



## Uso do vídeo online como sintoma de alternativa para a TV na era digital

1

André Fagundes Pase

### Resumo

Com a crescente indefinição do padrão da TV Digital em alguns países do mundo e a adaptação do modelo analógico para o digital, não só observamos a repetição das mesmas lutas por padrões do começo do século XXI bem como uma pluralidade de alternativas para o vídeo digital. Diante deste impasse, exemplos indicam que a Internet pode ser uma alternativa para o escoamento desta produção, permitindo uma democratização da informação que dificilmente será vista nos aparelhos de TV.

### Palavras-chave

Internet; televisão; vídeo online; IPTV

O fenômeno da integração dos aparelhos não é novo. A sala das casas foi modificada nos anos 40 com a presença do rádio e depois da televisão, que também era vendida em um único módulo integrado. Este híbrido de móvel e eletrodoméstico também contava com um prato para LPs. Mais adiante, a difusão dos reprodutores de fita cassete e os rádios com transistores culminaram nos *walkmans*, marca registrada da Sony que virou substantivo.

A união ou modificação dos dois meios de comunicação em um foi observado em outros casos, como os “3 em 1” dos anos 80 (LP, rádio e cassete) e os telefones celulares no século XXI. Com a popularização da música digital no formato MP3 e das conexões através da porta USB, a Phillips lançou em 2002 o eletrodoméstico “Expanium”. O microsystem inovou ao aceitar dados vindos do computador e reproduzir nas caixas de som tradicionais.

Apesar das alterações, a junção de um meio ou outra tecnologia com outra não resultou na modificação da linguagem, apenas houve uma justaposição de duas vantagens na formação de um construto diferente. Sérgio Bicudo, no artigo Cultura Digital e Arquitetura da Informação, indica que isto é fruto da digitalização da comunicação.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao NP Tecnologias da Informação e Comunicação, do VI Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom

Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social pela FAMECOS/PUCRS. Professor de Jornalismo Online do curso de Jornalismo da Instituição. Contato por e-mail: [afpase@pucrs.br](mailto:afpase@pucrs.br).



*“Tecnicamente, com o processo de digitalização, todas as mídias podem se fundir. Todo tipo de informação pode ser traduzido em uma estrutura binária de bits e, como tal, ser processado por qualquer tipo de eletro/eletrônico digital, telefone, computador ou assemelhado que exista ou venha a ser inventado. A utilização não é definida pela limitação tecnológica e sim pela adequação ao uso, quanto ao local comodidade, interatividade e praticidade”* (BICUDO, 2004, p 101)

O avanço da informática, processo que iniciou nos anos 80 com a popularização da microinformática – bem representada pelo fenômeno das vendas de aparelhos em magazines -, resultou no uso habitual dos computadores. A formação das redes, além do posterior aumento da largura das bandas de transmissão, aliada com a digitalização da comunicação, serviu como base para o tráfego de conteúdo multimídia na *Internet*. Um interessante estudo da evolução da Grande Rede foi realizado por Manuel Castells em *A Sociedade em Rede*.

*“A Internet tem tido um índice de penetração mais veloz do que qualquer outro meio de comunicação na história: nos Estados Unidos, o rádio levou 30 anos para chegar até 60 milhões de pessoas; a TV alcançou esse índice de difusão em 15 anos; a Internet o fez apenas três anos após a criação da teia mundial.”* (CASTELLS, 1999, p. 439)

A origem da digitalização do vídeo leva aos anos 80. Seguindo a tendência dos *compact discs*, a indústria ofereceu alta resolução sob a forma dos *laser discs*, que ficaram restritos ao público de música erudita. Na sequência, o sinal da TV foi reforçado com os receptores digitais nos anos 90, operando na televisão paga. A digitalização da televisão tornou-se um horizonte, com sua distância reduzida através de aparelhos de melhor definição, como a *High Definition Television* (HDTV). Se na implantação da televisão convencional houve uma difusão de formatos que fatiou o mundo em PAL, PAL-M e SECAM, a TV transmitida digitalmente também tem seus diferentes padrões. Este registro está presente no livro *Uma História Social da Mídia* (2003), de Asa Briggs e Peter Burke, que registra a evolução de passos descritos anteriormente em um tom de análise e antecipação de tendências por Nicholas Negroponte em *Vida Digital* (1995).



Chineses, europeus, americanos e japoneses possuem seus sistemas específicos, enraizados em fatores culturais e na indústria local. Questões como a presença ou não do e-mail, além da interatividade, variam de país para país em virtude do padrão definido para cada território, tornando as normas locais e incompatíveis entre si. Fenômeno útil para as indústrias, governos e entidades de pesquisa, que podem desenvolver produtos específicos e até mesmo pesquisar possibilidades para os mercados, como no Brasil. Para o advogado norte-americano Lawrence Lessig, mentor do projeto de revisão do copyright *Creative Commons* (<http://www.creativecommons.org>), a guerra dos padrões da TV é mais uma das disputas mundiais pela definição de um sistema de comunicação, com seus reflexos econômicos e também sociais.

Mas a encruzilhada digital, expressão usada por Sérgio Caparelli e Venício Lima em *Televisão: Desafios da Pós-Globalização* (2004) para definir o momento atual, entre os caminhos da televisão e da Internet, torna-se cada vez mais confusa e repleta de oportunidades com o desenvolvimento das comunicações. Este fenômeno de transformação recorda a própria origem do meio televisivo, com pluralidade de formatos.

Neste contexto, não apenas empresas de comunicação, mas profissionais free-lancers, realizadores cinematográficos e usuários amadores das tecnologias audiovisuais conseguem escoar a sua produção reprimida através da Internet. O material que não é exibido através da televisão acaba nos arquivos do formato torrent, nas páginas e nas trocas de arquivo. Além disso, a facilidade de sites como o You Tube fazem com que cada pessoa transmita a sua mensagem – e sem pagar por espaço em um servidor online.

Na metade da primeira década do século XXI, observamos indefinições e alternativas para a transmissão audiovisual digital. Para uma melhor compreensão das definições, formatações e caminhos que formaram a televisão e depois contrastar com a Internet, é necessário recordar o início da televisão. Conforme sintetizam Asa Briggs e Peter Burke, a transmissão dos sinais televisivos envolve um processo de “varredura de uma imagem por um feixe de luz em uma série de linhas seqüenciais movendo-se de cima para baixo e da esquerda para direita”.



“Quando a luz passa por ela, cada parte da imagem produz sinais que são convertidos em impulsos elétricos, fortes ou fracos. Posteriormente, estes impulsos são amplificados e transmitidos pelo cabo ou pelo ar, por ondas de rádio que são reconvertidas em sinais de luz na mesma ordem e mesmo valor do original.” (BRIGGS; BURKE, p. 179, 2004)

As pesquisas iniciais mostravam diferenças no modo como essa leitura das imagens reais é feita e repassada para as ondas de rádio. O primeiro modelo foi através da varredura mecânica, que contava com um disco giratório perfurado, e outro utilizava uma captação eletrônica. Paul Nipkow desenvolveu o projeto de um captador mecânico em 1885 na Alemanha, mas não colocou em prática (BRIGGS; BURKE, p. 179, 2004). Este método foi utilizado no artigo de Constantin Perskyi apresentado no Congresso Internacional de Eletricidade na Feira Mundial de Paris no dia 25 de agosto de 1900. Além de ser o primeiro registro da palavra televisão, o trabalho ainda remete às pesquisas de Nipkow. (WIKIPEDIA, 2006)

Ainda na Europa, o Boris Rosing finalizou um modelo de captação e transmissão de sinais com um tubo de raios catódicos utilizado para exibir os sinais recebidos na cidade de São Petersburgo em 1907. A solução definitiva para a transmissão também nasceu do leste do continente. O uso de uma emissão contínua de elétrons agregada com a capacidade de acumulação e armazenamento de elétrons secundários durante o processo de varredura foi proposto pelo húngaro Kálmán Tihanyi em 1926 com patente publicada em 1928 (WIKIPEDIA, 2006).

Apesar das experiências, a transmissão de imagens ao vivo, em tons de cinza foi realizada por John Logie Baird. Em 26 de janeiro de 1926, o escocês convidou membros da imprensa e comunidade científica para uma demonstração pública do sistema. A disputa por um padrão dominante de tecnologia de televisão no mercado norte-americano foi classificada por Hal Hellman como uma das mais energéticas já observadas na área. Em *Great Feuds of Technology*, o autor resgata a história de David Sarnoff e Philo T. Farnsworth nas décadas de 20 e 30. As pesquisas européias chamaram a atenção do jovem Farnsworth e da empresa RCA. Enquanto o primeiro



trilhou caminho próprio, a empresa buscou contratar especialistas no novo tema para repetir o domínio mostrado no meio radiofônico.

Vladimir Zworykin, aluno de Rosing na Rússia, desenvolveu um projeto para visão à distancia de um modo elétrico, mas abandonou os projetos e migrou para os Estados Unidos em 1920. No novo continente, desenvolveu pesquisas para a Westinghouse, mas os relatos sobre um sistema de varredura elétrica para a captação das imagens não receberam atenção por parte da diretoria da empresa (HELLMAN, 2004).

O imigrante russo decidiu buscar apoio com uma empresa focada na comunicação, sem o interesse nos eletrodomésticos como a Westinghouse. David Sarnoff já era conhecido pelo seu trabalho no meio radiofônico e a RCA era referência no rádio. O executivo contratou Zworykin e financiou as suas pesquisas em 1929.

A disputa pelos padrões envolveu processos judiciais e até o testemunho de um professor de Farnsworth. A RCA utilizou o seu poder de lobby junto à outras empresas e terminou definindo o padrão vigente para o mercado norte-americano. (HELLMAN, 2004).

Paralelo a isso, as transmissões na Inglaterra também surgiram de forma mais oficial na década de 30. O consórcio EMI-Marconi ofereceu um sistema sem elementos mecânicos, já todo eletrônico, enquanto Baird apresentou evoluções eletromecânicas com base nas pesquisas do norte-americano Farnsworth. Ambos iniciaram testes abertos com material da BBC, mas o interesse nas comunicações de modo comercial cessou com a 2ª Guerra Mundial, retornando com o fim do conflito e já com o formato PAL (BRIGGS; BURKE, p. 182, 2004).

Conforme observado diante do resgate da origem da televisão, as perspectivas digitais refletem conflitos presentes na origem do meio. A definição de padrões pelos governos dos países, pesquisas de formatos incompatíveis e jogos de mercado não são práticas do século XXI, mas do DNA televisivo.

No século XXI, horizonte digital, os estudos de Sérgio Caparelli observam as regras desta expansão, muitas vezes consequência de normas antes estabelecidas para a



comunicação tradicional nas décadas de 60 e 70. Grandes grupos de comunicação, conforme descrito em *Televisão: Desafios da Pós-Globalização*, já buscam adaptações, quando não ditam regras, para a nova realidade. A obra, escrita com Venício A. De Lima, descreve este cenário com a devida observação das tendências.

Antônio Brasil criticou as divisões dos sistemas da TV Digital e o papel do Brasil neste contexto no livro *Telejornalismo, Internet e Guerrilha Tecnológica*. “A TV Digital está repleta de promessas que demandam mais pesquisas. Assim como em outras épocas, promessas tecnológicas ou revoluções nomeio televisivo (...) são conversas de bom sedutor interessado em ganhar dinheiro.” (BRASIL, 2002, p. 362)

Voltando ao texto de Bicudo, encontramos uma análise do atual momento do setor no país. “O momento tecnológico é favorável à propagação global da informação, o que possibilita a países relegados a um “terceiro plano”, como o Brasil, propor soluções criativas, apontando caminhos diferentes dos que vêm dos centros mais “desenvolvidos”. ” (BICUDO, 2004, p. 101)

Estes estudos foram realizados durante o período de incubação do Sistema Brasileiro de Televisão Digital. A proposta de uma plataforma única e 100% brasileira proposta pelo governo federal transformou-se e os próprios prazos para a transmissão na Copa do Mundo de 2006 foram colocados em dúvida no final do primeiro trimestre do corrente ano. As propostas do padrão DVB, da Europa, e ISDB, do Japão, descartando o ATSC norte-americano.

As inovações tecnológicas apresentadas pelas universidades, como os módulos SORCER e SAINT da PUCRS, foram desvalorizadas pelo Ministro das Comunicações Helio Costa em janeiro de 2006. Mesmo com aspectos relevantes e robustos perante os outros padrões de emissão digital, os estudos não foram colocados em prática conforme fora previsto para os membros das academias envolvidas no projeto e afirmadas em cartas de requisição de pesquisa assinadas inclusive pelo autor deste trabalho e que não podem ser publicadas em virtude de um acordo de não revelar as informações (non-disclosure act) assinado em 2004.



Com alterações no cronograma proposto pelo Ministério das Comunicações, o Brasil mostrou forte interesse pelo padrão japonês, mas a escolha permanece em aberto, mesmo com jornais do porte da Folha de São Paulo garantindo a escolha. Por trás de todo o processo, há uma escolha que não envolve apenas a economia, mas também a campanha para a reeleição do Presidente Luís Inácio Lula da Silva.

As atuais emissoras de televisão abertas do Brasil mostraram interesse no padrão japonês, inclusive com uma campanha reforçando o atual caráter “aberto e livre”. Em segundo plano está a manutenção das atuais concessões e características deste novo padrão, que mantém a atual grade de sete canais na transmissão terrestre. Além disso, a transmissão do conteúdo para dispositivos móveis é realizada pela emissora e não também por operadoras de telefonia celular, o que manteria também a transmissão para um seleto grupo de empresas do meio.

A outra forma, o DVB europeu, trabalha com um espectro de canais maior e com conteúdo “móvel” transmitido pelas empresas de telefonia, em melhor situação financeira que as redes de televisão. Neste jogo político-econômico, o governo brasileiro, conforme reportagem da Folha de São Paulo (2006), teria interesse em escolher o formato nipônico, com adaptações. As empresas telefônicas receberiam a concessão para a exploração do serviço de IPTV, uma televisão totalmente via protocolo IP, o mesmo da Internet.

Ao passo que a definição do padrão brasileiro é adiada, mesmo com sucessivos movimentos dos grupos financeiros, a digitalização dos vídeos via Internet e na produção do material aumenta. Apesar de ser analógica em boa parte do mundo, a produção para TV cada vez mais utiliza técnicas digitais e abandona padrões analógicos de edição, redação e armazenamento. Se a parte do backstage da televisão está nesse universo, os aparelhos recém agora caminham para isso, com a presença das televisões de LCD ou plasma, mas ainda caras.

Já os computadores agregam cada vez mais recursos e aplicações multimídia, compensando eventuais trocas do aparelho por atualizações de softwares ou inclusão de mais recursos de memória. O cenário fica completo com as conexões com a Internet, que oferecem mais velocidade e contam com tabelas de preço, além do acesso discado



gratuito. Ou seja, o computador aos poucos agrega para si recursos antes do campo audiovisual.

Um interessante exemplo desta intersecção está nos programas de televisão digitalizados disponíveis para download. A quarta temporada do seriado *24 Horas* é exibida apenas nos Estados Unidos, mas cerca de uma hora após a sua exibição já é possível encontrar o arquivo com o episódio digitalizado na Internet. Fãs da série de outras partes do mundo podem assistir na tela ou até mesmo exportar o sinal do computador para o televisor. A base do sinal é digital.

Após observar este tipo de troca de arquivo, Mark Pesce mapeou a troca de arquivos com o seriado *Battlestar Galactica*. Produzido por uma parceria entre emissoras norte-americanas e inglesas, foi exibido em 18 de outubro de 2004 na América. O público europeu apenas veria em janeiro de 2005, mas espectadores que gravaram o episódio inicial converteram em formato DivX;), para ser visto no computador, horas depois da primeira transmissão. Os dados foram divulgados em uma palestra realizada no dia 6 de maio de 2005 na Australian Film Television and School em Sydney e o autor ainda afirmou que a TV como conhecemos normalmente morreu neste dia (relato disponível em <http://www.mindjack.com/feature/piracy051305.html>).

A distância entre o computador e a televisão diminuiu, e aparelhos como o iMac (do tamanho de uma tela de 20 polegadas, <http://www.apple.com>), o seu clone Sony Vaio e o MacMini, aliados a sistemas adaptados como o Windows Multimedia Edition (<http://www.microsoft.com>), reforçam a presença da comunicação no computador, que passa a ser um centro de mídia doméstico.

Esse fato deve ser observado em conjunto da anteriormente citada informatização dos aparelhos.

*"O quadro atual não indica que o computador será o centro das mídias, e, sim, que todas as mídias já se tornaram, ou tornarão em breve, computadores. ..Na verdade, parece incrível que a televisão ainda não seja um "computador" ou ao menos digital. II (BICUDO,*



2004, p. 102).

A junção da televisão com computador foi reforçada por Nicholas Negroponte em *Vida Digital*. Na obra, lançada em 1995, o autor recorda as disputas por padrões e ainda afirma que "a chave para o futuro da televisão é parar de pensar nela como televisão. Pensar em termos de bits beneficia sobretudo a TV. Os filmes são, também eles, apenas um caso particular de transmissão de dados." (NEGROPONTE; 1995, p. 53).

A manutenção do pensamento oposto a esse, segundo Negroponte, está na base das empresas, "redutos do antigo pensamento analógico" (p. 44). Um indicador desta filosofia é a aposta da Microsoft na InternetTV, lançada em janeiro de 2005.

Aos poucos, o próprio padrão de transmissão ao vivo da TV é alterado. A variedade de funções do TiVo (e seus clones, como o embutido no receptor da SKY+) permite que o instantâneo seja freado, que o agora ganhe contornos de um arquivo acessado em streaming direto, sem falar nas facilidades para gravação e programação - tudo em bits.

Enquanto não existem regras, o uso feito pelas empresas de comunicação constrói o caminho. A publicação dos vídeos ao lado de matérias em texto, gráficos e áudio da CNN apresentada em 2001 foi adaptada para diferentes padrões, como os gols da Copa do Mundo de 2002 vistos pelo Yahoo!. Se outrora unidos e volumosos os arquivos eram bem recebidos, o streaming também serviu para driblar as baixas conexões nas transmissões de programas menores ou pequenas matérias.

Mesmo compactados, shows como a volta de Paul McCartney ao Cavern Club na Inglaterra foram divulgados para o mundo ao vivo. A única exigência era ter um determinado software, no caso o Windows Media, para visualizar. em novembro de 1999, 3 milhões de máquinas (por analogia para compreensão de dados na rede, cada máquina equivale a no mínimo um usuário) acessaram a transmissão do evento. O recorde foi quebrado por Madonna em dezembro de 2000, 9 milhões acessaram o site da MSN para ver apenas seis músicas (THE GUARDIAN, 2005).

Além da necessidade apenas da troca ou atualização do software no computador, o



vídeo "cortado", como é conhecido nos ambientes de produção, permite que uma programação exibida ganhe uma sobrevida na Internet. Se antes uma reportagem era repetida nos telejornais de uma emissora, por exemplo, agora ela está disponível para que o público veja a qualquer momento.

Este formato, previsto principalmente por Negroponte, foi reforçado com o lançamento do Globo Media Center em 2003. O conteúdo da TV foi quebrado em partes menores, inclusive com a redução das novelas a pequenos trechos. No campo jornalístico, matérias são disponibilizadas após a exibição na TV convencional. Se o norte-americano afirmou que "o horário nobre é o meu" (1995, p. 165), é possível afirmar que a ordem de valores na apresentação de um programa também é particular. Quem não deseja ver as notícias de economia pode apenas clicar nos vídeos esportivos ou, em um exemplo na área do entretenimento, é possível ver as cenas finais do capítulo da novela antes de abrir o arquivo com as primeiras imagens do capítulo.

Este modelo do streaming das televisões também gerou uma fonte de renda para as emissoras com arquivos grandes. A Globo, há 40 anos no ar, criou uma área paga com um banco de dados que continua a crescer. Imagens dos anos 70 e 80 preservadas em arquivos agora voltam para a programação, mas focada para a necessidade de cada usuário, e ainda servem com

O serviço de broadcast na web ganhou fôlego com sites como o Google Video (<http://video.google.com>) e o You Tube (<http://www.youtube.com>). De acordo com números do site, apenas no You Tube são exibidos mais de 30 milhões de vídeos por dia (ESTADO DE SÃO PAULO, 2006). O custo para a hospedagem do material, que fica em streaming na rede, é gratuito. Toda a liberdade e democratização prevista para o formato da televisão digital encontra vazão na Internet. Mesmo o problema do alto custo de um microcomputador é combatido atualmente, com propostas do porte do laptop de US\$ 100.

Nesse novo contexto da comunicação, também é necessário olhar o papel do internauta. George Gilder, na obra *Telecosmo*, argumenta que as grandes larguras de banda vão



alterar ainda mais a informática e as comunicações. Para ele, "a televisão, de alta potência e baixa opção, morrerá. Está rapidamente cedendo espaço à largura de banda de baixa potência da Internet com uma miríade de opções." (2001, p. 309).

Justapondo os pensamentos de Gilder, Negroponte e Bicudo, observamos que há um novo consumidor da informação. Ele tanto é o flâneur do ciberespaço (Lemos, 2002, p. 78) como também o tradicional espectador da TV acostumado com a troca de canais. Não é apenas consumidor, mas também trabalha a mesma, interagindo com ela desde as escolhas da programação até o fato de indicar um vídeo para download para um amigo através de um sistema de mensagens instantâneas. O público torna-se fruidor, degustador dos dados que recebe.”

Lorenzo Vilches aborda o comportamento do público e possíveis caminhos para o estudo disso em a Migração Digital. "Mas hoje os conceitos de emissores-receptores não são adequados para a rede.. Devem-se definir novas categorias, para enfrentar a nova natureza dos meios, dos públicos e dos acessos." (183)

O comportamento do público, que hoje ocupa boa parte da sua conexão para o download - visto que 30% do tráfego da rede é de dados passando pela rede Bit Torrent (WIRED, 2004). Sistemas como o **TiVo** para TV e rádio permitem que usuário não só grave, mas manipule o armazenamento da mídia ao seu bel prazer. Ainda há o RSS, libertando o leitor online de recursos gráficos mais robustos e alguns anúncios - criando um processo de aceleração da informação.

Conforma afirma Lorenzo Vilches em A Migração Digital (2001), "a pesquisa de audiência se deslocará, cada vez mais, para o estudo do status do usuário e para a sua nova função como peça-chave da convergência dos meios." (p. 21)

No ambiente doméstico digital, o conteúdo diz quanto vai durar, a sua importância ou relevância para o usuário ou um grupo vai determinar o seu número de acessos. A audiência não é mais por pessoas vendo, mas por acessos, que necessitam de um raio-x das conexões e sistemas utilizados. Além disso, a alta capacidade de back-up permite



que o público faça seus arquivos, muitas vezes sem controle do que está guardado.

Os telefones celulares também entraram na lista dos aparelhos reprodutores de linguagens. Mesmo com as atuais restrições dos formatos de TV Digital no momento da transcrição para os dispositivos móveis, o caminho do material feito no computador e disponibilizado na Internet serve para levar conteúdo “rico” nos locais com área de cobertura da telefonia.

No ambiente do vídeo pelo computador, o uso através dos dispositivos móveis muitas vezes nem precisa de uma nova formatação, em virtude da capacidade dos aparelhos de acessar a Internet. Além disso, os celulares que acessam a web contam, na sua maioria, com e-mail, formando pequenas unidades "genéricas" dos microcomputadores tradicionais.

Este caminho mais acessível pode ser uma alternativa econômica para o futuro. Para as empresas, o processo de digitalização é iminente, mas ainda é necessária uma democratização maior dos microcomputadores com recursos multimídia. A própria placa de som, item avançado para o ano de 1995, dez anos depois faz parte das configurações standard.

O fluxo inverso, colocar a informática na TV, esteve nas metas de empresas como a Microsoft, que inclusive assinou uma parceria com a Globo.

*"O acordo previa, na época, o desenvolvimento conjunto de ações de TV Digital, Web TV e a construção de um portal de Internet. O projeto chegou a ser desenvolvido, mas Globo e Microsoft acabaram divergindo, aos 42 minutos do segundo tempo, sobre qual caminho seguir." (VIEIRA, 2003, p. 180)*

Mesmo com a manutenção das iniciativas antigas, como a WebTV (<http://www.webtv.com/>) e a tentativa de interligação via Bluetooth entre o Windows XP edição Media Center, que não obteve sucesso em apresentação realizada em janeiro de 2005, a nova vedete da empresa é a IPTV, uma televisão através do protocolo IP .



Esta tentativa requer uma conexão com banda larga e um computador ligado ao televisor, que atua como monitor. A Internet já é utilizada pelo público, que hoje conta com dois milhões de assinantes dos services de acesso por banda larga do total de 14 milhões de internautas brasileiros (IBGE, 2004) e precisaria de pequenas atualizações. Um modelo parecido poderia até mesmo ser adotado no Brasil, mas com a devida ênfase em protocolos de Software Livre e computadores com custo reduzido.

Atualmente, a web também serve de base para complementos da programação da TV. Assim como o cinema, que chega a ter páginas fictícias de alguns filmes - como foram criados sites para Blair Witch, ArtificialIntelligence e Eternal Sunshine of the Spotless Mind, entre outros (IMDB, 2005) -, a televisão explora isso em alguns seriados. Mas a série 24 Horas, que também criou os episódios para a série, inovou em 2003. No início da 3ª temporada, a atriz Elisha Cuthbert, que interpreta Kim Bauer, participou de um chat em vídeo sobre a série, dando pistas sobre os novos programas (<http://www.fox.com>).

Esta saída da Televisão pelo **IP**, não necessariamente pelos padrões da Microsoft, também tem um caráter mais aberto, sem as restrições de grandes grupos na definição dos padrões. Um exemplo disso é o Adultinternet. TV, "canal" de televisão com conteúdo adulto e de acesso pago via Internet. O mesmo vale para grupos alternativos, como a Ciranda da Notícia ([www.ciranda.net](http://www.ciranda.net)), que publicou material jornalístico independente e licenciado para publicação em outros meios desde que citada a fonte.

Outro ponto interessante é a abertura da Internet para novos padrões, novas formas de compactar conteúdo multimídia com menor tamanho de bytes e melhor qualidade. Isto preserva a abertura para o desenvolvimento de novos sistemas sem a padronização em escala industrial proposta pela TV Digital e o seu set-up box de acesso.

Uma ênfase no vídeo via Internet sedimenta um caminho mais democrático e criativo, além de já conhecido pelo público, sem a necessidade de uma nova alfabetização digital. O mesmo processo de inclusão realizado atualmente serviria para as transmissões. Alternativas como a do Participatory Culture, que hospeda videos online de forma gratuita, e do Yahoo Videos, espaço de transmissão/armazenamento virtual



para usuários do GMail, permitem um uso da capacidade multimedia da rede sem a associação a um grupo de comunicação ou mesmo empresa.

Outro ponto interessante é a agilidade deste paradigma, que acompanha o ritmo da rede e permite ao usuário ter no seu aparelho diversos sistemas de codificação e decodificação, como se contasse com diferentes tipos de televisor em casa. Além disso, a interatividade já é nativa e bastaria apenas adaptar messengers ou mesmo criar páginas em HTML ou SMIL como suporte para a criação de caminhos e escolhas.

A adoção de padrões, como pretende o governo brasileiro, pode ter resultados no futuro, mas continua a ser gestada nos escritórios federais e passível de pressões externas de indústrias. O caminho da informática, dentro das suas devidas proporções, delega o desenvolvimento, avanço e publicação do conteúdo não apenas para as grandes, mas também para pequenas empresas - o que reflete nos pequenos usuários que juntos formam a grande "massa" da cibercultura.

Em uma conversa com Anthony Giddens relatada no livro *En El Límite*, Will Hutton afirma que “Los capitalistas saben que se puede ganar una fortuna mediante la exploración de nuevas tecnologías, pero nadie puede saber de antemano qué tecnología va a triunfar”. (HUTTON in GIDDENS, 2002, p. 39). Na era da informação e da convergência de mídias, já observamos veículos de diferentes naturezas convivendo entre si. A disputa por padrões não tem um resultado definido, mas o modo como cada uma destas novas alternativas de vídeo será usada pelo público vai ajudar a definir o futuro desta comunicação.

Como visto, as políticas do setor de cada país definem o comportamento do usuário, relação que ocorre de modo inverso no universo informático. A liberdade para escolhas e sistemas é regida pelas possibilidades de cada usuário e de acordo com a finalidade do equipamento e dos programas que serão utilizados. O mesmo fenômeno, não apenas uma economia liberal para iniciativas mas sim de um controle de padrões mais flexíveis e compatíveis, pode ser visto com relação as tecnologias de internet sem fio no padrão WiFi e na própria Internet. O padrão HTML, por exemplo, não conta com registros e



patentes para um grupo ou empresa, mas as mesmas desenvolvem aplicações e conteúdos alicerçados por este formato.

No início do ano, jornais como Estado de São Paulo e Folha de São Paulo anunciaram 2006 como o ano da Web 2.0. Esta indicação de um novo patamar da grande rede foi realizada após observar não apenas sites com mais serviços ou novo design, mas sim a migração para a web de serviços e até mesmo de programas, como os editores de texto.

Alem disso, sites como o Flickr, MySpace e You Tube colocam online a expressão do Internauta em fotos e vídeos, potencializando blogs e páginas feitas de modo mais simples. A representação do imaginário online do internauta torna-se mais completa.

Paralelo a isso, a televisão enfrenta a sua digitalização. Meio tradicional, não enfrentava um processo de alteração na sua concepção de transmissão desde a entrada da televisão colorida nas décadas de 60 e 70. Nos anos seguintes, adaptou-se com o desenvolvimento do controle remoto, dos videogames e dos videocassetes. Na virada do século, a TV Digital foi definida, mas definições políticas e de mercados influenciaram no processo.

Neste contexto de pré-conversão para o digital, demandas reprimidas do meio audiovisual - como filmes em curta-metragem, edições feitas de modo simples e vídeos produzidos por profissionais freelancers – encontraram um caminho para chegar até o público. Videocasts como o Rocketboom (<http://www.rocketboom.com>) ou a gama de arquivos indexados no You Tube (<http://www.youtube.com>) indicam que a Internet pode ser uma alternativa para a produção de material em vídeo mesmo com os sistemas de TV digital.

Se observado o histórico da televisão, as invenções e definições de padrão provocaram disputas e até mesmo guerras comerciais no começo do século XX. Neste contexto online, a sua explosão, como vista nos dias atuais da web, pode prover uma alternativa democrática para a expressão audiovisual e digital dos cidadãos conectados. Talvez não tenham o poder de atingir o imenso público da TV, mas agora contam com um espaço para experimentar e dialogar de forma direta com seu público.



## Referências bibliográficas

- BICUDO, Sérgio. *Cultura Digital e Arquitetura da Informação* in LEÃO, Lúcia. *Derivas: Cartografias do Ciberespaço*. São Paulo: AnnaBlume, 2004.
- BRASIL, Antônio C. *Telejornalismo, Internet e Guerrilha Tecnológica*. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2002.
- BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. *História Social da Mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.
- CAPARELLI, Sérgio; LIMA, Venício. *Televisão: Desafios da Pós-Globalização*. São Paulo: Hacker Editora, 2004
- CASTELLS, Manuel. *A Sociedade em Rede*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1999.
- CREATIVE COMMONS. Los Angeles, Estados Unidos, 2005. Disponível em <http://www.creativecommons.org>
- FOX. Nova York, Estados Unidos. Disponível em <http://www.fox.com> GILDER, George. *Telecosm*. Nova York, EUA: Free Press, 2000
- HELLMAN, Hal. *Great Feuds in Technology – Ten of the livest disputes ever*. Hoboken, New Jersey, Estados Unidos: Wiley, 2004.
- HUTTON, Will; GIDDENS, Anthony. *En El Límite*. Madri, Espanha: Spanish Language Books, 2002
- IBGE, Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Brasília. Disponível em <http://www.ibge.gov.br>
- IMDB -Internet Movie DataBase. Nova York, 2003. Disponível em <http://www.imdb.com>
- LEMONS, André. *Cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2002
- LESSIG, Lawrence. Entrevista concedida ao autor em 28 janeiro de 2005 durante o V Fórum Social Mundial.
- NEGROPONTE, Nicholas. *Vida Digital*. São Paulo: Companhia dasLetras, 1996, 2a edição
- PESCE, Mark. *Piracy is Good?* Disponível em <http://www.mindjack.com/feature/piracy051305.html>. Sydney, Austrália, 2005.
- SBTVD. Campinas, 2005. Disponível em <http://sbtvd.cpqd.com.br>. TELESSERIES. Porto Alegre, 2005. Disponível em <http://www.telesseries.com.br>
- THE GUARDIAN, Londres, Inglaterra. Disponível em <http://www.guardian.co.uk/online/story/O,3605,407586,00.html>.
- VILCHES, Lorenzo. *A Migração Digital*. Rio de Janeiro: Loyola, 2001
- WIRED. Nova York, Estados Unidos, 2005. Disponível em <http://www.wired.com>