

6 Considerações finais

Ao concluir este estudo, espero ter cumprido os objetivos propostos e contribuído com discussões relevantes para os campos de pesquisa que tangenciam os temas abordados. Acredito ter dado alguns passos na busca da construção de modelos que possam, de forma efetiva, assegurar uma transposição das telenovelas para as novas mídias. Essa tarefa, no entanto, ainda dependerá de inúmeras averiguações e experimentações que derivam ou se conectam às reflexões aqui geradas, de forma também a validar ou não essas propostas. Fica evidente, por exemplo, a necessidade de estender esta pesquisa no sentido de aprofundar cada um desses aspectos e testá-los, buscando encontrar ainda as formas eficientes de realização e aplicação, sobretudo na junção de todos os norteadores.

Ao se resumir os achados desta pesquisa convém destacar também o caminho percorrido, uma vez que a própria organização de uma descrição formal deste objeto, bem como a contextualização das transformações que estamos vivendo nos meios e mediações, eram desafios significativos.

Assim, no primeiro capítulo foi possível conhecer em profundidade, através de uma desconstrução própria, os principais aspectos que caracterizam e diferenciam a telenovela brasileira de outros produtos ou expressões culturais. Da mesma forma que foi possível entender sua origem e desenvolvimento ao longo da história. Conclui-se dessa parte que a telenovela brasileira é um gênero único, fundado no folhetim, e que já é resultado de uma série de transposições através dos meios em que se materializou, e encontrou na televisão e no Brasil sua expressão máxima com profundos enlaces culturais com a nação brasileira. Essa associação, que se manifesta muito pela troca com a realidade e na sua função como recurso comunicativo, torna a telenovela a narrativa popular por excelência da nação brasileira. Mesmo que de forma superficial, ainda foi possível conhecer

como se organiza hoje o modelo de produção das telenovelas, com destaque para determinados papéis exercidos ao longo do processo, como da criação da história pelo autor e questões que emergem desse exercício.

A seguir deu-se uma imersão em um recorte e determinada organização dos fenômenos e práticas que nasceram das transformações nos meios e mediações. Partindo da premissa de que os meios e características intrínsecas das linguagens moldadas por eles influem na forma como os homens se relacionam com o mundo, foi possível ter um panorama extenso de reflexões teóricas e análises de casos. Partindo de um panorama estatístico que dá a dimensão da grande e veloz adesão às novas mídias, construiu-se na sequência um corpo de discussão e entremeamentos de ideias acerca desses fenômenos, a partir de autores que se mostraram de importante complementaridade. Foram discutidas questões sobre a materialidade e linguagem das novas mídias, novas formas de discurso e narrativa, e sobre as mudanças que se observam na forma como o público lida com esses novos meios e o quanto leva e espera dessa nova experiência. Durante esse levantamento ficou nítida a recorrência dos jogos eletrônicos como exemplos por excelência citados por esses autores, e assim foi conveniente dedicar alguns parágrafos também a revisar esse tema reforçando reflexões e descrições anteriores.

De forma complementar ao estudo das transformações, o capítulo seguinte trouxe uma breve revisão de exemplos práticos ou de pesquisas que ilustram e validam conceitos discutidos no capítulo anterior. Da mesma forma, foi também objetivo desse capítulo dar luz a estudos recentes que versam sobre o futuro da televisão e da ficção televisiva na relação com as novas mídias, recortes que perpassam os aqui pretendidos e enriqueceram a análise. De forma geral, foi possível constatar que embora existam tecnologia, recursos e iniciativas que se mostram capazes a dar suporte a passos mais ousados, esses ainda não foram dados de maneira sistematizada. Como fechamento, estão as considerações metodológicas, em uma descrição da forma como se escolheu trilhar o caminho de pesquisa, ao mesmo tempo em que incita uma breve discussão sobre os limites de se propor a tais objetivos e objetos de estudo.

Chega-se então ao capítulo que, por fim, propõe os norteadores do que ficou denominado *cibernovela*, com diretrizes que podem contribuir para guiar as telenovelas numa transposição para um modelo de produto que não só é adaptado às novas mídias, mas é pensado e produzido para elas e não mais privilegiando a televisão.

O primeiro norteador sugere uma tradução de todas as estruturas que compõem narrativa, produção e consumo das telenovelas para modelos computacionais e para a linguagem que emergiu da forma dos computadores interpretarem o mundo e de nós lidarmos com eles. Como pressuposto, tudo que a novela já é e o que venha a ser nesse novo formato, existe como uma representação em um modelo de dados semânticos e estruturas modulares e programáveis. O segundo norteador é a afirmação de uma consequência lógica dessa reflexão, de que se as novas mídias são capazes de absorver ou incluir a experiência televisiva. A telenovela como é hoje não precisaria deixar de existir, mas passaria a ser vista como uma versão daquela produzida para as novas mídias, um sub-produto deste que é maior e mais complexo. O terceiro norteador propõe que se construam não histórias, mas mundos ficcionais que abrigam diversas histórias, e se leve ao extremo uma característica que já é nata das telenovelas: a fragmentação e expansão da história em outras histórias. Exploraria, assim, a infinidade de espaço e tempo proporcionada pelas novas mídias, para criar ramificações e aprofundamentos de histórias e personagens, de forma que potencialmente cresce junto o poder do produto em criar identificação com diferentes públicos e contextos. Como consequência dessa nova forma de se conceber histórias, o quarto norteador chama a atenção para oportunidades emergentes de se explorar novos níveis de interpenetração da realidade na ficção e vive-versa, também como uma potencialização dessa outra característica tão importante e proprietária da telenovela brasileira de se misturar com o real e espelhar a nação. O norteador seguinte, ainda dentro do tema das narrativas, propõe a abertura dessas à interatividade, destacando o nível de interação que diz respeito à exploração de espaços virtuais, navegação, diferentes pontos de vista e escolhas de caminhos pré-determinados como nas histórias multiformes. Complementar a este, o sexto norteador propõe aquelas interações do nível mais

profundo que pressupõem que as ações dos usuários na história podem modificá-la e discute-se a possibilidade dos usuários serem também autores e criadores da história, bem como mudanças no papel e forma de atuar dos atuais criadores, que incorporam outras funções. Por último, o sétimo norteador traz uma reflexão acerca de propriedades e conceitos que são parte da identidade do folhetim desde sua origem, presentes ainda com força nas telenovelas, mas que ao se transporem para novas mídias precisam ser reinterpretados. Extraídos e examinados em sua essência, a ritualização, o gancho e a serialização são também apresentados em formas traduzidas dentro das dinâmicas naturais das novas mídias.

Vale destacar ainda que da forma como os norteadores foram propostos não sugerem necessariamente a composição de um único sistema ou plataforma que os contenha, mas é razoável afirmar que uma vez validados, desenvolver e deter a sistematização em um modelo único e integrado se reverteria em importante diferencial competitivo para as empresas que pretenderem investir na experimentação desses achados. Em tese, as simples ações que resultam da aplicação dos norteadores, com um conjunto qualquer de ferramentas disponíveis e práticas de autoria e interação, poderiam ser reproduzidas por quaisquer pessoas em quaisquer cenários, que desejem realizar essa cibernovela. Da mesma forma, cada norteador pode dar luz a iniciativas autocentradas, que por certo terão já algum efeito em comparação ao que há hoje. Mas ao observarmos o exemplo da própria Rede Globo, quando investiu na sistematização de um modelo de produção e consumo e assim constituiu importante diferencial competitivo, faz sentido que tal premissa siga válida para a exploração desse novo produto, amarrando sua realização plena ao desenvolvimento dessa dada plataforma de suporte ao que foi aqui discutido e proposto. E isso porque, no fim, é mesmo o propósito maior deste trabalho o de construir um panorama de diretrizes de projeto, entendidas como norteadores, que possam guiar pesquisadores e produtores no caminho de poder conceberem, realizarem e evoluírem essa cibernovela, mas também e mais importante formatar um modelo capaz de dar suporte e condições para que se reproduzam os efeitos previstos e planejados para que assim o resultado siga sendo de fato um produto, e não algo fruto apenas de experimentações artísticas. Desse objetivo maior entende-se o que fora construído

aqui como um primeiro passo, que chega à sua conclusão já na expectativa que os seguintes possam ser dados em breve.

Ao olhar para a história, Ryan (2004) observa que as narrativas atravessaram todas as formas e os meios de comunicação, e exploraram, a cada nova tecnologia, diferentes linguagens. Não faz sentido pensar que essa premissa não será válida também para novas mídias, mas se a sobrevivência da narrativa não depende apenas da sua capacidade de se adaptar, mas da habilidade de se criar novas e próprias formas que explorem o potencial do meio também, diferente do que a linha de raciocínio aqui defendida leva a crer - a cibernovela como uma atualização e nova transposição do velho folhetim - há abertura para a interpretação de que o produto resultado desses norteadores é algo totalmente novo, que apenas se utiliza de fórmulas universais das narrativas - tal qual o folhetim fez - e de características da atratividade das telenovelas, mas para constituir algo que não é uma continuação e sim um produto nato das novas mídias. Se esse for o entendimento em nada altera a conclusão deste estudo. A afirmação da relevância de se buscar o modelo baseado nesses norteadores e criar esse novo produto segue tendo validade. Por outro lado, seremos levados assim a concluir que a novela feita para a televisão teria sido então a última e derradeira encarnação do folhetim tal como aqui foi retratado.

Cabe ainda ressaltar, como discutido nas considerações metodológicas, que foi pressuposto para a existência da telenovela e seguirá sendo para a cibernovela que ela seja *compreendida e aceita*. E quanto melhor for compreendida, mais falar e fazer sentido ao maior número de pessoas, melhor estará cumprindo suas funções de produto, ou antes disso, sua função de comunicação. É lógico, assim, que haja todo um esforço de se certificar que o resultado final seja alcançado e, por conseguinte, permita a manutenção da máquina que suporte e reproduza tal oferta. Mas ao mesmo tempo há de se lidar como o fato de que, nesse caso, tudo que escapa ao previsível também é componente ou engrenagem de se fazer e consumir esse gênero de narrativa. Impõem-se, dessa forma, limites inevitáveis a qualquer novo modelo que surja, e ter de lidar com eles é também papel de quem o projetará. Mesmo sendo produto desde sempre calcado em fórmulas, Daniel Filho (2001) já revelava a dificuldade em se antecipar a aceitação ou sucesso da

história em uma telenovela. Tanto as pesquisas de opinião como a avaliação dos fatores que supostamente levaram ao sucesso ou fracasso de uma produção ao fim de sua exibição foram sempre recursos limitados. Ele lembra dois casos em que obras não realizadas na primeira vez em que foram previstas fizeram enorme sucesso quando foram ao ar: Roque Santeiro (1985) deveria ter sido realizada 10 anos antes, mas foi censurada, e no seu lugar foi produzida a primeira versão de Pecado Capital. Daniel então provoca: “qual das duas teria tido maior êxito naquela ocasião? Roque Santeiro teria tido o mesmo sucesso que teve 10 anos mais tarde?” (2001, p.179). Outro exemplo: o autor Cassiano Gabus Mendes, em 1977, propôs uma sátira de capa e espada que foi rejeitada pela direção da emissora. Passados 10 anos, levou a história novamente para o crivo da direção, prevista dessa vez para outra faixa de horário, quando então foi aceita. A novela era *Que Rei Sou Eu?*, outro grande sucesso de audiência. Será que teria tido o mesmo efeito em 1977?

Seja a cibernovela ou um outro produto, seja possível ou não criar um modelo e prever seus efeitos, para concluir este texto são válidas e soberanas as palavras de Janet Murray, quando proclama:

Como o mais poderoso meio de representação já inventado, o computador deveria ser posto a serviço das mais importantes tarefas da sociedade. Sejamos ou não recompensados, algum dia, com a chegada do ciberbardo, devemos nos apressar para colocar essa nova ferramenta de composição, tão firmemente quanto possível, nas mãos dos contadores de histórias (2003, p. 264).

Faça-se, assim, essa vontade.