



Ano 3 | # 1 | edição quadrimestral | janeiro a abril de 2010

Revista editada pela Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação – Intercom

Narrativa Audiovisual para Multiplataforma - Um Estudo Preliminar¹

Cosette CASTRO²

Cristiana FREITAS³

Resumo

Este artigo trata do impacto das novas Tecnologias de Informação e Conhecimento – TIC, na estrutura narrativa de um programa audiovisual. Analisa os efeitos das novas mídias digitais sobre a percepção e o comportamento da audiência. Investiga a narrativa não linear a partir da linguagem usada nos novos meios, com vistas à formatação de um conteúdo para a interação da audiência na televisão digital, na internet mediada pelo computador e no celular.

PALAVRAS-CHAVE: Narrativas audiovisuais; mídias digitais convergentes; TV digital.

INTRODUÇÃO

O avanço do processo de comunicação nas plataformas digitais como internet e celulares, associado à implantação da TV digital no Brasil em 2007, abre a possibilidade da interação da audiência com o conteúdo de um programa audiovisual, sobretudo a partir da incorporação de canais de retorno e desenvolvimento do middleware *Ginga*, que permite o uso de aplicativos interativos.

Nesse contexto, a estrutura de uma narrativa para multiplataforma, as características do roteiro de um programa interativo e o planejamento de uma produção

¹ Trabalho apresentado no GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas, em evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Orientadora do trabalho. Professora do Mestrado em TV Digital: Informação e Conhecimento da FAAC-UNESP/Bauru-SP.

³ Mestranda do Curso de Televisão Digital: Informação e Conhecimento da FAAC-UNESP.

para TV digital interativa e mídias convergentes, passou a ser objeto de estudo recente dos pesquisadores. Além disso, levou produtores e artistas a experimentar novos modos de produção audiovisual.

Este artigo analisa questões teóricas que apontam para a construção de uma narrativa interativa para multiplataforma, a partir dos estudos sobre as características narrativas de um programa audiovisual linear e as diretrizes estruturantes de um programa não-linear interativo para mídias digitais, como a TV digital e a internet usada em computadores ou celulares. Para compreender aspectos da criação e produção de conteúdo para TVDi, nome dado a TV digital interativa, foi realizada uma pesquisa bibliográfica sobre os temas narrativa, estruturas de roteiro interativo, plataformas e conteúdos multimídia, apoiada, sobretudo, nas teorias de Lorenzo Vilches (2003) e Janet Murray (2003).

Com a evolução das TICs, a convergência midiática e a interatividade, um novo elemento entra no processo comunicacional, representado pelo campo do retorno interativo e da construção da mensagem (CASTRO, BARBOSA Fº, 2008, p. 92). Assim, o processo de comunicação - entendido como aquele que ocorre na relação entre emissor e receptor para transmissão de uma mensagem, é alterado pela evolução das mídias digitais, com a possibilidade do receptor produzir e transmitir seu próprio conteúdo.

Para compreender essa mudança, é preciso voltar no tempo. No decorrer da evolução do audiovisual observamos que cada avanço técnico corresponde a novas possibilidades, que passam a atuar na linguagem do meio audiovisual. Foi o que aconteceu quando a televisão surgiu e aproveitou a linguagem e formatos praticados pelo cinema e o rádio para elaborar a sua própria linguagem. Processo semelhante pode ser observado com o desenvolvimento das mídias digitais, onde a narrativa para as novas mídias incorpora elementos da linguagem de outros meios e formas de expressão, como a TV analógica, o rádio, o teatro, a literatura, o cinema, dentre outros.

O computador mediado por internet também contribuiu para essas transformações, como lembra Murray (2007). Segundo a autora, “a capacidade de armazenamento e organização complexa do computador pode ser usada como apoio para um universo narrativo bastante denso e exigente” (MURRAY, 2007, p. 236). Desse modo, a integração da televisão com o computador – utilizando os recursos do computador na TV que a maioria da população possui em casa com ajuda de uma caixa de retorno (*set top box*) - possibilita que nos desloquemos pelo mundo narrativo, mudando de uma perspectiva para outra por nossa própria iniciativa.

Vivemos, assim, um momento de experimentação de novas linguagens e formatos audiovisuais. A possibilidade de misturar audiovisual com estrutura hipertextual para se obter uma narrativa interativa apóia-se em conceito de Leone & Mourão (1987), quando argumentam que:

“Se no decorrer do tempo o cinema consolidou suas originais possibilidades narrativas, a televisão, o vídeo e a multimídia absorveram esses conhecimentos e deles se valem para criar novas possibilidades e metodologias na construção dos discursos audiovisuais e dos discursos em hipertexto. Todas as mídias, debaixo do manto da edição, acabam se encontrando nas estruturas de dramatização, pois o trabalho de articulação produz o discurso com seus tempos e seus espaços” (LEONE & MOURÃO, 1987, p. 15).

Com o avanço dos meios digitais temos a oportunidade de desenvolver conteúdos com múltiplas narrativas, histórias paralelas e inter-relacionadas, que o homem busca há tempos na elaboração do próprio olhar, na construção de uma visão pessoal da história.

CONTANDO HISTÓRIAS

Uma história surge de uma narração, de um acontecimento real ou imaginário, oral ou textual, que é atualizada pela mente do ouvinte ou leitor e acontece em um ambiente de representação. Desde os tempos mais remotos, dos registros nas cavernas à estruturação da narrativa no teatro grego, o homem conta histórias. Partilhamos histórias para nos comunicar, para passar cultura, valores e conhecimento, de geração a geração. Seja numa cantiga de ninar ou num filme, todos somos contadores de histórias. Histórias com início, meio e fim. Histórias lineares e sequenciais, que geralmente apresentam uma introdução, um conflito e o desfecho deste.

Há muito, porém, que artistas e cientistas tentam subverter esta ordem narrativa ao experimentar contar uma história criando um ambiente imersivo e participativo, em busca da interação dos sentidos e apropriação da representação da realidade pelo público.

Em *Roteiro para as novas mídias: do cinema às mídias interativas* Vicente Gosciola (2003) traça um retrospecto das experiências de integração dos sentidos numa narrativa não-linear⁴ em todas as artes. Uma estrutura narrativa não linear propicia uma leitura aberta da história. Exemplos na literatura remontam ao palíndromo *Sator-Arepo*,

⁴ Não linear no sentido dado por Gosciola como “o acesso direto a qualquer conteúdo ou parte da obra, em navegação aberta, sem que o usuário perca a continuidade da fruição da obra” (GOSCIOLA, 2008, p 99).

de 79 d. C, que permite diversas leituras de uma mesma frase. Depois, vieram os livros ilustrados. Em 1478, na França, encontramos pela primeira vez textos e imagens juntos num livro; em 1897 Stéfhane Mallarmé apresenta em *Un Coup de Dés* uma obra para leitura aberta, sem ordenação definida das páginas. Contemporaneamente, a poesia concreta iniciada em 1956 no Brasil propunha formas de trabalhar visualmente e propor leituras inovadoras de um poema. Em 1961, à *Cent Mille Millions de Poèmes*, de Raymond Queneau, apresenta uma combinatória de dez sonetos recortados que permitem cem trilhões de leituras diferentes; ou o *Jogo da Amarelinha*, de 1963, de Júlio Cortázar, o *Dicionário Kazar*, de 1989, de Milorad Pávitch.

No teatro, László Moholy-Nagy, da escola Bauhaus, integrava pintura, fotografia, cinema, teatro e escultura com aplicação de motivos mecânicos, em 1924. Na música, Richard Wagner estabelecia o conceito de arte total, em 1849. Da mesma forma na fotografia ou no cinema expressionista, os artistas exercitavam a narrativa não linear e buscavam motivar a interação entre obra e público (GOSCIOLA, 2008, p. 39-55).

Além de apresentar a versão do autor e permitir uma interpretação particular da história como as narrativas tradicionais, estas experimentações (com a linguagem e os meios de expressão) proporcionavam ao público a oportunidade de tocar, de manipular o objeto, numa montagem pessoal da história. Ainda que não fossem apresentadas com início-meio-fim, numa seqüência de relações causais, havia sempre um momento de apresentação, de conflito e de resolução nas histórias apresentadas. E havia, claramente, um autor, uma mensagem passada, percebida e construída mentalmente pela audiência.

Os acontecimentos básicos a partir dos quais contamos histórias são os mesmos para todos, a despeito do momento histórico, das diferenças culturais e do avanço tecnológico (MURRAY, 2007). Em *Twenty Master Plots (and how to build them)*, Ronald B. Tobias (1993) categoriza 20 enredos mestres, ou *plots*, explorados pela literatura, a partir dos quais é possível desenvolver qualquer narrativa cativante: busca/desafio, aventura, perseguição, resgate, fuga, vingança, enigma, rivalidade, injustiça, tentação, metamorfose, transformação, amadurecimento, amor, amor proibido, sacrifício, descoberta, vilania extrema, ascensão e decadência/queda.

As histórias são universais, mas a maneira de contá-las muda de acordo com o meio de transmissão. Uma narrativa é posterior ao acontecimento, e pode ser transcrita pela palavra, por sistemas visuais e sonoros, pela literatura, teatro, cinema, televisão, jogos e outros. Nas várias versões de uma história, permanecem os elementos chave que caracterizam uma narrativa, como o contexto, os *plots*, os personagens e

relacionamentos. As formas narrativas, porém, evoluem com a evolução dos meios de comunicação e expressão, e o uso que fazemos das novas tecnologias (MURRAY, 2007). Os conceitos de gênero e formato narrativos tradicionalmente utilizados⁵ tornam-se insuficientes para abarcar a diversidade de organização dos discursos, que se tornam complexos quando analisados sob o contexto dos novos meios.

Os estudos sobre as narrativas interativas remontam a Umberto Eco (1962), Marshall McLuhan (1969), Pierre Levy (1993) e Jean Baudrillard (1991), dentre outros. Nas mídias que apresentam a possibilidade de retorno interativo observamos a tendência de alguns pesquisadores a explicar os novos meios como uma extensão de um meio previamente existente, centrados nas possibilidades abertas pelo uso da internet mediada pelo computador e os videogames: Brenda Laurel (1991) fez isso com o drama; Janet Murray (1997) com a literatura e Lev Manovich (2001) com uma abordagem baseada nos estudos de filmes.

Um novo meio, ao se estabelecer, toma emprestado uma série de convenções, hábitos e costumes lingüísticos, estéticos e formais dos meios anteriores (MURRAY, 2007). Foi assim quando da difusão da televisão na década de 1950-1960, que passou a construir sua própria linguagem a partir de gêneros e formatos narrativos experimentados no rádio, no teatro e no cinema, provocando mudanças nos gêneros e formatos narrativos realizados nestes meios. Da mesma forma, não podemos compreender as mudanças na televisão se não levarmos em conta os avanços das mídias digitais, como a internet, os celulares, os videogames, as vídeo instalações (SCOLARI, 2009).

Até recentemente podíamos assistir a um programa audiovisual no cinema ou na TV. Com a digitalização dos meios de comunicação e a convergência entre as mídias, o acesso a um conteúdo audiovisual pode ser feito por meio de diversas plataformas digitais, e de forma interativa, como na internet mediada pelo computador, em DVDs, jogos e celulares. Esta interatividade depende das sensações despertadas pelo conteúdo e das possibilidades de manipulação do objeto dadas ao público, proporcionados pela linguagem e pelo meio utilizados como forma de expressão.

A migração digital tem afetado o comportamento da audiência, a forma de assistir e se relacionar com as mídias e um conteúdo audiovisual. Para além de uma relação unidirecional do emissor para o receptor, o ambiente digital propicia à audiência

⁵ Apoiados nos gêneros literários como romances, poemas, comédias ou dramas, e nos formatos organizados dentro da programação televisiva como novelas, séries ou programas telejornalísticos.

a oportunidade de dialogar, de produzir e distribuir seu próprio conteúdo e interagir com o meio e com a mensagem. Agora, além de poder representar uma realidade, a audiência pode colaborar para a construção dessa realidade (SCOLARI, 2009). Desse modo, a linguagem audiovisual se constrói à medida que a narrativa é exercitada pela audiência, de acordo com a mídia.

O avanço das TICs influencia também a linguagem do audiovisual, onde os gêneros e formatos diversos se misturam e já não é possível falar mais de cinema de autor ou de um programa de TV, mas de um conteúdo audiovisual, onde é possível associar dados e dialogar com o receptor, e que está acessível em diferentes mídias. Para Lorenzo Vilches (2003) as mudanças no campo do audiovisual abrem espaço para novas estruturas narrativas, pois modificam “a forma e o conteúdo dos objetos que produzimos ou recebemos” (VILCHES, 2003, p. 252). Denis Porto Reno (2007), por sua vez, argumenta que o uso combinado de diversos suportes para a narrativa audiovisual permite vislumbrar o surgimento de uma nova forma de representação, além de novas formas de produção.

Mas nem todos os pesquisadores concordam com este ponto de vista. Há divergência sobre o alcance do impacto das novas plataformas na estrutura narrativa audiovisual. Para o professor Damasceno Ferreira (FERREIRA, 2000, citado por GERBASE, 2001, p. 98) os diferentes meios podem trazer diferentes percepções dos produtos audiovisuais, mas não alteram a essência, a estrutura da linguagem que os constitui.

A questão central que se coloca, para estes pesquisadores, é se existe uma tendência no sentido do desenvolvimento de uma nova linguagem ou se estamos apenas diante de novos recursos técnicos. Esta diversidade de opiniões é exemplificada por Maria Dora Mourão (2001) na pesquisa *Algumas reflexões sobre cinema, o audiovisual e as novas formas de representação* feita entre cineastas, agrupadas por ela de acordo com três pontos de vista:

1. Não há mudanças de linguagem - as novas tecnologias são instrumentos que expandem a liberdade de criação, oferecem mais opções formais e técnicas, porém, de maneira geral nada disso determina mudanças dramáticas. Esta é a opinião de realizadores como os estadunidenses Bill Sandel e Peter Hyam (2001). Entretanto, há de se levar em conta nesta análise que os EUA não usam recursos interativos no modelo de TV digital que adotaram.
2. Não há mudança na linguagem- o que existe é uma reorganização das partes do discurso, a partir do que se constrói uma nova hierarquia, ou seja, uma nova

retórica. Para realizadores como os brasileiros Andrea Tonacci e Arthur Omar, além do francês Jean Paul Fargier e do inglês Simon Pummell (2001), o cinema e o vídeo, assim como outras expressões, se constituem como linguagens a partir de suas especificidades, cujas estruturas são lineares pela sua própria configuração. Ainda que com o uso de efeitos, com o objetivo de transformação do espaço e de ruptura temporal, o conteúdo é trabalhado dentro de um contexto linear, uma vez que o vídeo e o cinema não permitem interferência por parte do espectador. Para eles, o CD-ROM (DVD-ROM) é visto como a única estrutura narrativa possível de criar interatividade e, dessa maneira, seria o exemplo do resultado da transição que está sendo operada a partir da convergência de linguagens.

3. A utilização dos meios eletrônicos pode permitir o surgimento de uma nova linguagem - que viria se somar às já existentes. Para o italiano Gianni Toti, o cineasta inglês Peter Greenaway e o polonês Zbigniew Rybczynski (2001), os novos meios e as novas tecnologias colocam questões que vão além da preocupação com o conceito de narrativa, e passam por uma nova estética da arte, pela ideia de multiplicidade de telas e criação de imagens convincentes que criem sensações. Para eles, “as novas ferramentas são capazes de ampliar as fronteiras, introduzindo a possibilidade de libertar-nos da noção de narrativa e explodindo a linearidade temporal através da manipulação espacial” (MOURÃO, 2001, p. 50-52).

Contudo, não são apenas os modos de produção que mudam com a entrada das mídias digitais convergentes. O que muda é o olhar do público frente aos novos meios e a possibilidade de sair da condição de receptor e tornar-se produtor de conteúdo audiovisual. (CASTRO, 2008, p. 19)

QUEM CONTA UM CONTO AUMENTA UM PONTO⁶

A possibilidade da audiência produzir e distribuir seu próprio conteúdo, interagir com a uma mensagem e /os interlocutor/es, partilhar ambientes colaborativos, enfim, exercer autoria sobre a construção de seu próprio conhecimento, rompe o paradigma da comunicação como transmissão de uma mensagem do emissor para o receptor, e gera uma nova cadeia de produção criativa.

⁶ Ditado popular.

Esta nova audiência, além de ouvir, ver e se apropriar de um obra por meio de sua vivência e interpretações, pode se manifestar, produzir e ser respondida, por um ou muitos outros emissores. Nessa relação, mantém a mensagem em construção permanente. Nas narrativas midiáticas digitais o público é o sujeito da ação. É a audiência que se apropria de elementos da linguagem das novas mídias para elaborar sua própria narrativa, construir junto uma mensagem, de acordo com seu repertório.

A televisão analógica habituou o público a se relacionar com a programação através de uma tela pequena, sujeito a interferências do coletivo, permitindo-lhe o controle da programação por meio do *zapping*. Para combinar com esse ambiente, a estrutura narrativa dos programas de televisão também é fragmentada, fazendo com que o espectador vá adquirindo um olhar descontínuo e, conseqüentemente, dispersivo. Assim, ele passa a assistir a vários programas ao mesmo tempo, determinando uma mudança na capacidade de percepção da audiência. O professor Arlindo Machado argumenta que “com a ameaça permanente do controle remoto, já não se contam mais histórias, esfacelam-se as distinções de gênero e formato, não sobra sequer a distinção ontológica entre realidade e ficção” (MACHADO, 2005, p. 29).

Na narrativa audiovisual linear produzida para TV analógica, a manipulação de espaço e tempo pode ser feita por meio de movimentos de câmera, ângulos, sonoridades e cortes alinhavados por uma edição repleta de recursos como *flash backs*, divisão de telas, histórias paralelas, mistura de imagens reais e virtuais.

Nas mídias digitais estes elementos podem servir de ponto de partida dos *links* para imersão na história, proporcionando à audiência o gerenciamento da narrativa, ao se “deslocar pelo mundo narrativo e romper a noção linear de tempo, mudando de uma perspectiva para outra por iniciativa própria, construindo uma interpretação pessoal da história” (MURRAY, 2003, p. 237). Assim, o elo entre uma cena e outra acaba sendo construído na mente do público, que assume o papel de câmera e editor, interligando a ação por meio de *links*, que oferece caminhos distintos.

O público que acessa um programa audiovisual multimídia é diferenciado, mais dispersivo, tem uma relação não-linear com a imagem. Ele está habituado a uma atitude mais ativa, determinada pelo contato com outros meios de comunicação como a internet mediada pelo computador, celulares ou *games*. A informação, para ele, segue um fluxo fragmentado, dividido.

Para Janet Murray (2003) “um meio não-linear é capaz de representar a simultaneidade de processamentos que ocorrem no cérebro, permitindo que o público conheça uma história fora de sua continuidade convencional, podendo optar entre fatos

e personagens, seqüenciando-os de maneira particular” (MURRAY, 2003, p. 236). O estudo da autora está centrado nas narrativas dos jogos ou da internet por meio de computadores, onde a navegação ajuda a reforçar a capacidade de raciocínio em “multicamadas”, uma vez que as janelas de informação, ou *links*, vão sendo abertas na medida das necessidades e podendo ser usadas simultaneamente.

Murray (2003) qualifica quatro propriedades essenciais do ambiente digital: procedimentais⁷, participativos⁸, espaciais⁹ e enciclopédicos¹⁰ (MURRAY, 2003a, p. 101-126). De acordo com ela ao vivenciar narrativas em ambientes digitais podemos experimentar três princípios estéticos ou prazeres usuais, que podem subsidiar a criação de aplicativos para a TV digital interativa: “imersão”, “agência” e “transformação” (MURRAY, 2003a, p. 101-177).

A capacidade de imersão está associada ao sentimento de estar presente em outro lugar e envolvido em uma ação naquele lugar. E para Murray qualquer narrativa excitante pode ser experimentada como realidade virtual, no sentido de que bloqueia e abstrai do mundo ao redor. Ao permitir agência, uma narrativa acaba sendo transportada para uma estrutura narrativa que pode ser encontrada nos jogos, que possuem códigos e regras claras. Segundo Murray, quando se transfere uma narrativa para o computador, ela é inserida num domínio já moldado pela estrutura dos jogos. O princípio de agência implica na sensação de fazer algo que tem resultado relevante e imediato; situação que o tempo de reposta de uma ação virtual propicia, porém é insuficiente para realização de uma seqüência dentro do modelo de produção da TV. Transformação é a possibilidade de mudar a forma de apresentação dos conteúdos que os meios digitais permitem. Para Murray, “tudo no formato digital – palavras, números, animações, imagens – torna-se mais plástico, mas susceptível a mudanças” (MURRAY, 2003a, p. 152).

Ao tratar da narrativa para computadores e jogos, o pesquisador e realizador Espen Aarseth (1997) afirma que a estrutura escondida atrás da maioria dos jogos de computador não é narrativa, e sim simulação. Para ele as narrativas são uma revisão dos

7 Diz respeito à programação de computadores, associado à arte e à inteligência artificial (IA), proporcionando novas formas narrativas. Autoria procedimental é a narrativa em meio digital, especificando não só os acontecimentos do enredo, mas também antecipando as ações da audiência e as regras sob as quais os eventos ocorrerão.

8 Ocorrem quando existe a possibilidade do participante interagir com as narrativas em ambiente digital, realizar ações significativas, determinar a seqüência dos eventos e ver os resultados das decisões e escolhas, resolver problemas e conversar com outros participantes ou NPCs (*non-player characters*), ou seja, diz respeito à capacidade de agência.

9 São proporcionados pelos meios digitais ao permitirem a criação de espaços navegáveis, como os ambientes dos jogos e os links de um hipertexto, onde o participante escolhe o caminho.

10 Ambientes digitais que aproveitam a capacidade de armazenamento que os computadores têm, permitindo que as informações sejam armazenadas em diversas formas diferentes - texto, imagens, vídeos, sons, etc.

eventos primários – representados pela vida, eventos ao vivo, jogos, que ocorrem em tempo real -, e, dessa forma, acontecem a posteriori aos eventos primários:

“Simulação é o modo alternativo do discurso, ocorre da base para cima (*bottom-up*) e emergente, enquanto histórias são de cima para baixo (*top-down*) e pré-planejadas. Em simulações conhecimento e experiência são criadas pelas ações e estratégias do jogador, ao invés de recriadas por um escritor ou cineasta” (AARSETH, 1997, citado por RANHEL, 2005, p. 50-52).

Tanto os jogos como as narrativas independem do meio. A narrativa audiovisual pode variar de acordo com o suporte, mas sua linguagem se funde nos meios. Para Aasheth (2005) as narrativas não-lineares são objeto de um novo campo de estudo e conhecimento, pois “este novo campo da interatividade interativa não se encaixa na área do conhecimento tradicionalmente ocupada pela dramaturgia, pela literatura ou o cinema, ou ainda pela crítica literária” (AASHETH, 2005, citado por RANHEL, 2005, p. 66).

A TV interativa apresenta uma natureza linear herdada da TV analógica e outra não-linear vinda da junção TV com a internet (SCHWALB, 2004, citado por RANHEL, 2005, p. 9), além de estar sujeita às influências das demais mídias digitais, como o celular e os videogames em rede. Há na TV interativa possibilidades de navegação não-linear dentro de certos tipos de serviços, como na hipermídia¹¹. É sobre a interface da TV que se adiciona uma camada interativa que permita à audiência ser um elemento ativo no processo de comunicação. Existe também a possibilidade de narrativas múltiplas em aberto ou com estruturas participativas, nas quais as narrativas emergem da participação coletiva, numa comunicação bidirecional ou multidirecional¹².

A narrativa interativa para TVi também surge de um conflito, de uma ação dramática central que desperta o interesse do espectador. Contudo, de acordo com Vilches (2003) esse interesse não está centrado “nem na ação, nem na trama com um conflito central, e tampouco na relação princípio-meio-fim, mas nas estruturas mentais”:

“As obras não lineares, (...), apontam para a substituição das partes ou seqüências de continuidade narrativa, para nos apresentar um mosaico, que nos devolve o tempo e o espaço numa só unidade.” (VILCHES, 2003, p. 33)

¹¹ O estudo da hipermídia trata do processo de interação do usuário com o ambiente audiovisual.

¹² Na comunicação bidirecional a comunicação dá-se em ambas as direções, do emissor para o receptor, com alguma interatividade. A comunicação multidirecional ocorre de um para muitos e apresenta alto nível de interatividade. Nela o receptor pode dialogar com o meio e com outros telespectadores, estabelecendo uma comunicação horizontal

A convergência e interoperabilidade entre as mídias tornam possível também “conceber um mesmo conteúdo audiovisual para diversas plataformas como computador mediado por internet, celular e TV digital, separadas ou para estes diferentes suportes simultaneamente” (BARBOSA Fº, CASTRO, 2008, p. 89) ou não, explorando os recursos e linguagens de cada uma, em narrativas híbridas e paralelas, de acordo com a diversidade do público alvo. Neste caso, a linguagem do audiovisual permanece, porém sofre influências do meio de transmissão, pois, ao transpor um conteúdo formatado para uma mídia para outra, este se sujeita às características do meio pelo qual esta sendo transmitido.

Os novos meios apresentam recursos, usos e linguagens próprias, que devem ser respeitadas na elaboração de um conteúdo, desde o tamanho da tela até as diferenças entre os meios coletivos e os individuais. De acordo com Vilches (2003), “cada meio tem critérios próprios de pertinência e para semantizar suas linguagens; por sua vez, cada linguagem depende de um suporte específico, para se expressar” (VILCHES, 2003, p. 244).

Em outras palavras, ao invés de simplesmente transpor um programa formatado originalmente para TV para a interface da internet ou para a tela do celular, a exploração dos recursos e linguagens de cada plataforma e a complementaridade de conteúdos entre elas pode abrir possibilidades narrativas que venham a prender a audiência à história - e conseqüentemente ao emissor -, seja onde ela estiver.

A propriedade dos meios, antes de limitar, amplia as possibilidades narrativas e permite explorar diversas linguagens, gêneros e formatos. Ao invés de apenas assistir a um programa audiovisual a audiência poderá, por meio da interatividade através do canal de retorno, optar, num determinado momento, por seguir os caminhos de um personagem, ou acessar *links* com conteúdos complementares sugeridos pela narrativa, construindo sub-narrativas dentro de uma mesma narrativa, fazendo sua própria montagem, numa interpretação pessoal da história.

As mídias digitais poderiam ser utilizadas como suporte para uma comunicação integrada do conteúdo, disponível na TVi, na *web*, no celular e outras mídias, explorando recursos interativos de acordo com as características de linguagem de cada meio. Assim, situações interativas que não podem ser resolvidas dentro do tempo do seriado e do ritmo imposto a eles na TV podem receber um tratamento mais minucioso no sítio da rede.

Um bom exemplo de programa para TV digital interativa, internet e celular é a série *El Diaris de Pascal*¹³, produção da TV3 - CCRTV Interativa, TV pública da Catalunha, na Espanha. Além da narrativa linear e alguma interatividade na TV digital, a audiência pode acessar o mundo virtual deste *docu-drama*¹⁴ de caráter histórico desde a TV digital ou a partir do computador conectado à internet. No sitio do programa ela encontra todos os programas exibidos, pode selecionar segmentos dos programas, montar um *blog*, um diário pessoal ou incluir registros fotográficos que complementam o programa, dentre outras ações interativas.

O filme *Matrix* (1999) gerou uma cadeia de produções transmidiáticas¹⁵, composta por conteúdos audiovisuais para TV, série e animação para *web*, videojogos colaborativos, e outros.

Assim, a exploração do potencial narrativo dos novos meios, onde ambientes virtuais funcionam como extensões do mundo ficcional ou documental transmitido pela TV, permitem a conjugação e experimentação de várias linguagens e formatos, com a hibridização de gêneros narrativos, abrindo novas possibilidades de comunicação entre o emissor e a audiência.

Num roteiro interativo a história pode até surgir de um “mote” – que não constitui, necessariamente, no início do caso – e se desenrolar a partir da livre manifestação da audiência. O autor, neste caso, seria como um gestor da trama, pois, conseguiria atuar como um mediador entre as diversas possibilidades narrativas que haveriam de surgir a partir da colaboração dos *interautores*¹⁶. Neste sentido, os ambientes participativos tendem a se fundirem com os ambientes autorais. Por mais que a estrutura narrativa direcione os caminhos possíveis, o público vai poder construir sua própria história, numa obra aberta, em permanente processo, pois o “objeto se organiza e se materializa pelo uso que se faz dela” (MURRAY, 2003, p. 201).

¹³ Disponível em <<http://elsdiarisdepascal.tv3.cat/>>

¹⁴ Formato híbrido que mescla dramatização e documentário.

¹⁵ Segundo conceito estabelecido por Henry Jenkins (2008) uma narrativa transmidiática se desenrola através de múltiplos suportes midiáticos, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmidiática, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões, de forma autônoma (JENKINS, 2008, p. 135).

¹⁶ Conceito aplicado por Murray (2003) para qualificar a ação do participante no processo comunicativo em hipervídeo, de acordo com regras que permite sua atuação sobre a narrativa.

E o autor tem a sua frente uma audiência diversificada. Num roteiro interativo de um hiper seriados, por exemplo, o autor teria que escrever para três tipos de público:

1. Uma audiência ativamente engajada em tempo real, que quer suspense e satisfação a cada episódio;
2. Uma audiência mais reflexiva no longo prazo, que busca padrões coerentes na história como um todo;
3. Um terceiro público é aquele que navega e gosta de seguir as conexões entre as diferentes partes da história e descobrir múltiplas organizações de um mesmo evento compondo uma multiplicidade narrativa onde a história pode ser vista por vários pontos de vista (MURRAY, 2003a, p. 239-240).

Para Murray (2003) neste contexto de produção e difusão audiovisual, a tendência das narrativas em TVi seriam ambientes de ficção, com histórias-jogos onde a audiência pode exercer autoria de sub-enredos, como os mestres dos *Role Playing Games* (RPG):

“A forma de história digital que há de surgir abrangerá muitos formatos e estilos diferentes, mas será, essencialmente, uma entidade única e inconfundível. Não será um “isto” ou “aquilo” interativo, embora muito dessa forma possa ser extraído da tradição, mas uma reinvenção do próprio ato de contar histórias para o novo meio digital” (MURRAY, 2003, p. 236).

Desse modo, a linguagem do audiovisual vai sendo construída junto com a evolução dos meios de comunicação e o uso que a audiência deles faz ao interagir com os recursos proporcionados pelas novas mídias. Já não se trata mais de fazer cinema ou televisão: é o audiovisual que se constrói em meio digital ao se apropriar de novas linguagens, contando histórias, independente do suporte, misturando gêneros e formatos narrativos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Vimos como as novas tecnologias e os usos que delas fazemos permitem ampliar o universo narrativo e desenvolver novas formas de contar uma história, em novos modos de produção audiovisual, na construção de uma linguagem multimídia.

Vimos também como os novos meios tem afetado o olhar e a conduta da audiência, que passa a interferir no desenrolar de uma narrativa audiovisual e migra para um novo patamar de “relacionamento” com os meios e conteúdos, com a perspectiva de, além de receber informações, construir conhecimento.

No curto espaço de tempo que o ser humano convive com as novas tecnologias digitais, podemos observar, contudo, que é a necessidade e apropriação que as pessoas fazem dos meios e seus aplicativos é que tem determinado a eficácia e permanência de uma determinada linguagem ou tecnologia.

Tais mudanças permitem identificar novas possibilidades estéticas, formais e de linguagem, com a crescente hibridização de gêneros e multiformatos narrativos. No caso dos conteúdos audiovisuais para TV digital interativa, observamos a tendência desta no sentido de incorporação de elementos das linguagens de todas as artes em meios digitais para construção de uma linguagem própria, de acordo com os recursos tecnológicos e o desejo da audiência.

A evolução das TICs, a convergência e integração das mídias digitais, bem como a existência de canal de retorno, permitem criar e experimentar conteúdos audiovisuais interativos de modo complementar e simultâneo em multiplataformas. Neste contexto, faz-se necessário enxergar o meio digital e seu objeto, para além das plataformas pelas quais se possa acessar um conteúdo audiovisual. A embalagem, representada pelo suporte e o design interativo, impõe (ou não) certas condições de apropriação maior ou menor daquele conteúdo que será recebido. Por isso, no contexto das novas mídias, a estrutura narrativa de um conteúdo audiovisual pode e deve ser concebida para interação em multiplataformas, entre um público diversificado.

Há muito para ser feito; outras histórias terão que ser contadas, outras estruturas formais e narrativas estão surgindo para atender ao novo olhar da audiência. Assim como ocorreu na TV analógica ou mesmo no cinema, levará tempo para que os produtores se dêem conta de todas as possibilidades da TV interativa e possam organizar uma linguagem e uma estética própria para o meio.

REFERÊNCIAS

BARBOSA FILHO, André & CASTRO, Cosette. **Comunicação digital – Educação, tecnologia e novos comportamentos**. SP: Paulinas, 2008.

CASTRO, Cosette. **A Indústria de Conteúdos na América Latina**, 2008. Pesquisa realizada no âmbito da Sociedade da Informação para a Comissão Econômica para América Latina e Caribe - CEPAL, instituição da Unesco/Chile. Acessível em: http://www.eclac.cl/socinfo/noticias/noticias/2/32222/GdT_eLAC_meta_13.pdf, 12.09.2008.

GERBASE, Carlos. **Digitalidade e narrativa audiovisual: uma relação complexa**. Porto Alegre/RS, Revista FAMECOS, nº 14, abril de 2001.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias: do cinema às mídias interativas**. 2003, SP: SENAC, 2ª Ed., 2008.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

LEONE, Eduardo & MOURÃO, Maria Dora. **Cinema e Montagem**. São Paulo: Ática, 1987.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. SP: SENAC, 4ª Edição, 2005.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no Ciberespaço**. SP: Itaú Cultural-UNESP, 2003.

MOURÃO, Maria Dora. **Algumas reflexões sobre cinema, o audiovisual e as novas formas de representação**. Sessões do Imaginário, Porto Alegre, nº 7, dezembro 2001, ps. 49-52, FAMECOS/PUCRS.

RANHEL, João. **TV Digital Interativa e Hipermídia: Jogos e Narrativas Interativas na TVi**. Dissertação PUC-SP, 2005. Disponível em: <<http://csgames.incubadora.fapesp.br/portal/Members/jranhel/TV%20Digital,%20jogos%20e%20narrativas%20interativas%20na%20TVi%20-%20Joao%20Ranhel.pdf>>. Acesso em: 26.5.2009.

RENÓ, Denis Porto. **Narrativa audiovisual: uma possibilidade de interatividade na Internet**. UMESP, Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Santos, 29.08 a 2.09 de 2007. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R0183-1.pdf>>. Acesso em 5.12.2008.

SCOLARI, Carlos Alberto. **Ecología de la Televisión. Complejidad Narrativa, Simulación y Transmedialidad en la Television Contemporânea**. in Livro da Compós, Sebastião Squirra e Yvana Fechine (orgs.). Televisão Digital: Desafios para a comunicação. Porto Alegre: Sulina, 2009, p. 174-201.

TOBIAS Ronald B. **Twenty Master Plots (and how to build them)**. Cincinnati, OH: Writer's digest books, 1993.

VILCHES, Lorenzo. **A migração digital**. São Paulo: Loyola, 2003.

TV3 - CCRTV Interativa. **Els Diaris de Pascal** – programa interativo da, Catalunha/Espanha. Disponível em: <<http://elsdiarisdepascal.tv3.cat/>>. Acesso em: 20.02. 2009.