Ele deve ser o mediador da informação através de narrativas multimidiáticas, sempre mantendo a ética.

A *Okto* tem o papel de preparar o aluno, para que o mesmo consiga produzir suas próprias matérias jornalísticas, conseguindo ser claro e objetivo, na maneira com que transmite informação para o telespectador.

Esta oficina funciona tendo em vista criar uma reportagem num fluxo de tempo de três dias intensivos. Há uma reunião editorial, na qual um tema é discutido entre os participantes. Então, o tema que se tornar mais relevante para o momento, é escolhido e discutido, e um conceito é elaborado. Os alunos são instruídos sobre como criar um roteiro simples para uma matéria, e qual a melhor narrativa e abordagem que deverá ser utilizada.

Um plano de filmagem também é elaborado, sendo distribuído em um cronograma, para o qual os alunos devem estar atentos ao máximo, obedecendo as horas de gravação e local. O próximo passo é o trabalho de câmera e iluminação, que também são discutidos. Uma breve aula sobre manuseamento de equipamentos, e a iluminação adequada para cada ambiente. Então é hora de gravar. A atenção deve ser redobrada, e o fluxo de trabalho deve ser seguido, pois a fase de edição de uma matéria jornalística deve estar o mais enxuta possível, para uma rápida edição. Os alunos recebem instruções básicas de edição de vídeo, como montagem, e a colocação de legendas, e vinhetas pré-feitas pela emissora.

Finalmente, após finalizadas, as contribuições são apresentadas e analisadas pela equipe, para finalmente ser encaixada na grade de programação semanal.

O principal elemento é a construção de narrativa, que se cria praticamente sozinha, a partir das experiências dos alunos. A *Okto* oferece o *know-how*<sup>30</sup>, mas são os alunos que estão engajados em criar uma narrativa que dialogue com seu cotidiano.

**Figura 6:** Participantes de workshop.

---

<sup>30</sup>Espressão da língua inglesa, significa “como se fazer”.



Fonte: própria autora (2017).

## 7. Técnicas de câmera

Esta é uma oficina que requer um cuidado um pouco maior, pois é uma oficina extremamente técnica, funcional e prática. Requer uma certa experiência, e uma sensibilidade do olhar, além de criatividade. São necessários também conhecimentos prévios de fotografia.

Além dos fundamentos técnicos, e teóricos para operar uma câmera, o conhecimento criativo é estimulado. Portanto, há *insights*, na prática sobre os tamanhos de configurações de tópicos, planejamento de produção, planos e enquadramentos a serem utilizados em cada situação.

Há certas atividades que devem ser desenvolvidas com os participantes. A operação de uma câmera requer que o aluno tenha conhecimentos de enquadramentos, o aluno irá aprender o que são os planos, que diz respeito a como montar uma cena, e em qual situação ele deverá utilizar cada plano, e qual o melhor enquadramento. Ele irá aprender a composição de imagens no quadro, além de noções de iluminação.

A parte técnica diz respeito à operação de câmera em si, captação de imagens, distância focal, o diferencial que a abertura do diafragma faz, movimentação de câmera a diferença de se utilizar um tripé e da câmera em movimento, elipses temporais, técnicas aplicadas para a gravação de imagens, saber como organizar a gravação para

facilitar a pós-produção. As câmeras utilizadas são as fornecidas pela equipe da *OktoTv*.

Há também o ensinamento de formatos e transição de formatos. É necessário ter o cuidado técnico de como manusear a câmera através de seu menu, conseguindo assim organizar configurações necessárias para cada situação.

Esta é uma oficina que está aberta para todos, mas que requer um certo nível básico de experiência, e certos conhecimentos prévios, por isso a Okto estipula certos níveis de oficinas, divididas em iniciantes, intermediário, e avançado. E a cada semestre há uma nova turma, de acordo com a procura.

**Figura 7:** Workshop de operação de câmera em estúdio.



Fonte: própria autora (2017).

## **8. Técnicas de entrevista**

Seja gravando um texto fora ou moderando na frente da câmera, é preciso possuir um bom discurso. Nesse workshop é ensinado aos alunos algumas técnicas, como a respiração correta, como orientar seu público de maneira fácil e natural através de seu programa e comunicar informações de maneira inteligível e audível.

Esta oficina tem como principal objetivo a aprimoração da comunicação oral e interpessoal. São ensinadas certas técnicas que facilitam a desinibição em frente das

câmeras, assim como obter um maior controle emocional, como ter a entonação certa da voz, postura e maneira de se portar e segurar um microfone, em caso de entrevistas externas.

O diferencial é que este *workshop* permite que o participante vivencie situações práticas, testando assim seus conhecimentos, e habilidades de técnicas como a expressividade vocal, assegurando uma maior credibilidade para com o entrevistado e o espectador.

**Figura 8:** Workshop em estúdio com adolescentes.



Fonte: própria autora (2017).

## 9. Produção ao vivo

Este *workshop* é destinado a quem quer produzir seus próprios programas no *OktoTv Studio*. Refere-se a todos os trabalhos que precisam ser assumidos em um estúdio de TV. É uma aula bem completa, que agrega todas as funções necessárias para que uma transmissão ao vivo ocorra, como a moderação, operação de câmera, diretor de chão, diretor de cena, som, mixagem de imagens e direcionamento. E tudo é

feito e testado usando uma produção prática. O curso tem como premissa abordar principalmente técnicas de improviso e criatividade.

Esta oficina é direcionada exclusivamente para alunos da Universidade de Viena, que já possuem um prévio conhecimento, assim como para pessoas que já fizeram todas as outras oficinas da *Okto*, e possuem um certificado. Isto se justifica porque, sendo ao vivo, há a necessidade de pensamento rápido para resolver possíveis problemas e interferências de última hora. Por isso, engloba todas as habilidades aprendidas em todas as outras oficinas.

**Figura 9:** Central de operações de controle, monitoramento e edição de vivo.



Fonte: própria autora (2017).

**Figura 10:** Central de monitoramento de vivo, workshop com crianças.



Fonte: própria autora (2017).

## 10. Pós-produção

A oficina de pós-produção têm a ver com a montagem em si, a edição final do produto realizado. A *OktoTv* tem máquinas da MAC, e o programa utilizado para edição, é o profissional *Final Cut*.

É na pós-produção que as narrativas se fazem mais presentes, porque é o momento em que o ritmo da história é acertado. Através da edição é possível contar a mesma história a partir de diferentes perspectivas, oferecendo um novo sentido, uma nova construção de conteúdo.

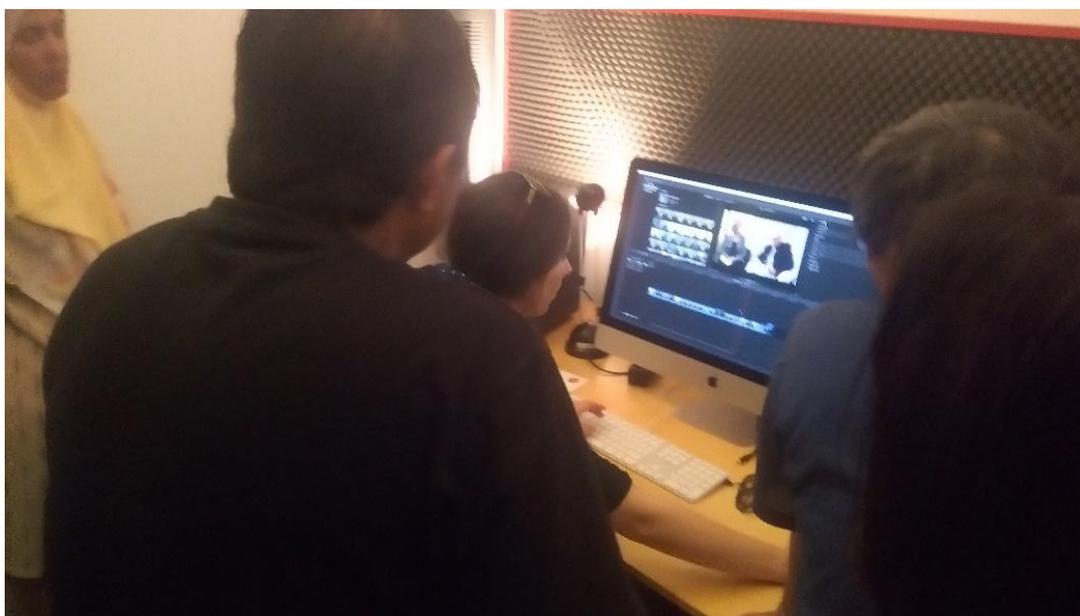
Para a oficina de montagem e edição de vídeo digital, desde a importação do material gerado, até a correção do som, o arco temático e artístico é incentivado na prática.

Os alunos são ensinados a importar o material da câmera, para a máquina, preparar o material para começar a edição. É através da montagem que o ritmo do vídeo é acertado. É possível criar diferentes narrativas, para cada situação. Sabendo unir som e imagem para que se crie uma mensagem que seja agradável e atrativa

para o telespectador. É necessária uma habilidade intermediária para cursar essa oficina, pois não depende apenas de uma habilidade manual e técnica, mas também é preciso haver uma sensibilidade artística.

O editor é o responsável, por criar, cativar e atrair a atenção do espectador. São ensinadas técnicas de utilização de som, e música no tempo certo para criar o efeito que o vídeo requer. A edição é uma produção artística, e tem o papel de compor uma produção que tenha qualidade.

**Figura 11:** Ilha de Edição.



Fonte: própria autora (2017).

## 11. Refugiados

Com a crescente crise mundial, o número de refugiados e imigrantes tem aumentado muito em Viena e, por isso, surgiu a necessidade de se criar uma atividade que pudesse contemplar não somente os vienenses, mas, principalmente, os refugiados, dando-lhes voz e oportunidade para tentar amenizar a situação. Oficinas de cinema para refugiados e vienenses interessados em mídia começaram a ser realizadas no verão. O curso é completo, com conhecimentos sobre câmera, moderação e edição, até chegar a fase em que o programa é transmitido. Tudo isso é

realizado em apenas uma semana. O conteúdo são assuntos que geralmente permanecem "*fora dos registros*".

Surgiu a oportunidade de vivenciar a experiência na *OktoTv* de perto. Além de presenciar alguns dos *workshops* ministrados, o ensejo de ser uma parte ativa de um dentre os mais importantes realizados recentemente. Contando com parte da crescente onda de imigrantes e refugiados na região. A Áustria é um dos países nos quais refugiados pedem asilo ao governo, fugindo de sua terra natal em constante guerra. Uma das premissas da *OktoTv*, sempre foi a de tentar apaziguar os sentimentos, e canalizar os ânimos para uma direção educacional, informativa, criativa e artística. A demanda tem sido grande ultimamente, e remetendo aos motivos de surgimento da *OktoTv*, que resolveram criar um workshop exclusivo para imigrantes e refugiados.

O *workshop* foi comandado pelo professor da Universidade de Viena, Thomas Bauer, que atualmente não está mais presente todos os dias na *OktoTv*, mas que sempre participa e colabora com alguns cursos e projetos da *OktoTv*. Contou também com o colaborador Thomas Linder Mayer e a também colaboradora Antina Zlatkova. Ambos são colaboradores de vários projetos da *Okto*, geralmente contribuem com projetos maiores, que têm um número elevado de participantes, e que a temática é essencial para o momento. Ambos foram os principais responsáveis por este *workshop*, no qual os participantes tiveram a oportunidade de vivenciar um intensivo de todos os *workshops* que a *OktoTv* oferece.

Com duração de uma semana, os participantes que consistiam de imigrantes, e refugiados, tiveram uma aula teórica, explicando o que seria o *workshop*, e qual a função da *OktoTv* na comunidade vienense, bem como qual seria o objetivo dessa semana, assim como o papel de cada um deles. A criação de uma pauta para os vídeos foi definida nesse primeiro encontro, o assunto a ser tratado seria sobre como a *OktoTv* tem esse importante papel na sociedade, e como eles se encaixam nesse meio.

Após a introdução do curso os alunos foram divididos em pequenos grupos, nos quais todos iriam desenvolver as mesmas funções, mas revezando-se. A primeira aula prática foi de equipamentos, os alunos puderam se identificar com as câmeras, tripés e microfones. Algumas práticas de como segurar o equipamento foram ensinadas na

hora, assim como ângulos adequados, enquadramentos para cada tipo de situação. Qual o melhor momento de utilizar o microfone de lapela, assim como o móvel. O aprendizado já foi realizado na prática, com a captação das imagens necessárias para o que cada grupo iria gravar. Entrevistas, e imagens adicionais dos arredores da sede da *OktoTv*.

Após captar todo o material que seria usado para o vídeo, o passo seguinte foi o de pós-produção. Os alunos puderam vivenciar o uso da ilha de edição, nela eles puderam aprender todo o processo de decupagem de um vídeo, que consiste em analisar todo o material bruto que saiu da câmera, e fazer o que chamamos de pré-edição, que nada mais é, do que separar inicialmente as imagens que têm maior probabilidade de serem usadas no vídeo final, assim como cortar o que era imagem desnecessária.

Após essa fase, os alunos começaram a editar de fato o vídeo, aprendendo técnicas de edição, corte, e como criar uma narrativa. Foi feita uma pequena reunião com os grupos, para definir qual seria o caminho que cada grupo iria tomar com o vídeo, qual seria a mensagem que cada um gostaria de passar, um tom mais calmo, ou agressivo, ou sentimental. E com isso direcionar a edição das imagens, e áudio.

Tivemos a oportunidade de fazer parte desse *workshop* como espectadores, mas com o passar dos dias, e das conversas com os organizadores da oficina, realizamos um papel mais ativo e efetivo no projeto, tais como ajudar com o manuseamento dos equipamentos, verificar se as técnicas de enquadramentos, ângulos, estavam sendo compreendidas, e colaborar com algumas das entrevistas. E por fim surgiu o interesse de sermos fruto de uma das entrevistas de alguns dos grupos. Devido à cultura de muitos deles, a mulher não é vista como uma força a ser considerada. E para muitos deles presenciar uma mulher realizando um projeto de doutorado acabou chamando a atenção de alguns, e a importância da mulher na mídia e na educação foi considerada tamanha, que essa presente pesquisa virou alvo de questionamentos.

Os alunos puderam vivenciar toda a experiência de se produzir um vídeo, desde a preparação inicial, definição de pauta e tema. Acompanhar e praticar a produção, captar as imagens, fazer entrevistas, e finalmente fazer a edição final. O produto desta

oficina foi apresentado pelos grupos, no último dia de *workshop*, e foi um coquetel para eles, e os participantes, e colaboradores da *OktoTv*, dentro da Universidade de Viena.

Esse foi o primeiro projeto desse tipo realizado pela equipe da *OktoTv*, e certamente não será o último. O problema na Europa em relação aos imigrantes é complexo e a Áustria é um dos países que recebe uma gama muito grande de imigrantes. E é premissa da *OktoTv* ser o canal de comunicação local, que dá uma voz para as minorias, que colabora para apaziguar os ânimos da comunidade local, e tentar tornar a convivência algo que, de fato, possa ser agradável a fim de minimizar os traumas, assim como os preconceitos que sofrem.

Narrativas, como já foi dito, nada mais são do que uma maneira de contar algo, funcionam como um mecanismo de memória, de registro, e de ressignificação. Utilizá-las como um recurso pedagógico é reconhecer que a aprendizagem nada mais é do que um processo, devemos colocar a experiência pessoal como foco do “aprender”, de forma que irá contribuir com o protagonismo e autoria. Uma boa construção de narrativa é aquela que surge através das experiências vivenciadas, problemas enfrentados, e superações que devem ser guiadas para uma produção e construção de uma narrativa.

**Figura 12:** Eu sendo entrevistada por um dos grupos do workshop.



Fonte: própria autora (2017).

**Figura 13:** Grupo de imigrantes durante workshop.



Fonte: própria autora (2017).

**Figura 14:**Primeiro dia de workshop refugiados, parte teórica.



Fonte: própria autora (2017).

## 12. Parcerias

O sucesso local da *OktoTv* deve-se ao modo diferenciado de “se fazer televisão”, com a participação ativa da comunidade, gerando, produzindo e criando conteúdo. Quanto mais local é a programação, mais global ela se torna.

Sua programação é voltada para grupos que estão “sub-representados” no cenário da mídia, não somente austríaca, mas mundial. A base de tudo isso são as suas diretrizes. Qualquer um é bem-vindo, e pode se tornar um colaborador, uma vez que realize todas as oficinas.

No momento de realização do estágio aqui referenciado, a *OktoTv* estava cruzando fronteiras. Fechou o ano de 2017 com uma forte parceria com a televisão chinesa, que é controlada por um só grupo. O intuito é fazer um intercâmbio de culturas. A *Okto* já está produzindo aos poucos alguns programas relacionados a China, e esse é um programa que está crescendo. O interesse em fazer parceria com o Brasil, também é grande.

**Figura 15:** Delegação Chinesa.



Fonte: própria autora (2017).

A *KommAustria*<sup>31</sup> descreve a *OktoTv* como um "programa completo participativo e não comercial" na carta de aprovação de operação como radiodifusor digital. *OktoTv* é focada nas artes e cultura. É uma proposta totalmente diferente, e que ganha o interesse do público, e destaca-se dos programas existentes da Tv convencional pública e dos concorrentes comerciais privados.

O que a *OktoTv* consegue fazer é memorável em épocas voláteis como essa, na qual a vida à luz da modernidade líquida de Bauman, nos diz que não há laços permanentes, tais laços são amarrados e desatados facilmente e rapidamente por causa da internet. Há muita mídia a ser consumida, a quantidade de informação disponível vai muito além daquilo que o cérebro pode processar.

Estamos vivenciando uma era, na qual o espectador, o usuário determina quando e onde ele irá consumir determinado conteúdo. Seja no seu smartphone, ou na *SmartTv*, no computador, tablets, as possibilidades hoje em dia são muitas. O que a *OktoTv* conseguiu criar é o retorno da grade de programação convencional, em plena era de programação *On Demand*<sup>32</sup>.

A *OktoTv* mantém uma programação *On Demand*, na qual a qualquer momento do dia, em qualquer plataforma o usuário pode escolher o que irá assistir, mas o forte da tv é o retorno da grade convencional de programação, os espectadores conhecem a grade, e sabem os dias e horários de determinados programas, como o *Latino Tv*, e o programa de música *Mulatschag*. O interessante é saber que as pessoas ainda se interessam por esse tipo de programação que é controlada por quem fornece o conteúdo.

Um dos incentivos para a audiência é a interatividade dos espectadores, a qual pode ser notada no programa musical *Club Der Menschen*, que consiste em rappers austríacos, que estão ao vivo no estúdio da *Okto*, e em todo o programa a audiência tem a função de desafiar os rappers. Via twitter ou facebook, há a participação ativa, pois aos usuários é lançado um tema geral, eles por sua vez enviam ao vivo para os rappers, frases, ou palavras, nas quais eles precisam rimar naquele exato momento.

---

<sup>31</sup>Orgão Austríaco regulador de mídia eletrônica, e audiovisual.

<sup>32</sup>Programação que fica armazenada *online*, e é de livre escolha do usuário o momento que irá assistir determinado conteúdo.

Dentro do estúdio há um monitor que mostra para eles qual a próxima palavra a ser incluída na música.

Um dos maiores questionamentos dessa tese, é justamente esse, pensar na estrutura *on demand X* ao vivo. Com a fluidez, e a correria contemporânea, esse é um modelo de TV, que não funciona em todas as situações. Esse modelo de *webtv*, funciona em Viena, na Áustria. No Brasil, a solução seria criar um conteúdo online *on demand*, e após um período de adaptação com o usuário criar uma programação ao vivo, que seja destaque, que atenda o usuário em questão de conteúdo e horário.

### **13. Considerações**

A *OktoTv* possui um sistema que funciona para a localidade de Viena. Os membros da comunidade estão em constante contato para realizar a troca de informações e conhecimento. Anualmente a *OktoTv* é parte integrante do Desfile da Parada Gay, esse é o seu evento mais popular, e que possui maiores adeptos. A comunidade é encarregada de ajudar todos os anos no tema, e na construção do caminhão no qual irão desfilar. Isso é algo que atrai a comunidade para mais perto de assuntos que estão sempre em discussão, e é através de informação e conscientização que ocorrem as mudanças.

O que essa experiência deixa como saldo é o exemplo a ser seguido por outras iniciativas semelhantes no mundo. Aqui no Brasil é necessário criar uma cultura de participação, engajar o internauta a ser mais ativo e participativo, afinal são os usuários que alimentam os fluxos, através de conexões inusitadas, e que acabam por gerar um conteúdo para ser compartilhado nas redes. Por toda a rede, são milhares de usuários prontos para assistir a um novo conteúdo, compartilhar e, principalmente, colaborar com eles. São fronteiras que se apresentam fluídas através das redes.

Segundo Santaella, os novos usuários respondem pelas “identidades múltiplas” que se deslocam continuamente, midiaticamente com um espírito descontraído. Com o “poder” que as novas mídias lhes concedem, de fato, se identificam, por experimentarem um “local midiático” que cria ambientes de uma descontração crescentemente usual, o ciberespaço. SANTAELLA (2004). Isso distingue

os meios digitais da televisão tradicional que, de certa maneira, é alienadora, na medida que define seus próprios temas e valores. É ela que estabelece seus próprios ângulos de câmeras, técnicas de entrevistar e símbolos familiares que justapõem imagens icônicas polares, e produzem poderosos argumentos não-verbais sobre "eles" e sobre "nós".

É difícil para os cidadãos com umsterem uma forma democrática de expor um problema, serem ouvidos, de pensarem uma solução de modo colaborativo e participativo. A criação de um canal de um modelo de *webtv*, levando em consideração a experiência da *OktoTv*, seria uma solução, para certos conflitos sociais, assim como é possível incentivar uma nova cultura crítica nas pessoas.

Um dos maiores problemas é que não há incentivos, tanto financeiros quanto da comunidade que ainda não tem a cultura de participação. Essa tv é uma forma democrática e participativa de produção de conteúdo, onde grupos e sociedades integram e interagem em uma plataforma digital. Na parte de entretenimento a *web streaming* já está consolidada, e a busca por webséries, tutoriais e vídeos educativos já acontece. Efetivamente, a tv convencional está indo para a *Internet* e boa parte de sua programação já está disponível na rede. Muitos canais convencionais possuem, o seu conteúdo *on demand* disponível também *online*.

Para manter sua sobrevivência a televisão tradicional está cada vez mais se adaptando ao espectador consumidor de conteúdo, e pela primeira vez não é ao contrário que se dá. O conforto e comodidade de ter um conteúdo *online On Demand* é grande. É notável a busca das pessoas por esse controle da grade de programação, do qual é feita e re-feita a todo momento pelo espectador.

O futuro da Tv convencional é *online*, é o *streaming*. As emissoras de tv convencional estão cada vez mais inserindo seus conteúdos no *online*, o resultado é que os acessos aumentaram. A realidade é que o sistema tradicional de grade de programação ainda está um pouco longe de ser extinto, mas ele se modificou bastante com o passar dos anos, e a tendência é de apenas aumentar os acessos *online on demand*.

O futuro da televisão é o vídeo on demand, é ver o que quiser, onde quiser, quando quiser ver. A TV tem de estar preparada para isso, com gerenciadores de programação, onde você pode misturar essas coisas todas, internet, televisão, iPhone, e pode ver televisão na hora que você quiser ou para assistir a eventos. Onde é que vai se fortalecer a televisão aberta? Em cima de eventos que sejam transmitidos ao vivo. Shows, futebol, todas essas coisas. (SOBRINHO, 2010).

Grandes líderes de canais de TV a cabo como a HBO e FOX, perceberam a necessidade de investir em conteúdo *on demand*, em plataformas *online*. Assim como a Amazon, e outros. Tudo foi em resposta a plataforma Netflix que disponibiliza conteúdo *online on demand*, e que começou a produzir suas próprias séries originais, que deu um grande impulso para o sucesso do seguimento.

Sempre ouvi que o rádio acabaria com os jornais, que o cinema acabaria como o teatro, que a televisão acabaria como o rádio e que a internet seria um míssil que destruiria isso tudo de uma só vez. Nada disso aconteceu. A verdade é que nada morre. Tudo se transforma[...] (OLIVEIRA SOBRINHO, 2011).

Atualmente são milhares de séries sendo produzidas, por diferentes canais, plataformas e em diferentes seguimentos. Estamos vivenciando um aumento significativo da criação de conteúdo *online*. São tantas as séries que algumas podem até passar despercebidas, e são facilmente canceladas, mas a demanda é tão imensa que imediatamente já aparece uma nova série para substituir a anterior. Tem também um exemplo de uma série norte-americana chamada *You*, na televisão convencional não fez sucesso, e não foi renovada para novas temporadas, a Netflix comprou os direitos, e a série se tornou um sucesso *online*.

Canais como HBO e FOX passaram a investir em mais séries, e disponibilizar apenas pela plataforma *online on demand*. Criadora da famosa série *Game of Thrones*, a HBO fazia lançamentos de novos episódios simultâneos, na tv convencional e na plataforma *online*. No Brasil tinha exclusividade para assistir os primeiros e últimos

episódios, quem tivesse o serviço de *streaming* pago da plataforma da HBO. O que fazia com que mais pessoas pagassem por isso, ou se reunissem em bares pela cidade.

Outro grande marco do *streaming on demand* de séries foi com o drama *Orange Is The New Black*, da Netflix, outra produção original que inovou lançando todos os episódios ao mesmo tempo, contrariando o tradicional que sempre foi de um episódio por semana. Esse fenômeno se chama *binge watching*(KULESZA ; BIBBO, 2013), que diz respeito a prática de assistir mais de três episódios de uma só vez. E novamente mudou a maneira de consumo de conteúdo, pois o usuário escolhe não somente quando irá ver, mas também quanto. Segundo a própria plataforma Netflix houve um aumento de 38% na quantidade de séries consumidas por seus assinantes.

Em 2013 a premiação da tv sobre séries, o Emmy Awards fez sua premiação com indicações de séries que fossem distribuídas por *streaming*. A Netflix recebeu um total de 14 indicações, 9 delas foi apenas para uma de suas séries mais famosas, de maior audiência, a House of Cards. Foi vencedora de prêmios como melhor elenco, fotografia e direção. Podemos considerar como um marco histórico, ela foi a primeira série produzida exclusivamente para streaming que ganhou tantos prêmios.

A produção de conteúdo que seja original e para *streamingonline* têm-se consolidado a cada dia. Fazendo com que gere um fluxo muito grande de produções, e a qualidade oferece uma experiência única para o espectador.

A diferença que se estabelece em relação a uma Tv comunitária é que esta acumula uma função educativa e efetiva, na medida que envolve os participantes no ato mesmo de produção e criação. Por fim, temos a noção de que, para a criação de contextos de aprendizagem é de suma importância que o aluno vivencie situações informais, para que o uso formal das tecnologias aconteça dentro de um contexto conhecido por ele. Para que possa haver um diálogo entre o mundo externo e interno que esses alunos vivenciam, e é exatamente isso que a OktoTv proporciona através de suas oficinas, procurando unir as experiências e transmitir conhecimento através de algo conhecido pelos alunos. Transformando suas vidas, em uma experiência multimidiática na qual eles conseguem dialogar, e criar conteúdo através de narrativas digitais. Portanto os coordenadores, professores e

orientadores da *OktoTv*, se fazem tão presentes o que é de suma importância para ajudar no desenvolvimento dos alunos, para que possam criar conteúdo e contextos formais e informais.

Infelizmente, especialmente em nossos países, faltam locais e educadores sustentáveis, que possam despertar esse tipo de cultura, que instiga o pensamento, e que possam guiar uma produção com criatividade, canalizando para uma forma de conteúdo midiático. É preciso se re-inventar nas ações a cada dia, esta é uma fonte que nunca deverá se esgotar, pois a cada dia há o crescimento, e o surgimento de novas plataformas, assim como novos canais, de modo que a criação de conteúdo online nunca acaba. A mente humana, a criatividade, a colaboração só precisam ser estimuladas, para que a criação desse conteúdo seja de qualidade, e não apenas uma criação aleatória que ficará solta pela rede. Mas é preciso que faça a diferença, que cause impacto na sociedade. Acreditamos que o próximo passo seja aprender a como atuar coletivamente, e de modo sustentável, integrar a comunidade às novas mídias para que se possa ter uma interação mais criativa, democrática e auto sustentável.

## **CAPÍTULO 2**

### **EXPERIÊNCIAS DE WEBTV NO BRASIL**

Não é novidade para ninguém que a televisão é um meio de comunicação de massa. A difusão desse meio, com seu poder de entretenimento e informação, conseguiu atingir um elevado número de pessoas que são suas espectadoras. É e sempre foi, desde sua criação, considerado um fenômeno midiático cujo poder também ideológico garante sua inserção na sociedade. Diante de tal potência disseminadora, poderia haver qualquer tipo de competição para TVs comunitárias? Este se tem por objetivo evidenciar que estas últimas não têm por função competir com as realizações das TVs comerciais. Sua finalidade é outra. A saber, levar aqueles que ocupam o papel de meros espectadores a se deslocarem desse papel para aquele de produtores de conteúdo, visando fazer esse conteúdo atingir comunidades específicas. Portanto, a WebTV seria duplamente educativa, no sentido de educar jovens para a produção de conteúdo e, então, no sentido de endereçar esse conteúdo para a educação comunitária.

#### **1. O caso da EcoTV**

Na introdução deste trabalho já apresentamos um apanhado sobre o desenvolvimento da EcoTV, tema, aliás, que foi desenvolvido em nosso mestrado. A experiência de conhecimento muito próximo de uma iniciativa de TV comunitária em um país avançado como a Austrália, caso relatado e analisado no capítulo anterior, foi de grande valia para reavaliarmos a iniciativa brasileira e sabermos analisar com mais precisão quais são os verdadeiros impedimentos que funcionam como impedimentos para que iniciativas desse tipo tenham continuidade no Brasil.

Algumas informações que constam da introdução deste trabalho serão revisitadas aqui para que possamos dar conta da

passagem do passado ao presente. Isso permitirá que as condições atuais da WebTv possam ser avaliadas tendo em vista os ensinamentos do passado.

O projeto de Paraty começou por volta de 1987, mas somente em 1989 ocorreu a proposta final de criação e transmissão de conteúdo. Na época não se contavam com antenas de transmissão, e a programação era disponibilizada através de satélite.

A ideia foi criada por Maurice Capovilla, no entanto, foi Umberto Moro, também cineasta, quem comprou a ideia e ajudou a colocá-la em prática. O papel que a EcoTv desempenhou como meio de comunicação na região comprova a nossa hipótese de que esse tipo de Tv, muito mais modesta do que a Tv comercial, não obstante, presta um grande serviço para a integração de uma comunidade que, de espectadora passiva, adquire um novo papel de participante nos problemas que implicam uma mudança de posição, a posição de protagonistas ativos. Dados os hábitos anteriores, logo que a WebTv foi implantada, ela não recebeu a aceitação imediata. Isso sucede porque há sempre alguma dificuldade de absorção de algo inovador e diferente do que estava sendo produzido nessa época, na área de televisão.

Passado algum tempo, veio a aceitação da comunidade quanto também sua iniciativa de participar da programação até o ponto de cobrar sobre quando seria transmitida uma programação nova. Diante disso, nem seria necessário enfatizar que a EcoTv tornou-se de extrema importância para a região, chegando até a disputar o horário nobre com a televisão aberta. A Rede Globo na época era transmitida via satélite, por isso, algumas interrupções eram inevitáveis, devido ao difícil acesso da região. Nessas ocasiões, a tela de TV ficava preta. Isso se constituía em uma brecha de que a EcoTv soube tirar proveito, ao perceber a necessidade de preencher esse espaço, fazendo sua estreia com o programa EcoJornal.

Após cinco meses de transmissão de programação da EcoTv, a Rede Globo percebeu o que estava acontecendo e passou a transmitir a sua programação na íntegra para Paraty e região, e foi a partir desse ponto que começou a concorrência em busca de audiência.

Vale notar que a EcoTv passou a ser um veículo também de cunho político numa época, como muitas outras nestes países, de turbulência política. Buscava-se assim, esclarecer as ações dos políticos, e foi através dessa ação que as pessoas da

cidade começaram a participar mais dessas questões, interagindo mais intensamente com o canal, tornando-se cada vez mais parte desse canal, tomando posse do espaço que se lhes apresentava. Assim, começaram a expor mais seus problemas, buscar soluções, compartilhar, assim como também assistir a situação de outras pessoas, o que de certa maneira afetou significativamente na política e nas ações dos governantes locais.

A programação era diversa, desde o telejornal, que era seu principal programa, mas também havia uma programação voltada para o público infantil, entretenimento, e cultura local, além do intercâmbio com a cidade de Angra dos Reis. As duas cidades estavam conectadas através das transmissões.

A programação consistia em 70% de transmissão ao vivo, assim como as entrevistas, e a interação com os espectadores nas ruas. Aos sábados havia um programa chamado “Comunique-se”. Tratava-se de um *link*<sup>33</sup>, com a emissora de Angra dos Reis, para criar um diálogo aberto que fosse mediado, e a população de ambas as cidades pudesse discutir ao vivo os problemas locais. Não apenas debater, mas conhecer o problema alheio, e conseguir chegar a uma solução juntos.

**Figura 16** : Transmissão ao vivo do EcoJornal.



Fonte : Acervo EcoTv (1993).

<sup>33</sup>Termo utilizado para a conexão ao vivo com reporteres em diferentes pontos, ao vivo.

Outro programa que obteve grande sucesso foi a Revistinha do Ecolino, que era um programa infantil, realizado pelas crianças da escola pública de Paraty. Esse programa foi uma evolução das brincadeiras de rua, e a partir das “brincadeiras de TV”, e dos *making of*<sup>34</sup> realizado pela equipe da própria TV.

Figura 17 :Programa infantil.



Fonte : AcervoEcoTv (1993).

A equipe da EcoTv, sentiu a necessidade da comunidade local de envolver-se efetivamente também na produção de conteúdo. E foi pensando nisso que criaram algumas oficinas, para capacitar os interessados. Eram oficinas básicas sobre jornalismo, os alunos aprendiam como se comportar frente as câmeras, na oficina de montagem os alunos eram ensinados a como editar um vídeo e a partir daí aprender a transmitir o ritmo que gostariam para seus programas. Havia também noções básicas sobre roteirização e como manusear os equipamentos.

Enquanto os alunos assimilavam a prática, o conhecimento teórico era transmitido. Nas aulas práticas o aprendizado era mais rápido e compartilhado. Essa não é mais é

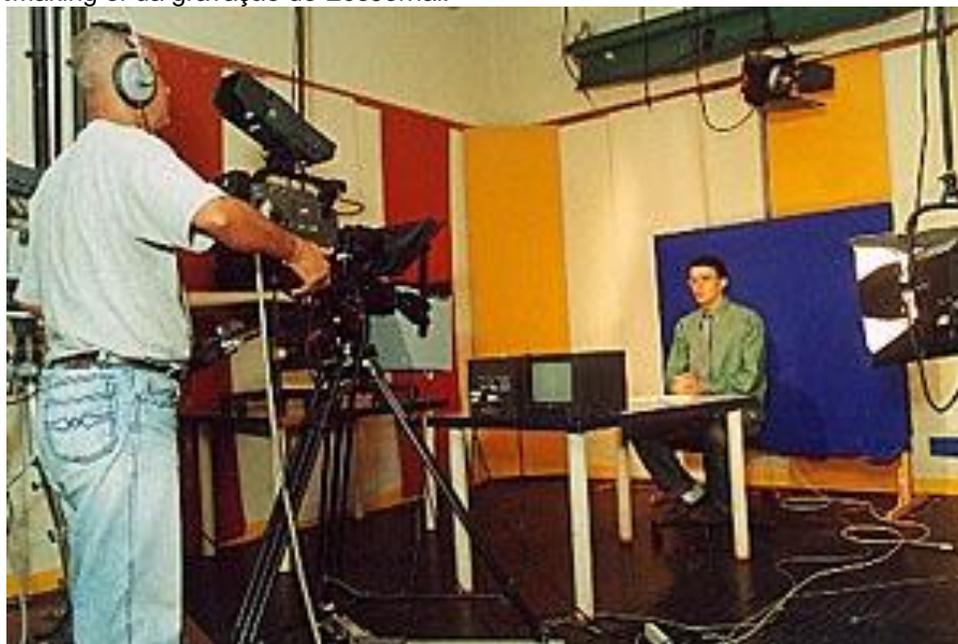
---

<sup>34</sup>Cenas gravadas dos bastidores de uma gravação.

do que a metodologia de ensino do Paulo Freire, é a pedagogia da autonomia. O aluno nada mais é do que um educando, ele assimila o objeto de estudo fazendo uso da prática dialética com a sua realidade, ou seja, segue seu próprio caminho, cria seu próprio método de ensino, tem autonomia.

Por não ser um cidadão muito violento, e também para fugir do sensacionalismo que já começa a ser empregado pelas grandes emissoras, a programação a ser criada tinha que ser extremamente criativa, por outro lado, Paraty, por sorte, é uma cidade pequena, mas com muitos personagens diferentes na comunidade, e então a programação ficou repleta de histórias locais. No começo da transmissão foram realizados vários pequenos documentários sobre a comunidade, a cidadania, e seus personagens. Aconteciam muitas manifestações sobre o lixo, educação ambiental, preservação da floresta e do mangue.

**Figura 18** : Making of da gravação do EcoJornal.



Fonte : Acervo EcoTv (1993).

No ano de 2000 a EcoTv não resistiu, e finalmente foi extinta. Apesar de todo o reconhecimento e apoio da comunidade, ela ainda era um canal educativo e comunitário e tinha pouco, ou nenhum, apoio financeiro, dentre eles podemos destacar a Eletronuclear e a Petrobrás, e a própria comunidade ajudava como podia, assim como

seus funcionários. Rapidamente após fechar, os equipamentos foram sucateando e o que vinha crescendo e dando bons resultados, infelizmente ficou obsoleto.

A Fundação Boas Novas de Televisão que administrava dezenas de emissoras em todo Brasil, assumiu a concessão das unidades da EcoTv (Paraty, Angra, Cabo Frio e Barra da Tijuca) com a missão de incentivar os trabalhos que já eram desenvolvidos e reconhecidos, como, por exemplo, o noticiário diário, as entrevistas com a população e a programação infantil. Após um ano dessa concessão, os funcionários foram todos demitidos ao mesmo tempo, os serviços de luz e telefone foram cortados e todo o material produzido foi totalmente perdido, o que restou são poucas fitas VHS.

O que vemos aí relatado é um problema que afeta muitas iniciativas no país. Projetos valiosos são interrompidos por não contarem com apoio das políticas públicas. O caso dessa Tv comunitária é exemplar. Tão logo começou a produzir-seuse feitos significativos para a educação de toda uma comunidade, pela falta de recursos e de incentivo externo, foi descontinuada.

Nesse sentido, é interessante ganhar valor por servir não apenas como reflexão sobre esse problema que assola a cultura do país, mas também por servir de denúncia para que situações semelhantes não se repitam. Felizmente, iniciativas benéficas acabam por encontrar força própria para continuar, como veremos a seguir.

## **2. ParatyTv**

Com a experiência da EcoTv e inspirada na OktoTv, Lia Capovilla junto com alguns ex-membros da EcoTv, e mais algumas pessoas interessadas em comunicação, novas mídias e suas possibilidades, resolveram criar o Núcleo de Novas Mídias. Esse núcleo atuou com pessoas de Paraty e da região que se reúnem para pensar projetos, e principalmente em como colocá-los em prática. A forma de distribuição desse conteúdo começou a ser realizada por meio do *website*<sup>35</sup> próprio. A

---

<sup>35</sup><http://paraty.com>

inclusão dos programas no *website* foi feita levando em consideração o que eles criaram, e segue a carta de diretrizes e princípios da EcoTV, inspirados pelas regras de bom convívio da OktoTV, que visa a criação de um conteúdo democrático, livre de propagandas, sem intervenção governamental, livre de preconceitos e principalmente, visa a interação com a comunidade.

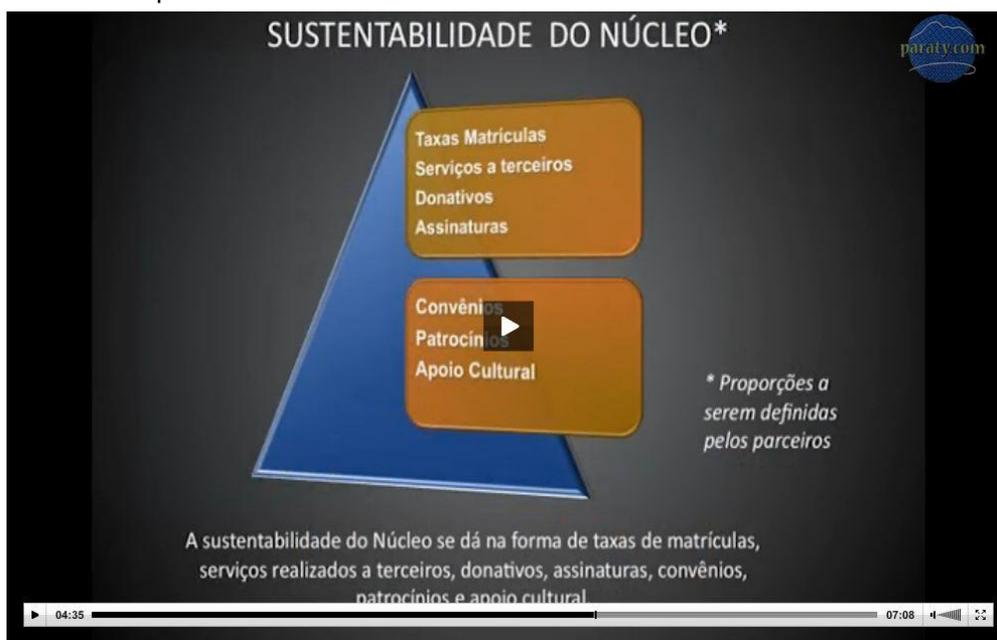
O Núcleo é responsável pela realização e divulgação, seus meios de produção, distribuição, e que possuem uma infra-estrutura própria, divulgando as informações locais. Comprometem-se também a melhorar esses meios de produção e distribuição de conteúdo. A ideia é que o grupo produza conteúdo, e que possam ter em suas mãos toda a infra-estrutura necessária: câmera, microfone, kit de iluminação, ilha de edição e um estúdio de produção que faça a transmissão em *live streaming*. Esses são recursos que a maioria da comunidade não tem acesso.

Para se tornar um “sócio” desse Núcleo, foram estabelecidos alguns “níveis” de comprometimento. Como pessoa física há três maneiras de se associar. No caso de pessoa física alguns tipos de perfis são mais procurados, como aqueles que atuam na área de comunicação, tecnologia ou audiovisual, independente do nível escolar ou da formação profissional, assim como estudantes ou já diplomados nas diversas áreas de conhecimento. Os associados podem ser: Efetivo, que é aquele associado profissional que atua na área e que quer transmitir seus conhecimentos, ajudando a construir e compartilhar conhecimentos. O associado voluntário é aquele que quer “doar” seu conhecimento, compartilhar e aprender sendo voluntário no Núcleo, esse associado pode ajudar no desenvolvimento das atividades. Já o associado contribuinte é uma pessoa que queira colaborar com materiais, e trabalhos para o Núcleo.

Há também a colaboração como pessoa jurídica, onde empresas, organizações, instituições, bem como ONGs, sindicatos, etc, possam atuar com propostas dentro da área de educação e comunicação. Há o associado institucional, que tem o intuito de formar parcerias, ou trabalhar em conjunto com o Núcleo, lembrando que estará isento de qualquer tipo de pagamento. Associado mantenedor, que é aquele que irá, de fato, dar a maior contribuição para manter o Núcleo, cuidar da manutenção e equipamentos. Para se tornar qualquer tipo de membro é necessário o pagamento de uma taxa, que será revertida totalmente para o desenvolvimento da *webtv*, vale lembrar que ainda

é ser uma TV comunitária, mas agora na *web*.

**Figura 19** :Pirâmide que demonstra a estrutura de sustentabilidade do Núcleo.



Fonte : retirado do vídeo de divulgação (2016).

Esse modelo foi pensado, de uma maneira que aParatyTv pudesse se manter financeiramente ativa, pois o apoio público, e privado é nulo. Dessa maneira a tv *online* comunitária, poderia se manter ofertando oficinas para a comunidade local interessada, assim como manter sua programação sendo transmitida.

Renato Pandovani, fotógrafo de cinema, esteve presente na criação da EcoTv, mas não foi um membro muito ativo. Ele participou por um tempo, mas logo surgiram outros projetos, no entanto, sempre esteve em sintonia com o que estava acontecendo. Ele passou a integrar o Núcleo junto com a Lia Capovilla, e por vivenciar a convergência dos meios, ele acredita que a ParatyTv é uma

ideiaempotencial..Hojeem dia as pessoasestãomudando o hábito de ver uma programaçãolinear e estãobuscando a *Internet* para ver o que querem. Pandovanivêisso como uma boa premissa.

Foi exatamenteem 2006 que a EcoTvressurge com o nome de ParatyTv. Agora a nova TV *online* passa a serem uma nova plataforma de transmissão de informaçãoemParaty por meio da *Internet*. É transmitidaem*live streaming* e os destaquesão “postados” *on demand*<sup>36</sup>.

Esse canal retornou como referência de conteúdo no município de Paraty. Exibindocontribuições de colaboradores e depoimentos de pessoasilustres da comunidade que contam um pouco da História de Paraty, reconstruindo-a. EmParatyacontecetodoano um eventoliteráriochamado FLIP<sup>37</sup>, nelesãopresentados grandes nomes da literaturanacional e internacional. As câmeras da ParatyTv, posicionam-se nos principaispontos dos acontecimentos, e transmitem, pela primeiravez na história do evento, as mesas dos autores. Foi um acontecimento no qual a ParatyTvcumpriu um papel muito importante. Ela ampliou e projetou as discussões do evento e todo o seuentorno, com exclusividade e a nívelmundial.

**Figura 20** :Primeiratransmissão ao vivo da ParatyTv.

---

<sup>36</sup><http://novasmidias.paraty.com/paraty-tv/>

<sup>37</sup><https://www.flip.org.br/>

## 1a. Regata de Veleiros Clássicos – etapa Paraty

19 de outubro de 2012 | Filed under: Esporte, Notícias, Vídeos | Posted by: admin



19 a 21 de outubro – Cerca de 25 veleiros clássicos participam desta etapa. O evento é o primeiro da categoria no Brasil. Uma oportunidade para os amantes da vela curtirem o charme dos barcos antigos desfilando nos mares da Baía de Paraty.

Fonte : Portal Paraty (2012)

A nova equipação os antigos funcionários da extinta EcoTv, que estavam ansiosos para voltar a fazer televisão em Paraty. Lia Capovilla uma das fundadoras e colaboradoras da EcoTv e agora da ParatyTv, mencionou que, “a convergência dos meios de comunicação, possibilitam com o advento da Internet, o surgimento de diferentes ferramentas de comunicação local, e que possuem uma abrangência global”. A criação da ParatyTv surgiu, para que o cidadão assista, de casa, às imagens ao vivo ou gravadas, dos eventos mais importantes da cidade. E que, principalmente, participem, colaborem com informações, e produções de conteúdo para ser distribuído pela ParatyTv.

Assim, finalmente as pequenas comunidades têm a oportunidade de expressar seus pensamentos e divulgar a cultura local, algo que trás qualidade de vida e enriquece as informações da cidade, através de conteúdos que normalmente não são divulgados ou não interessam aos meios de comunicação convencionais.

No ano de 2012 a ParatyTv foi convocada pelo CAPS - Centro de Atendimento Psicossocial da Secretária Municipal de Saúde da cidade de Paraty para integrar o comitê de comemoração da Semana de Luta Antimanicomial. Foi uma proposta elaborada por uma integrante da equipe de atendimento que, na época, ministrava a oficina de arte para os internos. O projeto propôs a documentação em vídeo através de entrevistas, a fim de divulgar, para a população, o trabalho que estava sendo realizado na instituição. A ParatyTv criou uma proposta de oficina, na qual os próprios internos do CAPS, tiveram a oportunidade de produzir seus vídeos.

Em 2013 este projeto ocorreu novamente, só que desta vez foi feita a cobertura do baile de Carnaval do CAPS. A proposta da coordenação é que essa iniciativa transforme-se em oficina permanente, onde serão desenvolvidas habilidades específicas dos internos. E, assim, os internos podem encontrar na produção de audiovisuais, uma maneira de expressar suas criatividade.

O portal *online streaming*, teve o intuito de se tornar um canal contínuo de *live streaming* para veiculação de produção de conteúdo local. Além de produzir conteúdo e transmiti-lo, também convocava a comunidade para participarem efetivamente dessa produção. Uma das grandes aspirações do Núcleo foi tornar ParatyTv em uma EcoTv com proporções maiores, e inspirados na *OktoTv* e na Escola de Cuba, pretendiam criar uma TV Escola, um local no qual as pessoas possam ter, além do contato com as novas mídias, também um contato humano que conecta as pessoas, não somente na rede, mas também fora dela, no qual não seria composto por professores e alunos, mas sim pessoas compartilhando conhecimentos e experiências, agregando valores. Não há apenas pessoas que detêm o conhecimento e que tem a função de “depositar” seu conhecimento. Essa forma de ensinar acaba por anular o processo de descobertas e de indagações, aniquilando a função dos *workshops*, que é de inquietar, aguçar a mente das pessoas e não acomodá-las.

**Figura 21** : Modelo de oficinas propostas pelo Núcleo.

# OFICINAS DO NÚCLEO



 Engenharia	 Conteúdo	 Estética e Formatos	 Produção	 Divulgação e Vendas
<ul style="list-style-type: none"><li>• servidores</li><li>• encoders</li><li>• codecs</li><li>• cabeamentos</li><li>• equipamentos de câmera e áudio</li><li>• Teoria em telecomunicações</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• pauta</li><li>• grade de programação</li><li>• Roteiros, reportagens</li><li>• Editorias</li><li>• Jornalismo comunitário</li><li>• Redes participativas</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• limitações dos formatos</li><li>• Linguagens (cinema, rádio, mídia spot, tv, internet)</li><li>• Fotografia, som e iluminação</li><li>• webdesign e programação</li><li>• Edição e finalização</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• cronogramas</li><li>• orçamentos</li><li>• infra-estrutura</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>•estratégias</li><li>•Comercialização</li><li>•Distribuição</li></ul>

Profissionais convidados dão oficinas e acompanham a produção, a distribuição e exibição do conteúdo.

▶ 04:10 07:08

Fonte : retirado do vídeo de divulgação (2016).

As oficinas contemplam ;

### a) **Vídeobásico**

A oficina de vídeo é destinada às pessoas, que nunca operaram uma câmera de vídeo. O aluno irá aprender os conceitos básicos, teóricos e práticos de uma produção em vídeo, conhecerá as técnicas e as linguagens cinematográficas. O instrutor irá acompanhar todo o processo de aprendizagem com dicas e informações complementares. As aulas buscam ser didáticas e lúdicas e o aluno não irá aprender apenas a operar uma câmera, mas sim a observar, compor e a

enquadrar uma cena. Essa oficina educa o olhar e tende a melhorar a qualidade dos vídeos e fotos. São quatro dias de oficina e a carga horária é de 12 horas no total.

### **b) Comunicação para crianças**

Essa oficina é destinada a crianças na faixa de 8 aos 12 anos de idade. Seu objetivo fundamental é acelerar e contextualizar o difícil processo de alfabetização. A proposta é que a escrita e as leituras sejam complementos para a fotografia e vídeo. O resultado da oficina é um produto coletivo, criado e desenvolvido a partir de um tema sugerido. A escolha do tema serve para que os alunos identifiquem o meio em que vivem e sua percepção de mundo, reconhecendo-se como parte integrante do ambiente. A ideia é que eles se tornem membros ativos do núcleo comunitário.

As linguagens conhecidas pelo aluno, como a escrita e a falada, são transmitidas de maneira que funcionam como suporte inicial para as linguagens tecnológicas, o computador, a câmera, à *Internet*, etc. No final de cada oficina cada aluno adquire um DVD, do projeto desenvolvido e editado.

### **c) Trilha sonora**

A oficina de trilha sonora tem o intuito de desenvolver no aluno a percepção sobre a função da música como trilha sonora no cinema, teatro e televisão. A oficina divide-se em duas etapas, na primeira o instrutor irá apresentar trabalhos pessoais, abordar o processo de criação e suas influências, compartilhar trechos de filmes de grande referência mundial, que são, até hoje, destaques nos estudos sobre trilha sonora cinematográfica, além de abordar uma breve história da música no cinema (mudo, falado, desenho animado e novas tecnologias). A segunda etapa da oficina será a criação e produção de uma trilha sonora que será composta a partir de um *briefing*. Ele irá dar informações de como será a criação da trilha e define como ela será composta e, ainda, qual é o tema principal ou como serão os trechos musicais. Por fim, será realizada a produção e a gravação da trilha sonora com o tipo de instrumento a ser utilizado, a composição e os arranjos.

#### **d) Realização de documentários**

A oficina de realização de documentário tem seu foco na formação em cinema, vídeo e televisão. É um curso de duração de um ano e contará com uma turma de 40 alunos. É um curso estruturado em 3 níveis diferentes: teórico, técnico e prático. Será modular e progressivo, permitindo o desenvolvimento natural e de crescimento gradativo do aluno. Tanto em relação ao conhecimento para a criação, quanto para a produção de um objeto teórico ou prático referente ao audiovisual. A oficina ainda está sendo pensada e é um projeto futuro.

#### **e) Mídia e Sociedade**

A proposta tem uma parceria com o LEPAC - Laboratório de Estudos e Pesquisas em Artes e Ciências da UNICAMP, em Paraty. Ele é ligado à Pró-Reitoria de Extensão e Assuntos Comunitários (PREAC) e seu objetivo é a produção de estudos e conhecimentos científicos, em trabalhos de extensão universitária voltados às questões sociais e comunitárias, e na divulgação cultural da região de Paraty. O LEPAC tem como projeto a criação de cursos *online*, cujo objetivo é estabelecer condições de formação continuada, em âmbito de extensão universitária, destinada aos profissionais de qualquer área de conhecimento. O intuito é de promover uma visão analítica e, principalmente, crítica sobre a estruturação de conteúdos com base nos meios de comunicação de massa. A meta é qualificar membros docentes da rede escolar local para a implementação do tema "mídia e consumo".

Esse é um modelo de TV comunitária parecido com o modelo popular do rádio: voz do povo, onde toda a comunidade pode falar, e ser ouvida. Esse formato abandona as amarras da estética do espetáculo, foge dos padrões "grande mídia" de se fazer televisão, e dos programas jornalísticos sensacionalistas e não realiza produções de grandes auditórios, de fato, implementa a verdadeira produção criativa da tribos e das comunidades, criando uma cultura cidadã. É a estética do cotidiano que carrega uma mensagem e que acaba por produzir novas

sensibilidades. Não é ensinar, mas é pensarem como extrair informação e potencializar o conhecimento da comunidade. O fato de ser local torna esse projeto, ao mesmo tempo, em uma TV Global, porque transfere mais universalidade às pequenas histórias, são histórias genuínas.

### **3. Cenário atual da WebTV no Brasil**

Por intermédio de determinadas plataformas, anteriormente citadas nestas teses, podemos concluir que temos uma vasta produção de conteúdo online, provinda do usuário, a gama de canais espalhados pela rede é enorme, é fato que nem todos eles merecem a devida atenção, pois não preenchem certos pré-requisitos, como ;

- a) Qualidade de produção
- b) Qualidade de conteúdo
- c) Interatividade

Iremos citar dois casos que preenchem esses pré-requisitos. Mas há diversos outros casos de criação de *WebTv*, disseminados pela rede, assim como muitos novos deverão surgir.

#### **Núcleo de Mídias**

Após toda uma experimentação do Núcleo de Mídias, que já foi apresentado anteriormente nesta tese, o Núcleo partiu para uma nova empreitada. A idéia agora, é tentar ser mais sustentável. Os membros do Núcleo estão trabalhando em uma plataforma, na qual eles consigam transmitir seu conteúdo. No momento há uma programação de vídeo do núcleo, que está em fase experimental. O local no qual o Núcleo está localizado é por concessão, assim como todos os equipamentos presentes.

O setor de programação do Núcleo atualmente está trabalhando em um sistema que utiliza um modo de funcionar como se fosse um site, ou um aplicativo para celular, no qual ele reúne vários canais, abertos e da tv paga. No momento está em fase inicial de testes, e somente os integrantes têm acesso. A ideia é vender esse modelo, cada região teria um canal social, fazendo parte dessa programação, e nacionalmente

teríamos apenas um canal social, com programação de vários canais, criados por usuários. A distribuição se dá através de uma lista, uma *playlist* junto com programas de outros canais comunitários. Por enquanto essa é a única proposta de funcionar, e é considerada uma utopia.

O que está em pleno funcionamento é a programação de rádio, estão hospedados em uma plataforma *online*, a BRLogic, pra isso, diariamente há uma programação sendo produzida e transmitida. É possível acoplar uma câmera nessa transmissão, mas é somente uma câmera básica, como se fosse uma câmera de segurança, de monitoramento apenas do ambiente. Mas tornou-se uma *live* do programa de rádio.

Em 2016 e 2017, o Núcleo engajou-se em realizar o projeto da Sexta Básica, que é um programa com artistas locais, a ideia principal era trazer as pessoas locais de Paraty, para dentro do Núcleo. Eram artistas autorais, que iam tocar as sextas à noite, o Núcleo foi transformado em um ambiente de bar, com show ao vivo. Artesãos locais também foram convidados para levar sua arte, então criou-se uma rede de produtores locais, eles depositavam seus produtos numa sexta, que no fim do evento era sorteada. O evento presencial foi considerado um sucesso, pois a sede do núcleo que sediava, costumava ficar cheia de pessoas prestigiando o evento. Tornou-se um marco.

A Paraty Tv arrecadava dinheiro com a venda desses bilhetes. Mas eram valores de ajuda de custo, apenas para comprar alimentação pra equipe. O site que abrigava as transmissões da ParatyTv, não existe mais, houve uma grande falta de financiamento para manter as estruturas. Atualmente a ParatyTv mantém um canal na plataforma *You Tube*, e durante o evento, ocorria uma transmissão ao vivo, mas não teve retorno em questão de acessos, no máximo dois usuários assistindo, o dia que mais teve audiência foi de doze pessoas apenas. Após quase um ano, a equipe do Núcleo sentiu que não havia mais a necessidade de continuar com o evento, porque o interesse de comparecer se perdeu, além de tomar tempo e dinheiro da equipe, e não haver retorno, nem financeiro, e nem institucional.

Em 2017, A TV Futura, com a Rede Globo local, realizou uma oficina, e utilizaram o Núcleo como sede. Fizeram uma oficina para crianças de documentário. Foi um mini-documentário, que implicou que as crianças passassem uma semana no

núcleo, tiveram aulas de roteiro, de manuseamento de equipamentos, e noções de edição. Eles trouxeram profissionais para ministrar as oficinas, mas o pessoal do Núcleo ficou no suporte de todas as aulas. O SESC também realizou uma oficina de audiovisual, para contar um pouco da história da FLIP, e que depois foi apresentado durante a semana da FLIP.

O Núcleo tentou também fazer algumas oficinas, mas não houve o interesse, principalmente porque seriam pagas. O foco principal do Núcleo é a experimentação em pequenas escalas de novos formatos, plataformas de *software* e *hardware*. Pretendia-se proporcionar, além de um laboratório vivo, um modelo de produção de conteúdo digital *live streaming* para outras regiões, também pretendendo trazer reais benefícios à população local, estimulando o desenvolvimento sustentável e tecnológico da região.

O governo federal, estadual e municipal não financia esse tipo de projeto de sustentabilidade, porque, segundo Lia Capovilla, TV Educativa é considerada algo supérfluo, quando estamos em crise, os projetos culturais, educacionais e as TVs educativas são os primeiros a serem cancelados. Da maneira que a EcoTV vinha caminhando, ela era considerada como sendo uma ameaça para os políticos locais. Tanto é que, quando encerrou suas atividades, ninguém teve interesse em dar continuidade ao projeto implantado pela EcoTV e, de fato, ninguém assumiu a estrutura que foi abandonada. No momento a ParatyTV também não tem nenhum tipo de incentivo ou financiamento. Lia Capovilla, assim como seu pai o Capô, acreditam que um bom método de sustentabilidade é ter um conselho comunitário para gerir a programação, assim como a sustentabilidade desse canal.

### **Curta o circuito**

Na cidade de Amparo, temos uma experimentação de *WebTV*, que merece ser mencionada, é a Curta o Circuito. Seu nome de origem está relacionado primeiramente porque estão localizados no Circuito das Águas Paulista. E Curta, é devido à linguagem da tecnologia no momento, que é uma imediatividade.

A *WebTvCurta o Circuito*, é um projeto que foi proposto pela Fundação São Pedro, e que recebe patrocínio da Fernandez Indústria de Papel e Tapeço Sinasa, por meio da Lei Estadual de Incentivo à Cultura, através do ProAC (Programa de Ação Cultural), da Secretaria de Cultura do Estado de São Paulo.

O período de realização do projeto foi de dois anos, 2015-2017, estendendo-se até 2019, esse período é equivalente a todas as etapas, desde a inscrição para edital, passando pela aprovação, captação dos recursos, desenvolvimento e o encerramento. A equipe é composta por;

- Priscila Juliê – Coordenadora.
- Rafael Piffer - Diretor de produção.
- Daniel Paz Araújo - Desenvolveu o site.
- Adilson Jorge - Assessor de Imprensa.
- Agnaldo Campos - Assistente de Direção.
- Paulo Santiago - Diretor de fotografia.
- Manoela Lopes Perez - Assistente de Produção.
- Rafaela Lenzi - Assistente de Produção.
- Rafaela Oliveira - Assistente de Produção.

O principal objetivo é a criação e manutenção de uma *webtv*, que contemple diversas produções audiovisuais, e sobre uma temática variada como cultura, educação, esporte, meio ambiente e comportamento. Esse projeto, visou também a realização de oficinas gratuitas na área de audiovisual, destinadas à jovens entre 14 e 25 anos, moradores de Amparo e região. Seguindo os exemplos já citados, como a OktoTv e ParatyTv, a ideia é conseguir realizar um projeto tão grande quanto foram os exemplos anteriores.

A premissa é de que cada vídeo produzido pelos alunos tenha de cinco a dez 10 minutos, de modo a ser considerado um programa. Esse conteúdo é posteriormente divulgado *on demand*, e fica disponível em <http://www.curtaocircuito.tv.br/>.

As oficinas ofertadas, são as básicas para que um programa de tv consiga ser realizado, há oficina de roteiro, produção, edição e finalização de vídeos. Esse projeto, assim como a premissa da EcoTv, visa beneficiar a comunidade local de

Amparo. Os alunos não são incentivados a não serem apenas consumidores de conteúdo, ou aprender a criar e não compartilhar conhecimento, a ideia central é de que esses alunos torne-se multiplicadores de conhecimento.

O resultado dessa experimentação atingiu as metas da equipa organizadora. Os alunos experimentaram técnicas e práticas do audiovisual, acompanharam as produções, participaram da criação de pautas, etc, ou seja, fizeram parte de todo o processo de criação. Priscila Juliê, coordenadora da *webTv*, acredita que as crianças se sentiram empoderadas, pois houve muita liberdade e incentivo para a criação de conteúdo, mas, ao mesmo tempo, tinham total responsabilidade pelo resultado. Com isso, amadureceram e buscaram mais informações após o término do projeto.

**Figura 22:** Imagem do website do projeto Curta o Circuito.



Fonte : Retirado do *website* do projeto. (2019)

A perspectiva e expectativa para o futuro é a de que esse projeto continue, no momento atual a equipe está aguardando uma captação de um novo fundo, para realizar um novo projeto. A Escola de Cinema de Amparo.

Como se pode ver, as buscas de continuidade de projetos de televisão comunitária não cessam. Isso significa que, mesmo descontinuados, projetos deixam raízes que podem voltar a frutificar em função de ideais educativos e comunitários que não se apagam não obstante a falta de incentivo externo, o que só vem provar que os ideais são mais fortes do que os impecilhos.

No próximo capítulo iremos apresentar um roteiro para a criação e implementação de WebTvs. Isso deverá servir de orientação para aqueles que desejam manter acesa a chama dos exemplos discutidos nesta tese, levando à frente a tocha dos ideais.

### **CAPÍTULO 3 : ROTEIRO PARA UMA WEBTV EDUCACIONAL**

A maneira na qual o espectador tem consumido os conteúdos *online*, ainda está em um período de transição, mas já é possível afirmar que é uma área consolidada. O sucesso das plataformas de vídeos é um fato inegável, todos os dias são milhões de pessoas buscando conteúdo de todos os seguimentos,

seja entretenimento como também educacional. Já afirmamos nessa tese que atualmente a televisão tradicional não é o suficiente para suprir a nova demanda do mercado, e foi nesse momento que a *Web Tv* tornou-se uma grande aposta para ser investida.

As grandes redes de televisão já perceberam essa necessidade de buscar um novo modelo que seja sustentável, e que consigam suprir a nova demanda que o espectador exige. O novo espectador não espera apenas consumir o conteúdo *On Demand*, mas um novo movimento surgiu que é o de criar, gerar e compartilhar seu próprio conteúdo.

Em síntese, o sistema digital rompeu com o modelo de produção e distribuição da informação de um-para-todos, pois no ciberespaço a relação acontece no contexto de todos-todos, modificando comportamentos sedimentados pelas mídias tradicionais (MATTOS, 2013, p.8).

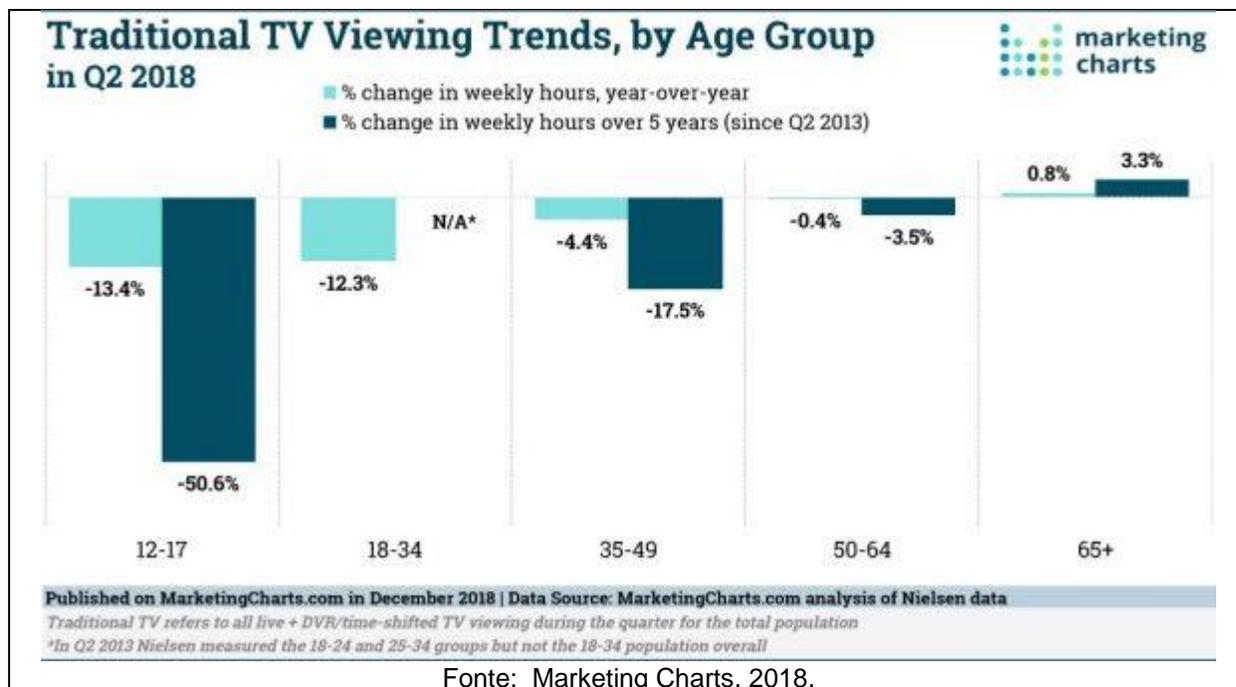
A *Ampere Analysis*<sup>38</sup>, uma empresa norte-americana de consultoria e análise de dados *online*, que é especializada em *marketing* e comunicação. Todo ano realiza uma pesquisa de como foi o mercado ao decorrer do ano, o último estudo foi realizado no final do ano de 2018, dentre eles o que nos chamou a atenção para a tese foram os dados sobre as receitas globais de gastos com assinaturas dos serviços de *streaming* (como Netflix, HBO, HULU, etc). Os números alcançaram 46 bilhões de dólares, o que superou o número de vendas globais com ingressos de cinema que fechou o ano na casa dos 40 bilhões de dólares. Em parceria com a *Rethink Technology*<sup>39</sup>, ambos conseguem prever que em 2023 o tempo médio que as pessoas irão utilizar o serviço de *streaming online* irá ultrapassar o tempo que assistem a programação da grade de televisão convencional.

Os resultados da pesquisa sobre a transição da tv convencional, para o *streaming* é mostrado abaixo;

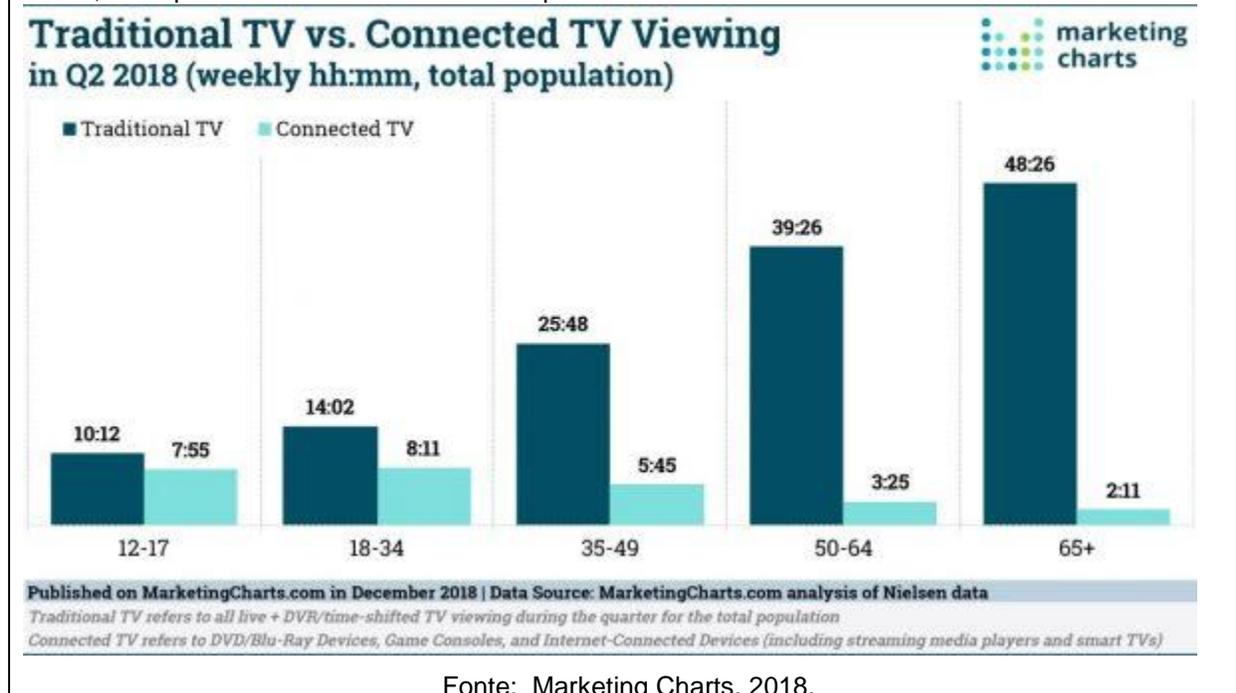
**Gráfico 3** : Número de horas por semana da televisão tradicional caiu em 50,6% entre os jovens de 12 a 17 anos.

<sup>38</sup><https://www.ampereanalysis.com/about>

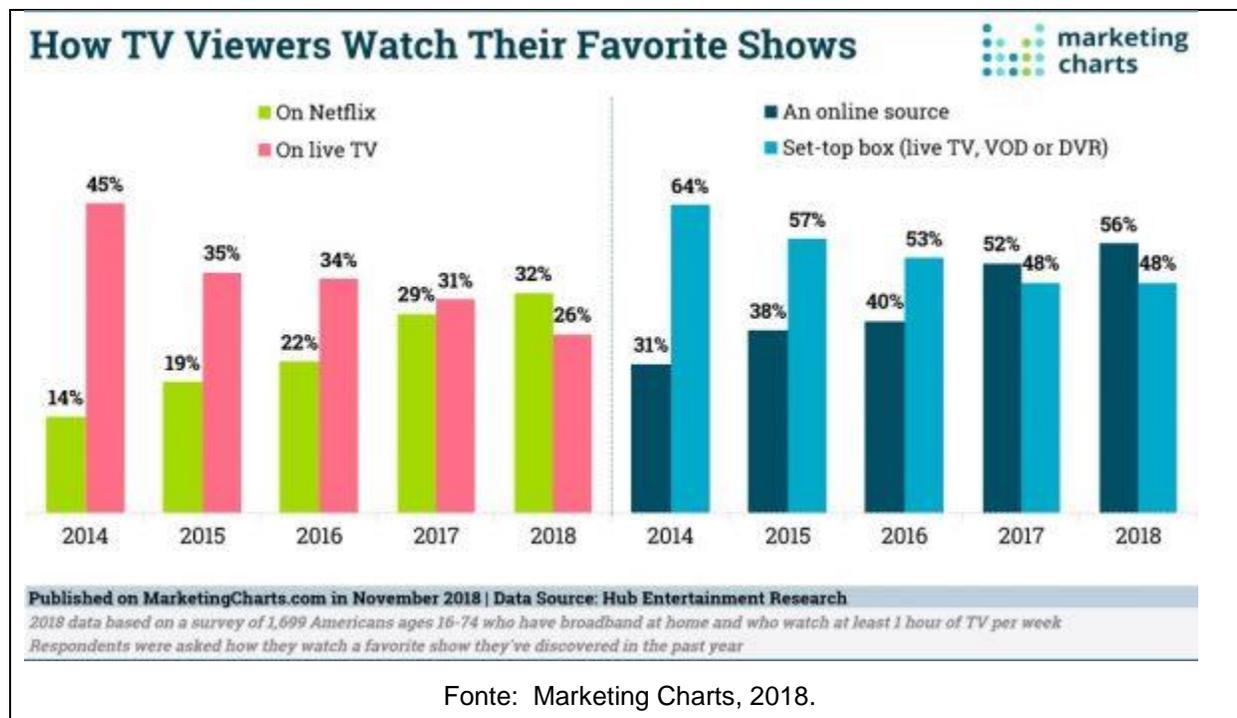
<sup>39</sup><https://rethinkresearch.biz/>



**Gráfico 4:** É possível observar que os mais jovens estão mais conectados e assistem mais conteúdo *online*, enquanto os mais velhos preferem os conteúdos da televisão tradicional.



**Gráfico 5:** Os dados mais notáveis é que 32% assistiram conteúdo na Netflix, enquanto 26% na TV ao vivo. 56% dos usuários assistiram algum *online* e 48% na tv tradicional.



As vantagens de uma *WebTV* são infinitas, e por ser um estudo em andamento a cada novo lançamento uma nova característica será adicionada. Uma das principais é a flexibilidade que ela possui em relação a escolha que temos do conteúdo, de qual programação queremos. Outra importante característica é a grade de programação ser *on demand*, nos permitindo fazer a escolha do melhor horário, em qualquer lugar e através de diversas interfaces; *smartphones*, *smartTV*, computadores, tablets, etc.

Podemos considerar como *WebTV*, todo e qualquer conteúdo visual (vídeo) ou audiovisual (áudio e vídeo) assistido principalmente pelo computador e que conseguira partir de transmissões ao vivo ou de vídeos para download, uma programação própria (BONFANTI E FREIRE, 2008 apud CERQUEIRA, 2009, p.5).

Por ser uma tecnologia extremamente atual, que faz parte do cotidiano de todos, principalmente dos jovens é comum de que se tornaria um assunto banal e que cabaria entrando nas escolas, com isso é preciso re-pensar em uma tecnologia educacional, que visa novas práticas educacionais de ensino-aprendizagem. A tecnologia educacional não deve se limitar a um uso restrito dos dispositivos, e permanecer no já

tradicional “pesquisa *online*”, o aluno tem a necessidade de fazer e ser parte efetiva de uma criação de conteúdo. A tecnologia educacional é um estudo que se faz necessária a prática através do uso do celular, *Internet* e de tudo o que nos rodeia no cotidiano.

Nos estudos de tecnologia educacional procura-se pensar em formas adequadas de utilizar os recursos tecnológicos na educação, ou seja, as funções maiores da escola serão enriquecidas com a grandeza das novas fontes de informações e ferramentas tecnológicas modernas preocupando-se com as técnicas e sua adequação às necessidades e para a realidade dos alunos, da escola, do professor e da cultura em que a educação está inserida.

O educador que, entregue a procedimentos autoritários ou paternalistas que impedem ou dificultam o exercício da curiosidade do educando, termina por igualmente tolher sua própria curiosidade (FREIRE, 1996, p.51).

O educador possui um papel importante nesse processo, mas a grande expectativa é fazer com que o aluno se torne autônomo que ele por si só possa gerar conteúdo online, através de uma rede de inteligência coletiva. Há uma facilidade de assimilação de conhecimento por parte dos alunos, porque é uma ferramenta que dialoga diretamente com sua cultura, as novas mídias são ferramentas cognitivas, que podem funcionar muitas vezes como um mediador e estimulador do processo de ensino-aprendizagem.

O educador democrático não pode negar-se o dever de, na sua prática docente, reforçar a capacidade crítica do educando, sua curiosidade, sua insubmissão. Uma de suas tarefas primordiais é trabalhar com os educandos a rigorosidade metódica com que devem se “aproximar” dos objetos cognoscíveis (FREIRE, 1996, p.13).

Uma das facilidades é que as gerações atuais já estão inseridas nessa nova cultura tecnológica, e de um modo geral a grande maioria possui acesso a elas, assim como estão bem abertas e possuem grande facilidade em lidar com tais avanços. Todavia sabemos que é sim necessário que haja um desenvolvimento de habilidades específicas para tal uso na educação, não basta estar apto para lidar com a informática e ter o conhecimento abrangente sobre os recursos que essas tecnologias nos fornecem. Para preparar tais alunos é preciso primeiramente preparar e habilitar o

professor, para saber lidar com as novas tecnologias, e poder transmitir e trocar informações com alunos.

Percebe-se também que já ainda uma certa relutância a respeito do uso dessas tecnologias em sala de aula, e a favor do ensino e aprendizagem. Mas é essa visão que devemos mudar e agregar essa cultura tecnológica em sala de aula, o engajamento já existe por parte do aluno, basta direcioná-lo.

A curiosidade como inquietação indagadora, como inclinação ao desvelamento de algo, como pergunta verbalizada ou não, como procura de esclarecimento, como sinal de atenção que sugere alerta faz parte integrante do fenômeno vital (FREIRE, 1996, p.15).

Sabemos da dificuldade, e falta de infraestrutura que algumas escolas possuem, assim como a falta de formação de qualidade para professores quanto ao uso dessas novas tecnologias. De fato existe uma necessidade latente de adequação e de uma abertura para o que é novo, com o propósito de tornar as aulas mais atraentes, participativas e eficientes. A ideia não é abandonar o ensino tradicional, mas sim usufruir das novas tecnologias em sala de aula.

É necessário aprimorar a qualidade da educação, visando proporcionar novos caminhos para esse ensino e aprendizagem, além de trazer novas metodologias e principalmente formar novos educadores, ajudando-os a descobrir estratégias inovadoras para o aperfeiçoamento do processo educacional.

Com isso iremos conseguir tornar as aulas mais atraentes e inovadoras, visando ampliar novas possibilidades para alunos e também para professores, tornando a aprendizagem mais motivadora e significativa. Isso é uma das atitudes que trabalham para a diminuição das reprovações e da evasão escolar, porque irá auxiliar os alunos que tenham facilidades e dificuldades de aprendizagem, através de uma educação personalizada, despertando assim o interesse deles para os estudos.

Aumentar também a integração e o diálogo entre alunos e professores através da incentivação e da autoconfiança, a afetividade, a autonomia e a socialização entre docentes e discentes, o que acaba auxiliando na melhoria de desempenho dos alunos, cativando-os e chamando a atenção para uma linguagem que conversa diretamente

com a realidade de cada um, ampliando essa sala de aula para fora do horário e do ambiente escolar, que muitas vezes pode ser opressor, poderemos notar também uma melhora em relação a produtividade nas lições de casa, porque iremos estimular alunos a aprenderem e a ensinarem também.

Aumentando o diálogo com a família, sobre os assuntos vistos em aula, pode haver uma participação ainda mais efetiva da família na escola, e por fim irá despertar a curiosidade e as novas descobertas, através da estimulação de novas experiências através dessa cultura digital, queremos que os alunos por si construam novas competências, e contribuam para o desenvolvimento do ambiente escolar como um todo.

Castells (2002) afirma que informação e comunicação nada mais são do que instrumentos que possuem poderes alternativos de resistências e de mudanças sociais. “o poder de influência sobre o pensamento das pessoas – que é exercido pela comunicação- é uma ferramenta de resultado incerto, porém fundamental.” O autor também comenta sobre o pensamento coletivo, que é definido como “pensamento que absorve tudo e é difundido por toda sociedade (...) não é a soma dos pensamentos individuais em interação.”

O que ele quer dizer com isso é a respeito de um público ativo na produção de conteúdo, a maior influência que a mídia pode exercer não é somente proveniente do que ela publica, mas principalmente do que não é publicado, é o que instiga e engaja as pessoas a criarem seu próprio conteúdo.

Deleuze (1986) explica Foucault sobre a definição de poder “ele é menos uma propriedade que uma estratégia, e seus efeitos não são atribuídos a uma apropriação, mas a disposições, a manobras, táticas, técnicas, funcionamentos; ele se exerce mais do que se possui, não é o privilégio adquirido ou conservado da classe dominante, mas o efeito de conjunto de suas estratégias”.

A *WebTv* vem para modificar essa dominância de poder, consolidando a democratização da informação. A produção audiovisual pode ser vista como um catalisador de aprendizagem. É o método do qual cada aluno tem o seu ritmo de aprendizado, por muitas ocasiões em sala de aula isso não é possível, mas com a produção de uma *WebTv* há uma maior interação entre os colegas e uma troca de

informação, conhecimentos e compartilhamento. O aluno possui controle na construção de conhecimento, e portanto ele mesmo pode se guiar da melhor maneira para que se adeque a ele.

Atualmente há algumas escolas de ensino fundamental e médio que estão investindo em novas e diferentes práticas metodológicas de ensino, que consigam envolver o aluno dentro e fora de sala de aula, tornando-o cada vez mais engajado e autônomo.

Temos um exemplo na cidade de Bauru, é o canal TV Ayrton Busch WEBTV<sup>40</sup>, é um canal que está hospedado no *Youtube* e é considerado como uma referência de inovação educacional. O criador é um aluno o próprio Ayrton, apaixonado por comunicação social, em conversa com alguns colegas e professores em 2016 se deu o início do canal. São quase 500 inscritos e 52 mil visualizações. No começo o material criado era sobre atividades do ambiente escolar, hoje em dia os alunos visam acompanhá-lo também o dia a dia da cidade. Com os alunos que criaram o projeto já estão se formando e o legado está sendo transmitido para alunos mais novos.

A partir dessa premissa apresentamos um projeto de uma *WebTv* em uma escola pública de ensino médio do Estado de São Paulo. Por ser uma escola de ensino integral, a E.E. Reverendo Tércio encaixou-se perfeitamente para o projeto. É uma escola que conta com atividades interdisciplinares além do currículo tradicional de ensino.

A diferença trazida pela informática é que ela dá um aporte técnico ao problema. As memórias de acesso aleatório dos computadores, bem como os dispositivos de armazenamento não lineares (...) possibilitam uma recuperação interativa dos dados armazenados, ou seja, eles permitem que o processo de leitura seja cumprido como um percurso, definido pelo leitor-operador, ao longo de um universo textual onde todos os elementos são dados de forma simultânea. (MACHADO, 1997, p.145)

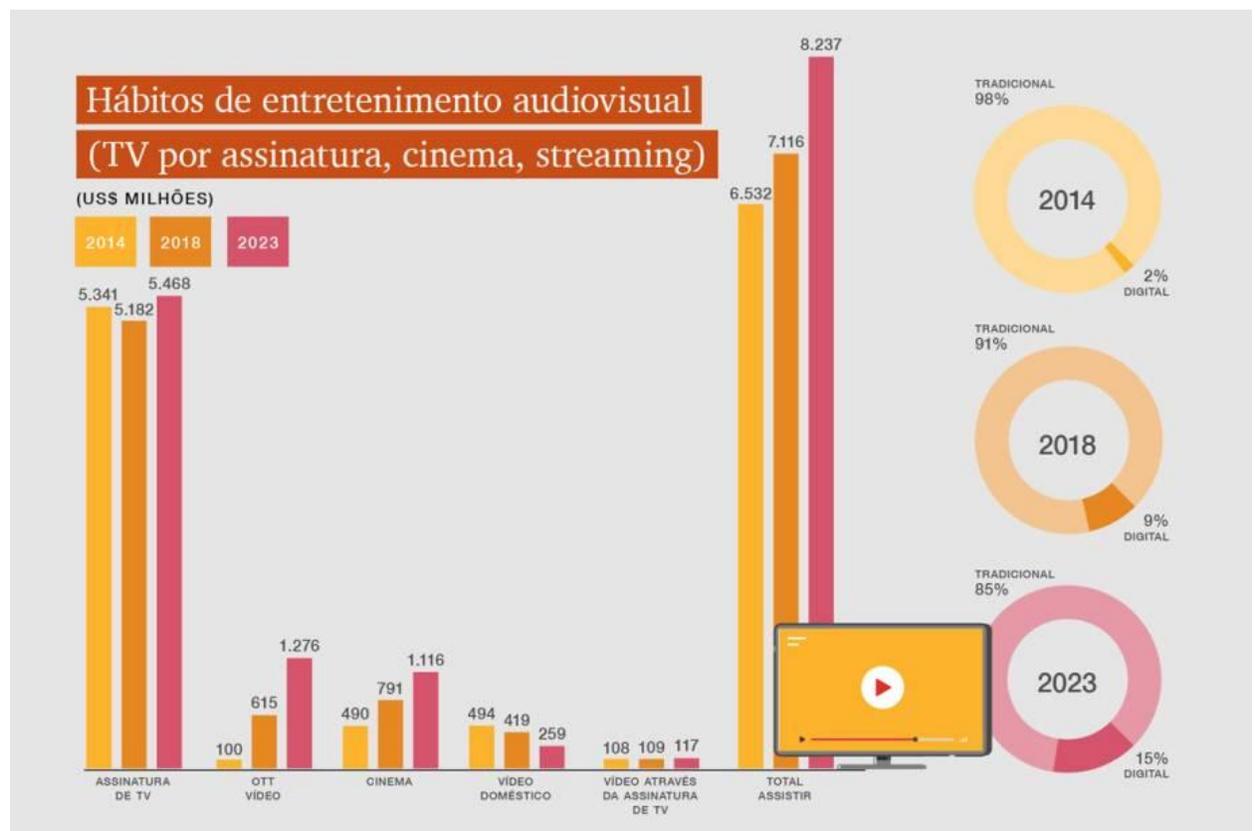
O curso tem o intuito de desenvolver habilidades nos alunos e também professores, a premissa é utilizar a tecnologia e o audiovisual como ferramenta de

---

<sup>40</sup><https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2018/09/alunos-de-escola-da-periferia-criam-propria-tv-em-bauru-no-interior-de-sp.shtml>

ensino e aprendizagem. Promovendo a integração tecnológica ao currículo. Por tecnologia configuramos o uso de linguagens que estão próximas dos alunos, como a utilização de *smartphones*, assim como de redes sociais. O audiovisual hoje em dia é uma das linguagens que mais dialogam com a realidade da maioria dos jovens, e por sua vez uma das mais acessadas. Dado que a plataforma *YouTube*<sup>41</sup> comprova afirmando uma média de 85% das pessoas que acessam a *Internet* no Brasil, utilizam a plataforma.

**Gráfico 5:** Mostra o hábito sobre entretenimento audiovisual.



Fonte: Consultoria PwC.

<sup>41</sup><https://exame.abril.com.br/entretenimento/pesquisa-mapeia-gastos-com-entretenimento-e-midia-no-brasil/>, acesso em 23/06/2019.

Com a devida comprovação do crescimento audiovisual, o curso se auto justifica. Irá proporcionar aos participantes o conhecimento e a técnica sobre como utilizar as novas tecnologias, auxiliando no ensino estendido fora da sala de aula. Por falta de verbas e financiamentos para ter um servidor próprio, ou a criação de um *website*, o intuito é criar um canal educacional no *YouTube*, utilizando-o como suporte, pois é a ferramenta de mais fácil acesso atualmente. O curso é estruturado em aulas teóricas e práticas, nas quais teremos a discussão do conteúdo programático, o planejamento de atividades, e a execução de exercícios. A proposta é que o professor saiba lidar com as novas tecnologias e consiga cativar os jovens estudantes através das novas mídias.

É uma atual e de extrema importância, porque se trata sobre educação utilizando a tecnologia como ferramenta no ensino e aprendizagem. A *Internet* cria a cada dia condições para uma nova cultura digital. As tecnologias digitais se fazem presentes no mundo contemporâneo, este projeto visa de forma prática incorporar tais tecnologias na escola, e fazer uma reflexão sobre novas ferramentas em sala de aula, assim como fora dela, tornando-se uma extensão. Vivenciamos esse momento tecnológico, é a fase de associar as tecnologias como ferramenta de ensino-aprendizagem. Esse projeto tem o intuito de analisar a linguagem dos jovens, que é uma geração tecnológica, principalmente visual, e precisam ser atingidos, portanto vídeos estão totalmente ao alcance dos jovens, e por isso utilizar a tecnologia educacional a favor do ensino.

As linguagens conhecidas pelo aluno, como a escrita e a falada, são transmitidas de maneira que funcionam como suporte inicial para as linguagens tecnológicas, o computador, a câmera, à *Internet*, etc. No final de cada oficina cada aluno adquire um DVD, do projeto desenvolvido e editado.

## **1. Programação**

A proposta é criar uma *WebTv* interdisciplinar, no qual os alunos tem a total autonomia de conteúdo, porém serão orientados o tempo inteiro por professores das áreas escolhidas para os temas. A premissa é criar conteúdo que seja educacional, mas ao mesmo tempo dialogue com a linguagem atual do jovem

estudante. Pretendemos apresentar diversas formas de se produzir programas televisivos dos mais diversos seguimentos. As principais atividades a serem realizadas serão;

a) Reunião de Pauta.

Os alunos, juntamente dos professores deverão se reunir para discutir sobre pautas, debater temas relevantes. Nesse momento também serão definidos quais serão os programas produzidos que atendam a demanda da escola. Poderão ser programas de temas e seguimentos variados. De entretenimento, revisão de conteúdo, sobre a comunidade escolar e o entorno da escola.

b) A escrita do roteiro.

Diz respeito a escrita em si, os alunos irão se reunir e traçar um roteiro sobre como serão os programas, criar perguntas para entrevistas, escrever o que será dito na frente das câmeras. Traçar um plano detalhado de como será o programa, um roteiro a ser seguido.

c) Produção do vídeo.

A produção começa com a pré-produção. Primeiramente os alunos irão preparar as locações de onde irão acontecer as gravações, sejam elas dentro ou fora da escola. Tudo o que for necessário os alunos deverão ter em mãos, para que quando começar a gravação o roteiro possa ser seguido, sem muitas intervenções.

d) Edição do vídeo.

Essa é a parte da pós-produção, os alunos deverão utilizar técnicas de montagem para editar diferentes vídeos. Criar vinhetas e legendas para seus vídeos.

e) Criação de canal no *YouTube*.

A plataforma escolhida para a divulgação dessa WebTv é o YouTube, pois tem uma interface simples, é uma plataforma extremamente conhecida, tornando a divulgação e disseminação dos vídeos mais fácil. E é uma ferramenta gratuita.

f) Publicação dos vídeos.

Pela escolha da plataforma ser o YouTube, a publicação é facilitada porque ele tem uma interface bastante intuitiva, dialoga com diversas redes sociais, e a divulgação e compartilhamento é fácil.

## **2. Oficinas**

Durante todo esse processo os alunos terão algumas oficinas específicas para aprimorar habilidades.

a) Escrita de roteiro.

Seu objetivo fundamental é acelerar e contextualizar o difícil processo de alfabetização. A proposta é que a escrita e as leituras são complementos para a fotografia e vídeo. O resultado da oficina é um produto coletivo, criado e desenvolvido. A escolha do tema serve para que os alunos identifiquem o meio em que vivem e sua percepção de mundo, reconhecendo-se como parte integrante do ambiente. A ideia é que eles se tornem membros ativos não somente do ambiente escolar, mas principalmente fora dele.

b) Vídeo.

O aluno irá aprender os conceitos básicos, teóricos e práticos de uma produção em vídeo, conhecerá as técnicas e as linguagens cinematográficas. As aulas buscam ser didáticas e lúdicas e o aluno não irá aprender apenas a operar uma câmera, mas sim a observar, compor e a enquadrar uma cena. Essa oficina educa o olhar e tende a melhorar a qualidade dos vídeos.

c) Como criar documentário.

A oficina de realização de documentário tem seu foco na estética, estilo e vídeo de como se realizar um documentário. É uma oficina estruturada em 3 níveis diferentes: teórico, técnico e prático. Será modular e progressivo, permitindo o desenvolvimento natural e de crescimento gradativo do aluno. Tanto em relação ao conhecimento para a criação, quanto para a produção de um objeto teórico ou prático referente ao audiovisual.

d) Comunidade.

O intuito é de promover uma visão analítica e, principalmente, crítica sobre a estruturação de conteúdos com base nos meios de comunicação de massa. A meta é qualificar membros docentes da rede escolar local para a implementação. O intuito é criar vídeos engajados, com conteúdo de qualidade, fazendo com que o aluno se envolva mais com o cotidiano do ambiente escolar, a ideia também é trazer a comunidade para dentro da escola fazendo com que pais e professores também sejam parte dessa *WebTv* e possam interagir.

### **3. Conteúdo Programático**

O projeto foi pensado para ser um curso com duração de um semestre e possuir uma carga horária total de 30 horas. Sendo 10 aulas de 3h cada. A cada aula o professor irá introduzir o conteúdo teórico programático, discutir com os alunos o assunto proposto, e por fim realizar atividades previstas. As aulas são de cunho teórico e prático.

Os alunos deverão se reunir com professores para discutir pautas e temas a serem desenvolvidos, haverá *workshops* sobre a parte técnica de manuseio de equipamentos, edição de vídeos, criação de canal, até chegar na publicação final.

O apoio pedagógico consiste de um computador para o professor, um projetor multimídia e caixas de som para a apresentação do material. As aulas deverão ser no laboratório de informática. Será necessário para o apoio dos alunos, que cada um

utilize um computador com acesso a *Internet*, e com o software *Movie Maker*, que foi escolhido por ser um programa simples de edição, assim como gratuito.

Aula 1 – Introdução à escrita de roteiros para vídeos

- Será a introdução a pequenos roteiros para vídeo.

Aula 2 – Produção dos roteiros

- Os alunos irão produzir em sala, sob supervisão pequenos roteiros.

Aula 3 – Análise de Cases

- Iremos analisar cases de canais populares no youtube.

Aula 4 – Introdução a produção de vídeos caseiros.

- Os alunos serão introduzidos a como produzir vídeos caseiros, através de técnicas.

Aula 5 – Produzir o vídeo

- Em sala de aula os alunos irão produzir pequenos vídeos com os celulares.

Aula 6 – Edição de vídeo

- Introdução ao programa de edição de vídeo movie maker.

Aula 7 – Edição de vídeo

- Continuação do programa de edição de vídeo movie maker.

Aula 8 – Criação de um canal no YouTube

- Os alunos irão criar um canal.

Aula 9 – Produção do trabalho final

- Os alunos irão produzir o trabalho final.

Aula 10 – Entrega a atividade final/Notas/Conclusão do curso

- Entrega final dos canais criados no YouTube e apresentação do roteiro final e vídeo publicado.

#### 4. Principais pontos

- a) Escolha de conteúdo : Primeiramente é necessário escolher sobre o que gostaria de produzir, que tipo de conteúdo se encaixa com o que o usuário consome, é um assunto relevante ? É um diferencial na rede ?
- b) Hospedagem do site : Atualmente hospedagem de conteúdo online está mais facilitada, há diversas plataformas de vídeo para distribuir o conteúdo. You Tube, atende o quesito gratuidade.
- c) Otimização : Em tempos de imediatividade, é necessário fazer uma breve pesquisa de campo, para entender o que o momento atual requer.
- d) Layout : Construir uma identidade, conquistar território *online*, através da construção de uma persona.
- e) Divulgação : A própria rede ficará encarregada da divulgação do conteúdo criado pelo usuário. É a democratização das mídias, e da informação. Todos podem criar e compartilhar conhecimento.
- f) Qualidade x Quantidade : Os usuários que criam conteúdo, devem estar preocupados em produzir algo bom, criar e compartilhar conteúdo de qualidade, a rede possui um vasto número de conteúdo, mas nem todos podem ser considerados relevantes.

Esse projeto teve seu início e fim de maneira rápida, infelizmente a conclusão da aplicação desse projeto não pode ser relatada. Por ser um projeto sem fins lucrativos, e sem qualquer tipo de financiamento, com a mudança de direção dentro da escola E.E. Reverendo Tércio, assim como novos cargos no governo do Estado da cidade de São

Paulo, o projeto foi interrompido. Apenas as três primeiras aulas programadas foram administradas.

**Figura 23:** Aula de apresentação de projeto aos alunos interessados.



Fonte: Própria autora (2017).

**Figura 24:** Aula de demonstração de equipamentos.



Fonte: Própria autora (2017).

As redes de ensino e o uso das mesmas, veio para simplificar a rotina de educadores e das escolas, como por exemplo obter um maior controle de frequência e desempenho de educandos, formação de professores, avaliações, etc.

Contanto se faz necessário lembrar a diferença de condições entre as escolas do país, enquanto algumas já fazem uso de *tablets* e *notebooks*, para que os alunos acessem a internet, outras carecem de elementos mais simples, como espaço, a falta de um laboratório, e a falta de preparo de infraestrutura e de formação de professores.

Acreditamos que a tecnologia educacional tem de tudo para dar certo e funcionar, basta aplicar habilidades e estimular o alunos a criarem seus próprios conteúdos, se tornarem geradores de informação e opinião, possuir um papel na sociedade que visa buscar a sustentabilidade, e realizar novas produções enquanto jovens, podendo canalizar e focar toda sua energia nas novas tecnologias, e novas mídias voltadas para a educação, atingindo uma maneira de canalizar a interação, e a comunicação de uma maneira não violenta e democrática.

As mudanças devem ser coletivas, e começar principalmente num âmbito local, para que essa coletividade se espelhe globalmente. Henry Jenkins em 2007, mencionou que as narrativas acabam por gerar nichos, e associações, que se alteram, assim como o sentido final, e por fim acabam agregando. A transmídia constrói novas possibilidades, criando um universo novo.

Os usuários já estão conscientes das diversas possibilidades que a rede nos oferece, e estão descobrindo que com o *streaming* as possibilidades de interação. A mídia ativista se tornou um dos segmentos que já tem seu espaço consolidado, o jornalismo alternativo que se mostra uma outra visão, aquela visão de dentro de um acontecimento, visando um outro olhar, um outro ângulo, que seja diferente da visão da televisão convencional.

Para aumentar o nível cultural dessas *Webtvs* é necessário o incentivo e o desenvolvimento do senso crítico. O caminho para a mudança, seja talvez através de apoios culturais de empresas, editais culturais federais e estaduais, a abertura de novos pontos de cultura, e da própria população. As tecnologias educacionais estão num nível mais global, e que possui um potencial extremo de funcionalidade e usabilidade. É necessário criar uma rede educacional que atenda não só o

entretenimento, com produções próprias, a criação de webséries, interações entre alunos e professores, cognição e coletividades, mas é preciso saber como utilizar tudo isso em prol da educação.

Por fim, acredito que a tecnologia educacional tem de tudo para dar certo e funcionar, basta aplicar habilidades e estimular o alunos a criarem seus próprios conteúdos, se tornarem geradores de informação e opinião, possuir um papel na sociedade que visa buscar a sustentabilidade, e realizar novas produções enquanto jovens, podendo canalizar e focar toda sua energia nas novas tecnologias, e novas mídias voltadas para a educação, atingindo uma maneira de canalizar a interação, e a comunicação de uma maneira não violenta e democrática.

O que pretende-se como projeto futuro, provindo dessa tese, é avançar e aprofundar ainda mais os estudos sobre *WebTv*, e criar um modelo estruturado de criação de uma *WebTv*, que possa ser aplicado e utilizado em escolas, auxiliando interdisciplinarmente nas narrativas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Podemos concluir que é nesses lugares da rede, que as diferentes tribos, as comunidades, as novas urbanias se vêem, se encontram e realizam interações cada vez mais participativas, colaborativas e principalmente criativas. São os usuários que alimentam os fluxos, através de conexões inusitadas gerando conteúdo para ser compartilhado nas redes. Por meio da *Internet* alcançam um nível global de audiência. São milhares de usuários por toda a rede prontos para assistir um novo conteúdo, compartilhar e, principalmente colaborar com eles. São fronteiras que se apresentam fluídas através das redes e da velocidade de acesso praticamente instantâneo.

É através do sentido de autoreferência, que é possível observar um fluxo de desdobramentos, cujo intuito é cada vez mais, buscar conexões instantâneas, dar respostas imediatas para “aqui e agora”, unindo as pessoas dentro das redes. A tecnologia não significa apenas novos aparatos, mas implica também em outras percepções e sensibilidades, novas linguagens e formas de se relacionar, compartilhar, coletivizar e democratizar o conteúdo que agora passa a ser gerado pelos próprios usuários.

A modularidade é como “uma estrutura fractal das novas mídias”. Os módulos são como os *pixels*, os *scripts* (conjunto de comandos em linguagem de programação a serem interpretados), os caracteres. MANOVICH (2001). Todos são combinados com objetos maiores, que podem a qualquer momento ser modificados, editados, adicionados, ou removidos. Essa é a interação que o usuário faz, são “peças” menores, que combinadas com objetos maiores criam algo novo e maior, e quando isso atinge outra “peça” na rede, há a colaboração de conteúdos sem perder suas individualidades.

Estamos na era da variabilidade e constante mutabilidade. A idéia de variabilidade nas novas mídias é a “produção em demanda”, o chamado *just in time*. São diversos bancos de dados, que a cada dia aumentam com a chamada *clouds* (“nuvens” que são “espaços” para guardar arquivos e informações na rede). Eles correlacionam-se com essa variabilidade, o computador tem dados suficientes para o acesso diversificado do usuário. A transcodificação baseia-se num processo de reconceituação cultural, que consiste na substituição de categorias culturais por novas categorias. São as maneiras pelas quais os computadores armazenam, filtram, procuram e atualizam seus bancos de dados.

Para Lúcia Santaella, os novos usuários respondem pelas “identidades múltiplas”, que se deslocam continuamente, midiaticamente mais estão descontraídos e, com o “poder” das novas mídias podem, de fato, serem identificados, por experimentarem um “local midiático”, em ambiente de uma descontração crescentemente usual do ciberespaço. SANTAELLA (2004). Quando uma comunidade é tomada por uma preocupação de que algo está errado na sociedade, é difícil para os cidadãos comuns ter uma forma democrática de expor o problema, de ser ouvido, de pensar uma solução de modo colaborativo e participativo. O discurso mítico da TV rearranja os eventos embaralhados em termos de um problema. A televisão, de certa maneira, é alienadora, ela define seus próprios temas e valores. Ela estabelece ângulos de câmeras, técnicas de entrevistar e símbolos familiares que justapõem imagens icônicas polares, e produzem poderosos argumentos não-verbais sobre “eles” e sobre “nós”. As redes sociais estão em constante desenvolvimento e a cada dia são apresentadas diferentes plataformas que buscam atender diversos interesses.

É uma análise feita a partir de uma mídia que ainda está em expansão, tudo o que é possível fazer são previsões a partir do cenário atual que está turbulento. Como exemplo observamos as mídias ativistas que ainda estão sendo utilizadas de forma um pouco tímida em suas ações e em relação a seu uso. Apesar de muita audiência pelo mundo, as suas ações são bem espaçadas. Embora tenham muitos canais *online live streaming*, sua utilização ainda não é muito intensa, e o tema das televisões comunitárias é algo que interessa a todos, mas não há incentivos, tanto financeiros quanto da comunidade que ainda não tem a cultura de participação.

Para aumentar o nível cultural das TVs não é necessariamente mais participação, mas sim a incentivação. A grande questão a ser respondida é; como ser sustentável. Creio que o caminho seja através de apoios culturais de empresas, editais culturais federais e estaduais, pontos de cultura, e da própria população. Essa televisão comunitária pode ser considerada uma televisão social.

A TV Social é uma forma democrática e participativa de produção de conteúdo, onde grupos sociais integram e interagem com uma plataforma digital. O que precisa ser avaliado é qual a qualidade dessa interação. Essa TV permitirá, de fato, a democratização da informação, e será efetivamente um lugar onde todos poderão ser ouvidos, e poderão obter respostas para suas indagações e, assim, os problemas tomam outro rumo, assim como as soluções serão elaboradas de forma mais participativa. Todo esse movimento deverá culminar na queda das grandes mídias, pois já é possível perceber que pelo menos na parte de entretenimento a *web streaming* já está consolidada, e a busca por *web* séries, tutoriais e vídeos educativos já acontece. Efetivamente, a TV convencional está indo para a *Internet* e a programação já está disponível na rede. A televisão convencional está se apropriando dos vídeos da *Internet* e transmitindo na TV, devido a grande visibilidade que a rede tem.

Os usuários já perceberam que há diversas possibilidades na rede, e estão descobrindo o *streaming*, a mídia ativista é um dos segmentos que já consolidou seu espaço na *web*, com o jornalismo alternativo que mostra a rua com uma outra visão; a visão de dentro do acontecimento, um outro olhar, outro ângulo diferente da visão da TV convencional. Hoje, a facilidade de gravação e transmissão é muito grande, basta ter um celular. A mídia ativista durante os protestos de junho de 2013, no Brasil, fez com que muitos canais mudassem seu jeito de fazer jornalismo e, como não há mais o que esconder, viram-se obrigados a se apropriar de vídeos e discursos produzidos para a rede. Não há o que fazer ou falar, o vídeo está *online* na rede. Essas manifestações nada mais são do que a comunidade expressando-se, não há um espaço público para debater problemas, onde todos podem emitir suas opiniões e serem ouvidos de fato. Essa foi a maneira que a população encontrou para se libertar e

transmitir toda sua energia e suas opiniões com a criação de coletivos, com a quebra dos pontos de ônibus, comércios, bancos, etc.

Apesar de que, um dos grandes problemas desse formato de comunicação ainda é a sustentabilidade dos canais, a *webtv* parece ser uma solução viável, pois tem um custo reduzido. Devemos, primeiramente, ajudar a comunidade a se perceber, ajudar com o desenvolvimento da mente das pessoas, permitir a criatividade criando uma cultura audiovisual.

Uma sociedade sustentável pode parecer uma utopia, mas acreditamos no grande poder libertador que tem esse tipo de produção de conhecimento, para a educação, artes e comunicação. As mudanças devem ser coletivas e, principalmente, locais e quanto mais local essa coletividade, mais global ela irá espelhar. Jenkins (2007) menciona que as narrativas que geram nichos, associações, e que alteram o sentido final, acabam agregando. A mídia constrói possibilidades, cria um universo novo.

Por fim, acredito que quem poderia exercer essa função, esse papel na sociedade de buscar sustentabilidade nas produções são os jovens, que podem canalizar e focar toda sua energia para uma forma de comunicação não violenta e democrática. Faltam locais e educadores sustentáveis, que possam despertar esse tipo de cultura, que instigam o pensamento, que guiem a criatividade e que canalizem em forma de conteúdo midiático. É preciso se reinventar a cada dia, essa é uma fonte que nunca deverá se esgotar e, de fato, a mente humana, a criatividade, a colaboração só precisam ser estimuladas. Acredito que o próximo passo seja aprender a atuar coletivamente e de modo sustentável, integrar a comunidade nas novas mídias para que se possa ter uma interação mais criativa, democrática e auto sustentável.

Outro pilar a ser debatido, é a da socialização na rede, quem detém o poder é quem está munido de conhecimento, o poder deve estar nas mãos do povo e com a *webTv*, isso é uma possibilidade, pois a democratização das mídias já é uma realidade, basta unir conhecimento teórico ao pragmatismo.

Em relação aos avanços tecnológicos, podemos contar nos próximos anos o aprimoramento da *Internet*, já em testes pelo mundo por muitas empresas. Ele tem a premissa de amplificar exponencialmente a conexão entre aparelhos. Outro grande avanço, será o lançamento da *smartTv* de 8K, a qualidade de

imagem será extremamente nítida, e a interação maior, assim como a integração com demais dispositivos, essa é a importância do avanço da tecnologia com a chegada do 5g, *Internet* móvel que nos permitirá navegar 50 vezes mais rápido que o 4G, a definição das imagens será modificada de 4K, para 8K. O que fará com que mais pessoas assinem canais de TV *streaming online*.

Embora o modelo atual de televisão tradicional despencou a *smart* está ocupando um campo total novo, através da *Internet* o modelo *on demand* ganhará mais força, contrariando o que as grandes empresas divulgam sobre o usuário estar mais propenso a assistir conteúdo ao vivo, retornando ao velho sistema da tv tradicional de grade de programação, uma pesquisa realizada durante esse percurso foi de que 90% das pessoas preferem o conteúdo *on demand*, pela facilidade que ele proporciona.

Em contrapartida os aplicativos estão investindo em *lives*. Um dos questionamentos é ; Numa sociedade moderna como é possível, parar para assistir um conteúdo ao vivo? Jonah Berger em seu livro *Contágio* (2014), percorre por algumas hipóteses do porque certas coisas são contagiantes na rede. São 6 os fatores ;

- a) Moeda Social : é o usuário ter o que trocar na rede, nesse caso, é a exclusividade, de poder assistir determinado conteúdo ao vivo.
- b) Gatilhos : geralmente interligado na maneira como o usuário interage na rede, quais são seus motivos, para procurar determinado conteúdo.
- c) Emoção : são as emoções que o usuário expressa *online*, e que determinam seu comportamento de busca, compartilhamento.
- d) Público : com quem esse espectador está interagindo, e sobre o que.
- e) Valor Prático : disseminação de conteúdo, e *fake news*.
- f) Histórias : qual narrativa utilizar para se tornar viral.

Acredito que estamos passando por uma fase de transição. Até pouco tempo atrás, o computador era considerado como a grande nova promessa, que todos os outros meios iriam convergir e teriam acesso a diferentes conexões e interações através de apenas uma interface. De fato, isso ocorreu, mas entramos em uma nova era, a dos *smartphones*, que atingiram um estágio que contabilizam um número maior, do que os computadores, e televisões.

Todas as funções que necessitamos, e que estavam depositadas no computador, foram atualizadas, e melhoradas para o *smartphone*, que tornou-se essencial para a vida cotidiana. É através dele que realizamos diversas tarefas diárias, relacionadas com nosso trabalho, estudo, localização, entretenimento, comunicação, buscas informacionais, saúde, etc.

Porém, recentemente estamos presenciando o que pode ser uma outra mudança. Não acreditamos que os *smartphones* perderão seu patamar atingido, mas sim que irão evoluir ainda mais com o anos, aprimorando funções já existentes, e irão surgir novas utilidades. Mas o que é interessante observar, é que a televisão, está retornando e começa a movimentar o mercado, em busca das *smartTvs* que integram a *Internet*, e recursos de interatividade cada vez mais diretos. É o início de uma nova era, as *WebTvs* já são uma realidade.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMARAL, Gabriela; MENEZES, Leonardo; AZEVEDO, Tatiana. **Geração Futura: O que os jovens e a TV podem contruir juntos?**. Rio de Janeiro: Fundação Roberto Marinho, 2004.

ARAUJO, Denize Correa. **Hipertrópole Digital: a cibermídia como cidade rizomática**. In: André Lemos; Christa Berger; Marialva Barbosa (Org.). *Narrativas Midiáticas Contemporâneas*. Porto Alegre: Livro da XIV Compós, 2005.

AUMONT, Jacques. et. al. **A estética do filme**.Campinas:Papirus, 2002.

BARBERO, Jesus. **Dos Meios às Mediações**. Rio de Janeiro: UFRJ, 1997.

BARBOSA FILHO; CASTRO; TOME. **Mídias digitais: convergência tecnológica e inclusão social**. São Paulo: Paulinas, 2005.

BARTHES, R.Sobre o cinema. In **O grão da voz** : entrevistas, 1961-1980. São Paulo : Marins Fontes, 2004.

BASBAUM, Sergio Roclaw. **Sinestesia e Percepção Digital**.*Teccogs*, n.6, p. 307, jan/jun. 2012.

BELONI, Maria Luíza apud MUNIZ, Josely Pereira. **Educação, televisão e contemporaneidade: ensaiando um caminho**. Disponível em: <http://www.faced.ufba.br>.

BOLTER, Jay David e GRUSIN, Richard. ***Remediation: Understanding New Media***. Cambridge: MIT Press, 1999.

BRITTOS, Valério Cruz. **TV digital, economia, política e democracia**. São Leopoldo: Ed. UNISINOS, 2010.

CANCLINI, Néstor Garcia. **Culturas Híbridas**. São Paulo: Edusp, 2006.

CARRATO, Ângela. **Possibilidades para a TV pública no Brasil: Uma reflexão a partir da experiência da Public Broadcasting System (PBS)**. 2º Colóquio Brasil-Estados Unidos de Ciência da Comunicação. 2005.

CARVALHO, Cristiane Mafacioli. **Uma reflexão sobre o papel dos canais educativos no Brasil**. V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom, NP 11 – Comunicação Educativa, 2005.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

CEBRIÁN, Juan Luis. **A rede**. Como nossas vidas serão transformadas pelos novos meios de comunicação. São Paulo: Summus, 1999.

CRUZ, Renato. **TV Digital no Brasil: tecnologia versus política**. São Paulo: Ed. SENAC São Paulo, 2008.

DEBORD, Guy. ***The society of the spectacle***. Zone Books, Cambridge: MIT Press, 1994.

DIZARD, Wilson. **A Nova Mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

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

GITELMAN, Lisa. ***Always Already New***. Cambridge: MIT Press, 2006.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as Novas Mídias**. São Paulo: SENAC, 2003.

GUIMARÃES, Denise. Entrevista com Décio Pignatári. In: **INTERIN: Revista online PPGCOM-UTP**, Mestrado em Comunicação e Linguagens. Paraná, 2007, Disponível em <http://www.utp.br/interin/EdicoesAnteriores/03/expediente.htm>, acessado em 29/08/2012.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. 3º ed. Rio de Janeiro: DPU&A, 1999.

JENKINS, Henry. **Convergence culture**. New York: NYU Press, 2006.

KELLNER, Douglas. **Cultura da Mídia**. Bauru: EDUSC, 2000.

LABARRERE, Teresa. **Videogramas Digitais: A Poética Audiovisual em Novas Mídias**. São Paulo: Tese de Doutorado em Comunicação e Semiótica. PUC-SP, 2002.

LEAO, Lúcia. (org). **O chip e o caleidoscópio: Reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Editora Senac, 2005.

LEMOS, André; BERGER, Christa; BARBOSA, Marialva (org.). **Narrativas midiáticas contemporâneas**. Porto Alegre: Sulina, 2006.

LÉVY, Pierre. **A inteligênciacoletiva**. São Paulo : Editora Loyola, 1998.

LUNENFELD, Peter. **The Digital Dialectic: New Essays on New Media**. Cambridge: MIT Press, 1999.

NOJOSA, Urbano. **Design Contemporâneo: O Futuro das Novas Mídias, Games e Narrativas Digitais**. São Paulo, 2006.

NUNES, Pedro (org.). **Mídias digitais e interatividade**. João Pessoa - PB: Editora Universitária da UFPB, 2009.

MAIA, Carmen Silvia Rodrigues. **O Desafio das Novas Mídias na Sociedade do Conhecimento**. São Paulo: Tese de Doutorado em Comunicação e Semiótica. PUC-SP, 2004.

MACHADO, Arlindo. **A Televisão Levada a Sério**. São Paulo: Editora Senac, 2001.

MARTÍN- BARBERO, Jesús. **Os exercícios do ver: hegemonia audiovisual e ficção televisiva**. São Paulo: Editora Senac, 2004.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge: MIT Press, 2001.

MATTOS, Sérgio. **Um perfil da TV Brasileira (40 anos de história: 1950-1990)**. Salvador: ABAP/A TARDE, 1990.

MATTOS, Sérgio. **A revolução digital e os desafios da comunicação**. Cruz das Almas: Editora UFRB, 2013

MATUCK, Artur. **O Potencial Dialógico da Televisão: Comunicação e arte na Perspectiva do Receptor**. São Paulo: Annablume, 1995.

MCLUHAN, Marshall. **Os Meios de Comunicação**. São Paulo: Cultrix, 1969.

MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Curitiba: Arte & Letra Editora, 2013.

MOLES, Abraham. **Arte e Computador**. Porto: Afrontamento, 1990.

MORIN, E.; MOIGNE, J. **A inteligência da complexidade**. São Paulo: Peirópolis, 2000.

MOORES, Shaun. **Media, Place & Mobility**, New York, NY: Palgrave Macmillan, 2012.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

MURRAY, Robin e WENGRAF, Tom. **Notes on Communication Systems**. In: MATTELART, A e SIEGELAUB, S. **Communication and Class Struggle**. New York: *International General*, 1979.

NEGROPONTE, Nicholas. **A Vida Digital**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

PEREIRA JÚNIOR, Luiz Costa (Org.). **A Vida com a TV**. São Paulo: Senac São Paulo, 2002.

PERUZZO, Cicília; Brittes, Juçara. **Sociedade da Informação e Novas Mídias: Participação ou Exclusão?**. São Paulo: Intercom, 2002.

PRIMO, Alex (org.). **Interações em rede**. Porto Alegre. Editora Sulina, 2013.

RESENDE, Fernando. **Comunicação e Complexidade no Espaço Público Contemporâneo**. Revista On-line Unileste. v. 1. n. 1. 2004.

SANTAELLA, Lucia. **Cultura das mídias**. São paulo: Editora Experimento, 2000.

SANTAELLA, Lucia. **Navegar no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2004.

SCHAFF, Adam. **A Sociedade Informática**. São Paulo: UNESP, 1990.

SMITH, M. K. **What is non-formal education? The encyclopaedia of informal education**. 2001. Disponível em: <http://infed.org/mobi/what-is-non-formal-education>  
Acesso: Jan. 2019.

SOMMERER, C.; MIGNONNEAU, L., et al. (orgs). **Interface Cultures: Artistic Aspects of Interaction (Cultural and Media Studies)**. Bielefeld: Verlag, 2008.

THOMPSON, John B. **A mídia e a Modernidade**. Petrópolis: Vozes, 1998.

THORBURN, D.; JENKINS, H.. **Rethinking media change. The aesthetics of transition**. Cambridge, London: The MIT Press, 2003.

YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. Porto Alegre: Bookman, 2010.

## **REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS**

ABREU, Jorge Trinidad Ferraz de. A convergência TV-Web: motivações e modelos. Disponível em: . Acesso em: 04 de jul de 2018. ALMEIDA, Lilian Maria de Souza. A comunicação interna como um instrumento de promoção da qualidade: Estudo de caso em uma empresa global de comunicação. Disponível em: . Acesso em 20 de set de 2018

MATSUURA, Sérgio. Consumo de TV pela internet dobra em 2015. Disponível em . Acesso em: 04/02/2016.

MENDES, Allisson Ronaldo da Silva; BURGOS, Taciana de Lima. A introdução da Tecnologia Digital nos Processos de Comunicação: Apontamentos Teóricos. Disponível em: < <http://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2017/resumos/R57-1752-1.pdf>>. Acesso em: 17 de ago de 2018.

NIELSEN. Quem mais acessa a internet pelo smartphone? 2015. Disponível em: <http://www.nielsen.com/br/pt/insights/news/2015/Quem-mais-acessa-a-internet-pelo-smartphone.html>. Acesso em: 07/02/2018.

## **ANEXOS**

Transcrição de pequena entrevista realizada através da plataforma *Instagram*, utilizando um de seus recursos, o *Stories Poll*. Para mapear, a preferência de alguns usuários sobre como consomem conteúdo de vídeo *online*.

**Nome:** Rafael Bonilha.

**Idade:** 35.

**Profissão:** Professor de ensino médio.

**Prefere:** Live.

**Motivo:** Gosto de ver notícias ao vivo, como assistir a telejornais. Tenho interesse por viagens e trilhas, então sempre que consigo eu adoro ver os vídeos ao vivo da galera que está viajando.

**Nome:** Alica Wunderland (Austriaca).

**Idade:** 32.

**Profissão:** Produtora.

**Prefere:** Live.

**Motivo:** Conteúdo ao vivo, pois gosto de saber em tempo real o que está acontecendo.

**Nome:** Leandro Souza.

**Idade:** 30.

**Profissão:** Bancário.

**Prefere:** On demand.

**Motivo:** Prefiro assistir depois, porque geralmente estou ocupado, e também não quero gastar meu pacote de dados na rua, então deixo pra ver em casa no wi-fi.

**Nome:** Alex Gard (Françês).

**Idade:** 28 anos.

**Profissão:** Jardineiro.

**Prefere:** Live.

**Motivo:** Gosto de ver ao vivo, porque se deixar para depois raramente irei assistir.

**Nome:** Daniela Retti.

**Idade:** 33 anos.

**Profissão:** Empreendedora.

**Prefere:** On demand.

**Motivo:** Preguiça de ver ao vivo, prefiro esperar pra ver depois, porque aí posso passar o vídeo também, sem precisar ver ele todo.

**Nome:** Cau Martins.

**Idade:** 33 anos.

**Profissão:** Freelancer.

**Prefere:** On demand.

**Motivo:** Gosto de poder assistir a hora que eu quiser, sem depender de nada.

**Nome:** Anderson Huggler Valente.

**Idade:** 26 anos.

**Profissão:** Designer gráfico.

**Prefere:** On demand.

**Motivo:** Acho que a interação do ao vivo é super interessante, mas poder escolher o momento que vou assistir é mais prático, e consigo pegar o conteúdo “picado”.

**Nome:** Ana Carolina Marques.

**Idade:** 25 anos.

**Profissão:** Analista de costumer.

**Prefere:** On demand.

**Motivo:** Na rua não tenho wi-fi, salvo pra ver tudo depois.

**Nome:** Flávia Gannam.

**Idade:** 35 anos.

**Profissão:** Publicitária.

**Prefere:** On demand.

**Motivo:** Meus horários não são muito padrão, então nunca consigo ver nada live.

**Nome:** Eurico Pereira dos Santos.

**Idade:** 60 anos.

**Profissão:** Professor.

**Prefere:** Fica a cargo do assunto.

**Motivo:** Dependendo do que é prefiro ver ao vivo, eventos musicais gosto de ver ao vivo no momento que eles estão sendo transmitidos, assim como eventos esportivos. Mas os demais eu prefiro ver depois, pois posso ver no momento que for mais conveniente.

**Nome:** Daniel Varella.

**Idade:** 39 anos.

**Profissão:** Designer Gráfico.

**Prefere:** On demand.

**Motivo:** Meus horários não permitem que eu veja coisas ao vivo, meu horário pra me atualizar e ver é da 00h as 2h, então tem que ser conteúdo on demand mesmo.

**Nome:** Marielly de Almeida.

**Idade:** 29 anos.

**Profissão:** Funcionária pública.

**Prefere:** On demand.

**Motivo:** Acho lives legais, mas a gente precisa ter muito tempo livre pra poder ver todo o conteúdo que nos interessa. E eu não acho que esse imediatismo seja saudável. Não gosto de ser obrigada a ver algo em que determinam a hora que eu tenho que ver, gosto de ter o meu tempo.

**Nome:** Paulo Bezerra.

**Idade:** 34 anos.

**Profissão:** Auxiliar de logística.

**Prefere:** On demand.

**Motivo:** Por preguiça e falta de tempo.

**Nome:** Lúcia Cardoso.

**Idade:** 60 anos.

**Profissão:** Aposentada.

**Prefere:** On demand.

**Motivo:** Gosto de ver depois, porque consigo prestar mais atenção, do que ser obrigada a ver determinados conteúdos ao vivo. A não ser jornalismo que gosto de ver ao vivo, mas todo o restante dos conteúdos prefiro deixar para ver depois.

**Nome:** Luciana Brasil.

**Idade:** 32 anos.

**Profissão:** Professora.

**Prefere:** On demand.

**Motivo:** Gosto de escolher quando e como vou assistir. Pela tv, pelo celular, pelo computador.

**Nome:** Daniela Baroni.

**Idade:** 30 anos.

**Profissão:** Tradutora.

**Prefere:** On demand.

**Motivo:** Porque posso ver a hora que eu quiser. Mas tem certos eventos, como estréia de séries, ou final de temporada que eu gosto de ver ao vivo, para não pegar spoilers.

**Nome:** Juliano Grimaldi.

**Idade:** Videomaker.

**Profissão:** 32 anos.

**Prefere:** On demand.

**Motivo:** Eu acabo viajando muito, e não tenho tempo pra ver conteúdo ao vivo, então gosto de decidir quando eu vou assistir.

**Nome:** Ana Paula Moura.

**Idade:** 26 anos.

**Profissão:** Estudante.

**Prefere:** On demand.

**Motivo:** Falta de tempo e preguiça.