

# DA MATERIALIZAÇÃO DE UMA EXPERIÊNCIA DE TV LINEAR E PRODUÇÃO DE SENTIDO ASSOCIADA PARA CONTEÚDOS TELEVISUAIS DISPONIBILIZADOS EM MÚLTIPLAS PLATAFORMAS

ON THE MATERIALIZATION OF A LINEAR TV EXPERIENCE AND ASSOCIATED  
PRODUCTION OF MEANING IN THE CASE OF TELEVISUAL CONTENT  
PRESENTED ON MULTIPLE PLATFORMS

SOBRE LA MATERIALIZACIÓN DE UNA EXPERIENCIA TELEVISIVA LINEAL Y LA  
PRODUCCIÓN DE SENTIDO ASOCIADA EN EL CASO DE CONTENIDOS  
TELEVISIVOS PRESENTADOS EN MÚLTIPLES PLATAFORMAS

**Carlos Eduardo Marquioni**  
Universidade Estadual Paulista  
ORCID: 0000-0002-6201-6070  
Franca, São Paulo, Brasil

Recebido: 03/01/2025 / Aprovado: 23/12/2025

Como citar: MARQUIONI, C. E. Da Materialização de uma Experiência de TV Linear e Produção de Sentido Associada para Conteúdos Televisuais Disponibilizados em Múltiplas Plataformas. Revista GEMInIS, 16, p. 449–470, 2025.

Direito autoral: Sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 3.0 Internacional.

## RESUMO

O artigo apresenta uma alternativa de aplicação do *framework* conceitual experiência mediática, elaborado a partir da articulação teórica entre a ecologia das mídias, formas culturais, semiótica peirceana e mediatização. No *framework* argumenta-se que observar traços das tecnologias anteriores/ancestrais nas seguintes pode não apenas orientar a experiência a materializar independentemente da plataforma de distribuição de conteúdos, mas também oferecer pistas para produção de sentido em relação àqueles conteúdos, minimizando o risco de uma uniformização da experiência. No artigo são endereçadas especificamente alternativas de produção de sentido no caso de experiências associadas a conteúdos televisuais independentemente de um aparelho televisor.

**Palavras-chave:** experiência mediática; produção de sentido; TV em múltiplas plataformas.

## ABSTRACT

The article presents an alternative to use the mediatic experience's conceptual framework, elaborated from the articulation between media ecology, cultural forms, peircean semiotics and mediatization. In such framework it is argued that observing traces of previous/ancestor technologies in the next ones can both guide the experience to be materialized regardless of the content distribution platform, as well as presenting clues for the production of meaning, minimizing the risk of an experience standardization. The article addresses specifically alternatives for the production of meaning in the case of experiences related to television contents independently of a television set.

**Keywords:** mediatic experience; production of meaning; multiple-platforms TV.

## RESUMEN

El artículo presenta una alternativa de uso para el *framework* experiencia mediática, elaborado a partir de la articulación conceptual entre la ecología de los medios, formas culturales, semiótica peirceana y mediatización. Se argumenta que la observación de huellas de tecnologías anteriores/ancestros en las próximas puede tanto orientar la experiencia a materializarse independientemente de la plataforma de distribución de contenidos, como presentar pistas para la producción de sentido, lo que puede minimizar el riesgo de una estandarización de la experiencia. El artículo aborda la producción de sentido en el caso de experiencias asociadas a contenidos televisivos independientemente de un televisor.

**Palabras Clave:** experiencia mediática; producción de sentido; TV multiplataforma.

## 1. INTRODUÇÃO

O autor deste artigo conduziu investigação para desenvolver o que considera como um *framework* conceitual, pensado como alternativa para abordar a produção de sentido a partir das experiências que podem ser materializadas com as tecnologias da comunicação que fazem uso de recursos de digitalização (no momento quando este artigo é escrito, potencialmente a quase totalidade daquelas tecnologias). Tal *framework* endereça e articula quatro perspectivas teóricas: a (i) ecologia das mídias (Lance Strate, Adriana Braga e Paul Levinson), a (ii) semiótica (Charles Sanders Peirce), a noção de (iii) formas culturais (Raymond Williams) e a (iv) mediatização (Andreas Hepp). Para facilitar a referência (já que são várias as perspectivas teóricas e autores relacionados), o *framework* foi intitulado como experiência mediática; ele é apresentado na seção seguinte.

Por ora, em relação a suas origens, pode-se dizer que o *framework* experiência mediática foi pensado e definido ao longo de quase uma década, a partir de observações empíricas na vida ordinária e acompanhamento de afirmações (eventualmente em debates acalorados) anunciando o que seria o fim/a morte metafórica de tecnologias ancestrais (entre elas a televisão) como um dos resultados anunciados da digitalização de conteúdos e oferecimento de tais conteúdos em dispositivos computacionais com capacidade de processamento e apresentação de conteúdos digitalizados: caracterizou-se o que o autor classificou como a emergência de um problema prático potencial. A rigor, é conhecida e tem sido amplamente analisada a migração de materialidades comunicacionais para dispositivos tecnológicos computacionais: tal migração trouxe a possibilidade de acompanhar em múltiplas plataformas de hardware (*smartphones*, *tablets*, *smart tvs* etc.), articuladas a produtos de software (sites da Internet, *apps* etc.), conteúdos que antes eram oferecidos em dispositivos específicos (o conteúdo televisual no aparelho televisor, o rádio em um aparelho de rádio, um álbum musical em um toca-discos etc.). Complementarmente àquela migração, observou-se a possibilidade de um acesso ampliado aos conteúdos (inclusive em movimento). Contudo, no cenário estabelecido, o mesmo dispositivo passou não apenas a receber conteúdos das várias tecnologias da comunicação (como as mencionadas acima), como também, consequentemente, passou a oferecer a possibilidade de materializar múltiplas experiências durante seu uso (em relação a cada materialidade comunicacional anterior). Apesar da miríade de publicações abordando o contexto da digitalização *per se* e aspectos correlatos, entende-se que a análise das múltiplas experiências oferecidas no mesmo dispositivo tem tido atenção periférica – em especial, ao que se considera aqui como uniformização da experiência que seria resultante daquele uso do mesmo dispositivo com variadas funções, e que pode promover desentendimentos durante a produção de sentido relativa aos conteúdos acessados.

Para ilustrar brevemente o que se está referenciando aqui como uniformização da experiência, é possível mencionar o exemplo de um *smartphone* que pode ser utilizado tanto para assistir a um telejornal transmitido ao vivo através do aplicativo *Prime Video* ou do site *youtube.com*, quanto para assistir a um filme cinematográfico ou uma série armazenada no catálogo de conteúdos daquelas mesmas plataformas. Tratam-se de experiências distintas no mesmo dispositivo (assistir notícias, alugar um vídeo e/ou praticar *binge watching*<sup>1</sup>), mas que têm o risco de serem classificadas de modo unificado apenas como ‘assistir a um conteúdo no dispositivo móvel’. Ainda, é possível considerar o uso dos *gadgets* a partir de sua função original, como em uma situação da vida prática em que um *smartphone* é utilizado para realizar uma ligação telefônica, ou quando o mesmo aparelho é utilizado para envio de mensagens de texto e/ou áudio. Tem-se nestes casos novamente experiências diferentes associadas ao mesmo *gadget* (telefonar, enviar mensagens pessoais), complementares àquelas mencionadas anteriormente, mas que estão também sob risco de uniformização. Na perspectiva da experiência mediática, a partir da digitalização, defende-se que os suportes tecnológicos computacionais deveriam ser analisados não apenas como constituindo uma extração da “plataforma de distribuição” (Gripsrud, 2010, p. 9), mas como um componente chave do processo de produção de sentido, destacando a necessidade de serem materializadas experiências distintas mesmo quando utilizando um mesmo *gadget* para acessar materialidades comunicacionais originalmente diferentes: a experiência materializada em relação às materialidades comunicacionais com as quais se trava contato é entendida como parte relevante a considerar no momento da produção de sentido (especialmente considerando as tecnologias *ancestrais* daquela em uso). A hipótese central com a qual se trabalha é que quando o mesmo dispositivo tecnológico oferece a possibilidade de materializar múltiplas experiências existe o risco de que ocorra uma uniformização dos dispositivos anteriores (no sentido em que eles seriam também objeto de simplificação, sendo como que uniformizados, reduzidos a um único: o *gadget* utilizado no momento da materialização da experiência), alcançando uma uniformização ainda em relação aos sentidos produzidos o que caracterizaria, na perspectiva aqui endereçada, um problema prático potencial de desentendimento (eventualmente sem se dar conta do desentendimento).

A aplicação do *framework* conceitual procura destacar então que durante o uso dos dispositivos deveria ser observada a materialidade comunicacional *ancestral* (mesmo quando relacionada a um passado recente), a partir da qual a experiência a materializar seria identificada e o processo de produção de sentido seria acionado, habilitando a possibilidade de uma “decodificação”

<sup>1</sup> Trata-se da prática de ‘maratonar’ conteúdos; o termo é utilizado normalmente em relação a séries, quando a prática envolve assistir continuamente vários episódios em sequência. Sobre o tema, consulte, por exemplo, Lotz (2006).

(Hall, 2006)<sup>2</sup> mais apropriada. No caso de um conteúdo de TV: na experiência televisual, saber que não é possível influenciar diretamente na programação ou que a programação é apresentada continuamente independentemente do desejo de quem assiste o conteúdo é relevante tanto para compreender que se está em experiência de TV quanto para entender os processos de produção e veiculação associados. Esse conjunto oferece pistas para a produção de sentido apropriada, e sua não observância pode levar a situações em que, por exemplo, um conteúdo de desinformação criado por qualquer pessoa veiculado em um dispositivo computacional possa ser entendido como jornalismo profissional em função de sua aparência ou porque é apresentado através da tela na qual é oferecida uma infinidade de conteúdos no momento vivido (sem a observância de aspectos processuais relevantes, como a apuração, ou a apresentação do contraditório). Obviamente, outros elementos podem fazer com que desinformação seja confundida com jornalismo profissional, mas, entende-se aqui, a uniformização de experiências com o uso de *gadgets* pode contribuir decisivamente com os desentendimentos. De toda forma, no presente artigo não são endereçados casos de desinformação: ao invés disso, ilustra-se como um mesmo conteúdo jornalístico profissional pode ser oferecido em múltiplas plataformas que fazem uso de recursos de digitalização e, em todas, proporcionar uma materialização de experiência de TV linear<sup>3</sup> quando se tem repertório para a identificação da experiência e produção de sentido associada. Há que se destacar ainda que, apesar de o artigo utilizar o exemplo da transmissão de um canal de notícias (CNN Brasil) – particularmente como aspectos de tecnologias ancestrais seriam observáveis naquela transmissão em múltiplas plataformas –, deve-se observar que o objeto central abordado neste *paper* não é a televisão (ou o canal de notícias propriamente). De fato, utiliza-se o exemplo da TV e do canal apenas para ilustrar uma possibilidade de aplicação do *framework* conceitual em relação a uma materialidade comunicacional conhecida (procurando destacar como referências anteriores são relevantes no momento da produção de sentido sob a perspectiva da experiência mediática). Deve-se observar ainda que aqui não é debatida a

<sup>2</sup> No modelo de codificação/decodificação proposto por Stuart Hall, a codificação é o momento quando uma mensagem é produzida, observando critérios para que ela seja potencialmente compreendida de modo apropriado pelo público, enquanto a decodificação é momento em que a mensagem é recebida e, em uma situação ideal, compreendida conforme planejado no momento de sua codificação. Contudo, na vida prática, a efetiva decodificação é evidentemente influenciada por uma miríade de variáveis – incluindo o repertório do decodificador (do indivíduo que recebe a mensagem). O *framework* conceitual procura apresentar recursos teóricos que contribuam, através da identificação da experiência a se materializar e de processos de produção de sentido associados para decodificações críticas, que complexifiquem as materialidades comunicacionais (tanto os *gadgets* quanto os conteúdos oferecidos nos dispositivos). Há que se observar ainda que apesar de o modelo de codificação/decodificação ter sido proposto originalmente por Stuart Hall em relação à televisão, entende-se aqui que a articulação dos componentes do *framework* conceitual seria aplicável também para outras materialidades comunicacionais.

<sup>3</sup> Formato referenciado também como TV em fluxo planejado, pode ser apontado como uma das razões que levou Raymond Williams a definir a “radiodifusão simultaneamente como uma tecnologia e uma forma cultural” (WILLIAMS, 2005, p. 86). Elemento chave das transmissões em *broadcasting*, a TV linear (ou em fluxo planejado) é aquela na qual os conteúdos (sejam programas propriamente ditos, blocos de programas ou intervalos comerciais) são encadeados sequencialmente e transmitidos a partir de um emissor, independentemente do desejo da audiência: a veiculação é planejada pelo emissor e apresentada de modo sequencial/linear.

produção de conteúdos efetivamente transmídia por emissoras de televisão brasileiras, nem tampouco são endereçadas análises associadas à replicação de um mesmo conteúdo em diferentes plataformas de mídia com pequenos ajustes (*crossmedia*). As ressalvas são realizadas inclusive para justificar a ausência de diálogo e articulações conceituais com análises e reflexões contemporâneas relacionadas à televisão. Assim, o presente artigo apresenta em linhas gerais o *framework* experiência mediática, e realiza breves apontamentos que procuram ilustrar, com uma reflexão geral a partir de um exemplo simples, como seu uso pode contribuir com o processo de produção de sentido no momento de materializar experiências em relação a dispositivos tecnológicos comunicacionais que fazem uso de recursos de digitalização

O desenvolvimento do artigo se dá ao longo de duas seções. Em *A experiência mediática: um panorama geral do framework conceitual* há, como anunciado anteriormente, uma apresentação do *framework*, e são articuladas as perspectivas teóricas que o compõem. Na seção *TV em múltiplas plataformas: como suportes tecnológicos diferentes podem levar à experiência de televisão linear* é realizada a reflexão geral mencionada anteriormente, abordando como o *framework* pode ser acionado em uma situação da vida prática – particularmente em relação a uma emissora de notícias a cabo que permite materializar uma experiência de TV linear em qualquer das múltiplas plataformas nas quais o conteúdo do canal é disponibilizado – de modo a contribuir com a indicação de caminhos para a produção de sentido.

## 2. A EXPERIÊNCIA MEDIÁTICA: UM PANORAMA GERAL DO *FRAMEWORK* CONCEITUAL

A experiência mediática é um *framework* conceitual que propõe articulação entre a (i) ecologia das mídias, a (ii) semiótica, a noção de (iii) formas culturais e a (iv) mediatização. Tal *framework* contribuiria com a identificação de qual seria a experiência a materializar quando se trava contato com materialidades comunicacionais em dispositivos computacionais para, em seguida, ser acionado o processo de produção de sentido apropriado correspondente.

Defende-se que aplicar a abordagem teórica minimizaria potencialmente o risco de uniformização da experiência e da produção de sentido em situações da vida prática, reduzindo riscos de simplificação e desentendimentos. Assim, o arcabouço teórico da experiência mediática – uma vez acionado – poderia, ao menos, evidenciar o risco de ocorrência de uma uniformização da experiência, o que eventualmente já seria um passo para se procurar por alternativas para sua superação.

Para compreender o *framework* conceitual, inicialmente deve-se observar que nele se argumenta que as experiências seriam associadas a uma *permanência* (algo que *dura/resta*) em relação às materialidades comunicacionais anteriores àquela em uma situação de uso na vida prática. Tal permanência operaria como uma forma de lembrança e seria observada durante as situações de uso dos dispositivos tecnológicos. Aqui há que se observar o fato de que o conteúdo pode estar disponível em um *gadget* computacional tanto porque houve uma adaptação ou uma transposição tecnológica para apresentar um conteúdo anteriormente analógico que foi digitalizado, ou ainda porque a materialidade fora criada originalmente no contexto digital – a temporalidade associada seria equacionada a partir de contextualizações cultural e histórica (presentes no *framework*). O destaque é relevante para evidenciar que não é apenas em relação aos conteúdos do passado (que foram produzidos no passado) que pode ocorrer a uniformização mencionada: no caso deste artigo, mesmo um conteúdo *inédito* ou recém lançado pode ser associado à materialização de uma experiência de TV linear (mesmo que tal conteúdo nunca tenha sido oferecido em um aparelho televisor): a experiência a materializar, uma vez identificada, transcende o dispositivo.

Uma complexidade que pode ser apontada em relação ao *framework* conceitual é associada então ao fato de que a menção a uma *permanência* (algo que *dura/resta*) pressupõe a existência de um conhecimento prévio do que constituiriam dispositivos *de origem* por parte de quem vai realizar a “decodificação” da materialidade comunicacional; no caso da TV linear endereçado neste artigo, pode-se argumentar – por exemplo – que as novas gerações não conhecem os tempos quando se deu o domínio midiático da televisão e, com isso, elas teriam competência – na melhor das hipóteses – apenas limitada para uso do *framework* conceitual uma vez que seria quase impossível minimizar os riscos de desentendimentos a partir da necessidade de um conhecimento do que haveria antes para identificar o algo que *dura/resta*. De fato, como Jean-Marie Guyau apresentou em seu artigo *Memória e fonógrafo* ainda no ano de 1880, “Compreender significa, pelo menos em parte, lembrar-se” (*apud.* Kittler, 2019, p. 57-88): existe, assim, alguma necessidade de acessar uma memória do passado – referenciada aqui como uma *permanência*. Isso resulta que inclusive a argumentação da competência geracional pode ser entendida também como simplificadora, porque a existência de um conhecimento prévio não pressupõe a existência de um conhecimento prévio pleno: o repertório experiencial pode ser constituído *em processo* – de fato, ele o é, durante a vida do indivíduo.

Para compreender porque mesmo um conhecimento parcial das materialidades ancestrais já poderia contribuir para equacionar a uniformização mencionada (ou, porque mesmo alguém que não teve contato com formas anteriores de um televisor poderia entender e materializar uma experiência de TV linear em múltiplas plataformas), pode-se recorrer à afirmação segundo a qual mesmo “um

sentimento experimentado em uma sensação externa pode ser reproduzido na memória” (CP 1.308).<sup>4</sup> Entende-se que se o sentimento pode ser reproduzido, ele pode contribuir com o processo de produção de sentido; trabalha-se no *framework* com a perspectiva segundo a qual “vivemos em dois mundos, um mundo de fatos e um mundo de fantasia [...] [:] o mundo da fantasia [seria nosso] mundo interior, [e] o mundo dos fatos o mundo exterior” (CP 1.321). No contexto desses dois mundos, experiências vividas no mundo dos fatos podem ser recuperadas no mundo interior (ao menos enquanto sensações) a partir de “um elemento de esforço” (CP 1.336) – no mínimo, um esforço para que seja recuperada a lembrança e, em seguida, reproduzida na memória, contribuindo com uma “decodificação” a partir de repertórios experienciais – e que estariam em constituição *na duração*.

De fato, mesmo que o intérprete/decodificador não tenha o conhecimento prévio esperado pelo responsável quando da “codificação” do conteúdo, durante a “decodificação” ele tende a acionar elementos que já existem em seu repertório, acumulados ao longo de sua vida. Caso seu estoque de signos não possibilite identificar a *permanência* esperada – o que produziria uma experiência distinta de uma “leitura preferencial” (Hall, 2006, p. 345-346) –, *algum sentido* será produzido a partir do repertório do intérprete, levando eventualmente a uma leitura “negociada” (Hall, 2006, p. 378) ou mesmo “oposicionista” (Hall, 2006, p. 379).<sup>5</sup> O que se deve notar, contudo, é que ainda que essa não seja uma situação ideal sob a perspectiva de quem codificou o conteúdo, a partir da articulação dos componentes conceituais do *framework* é possível a constatação de que o sentido produzido pode estar inapropriado, o que por si já contribuiria com a percepção da necessidade de superação da simplificação, eventualmente contribuindo também com uma produção de sentido mais complexa do que a uniformização mencionada. Ainda, *na duração*, o intérprete pode *aprender* a “decodificar” (mesmo que ocasionalmente incorrendo em “decodificações” distintas daquela esperada durante o processo de construção de seu repertório experiencial): o modo como as perspectivas teóricas são articuladas na experiência mediática procura oferecer *pistas* das eventuais incompREENsões.

Para avançar, vale uma breve apresentação geral dos componentes teóricos do *framework* e da articulação entre eles: a (i) ecologia das mídias constitui a perspectiva conceitual que contribui com a identificação da permanência (do algo que dura/resta) considerando os dispositivos *ancestrais*

<sup>4</sup> A obra de Peirce é citada do modo habitual: x.xxx, que corresponde ao volume e ao parágrafo da edição dos *Collected Papers of C. S. Peirce*. A tradução é minha.

<sup>5</sup> “Leitura preferencial é simplesmente um modo de dizer que, se você detém o controle dos aparatos de significação do mundo e do controle dos meios de comunicação, então você escreve os textos – até certo ponto, a leitura preferencial tem uma forma determinante [...] [mesmo sabendo que] uma leitura preferencial nunca é completamente bem-sucedida” (Hall, 2006, pp. 345-346): seria uma “decodificação” com produção de sentido em total conformidade com aquela esperada durante a “codificação” previamente realizada. Por outro lado, a leitura oposicionista seria aquela em que seria observada uma decodificação diametralmente oposta àquela planejada durante a codificação; finalmente, a leitura negociada engloba as opções de decodificação (não discretas, no sentido em que seria possível alcançar uma miríade de possibilidades de sentido em função dos repertórios dos intérpretes) entre os polos preferencial e oposicionista.

a partir da perspectiva de Marshall McLuhan segundo a qual o conteúdo de cada meio é um outro meio (2005, pp. 11-12). Adicionalmente, uma vez que o “que McLuhan entende por mídia pode ser definido como tecnologia” (Strate et al, 2019, p. 30), é possível inferir que o conteúdo de uma tecnologia é também outra tecnologia. Ainda que no *framework* o meio não constitua *a* mensagem *per se*, ele é entendido como parte relevante para a identificação da experiência a materializar e para a produção de sentido associada considerando suportes *ancestrais* daquele acessado em um momento de uso. Assim, enquanto uma leitura apressada pode levar ao entendimento de que o dispositivo tecnológico utilizado seria determinante do modo de experiência dos conteúdos, aqui não estão sendo realizadas afirmações que aventurem “determinismo tecnológico” (Williams, 1983, p. 84). De fato, argumenta-se que o dispositivo tem participação, reitera-se, relevante (não determinante) durante o processo de produção de sentido, como pode ser observado no caso da música, em que “músicos dirão que quando a mesma melodia é tocada no violino, trompete e xilofone, você tem três peças musicais diferentes” (Strate, 2008, p. 131). Abordando materialidades comunicacionais, “um mesmo filme exibido na TV ou no cinema, por exemplo, resulta em experiências bastante diferentes para quem assiste” (Strate et al, 2019, p. 32). Para ilustrar a afirmação, é possível mencionar, no caso de um filme apresentado na TV, as interrupções na apresentação do conteúdo motivadas pelos intervalos comerciais; por outro lado, a sala escura (no caso do cinema) parece constituir um fator que contribui com a experiência de cinema (que cria uma ambientes para acompanhar o conteúdo que influencia diretamente na concentração do espectador); ainda, adaptações de obras literárias pela indústria do cinema e da televisão também contribuem com a argumentação. Em síntese, “cada tecnologia traz consigo um *bias* [...] que condiciona [mas não determina] o sentido do que é transmitido” (Strate et al, 2019, p. 33) através dela.

O fato é que, na perspectiva do *framework*, residiria na não observação da *ancestralidade* ao menos parte do anúncio das mortes metafóricas de tecnologias do passado. Daí a necessidade de endereçar o espaço e o tempo nos quais os dispositivos são utilizados, observando as alternativas de decifração de sentido em função dos *meios ancestrais/de origem* (relativos a processos e tecnologias que antecederam a tecnologia em uso).

Articulada à ecologia das mídias – para que haja uma contextualização cultural relacionada ao *encadeamento* dos meios e dos significados correspondentes ao longo do tempo –, a noção de (iii) forma cultural possibilita que as tecnologias sejam abordadas *na duração*. A partir de padrões de significados – como as formas culturais –, é possível gerar sentido e identificar “certas ‘leis’ ou ‘tendências’ gerais” (Williams, 2001, p. 58). As formas culturais atuam então encapsulando/organizando os “significados comuns [/compartilhados]” (Williams, 1989, p. 8)

culturalmente em cada momento para que tais significados possam ser *acessados/entendidos* e, com isso, participem do processo de produção de sentido (ainda que quem produz o sentido possa não se dar conta disso). A rigor, o entendimento de quando ocorreram as definições/redefinições/reconfigurações daqueles significados também é chave para minimizar riscos de simplificações ou desentendimentos. As formas culturais contribuem para complexificar a perspectiva da ecologia das mídias ao permitir inferir que, *na duração*, o que ocorre não é simplesmente o oferecimento de uma nova tecnologia, ou o mero encadeamento de tecnologias, ou, ainda, que a tecnologia anterior esteja simplesmente contida naquela *atualizada/seguinte*. De fato, ocorrem ressignificações das tecnologias (porque redefinições são esperadas das materialidades comunicacionais enquanto artefatos culturais); também, além de considerar que a tecnologia anterior é parte da seguinte (conforme a ecologia das mídias), o uso da noção teórica da forma cultural auxilia na compreensão de que os processos das tecnologias anteriores são parte constituinte daquela atualizada; logo, influenciam na produção de sentido.

Observada a ancestralidade tecnológica (das tecnologias propriamente) e cultural (de processos e significados redefinidos), a produção de sentido propriamente é considerada no *framework* conceitual a partir da formulação fundamental da (ii) semiótica de Charles Sanders Peirce segundo a qual durante o processo de semiose/produção de sentido haveria o crescimento dos signos (CP 2.228), uma vez que na cadeia de semiose cada signo “cria na mente da pessoa um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido” (CP 2.228): analogamente às substituições da cadeia de semiose, cada tecnologia (cada meio seguinte) é entendida na experiência mediática como sendo uma etapa seguinte inclusive para produção de sentido em relação àquela que veio antes. Mas novamente com o destaque que a tecnologia seguinte remeteria à anterior: tanto porque esta estaria contida naquela (conforme ecologia das mídias) quanto por ter significados redefinidos culturalmente (conforme as formas culturais) e participar de uma cadeia de substituições sígnicas durante o processo de produção de sentido.

Finalmente, a (iv) mediatização é considerada para minimizar riscos de anacronismo ao situar a tecnologia na linha do tempo do desenvolvimento histórico. Essa perspectiva teórica contribui para evidenciar inclusive como os usos das tecnologias possibilitaram variações na sociedade e na produção de sentido (Hepp, 2013, p. 46) com o passar do tempo. Por se considerar que, via mediatização, os meios contribuem com a redefinição dos significados e habilitam cultura – uma vez que os significados compartilhados são definidos e redefinidos em um ciclo que se confunde com a própria vida –, a percepção de que a mediatização possibilita reconfiguração cultural constitui elemento chave para observar historicamente tanto a tecnologia utilizada *per se* quanto o momento

em que o uso ocorre para que o sentido possa ser produzido minimizando o risco de simplificação e desentendimentos (no caso da mediatização, particularmente anacronismo). Afinal, “o conceito de mediatização não envolve uma teoria acabada de transformação dos meios, mas [...] [o] relacionamento recíproco entre mudanças comunicacionais e mudanças socioculturais” (Hepp, 2013, p. 46): a mediatização (na experiência mediática) é considerada como constituindo uma espécie de meta-processo que permite analisar as variações na produção de significados (inclusive em função de mediação) *na duração*. Para entender a relevância deste meta-processo e como ele minimiza o risco de anacronismo pode ser considerado um exemplo hipotético – nos anos 2020 – da veiculação de uma telenovela de época que retrate, por exemplo, os anos 1930. Em tal produção, caso os personagens fossem vistos utilizando *smartphones* nas cenas veiculadas, seria através da mediatização (conforme considerada aqui) que ficaria evidente que o tipo de dispositivo tecnológico estaria temporalmente deslocado/inapropriado (salvo em tentativa de produzir humor ou alguma forma de ficção científica). Daí a relevância de identificar temporalmente o uso dos dispositivos durante o processo de produção de sentido: entende-se que seria graças à mediatização (que situaria temporalmente as tecnologias), articulada aos demais componentes do *framework* conceitual, que estas formas de enquadramento temporal seriam possíveis.

Ainda que já deva estar claro ao leitor neste momento, vale reiterar que a seleção dos componentes que compõem o *framework* conceitual é justificada pelo fato de elas endereçarem sob múltiplas perspectivas um aspecto comum: as redefinições de significados *na duração* a partir de *ancestrais*. Esclarecendo: (i) a ecologia das mídias endereça redefinições tecnológicas propriamente ditas (tecnologias a partir de tecnologias anteriores); (iii) as formas culturais endereçam redefinições culturais (mais especificamente materialidades culturais a partir de materialidades culturais anteriores considerando ainda os processos associados); (ii) a semiótica peirceana endereça a produção/redefinição de significados (signos a partir de signos ‘anteriores’/menos desenvolvidos na cadeia de semiose); (iv) a mediatização endereça transformações dos meios considerando mudanças comunicacionais e socioculturais (observando os dispositivos anteriores). A abordagem reforça a relevância da *permanência* (do algo que dura/resta) já mencionada no *framework*.

Para os propósitos deste artigo, a apresentação parece suficiente; uma visão refinada do arcabouço teórico utilizado, bem como de seus alicerces contextuais e as problematizações fundamentais que sustentam sua proposição pode ser consultada em Marquioni (2023). Para avançar, na seção seguinte exemplifica-se o uso do *framework* argumentando-se ser possível a materialização de uma experiência de televisão linear em um cenário em que um conteúdo televisual a cabo é oferecido em múltiplas plataformas.

### 3. TV EM MÚLTIPLAS PLATAFORMAS: BREVES APONTAMENTOS RELACIONADOS A COMO SUPORTES TECNOLÓGICOS DIFERENTES PODEM LEVAR À EXPERIÊNCIA DE TELEVISÃO LINEAR

Nesta seção os componentes do *framework* conceitual são abordados em breves apontamentos, considerando uma materialidade comunicacional para ilustrar em linhas gerais como a articulação teórica proposta pode eventualmente contribuir com a identificação da experiência a materializar – que levaria à indicação de caminhos para a produção de sentido. Mais especificamente, aborda-se como a percepção de traços da tecnologia ancestral da TV linear em uma emissora de notícias de TV a cabo oferecida em múltiplas plataformas eventualmente pode habilitar ao indivíduo inferir tanto a possibilidade de materialização de experiências distintas em um mesmo dispositivo comunicacional quanto de uma mesma experiência em múltiplos dispositivos. No caso aqui endereçado, como mencionado ainda na Introdução deste artigo, aborda-se a CNN Brasil, que tem sua programação distribuída simultaneamente ao vivo tanto no canal a cabo quanto (no momento quando este artigo é redigido) na plataforma de vídeos da Internet youtube.com, na plataforma de vídeos da Amazon intitulada *Prime Video* e no serviço de vídeos *Samsung TV Plus* (este último, disponibilizado via Internet exclusivamente para os aparelhos *smart TV Samsung*) – em todas, a experiência mediática poderia contribuir para indicar que acompanhar o conteúdo remete, de fato, a uma experiência de TV veiculada em “fluxo planejado” (que pode ser materializada independentemente do *gadget*).

Obviamente, para a percepção de tal experiência seria requerido algum conhecimento do que seria uma experiência de TV linear. Contudo, argumenta-se que a partir do uso dos componentes teóricos do *framework* conceitual seria possível – mesmo em um caso extremo de conhecimento apenas de plataformas de vídeos na Internet –, ao menos a constatação de que algo estaria diferente de sua experiência usual; e isso poderia motivar, caso apontadas alternativas, a busca pelo entendimento da experiência apropriada. Com o destaque de que a emissora utilizada para ilustrar o *framework* neste artigo tampouco opera em *broadcasting* em sentido estrito – uma vez que se trata de um canal a cabo, ainda que tenha sua programação oferecida em “fluxo” (Williams, 2005, p. 89-90), inclusive intercalada por *breaks* comerciais. A rigor, o modo como o conteúdo é disponibilizado pela CNN Brasil reforça a afirmação segundo a qual

*broadcasting* não pode ser definido pela tecnologia de distribuição [...]. Tampouco [a distribuição de conteúdos por *broadcasting*] é definida pela plataforma na qual [o conteúdo] é ouvido e/ou assistido [...], sejam computadores, aparelhos celulares [...]. *Broadcasting* é, ao invés disso, como sugerido por [Raymond] Williams, uma forma cultural a partir da qual conteúdo audiovisual é disseminado [...] de forma continua – em fluxo – a partir de uma unidade central para um número variável de pessoas anônimas que recebem o mesmo material ao mesmo tempo (Gripsrud, 2010, p. 09)

: na perspectiva endereçada neste artigo, trata-se da mencionada experiência de TV linear. Assim, o próprio exemplo aqui endereçado (um canal de notícias a cabo) *per se* parece contribuir para ilustrar a perspectiva geral da experiência mediática: afinal, a rigor, enquanto o indivíduo está em contato com o canal, ele poderia observar todos os elementos de uma transmissão em *broadcasting* de um canal de TV aberta (ainda que esteja acompanhando o conteúdo televisual de um canal a cabo) em qualquer dispositivo. Como mencionado anteriormente, a experiência a materializar, uma vez identificada, transcende o dispositivo. Em outros termos: o suporte de hardware poderia ser entendido quase que como transparente na relação, sendo considerado como relevante (no sentido em que poderia prover acesso ao conteúdo em trânsito, por exemplo, no caso de o conteúdo ser acompanhado em um *smartphone*), mas não determinante (porque, afinal, a TV não teria ‘morrido’ como alardeado no passado: de fato, estaria ‘inserida’ no dispositivo que utiliza para acompanhar o conteúdo) e haveria *traços*, uma *permanência*, da experiência associada à TV no dispositivo que utiliza.

Nesta seção, interessa então indicar (em uma reflexão geral) como a articulação conceitual proposta pode contribuir para que um indivíduo tenha uma percepção do conteúdo da afirmação apresentada na citação direta acima em termos da *práxis*, sem necessariamente conhecer a obra de Williams ou Gripsrud. A argumentação a seguir procura considerar que, na vida prática, quando ocorrem as simplificações mencionadas ainda na *Introdução* do presente *paper*, ao abstrair a experiência e enfatizar o *gadget*, entende-se serem reduzidas as probabilidades de o indivíduo sequer inferir estar em um contexto experiencial que remeteria a uma tecnologia do passado.

Para avançar, é necessária a ressalva que ainda que em uma situação da vida prática, dependendo do repertório do intérprete, os componentes teóricos abordados a seguir sejam potencialmente avaliados simultaneamente ou mesmo de modo tácito, aqui eles são apresentados sequencialmente e comentados tanto isoladamente quanto em breves tentativas de articulação para ilustrar caminhos que podem ser trilhados para que se alcance a percepção da experiência a materializar ao se travar contato com a materialidade comunicacional. Deve-se observar ainda que a sequência apresentada para abordar os componentes teóricos neste artigo tampouco é estática ou recomendada: optou-se pela ordem aqui apresentada porque ela pareceu apropriada para o encadeamento de ideias e entendimento do argumento do artigo em termos didáticos. Mas, de fato, a cada caso (e para o repertório de cada intérprete), a sequência pode ser distinta daquela aqui apresentada. Apenas, entende-se, parece apropriado identificar e articular os quatro elementos do *framework* conceitual para que sejam minimizados os riscos de simplificações (ou, ao menos, para identificar que uma simplificação potencial pode estar em curso durante o uso de um dispositivo): o uso dos componentes articulados parece particularmente relevante para possibilitar ao decodificador

identificar, por exemplo, a divulgação de conteúdos falsos com aparência profissional (que se tornou usual com a popularização do uso de produtos de software no contexto da digitalização). Deve-se destacar que se fala aqui em *pistas* para decodificação (e não na decodificação propriamente) porque os conteúdos veiculados pela emissora mencionada não são analisados no presente *paper*; ainda, há que se destacar que a abordagem endereçada é qualitativa e não há neste artigo um estudo de recepção que pretenda analisar como espectadores efetivamente reagem ao conteúdo televisual. De fato, são apenas apontados que aspectos de potenciais tecnologias *ancestrais* poderiam ser observados na transmissão do canal de notícias, e como tais aspectos podem ser relevantes e contribuir para a decifração de sentido a partir dos modos como são oferecidos os conteúdos nas múltiplas plataformas.

Um primeiro aspecto a mencionar é que, em qualquer das plataformas através das quais a CNN Brasil é transmitida (canal a cabo, youtube.com, *Prime Video* ou *Samsung TV Plus*), o conteúdo apresentado pelo canal de notícias é o mesmo a todo momento. Assim, independentemente da plataforma de distribuição (considerando dispositivo de hardware e software associado) na qual o indivíduo acompanha a programação, ele tende a ter a mesma experiência geral (programação em “fluxo”, transmitida no momento em que o conteúdo é assistido, intercalada por *breaks* comerciais, emitida a partir de uma fonte). O *break* comercial merece destaque aqui por ser considerado também como chave na materialização da experiência de televisão linear desde os primórdios da TV. Não apenas porque, como informara Raymond Williams, a forma cultural “publicidade” (2005, p. 66-68) seria observada na televisão, mas também porque o intervalo ocorre para o canal de notícias endereçado no mesmo momento nas múltiplas plataformas, veiculando os mesmos anunciantes (exceto no caso de algumas publicidades internas em uma das plataformas).<sup>6</sup>

Para compreender como a memória de materialidades comunicacionais *ancestrais* (o algo que *dura/resta*) pode contribuir com a identificação da experiência a materializar (indicando alternativas de decifração de sentido) para o conteúdo oferecido – e ainda porque o conhecimento anterior não necessita ser pleno – são apresentados a seguir alguns cenários hipotéticos. Obviamente os cenários apresentados não esgotam as possibilidades de produção de sentido; tampouco foram elaborados para simplesmente atestar o *framework* a partir do que caracterizaria o olhar de um indivíduo imaginário que teria como papel neste artigo apenas confirmar o *framework* conceitual

<sup>6</sup> Para ilustrar, é possível mencionar o caso do programa CNN 360º veiculado nos dias 25 e 26 de abril de 2021. Nas duas oportunidades, o programa teve dois intervalos comerciais a cada dia e as publicidades dos anunciantes coincidem entre as plataformas. A única exceção é relativa às publicidades internas (peças que referenciam a própria programação da emissora) na plataforma *Samsung TV Plus* nos casos em que não há patrocinadores de apoio para o programa da grade anunciado: nestes casos, o período de exibição daquela publicidade interna exibe (exclusivamente na plataforma *Samsung TV Plus*) a mensagem “Voltamos já”. Quando há patrocinadores de apoio, tanto a publicidade interna também é apresentada integralmente na *Samsung TV Plus*, quanto os patrocinadores são mencionados (nas datas observadas, isso ocorreu para o anúncio do programa CNN Prime Time, quando foram mencionados como patrocinadores um banco e uma empresa de telefonia).

proposto. De fato, os cenários tentam, com o esforço de aplicar algum didatismo, apresentar exemplos de caminhos ou alternativas para identificação da experiência a materializar, que podem ocorrer a partir de repertórios múltiplos, procurando ilustrar como a produção de sentido associada àquela identificação da experiência (ainda que eventualmente incompleta em alguns momentos) poderia ser constituída *na duração*, em uma espécie de indicação crescente de caminhos para a produção de sentido – do mesmo modo como os signos crescem (CP 2.228).

Inicialmente, pode-se considerar quatro contextos hipotéticos gerais – independentemente da plataforma na qual o indivíduo vai assistir o conteúdo e promover sua “decodificação” a partir de seu repertório pessoal: caso ele (a) saiba que o canal de notícias CNN Brasil é relacionado ao canal homônimo da TV a cabo estadunidense (que por sua vez tem como ancestral a televisão em *broadcasting*), ele pode entender estar assistindo TV (em uma experiência de TV – porque, por exemplo, independentemente da plataforma, ele não consegue influenciar no conteúdo). Por outro lado, caso esse indivíduo (b) não conheça o canal, ou suas origens, mas já tenha assistido um telejornal em uma programação de TV linear, ele pode identificar as semelhanças entre o conteúdo veiculado pelo canal de notícias e um telejornal (logo, também associar o canal a uma experiência de TV; novamente, pode observar que, independentemente da plataforma, não consegue influenciar no conteúdo). Nas situações (a) e (b), o indivíduo usaria seu repertório de TV para identificar a experiência associada. Caso não consiga identificar um vínculo com a TV por estar acompanhando o conteúdo em um dispositivo móvel, mas já (c) tenha ouvido notícias no rádio, pode estabelecer uma relação com aquele meio, e inferir uma experiência relacionada/equivalente no caso da TV. Na situação (c), seria usado o repertório de rádio para a experiência. Em uma situação extrema, na qual ele (d) nunca tenha assistido notícias na TV em fluxo ou mesmo não tenha tido contato com qualquer outro tipo de conteúdo dos meios através de tecnologias da informação e comunicação, mas já tenha visto alguém (um amigo, familiar ou mesmo um desconhecido) contando uma novidade a outrem, pode inferir se tratar de algo equivalente ao que ocorre com o canal CNN Brasil, no qual *novidades parecem ser contadas por apresentadores*. Em todas as situações, há que se considerar que o repertório do intérprete está em desenvolvimento *na duração* (no caso das situações apresentadas aqui, em níveis distintos), e que ele pode eventualmente avançar, com o tempo, por exemplo, do contexto hipotético (d) para (a).

Sob a perspectiva da (i) ecologia das mídias, qualquer que seja o contexto dentre os quatro acima no qual o indivíduo se enquadre, seu repertório no momento em que trava contato com a materialidade comunicacional contribui para estabelecer o entendimento da experiência a materializar considerando as tecnologias anteriores que o indivíduo conhece no ato de sua “decodificação”: no

caso (a), a tecnologia de transmissão a cabo e sua antecessora terrestre; para (b) e (c), as transmissões de notícias em *broadcasting*; no caso (d), a tecnologia da fala enquanto alternativas para divulgação de novidades. Observando que as tecnologias – na ordem (d), (c), (b), (a) podem ser compreendidas como uma sendo anterior em relação à outra/seguinte. Ainda, adiantando um pouco o comentário da perspectiva (ii) semiótica, os conhecimentos prévios podem ser considerados como associados a uma produção de sentido parcial no caso de haver um repertório experiencial também parcial: como mencionado anteriormente, a partir de “um elemento de esforço” (CP 1.336) se alcançaria uma “decodificação” possível a partir do repertório no momento quando se dá o contato com o conteúdo noticioso no dispositivo. Para todos os casos, a plataforma na qual o conteúdo é assistido caracterizaria como que um estágio seguinte na cadeia de interpretantes durante o processo de semiose<sup>7</sup> (estágio esse que – reitera-se – poderia partir desde alguém que apenas ouviu novidades em conversas até alguém que comprehende a CNN enquanto um canal de notícias).

Em relação às (iii) formas culturais, um fator chave é a constatação de que o conteúdo veiculado corresponde a “Notícias” (Williams, 2005, pp. 40-45); dependendo do repertório do intérprete, o elemento organizador de sentidos acionado seria classificado como ‘novidades’ que são contadas e/ou comentadas. Ainda, o repertório experiencial pode contribuir com uma percepção de credibilidade em função de quem é o emissor das novidades a que se assiste; e tal percepção tende a ser bastante relevante e apontar pistas para a produção de sentido. A identificação da presença de jornalistas profissionais apresentando ou comentando o conteúdo assistido pode produzir efeito análogo àquele mencionado por Raymond Williams ainda na década de 1970 relacionado às transmissões de notícias em tempos de guerra: “a presença visual de um apresentador familiar afeta toda a situação de comunicação” (Williams, 2005, p. 42). De fato, observar a familiaridade com o apresentador pode ser considerado como chave: caso haja um formato noticioso, mas seja possível observar que o conteúdo é apresentado por outro tipo de profissional (como padres católicos ou pastores evangélicos, por exemplo) e o decodificador consiga reconhecer esses papéis funcionais ou perfis nos apresentadores, há que se considerar o risco de que a produção de sentido seja de outra ordem (que não informativo), mesmo que o programa tenha uma aparência de jornalismo e o conteúdo apresentado seja efetivamente informativo. Esta percepção processual a partir das “formas culturais” parece contribuir também para minimizar riscos de incompREENsões no caso de conteúdos falsos.

<sup>7</sup> O interpretante é parte fundamental da semiótica triádica de C.S. Peirce: “Um **Representamen** é o Primeiro Correlato de uma relação triádica, sendo o Segundo Correlato denominado seu **Objeto** e o possível Terceiro Correlato sendo denominado seu **Interpretante**” (CP 2.242 [grifos e itálicos no original]). Na perspectiva peirceana, quando ocorre a semiose, “algum interpretante é uma cognição de uma mente” (CP 2.242); isto é, durante o processo de produção de sentido, a mente de um intérprete vai produzir um sentido que julgue apropriado para um contexto definido (no caso deste artigo, uma decodificação em um contexto de uso de um dispositivo) em função de vários aspectos.

Afinal, no caso dos exemplos hipotéticos do padre ou pastor reconhecidos pelo decodificador, caso sejam acionados os componentes teóricos da experiência mediática, talvez o decodificador infira estar em um contexto de sermão ou de culto, no qual ele materializaria, por exemplo, uma experiência religiosa em que os processos de produção de sentido tendem a ser de outra ordem (remetendo a dogmas ao invés de conteúdo meramente informacional – ou, conteúdos aprioristicamente não questionáveis por estarem associados ao que seria o *divino*). Em um estágio de repertório experiencial mais avançado, o indivíduo poderia tentar identificar, por exemplo, evidências do contraditório no conteúdo apresentado, o que poderia levar à percepção de que elementos do jornalismo profissional não foram observados. Afinal, se for observada uma linha editorial única, eventualmente a experiência materializada esteja próxima de uma ‘bolha’, com o risco de culminar com “uma visão distópica [...] [na qual os membros da audiência estariam] comunicando-se exclusivamente entre si, evitando contra-argumentos e, assim, [...] movendo-se em uma direção extremista” (Gripsrud, 2010, p. 13).

Na perspectiva (ii) semiótica, para constatar a experiência de televisão linear independentemente da plataforma na qual o conteúdo é acompanhado, as pistas a observar envolvem identificar que o programa está sendo transmitido no momento quando assistido (ou se se trata de um recorte de vídeo); mais especificamente, se o indivíduo consegue influenciar no conteúdo veiculado (por exemplo, parando a transmissão e reiniciando do mesmo ponto, ou retrocedendo/avançando no conteúdo segundo seu interesse). No exemplo endereçado da CNN Brasil, tais influências no conteúdo veiculado por parte do indivíduo que acompanha a programação não seriam possíveis, o que poderia caracterizar – no mínimo – uma pista de que, apesar de eventualmente o conteúdo ser acompanhado em uma plataforma de distribuição que costume ser associada à Internet, deveria ser materializada uma experiência mediática distinta daquelas associadas à Rede.

Em termos de contextualização histórica a partir da (iv) cultura da mediatização, caso o indivíduo entenda o estágio da técnica do momento vivido (no exemplo, que os conteúdos tanto da TV linear terrestre quanto daquela a cabo estão disponíveis em outras plataformas de distribuição em função do uso de recursos de digitalização), ele poderia considerar que o que ocorreu foi uma mera transposição do conteúdo televisual para outras plataformas. Mas que, essencialmente, aquele conteúdo ainda é televisual. Caso ele não tenha tal percepção, existe risco de ele incorrer em anacronismo e afirmar que não está assistindo televisão ao ver o conteúdo da CNN Brasil, por exemplo, em seu aparelho celular. Novamente, tal percepção (incorrecta sob a perspectiva aqui endereçada), associada à anunciada ‘morte’ da televisão parece contribuir decisivamente com desentendimentos; inclusive em relação a conteúdos falsos, quando observado que conteúdos falsos

apresentados em dispositivos móveis costumam ter aparência de jornalismo profissional e a experiência a materializar costuma ser – na melhor das hipóteses – minimizada. Contudo, caso o indivíduo que trava contato com a materialidade comunicacional atente e articule os três componentes teóricos anteriores, parece ser possível a ele complexificar sua percepção e começar a constituir repertório experiencial em relação ao tema, realizando “decodificações” “negociadas” até ter um repertório experiencial apropriado.

Para tentar desenvolver pouco mais a última afirmação, pode-se considerar cenário em que o indivíduo esteja acompanhando o conteúdo da emissora na plataforma *youtube.com* (qualquer que seja o hardware utilizado), ele pode constatar que não consegue retroceder no conteúdo sem perder o conteúdo exibido no instante em que retrocede. O mesmo vale caso o indivíduo realize uma pausa na transmissão: neste caso, ele deve observar que vai perder o conteúdo exibido no instante de sua ação (e teria que retroceder novamente, perdendo mais uma vez o conteúdo *instantâneo* do momento de sua ação); finalmente, ele tampouco consegue avançar em relação ao conteúdo (afinal, a transmissão é linear – ou em “fluxo”). Exatamente como se estivesse assistindo ao programa em um aparelho televisor no passado. Mas em uma situação limite na qual o indivíduo que esteja acompanhando o conteúdo nunca tenha assistido um conteúdo em TV linear (apenas acompanhado vídeos na plataforma *youtube.com*), ele poderia inclusive inferir em um momento inicial que o produto em exibição apresenta o que o indivíduo poderia inferir ser um *defeito* (que não permite sua interferência); na duração, caso perceba que aquela situação é a *usual* no caso da transmissão da CNN Brasil em seu dispositivo, ele poderia constatar que estaria embutida na tecnologia que usa uma outra (aplicando ecologia das mídias ainda que sem conhecimento formal da noção teórica), que vinha materializando uma experiência inapropriada (e produzindo interpretantes inapropriados – mesmo sem conhecer a semiótica peirceana) em relação às notícias que acompanha (ainda que desconheça as formas culturais apresentadas por Raymond Williams) e ter uma pista de que estava, de fato, assistindo TV (ainda que em uma plataforma de distribuição diferente); com algum esforço ele poderia recuperar o passado histórico e compreender (sem necessidade de conhecimento da mediatização) o estágio da tecnologia no qual estaria imerso. A experiência mediática parece associada então a uma forma de treinamento (talvez seja possível pensar em uma modalidade redefinida de treinamento nos meios) na qual o indivíduo habilitaria sua capacidade de reflexão em relação ao conteúdo, associando tal conteúdo ao contexto tecnológico em que vive, minimizando riscos de incompREENSão.

O fato é que, ao considerar os quatro elementos componentes do *framework* conceitual experiência mediática articulados, potencialmente seria materializada uma experiência de televisão

linear para transmissão de notícias, independentemente do dispositivo tecnológico para onde é direcionado o olhar. Uma explicação para a afirmação passa pelo entendimento da afirmação anterior de que a seleção dos componentes que compõem o *framework* conceitual é justificada pelo fato de elas endereçarem, sob múltiplas perspectivas, um aspecto comum: as redefinições de significados na duração a partir de ancestrais. Ocorre que se o indivíduo considerar apenas a perspectiva da (i) a ecologia das mídias, parece haver o risco de a ênfase na última tecnologia (aquela com a qual se trava contato) ofuscar as anteriores (ainda que elas sejam parte da – ou estejam inseridas na – mais recente). O mesmo vale para abordar isoladamente a (ii) semiótica e as (iii) formas culturais: parece haver o risco de se considerar o significado cultural e/ou do signo mais recente como inaugural. Ao promover a articulação sugerida, tanto a tecnologia quanto o significado cultural e o crescimento dos signos seriam endereçados: caso um deles seja eventualmente subestimado pelo indivíduo, há outros para lembrá-lo da necessidade de abordagem em perspectiva histórica – como reiterado, inclusive, pela (iv) mediatização. Em outros termos: os componentes do *framework* estariam, a todo momento, reforçando a necessidade de se observar a *permanência* a partir da necessidade de observar sob perspectivas diferentes uma mesma materialidade – o que parece minimizar o risco de simplificações que possam levar a desentendimentos durante a “decodificação”.

A dificuldade evidente, como já mencionado, envolve o fato de algum repertório prévio ser requerido para a definição/percepção da experiência a acionar. Mas reiterando que o repertório pode eventualmente ser constituído *na duração* – ainda que de modo tácito. Assim, um indivíduo nos anos 2020 que nunca assistiu TV linear, ao assistir um programa da CNN Brasil através da plataforma *Prime Video* em um aparelho celular estaria tendo uma experiência de televisão linear mesmo que ele não saiba disso; mas ele pode aprender qual é a experiência, comparando-a com outras que conheça, e pode expandir o aprendizado para outras materialidades comunicacionais à medida em que vai sendo constituído seu repertório experiencial, complexificando sua produção de sentido.

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A digitalização de conteúdos e a proliferação/popularização de dispositivos computacionais para oferecimento de materialidades comunicacionais possibilitou a *migração* de uma infinidade de conteúdos para aqueles *gadgets*.

Contudo, ao mesmo tempo que oferecer os conteúdos em dispositivos que costumam estar com o indivíduo todo o tempo facilita o acesso àqueles conteúdos, há associado um risco de simplificação no entendimento não apenas do uso do hardware e do software, mas também de uma

forma de uniformização do passado – englobando desde a experiência até os processos associados à produção de sentido. Como resultado, entende-se que haveria uma atribuição de um caráter *inaugural* às tecnologias digitais (tanto por fabricantes em função de necessidades de venda quanto por usuários), que levaria a uma simplificação experiencial; essa forma de simplificação pode alcançar a produção de sentido, promovendo desentendimentos (eventualmente sem se dar conta se tratarem de desentendimentos).

Entende-se que a superação do problema envolve a constituição de um repertório que habilite ao indivíduo tanto identificar a experiência a materializar quanto contribuir com a indicação de caminhos para a produção de sentido em relação ao que lhe fora oferecido. Um repertório que possibilite, por exemplo, a quem assiste o conteúdo de um canal de televisão a cabo (em qualquer plataforma na qual o conteúdo seja disponibilizado) se dar conta que o indivíduo pode materializar, em alguns casos, inclusive uma experiência associada a uma tecnologia do passado, como de TV linear. Tal percepção parece constituir um passo importante para complexificação da produção de sentido e superação da uniformização resultante da migração de materialidades comunicacionais para os múltiplos dispositivos tecnológicos computacionais.

Para o caso endereçado neste artigo, parece ser possível afirmar – parafraseando Gilberto Gil (1993) na canção Guerra Santa – que, a partir da aplicação da experiência mediática, *o nome da televisão linear pode ser TV, youtube, Prime Video, Samsung TV Plus e tantos mais* (que podem surgir); *sons diferentes, sim, para experiências iguais*.<sup>8</sup> Considerando as demais materialidades comunicacionais, parece ser possível afirmar que a mesma paráfrase pode ser aplicada – o que, eventualmente, pode auxiliar a minimizar os riscos de simplificações quando utilizados dispositivos computacionais.

## REFERÊNCIAS

GIL, Gilberto. Guerra Santa. In: \_\_\_\_\_. **Quanta**. Manaus: Warner Music Brasil, 1993. 2 CD.

GRIPSRUD, Jostein. Television in the digital public sphere. In: \_\_\_\_\_. (ed). **Relocating television**: television in the digital context. London and New York: Routledge, 2010. pp. 3-26.

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

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

<sup>8</sup> A letra original da canção menciona que “o nome de Deus pode ser Oxalá/Jeová, Tupã, Jesus, Maomé/ [...] e tantos mais/sons diferentes, sim, para sonhos iguais” (Gil,1993).

KITTNER, Friedrich A.. **Gramofone, Filme, Typewriter**. Belo Horizonte e Rio de Janeiro: Editora UFMG e Editora UERG, 2019.

LOTZ, Amanda. Rethinking Meaning Making: Watching Serial TV on DVD. **Flow: a critical forum on media and culture**. 22 set. 2006. Disponível em: <<https://www.flowjournal.org/2006/09/rethinking-meaning-making-watching-serial-tv-on-dvd/>>. Acesso em 05 ago. 2025.

MARQUIONI, Carlos Eduardo. The mediatice experience conceptual framework: articulating four theoretical components during the process of meaning production. In: PIÑEIRO-OTERO, Teresa; KNEIPP, Valquíria; GOSCIOLA, Vicente (Coord). **Tecnologias narrativas**. pp. 384-404. Lisboa: Ria Editorial, 2023.

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

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

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

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

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

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

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

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

## Informações sobre o Artigo

**Resultado de projeto de pesquisa, de dissertação, tese:** O artigo é um dos resultados de investigação de pós-doutorado conduzida anteriormente, vinculada à Facultad de Información y Comunicación da Universidad de la Republica (UdelaR) em

Montevideo/Uruguay.

**Fontes de financiamento:** não se aplica.

**Apresentação anterior:** Uma versão preliminar do artigo (intitulada ‘O framework conceitual experiência mediática e a materialização da experiência de TV linear em relação a conteúdos disponibilizados em múltiplas plataformas’) foi apresentada oralmente no congresso anual da Intercom de 2023 (mas não houve publicação nos anais do evento).

**Agradecimentos/Contribuições adicionais:** não se aplica.

### **Carlos Eduardo Marquioni**

Mestre e Doutor em Comunicação e Linguagens, o autor conduz investigação de pós-doutorado na Universidade Estadual Paulista, Franca, SP. Atuou como docente (2014-2022) no programa de Mestrado e Doutorado em Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná.

**E-mail:** cemarquioni@uol.com.br

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0002-6201-6070>