



AUDIOVISUAL EM FLUXO DIGITAL:

mapeando as possibilidades
de transmissões 'ao vivo'
em streamings

Cristiane Turnes Montezano (doutoranda no PPPGCOM/UFJF)

Carlos Pernisa Júnior (professor no PPPGCOM/UFJF)



OBJETIVO

Estudar o conteúdo emitido em
fluxo no ambiente digital

O artigo objetiva iniciar um estudo acerca dos conteúdos emitidos em fluxo contínuo no ambiente digital, mais especificamente no streaming. Buscamos entender o panorama de como esse conteúdo está presente nesse ambiente e suas possibilidades, tentando ter o cuidado de realizar essa observação mais próximo da perspectiva do interator/espectador.



O FLUXO NO DIGITAL



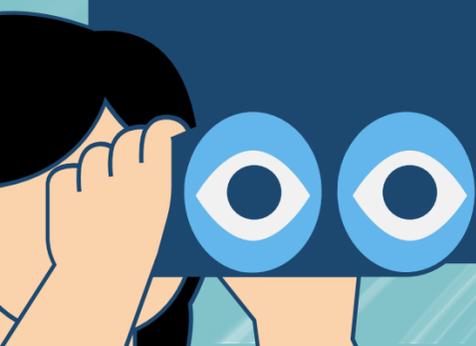
Acreditamos ser importante pensar como o ambiente digital vêm se apropriando do formato de transmissão em fluxo contínuo, visto que o digital possui como uma das suas principais razões de atração a autonomia e controle que oferece aos indivíduos



Principalmente quando esse formato é mais comumente associada a televisão



“O fluxo oferecido pode ainda, e talvez mais fundamentalmente, estar relacionado à própria experiência televisiva.”
(WILLIAMS, 1974, p.103).



STREAMING



O consumo de streaming cresceu o 90,1% de 2014 a 2017.
(Pesquisa Google)



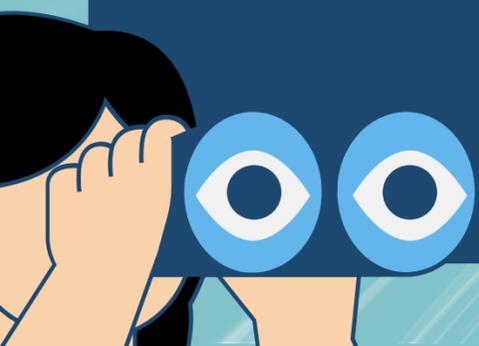
Nossa pesquisa toma nosso objeto: o streaming, como uma tecnologia social. "qualquer tecnologia específica é [...] subproduto de um processo social"
(Williams 1974, p. 27)



O número de assinantes de plataformas de streaming saltou de 400 milhões para mais 1 bilhão
(Pesquisa Motion Picture Association)

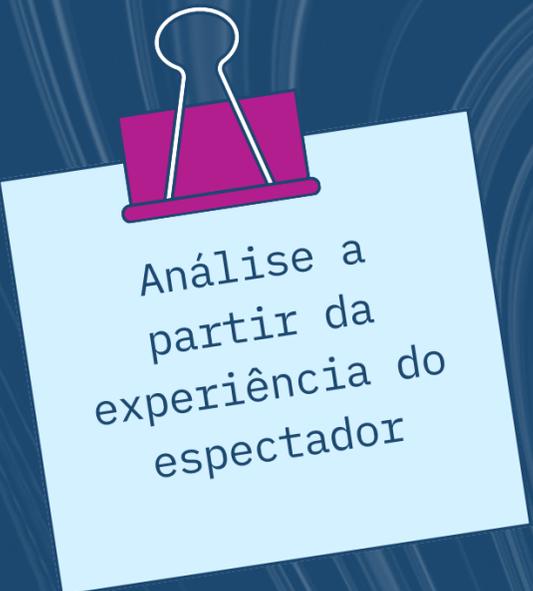


A comunicação é constituída por três dimensões: técnica, cultural e social
(WOLTON, 2012)



STREAMING COMO EXPERIÊNCIA

Por considerarmos o streaming uma tecnologia social, nossa abordagem de análise parte do pressuposto que ele propõe ao espectador uma experiência. É um caminho possível para compreensão das possibilidades que o ambiente digital pode oferecer ao indivíduo no consumo de conteúdos audiovisuais é optar por uma análise que parta da óptica da audiência receptora da experiência proporcionada por ele.



Análise a
partir da
experiência do
espectador



Tecnologia
social

Análise da materialidade Audiovisual (AMA)

1

TEXTO+SOM+IMAGEM+TEMPO+EDIÇÃO

Pensar em todos os elementos do audiovisual de modo unificado a partir da forma como ele é consumido

2

ESTABELECIMENTO DE EIXOS E ITENS DE AVALIAÇÃO

Ter em vista as questões de pesquisa, o referencial teórico utilizado

3

ELEMENTOS PARATEXTUAIS

Paratexto = material que acompanha o texto, e que contribui para sua leitura/interpretação

Pontos importantes

ETAPAS DA AMA

3

Pré-teste do instrumento

2

Elaboração da Ficha de Análise

4

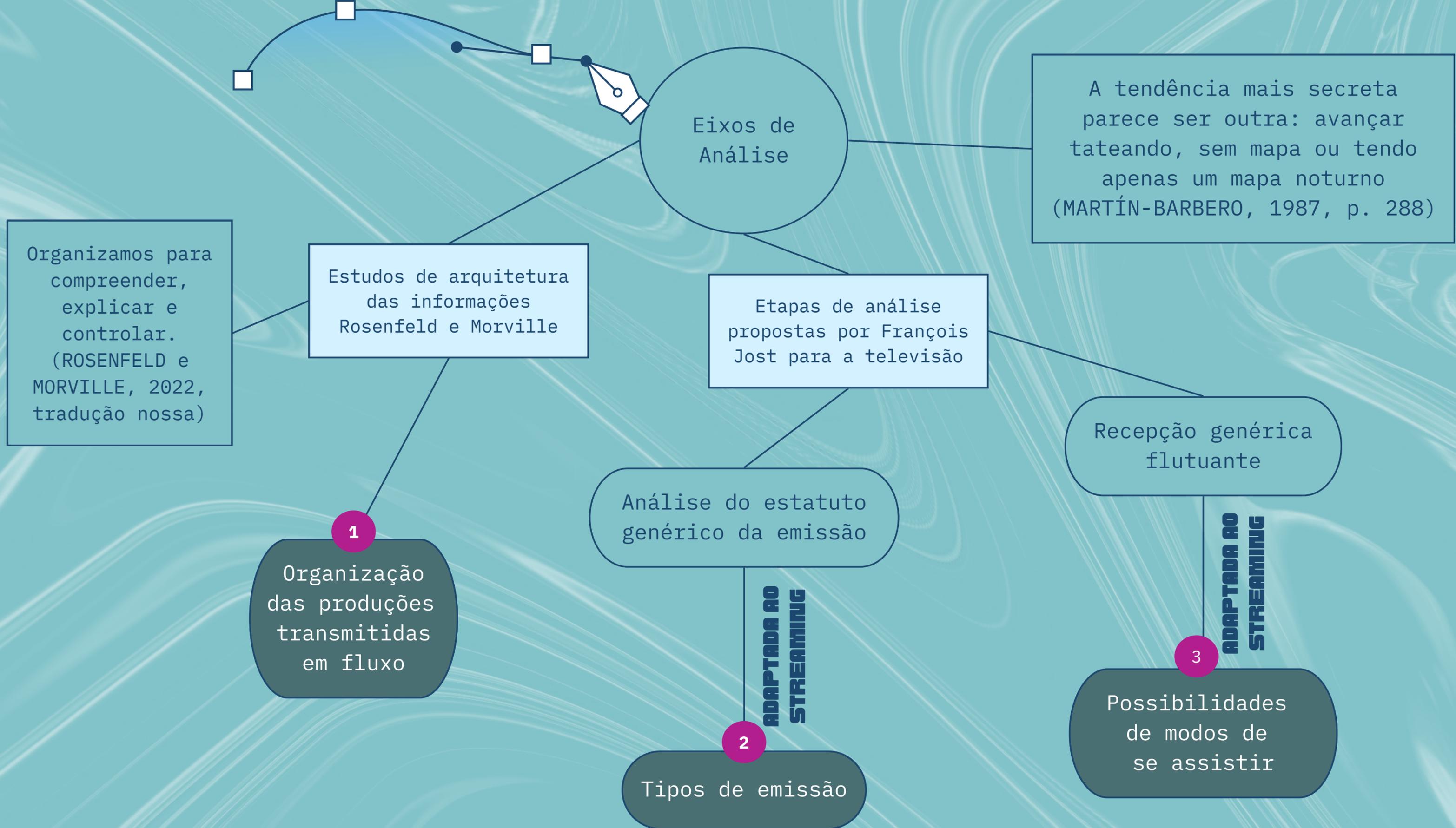
Estabelecimento da amostra a ser investigada e armazenamento do material.

1

Identificação do produto audiovisual

5

Realização da análise a partir da montagem do material a ser codificado



Eixos de Análise

A tendência mais secreta parece ser outra: avançar tateando, sem mapa ou tendo apenas um mapa noturno (MARTÍN-BARBERO, 1987, p. 288)

Estudos de arquitetura das informações Rosenfeld e Morville

Organizamos para compreender, explicar e controlar. (ROSENFELD e MORVILLE, 2022, tradução nossa)

Etapas de análise propostas por François Jost para a televisão

Recepção genérica flutuante

1 Organização das produções transmitidas em fluxo

Análise do estatuto genérico da emissão

2 Tipos de emissão

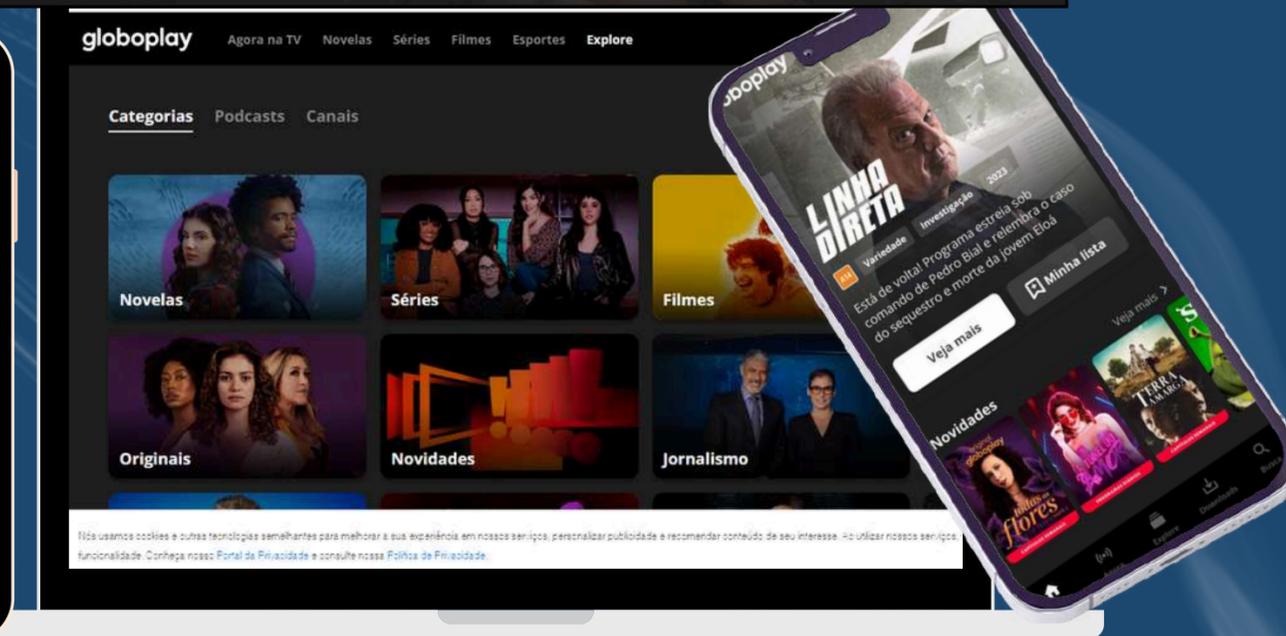
3 Possibilidades de modos de se assistir

ADAPTADA AO STREAMING

ADAPTADA AO STREAMING

GLOBOPLAY

Desenvolvida pelo Grupo Globo – dono de uma das mais tradicionais emissoras de TV brasileira, – foi lançada em três de novembro de 2015 e é atualmente a maior em números de assinantes em nível nacional. Descrita como a plataforma digital de streaming da Globo, o Globoplay atualmente reúne diferentes conteúdos e formatos.



ANÁLISE

ORGANIZAÇÃO DAS PRODUÇÕES TRANSMITIDAS EM FLUXO

- A programação em fluxo é acessada através do atalho denominado "Agora na TV" – que aparece como "Agora" no aplicativo para smartphone
- Possui Guia Eletrônico de Programação (EPG sigla em inglês de Electronic Guide Program)
- O EPG não possui muita interação ele funciona mais como espaço para consulta de informações

Emissão Linear

Emissão Simulcasting

Transmissão simultânea dos canais da emissora: TV aberta e TVs a cabo como SportTV; Multishow; Canal Viva

Emissão Fast

Canais fast – fast channels (Free Ad-Supported Streaming Television) possuem programação pré-definida, intervalos comerciais e são temáticos e transmitidos apenas em ambiente digital: GeFast; ReceitasFast; Viva 80 fast

Emissão evento

Transmissões esporádicas que ocorrem devido a determinados “eventos especiais”.

Destacamos um em específico a “primeira novela” feita para o *streaming* pelo Grupo Globo:
-Todas as Flores

O primeiro capítulo o penúltimo e último foram transmitido em uma transmissão ao vivo na plataforma

“instância da imagem ao vivo” (Eugênio Bucci, 2009)

POSSIBILIDADES DE CONSUMO

Modos de assistir na Emissão Linear

É possível acompanhar o conteúdo que está sendo transmitido de maneira simultânea ou interagir com ele.

-Possibilidade de se pausar o conteúdo e voltar até uma hora e meia do que está sendo transmitido e, ao voltar, é possível assistir ao conteúdo pulando/adiantando, ou seja, é possível dentro do permitido voltar o programa que está sendo transmitido para o seu início e então pular as propagandas entre um bloco e outro.

- Atalho para os conteúdos em fluxo, que conduz o espectador direto para o conteúdo em fluxo contínuo.
- Consulta da programação utiliza o mesmo recurso presente na televisão: o EPG (guia eletrônico de programação).
- Tipos de emissão se dividem entre **simulcasting** (transmissões simultâneas dos canais de TV aberta e fechada que pertencem ao Grupo Globo); **canais fast** (criados para o ambiente digital e são exibidos apenas no *streaming*, em que a programação é pré-definida e há intervalos comerciais). Vale destacar que são uma espécie de espaço de “reciclagem” de conteúdos, pois apesar dos canais serem desenvolvidos especificamente para a plataforma, os programas presentes neles são em sua grande maioria produtos já exibidos em outros canais pertencentes ao grupo Globo, não são produzidos materiais novos. E ainda há **eventos especiais** que contam com algumas transmissões em fluxo. Chama atenção a exibição do primeiro, penúltimo e último capítulo da novela original Globoplay “Todas as Flores”. Como a primeira novela feita para a plataforma foram feitas experimentações na forma de exibição de seus capítulos e a simulação de uma exibição ao vivo na TV em que há dia e hora foram utilizadas nesses três capítulos em específico.
- É possível interagir de algumas formas com os conteúdos em fluxo devido aos recursos de pausar e de voltar a transmissão em até uma hora e meia do momento do acesso, ao realizar essa ação posteriormente é possível avançar o conteúdo. Tais recursos podem dar ao espectador uma sensação de controle sobre o conteúdo.

REFERÊNCIAS

Bucci, E. (2009). Em torno da instância da imagem ao vivo. Revista Matrizes – V.3 N.1, 65-79
https://repositorio.usp.br/bitstream/handle/BDPI/32429/art_BUCCI_Em_torno_2009.pdf?sequence=1

Coutinho, I. (2016). O telejornalismo narrado nas pesquisas e a busca por cientificidade: A análise da materialidade audiovisual como método possível. [Trabalho apresentado em congresso]. XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Intercom, São Paulo, Brasil.

Jost, F. (2010). Compreender a televisão. Rio Grande do Sul: Sulina

Sodré, M. (2002). Antropológica do espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede. Ed. Vozes.

Williams, R. (2016). Televisão: tecnologia e forma cultural. São Paulo: Boitempo

**OBRIGADA!
¡GRACIAS!
THANKS!**

@lab.midiadigital
@cristiane.turnes