

4

Transformações em prática, o futuro da televisão e considerações sobre a metodologia e análise

Muitas das afirmações e reflexões levantadas até agora foram baseadas ou se comprovaram em exemplos que os próprios autores exploram em suas obras. Entretanto é válido trazer para este estudo práticas e fenômenos mais recentes, que direta ou indiretamente complementam essa fundamentação, sobretudo em um panorama do desenvolvimento, uso e aplicação prática daquilo que à época se resumia apenas a projeções. Este capítulo dedica-se a esta revisão, ao mesmo tempo em que traz também uma síntese do que foi produzido recentemente com objetivo semelhante ao proposto aqui e foco em refletir sobre o futuro da televisão e da ficção televisiva a partir das transformações nos meios. Por fim, é neste capítulo também que se encontram as considerações metodológicas e uma breve discussão sobre alguns limites inerentes ao estudo que permeiam todo o conjunto de proposições que tomam forma na sequência.

4.1

O presente das transformações

Não há aqui a intenção de ilustrar de forma sistemática todos os aspectos das transformações que foram discutidas no capítulo acima, nem dar a entender que esses casos são representativos da totalidade dos aspectos descritos. Ao invés disso, a ideia é trazer à tona alguns exemplos de fenômenos, práticas e tecnologias que deem a dimensão dos significativos avanços nessas direções, ou que diretamente se relacionam a elas.

No que se refere à materialidade das novas mídias e linguagem, sobretudo a partir do entendimento desses conceitos segundo as ideias de Manovich (2001), há um movimento importante de estudos e experimentos tecnológicos no sentido de integrar sistemas de informação e construção de modelos de dados e padrões

de representação de mundo cada vez mais eficientes. De forma genérica, as iniciativas nesse sentido estão sendo agrupadas no que ficou conhecido como *semantic web* (rede semântica, na tradução literal), que em em resumo são um conjunto de tecnologias, linguagens e padrões de representação que permitam às máquinas interpretar modelos das relações entre dados que armazenam, sabendo quais são e qual o significado das relações entre objetos e conceitos. Criam-se, assim, as chamadas *ontologias*, modelos complexos de organização de dados de um determinado domínio que procuram representar da forma mais fiel possível não apenas a hierarquia, mas especificar, para que o computador entenda, os relacionamentos entre todas as entidades mapeadas. A máquina, dessa forma, através de uma linguagem derivada da lógica clássica, é capaz de inferir resultados não só matemáticos, mas *semânticos*, que se aproximam ainda mais do raciocínio humano. A *semantic web* pode ser entendida como mais uma camada entre o software e as base de dados, para usar as categorias de Manovich (2001). É o estabelecimento de um nível de interpretação das máquinas em relação ao significado de toda e qualquer unidade de dados que armazena, mais do que simplesmente um mapa de regras hierárquicas de acesso a essas informações. Como um exemplo, o computador passa a *entender* que um conjunto de nomes em uma tabela sob a rubrica “pais” e um outro conjunto de nomes sob a rubrica “filhos” são grupos de informações que possuem uma relação de “paternidade”, e que paternidade é quando pessoas existentes no mundo são “progenitores” de outras pessoas existentes no mundo, e que filhos tem progenitores do sexo masculino, chamados pais, e do sexo feminino, chamados “mães”. A *semantic web* permite, de modo ideal, que seja possível transpor para dentro do computador e das redes informacionais a forma como as pessoas lidam, organizam e se relacionam com tudo que há no mundo. Trazendo para o contexto das reflexões deste trabalho, em especial a produtos de mídia, significa dizer que já é possível fazer com que as máquinas absorvam, entendam e tomem decisões lógicas programáveis de forma muito eficiente baseadas em modelos que representem quaisquer elementos cabíveis a um produto de comunicação.

Uma pesquisa apresentada por Roger Roberts e Guy Marechal (2009) em congresso sobre o tema mostrou resultados de um conjunto de iniciativas em

torno de um projeto chamado MediaMap³⁷ que, entre outras propostas, concebe modelos semânticos para representar etapas, grupos de dados e relações que são parte do processo de captação, produção e publicação ou exibição de um audiovisual. Destaca-se, por exemplo, uma câmera que ao capturar cenas é capaz de gerar, armazenar e transmitir metadados daquilo que captura, tanto inseridos pelo operador como gerados automaticamente, tal qual o posicionamento no cenário e seus movimentos via sistema de posicionamento global (GPS, na sigla em inglês). Via rede sem fio, o conteúdo com esses metadados são enviados diretamente para servidores que os reconhecem e, no limite, já são capazes de processá-los em tempo real segundo outros modelos e algoritmos programados, executando, por exemplo, a montagem de segmentos de um programa ou capítulo de novela.

Outro projeto, de autoria de Respicio e Teixeira (2009), toma uma direção diferente, mas se complementa ao anterior. Os autores desenvolveram um sistema de reconhecimento de sub-narrativas de uma história, a partir de um modelo de decomposição automática da narrativa pela identificação de padrões de marcação e conteúdo em roteiros, indo de limites entre cenas a ações que acontecem dentro das cenas. Uma etapa posterior a essa gera um gráfico sobre as relações dos principais personagens, que analisado sob determinados parâmetros permite a extração dessas sub-narrativas com significativo grau de precisão.

Ao mesmo tempo surgem também cada vez mais experiências de narrativas interativas e digitais que se baseiam em pressupostos semelhantes, produzindo modelos que combinam estrutura de dados com com complexos algoritmos que procuram representar e simular nos computadores a lógica de construção e estruturação de narrativas. Modelos já existentes permitem que na medida em que os usuários, tal como personagens participantes de uma história, tomam decisões ou conversam com personagens virtuais, a história muda ou os personagens reagem não segundo uma biblioteca de ações possíveis, mas segundo lógicas de análise de um cenário, problema, identificação de padrões de linguagem e modelos de tomada de decisão. É um exemplo o projeto dos pesquisadores Si,

³⁷ Mais informações em <http://www.mediamaproject.org/>.

Marsella e Pynadath (2009) concebido para automatizar em algum nível o trabalho de direção nas narrativas interativas. Mesmo em 1997, Murray (2003) já registrava em sua obra iniciativas nesse sentido, citando pesquisas que tinham o objetivo de desenvolver modelos complexos de enredos por computador, com técnicas de inteligência artificial. Um desses projetos foi chamado *Deadline*, da Universidade Carnegie Mellon, e tinha o objetivo de personalizar eventos, por jogador, de um misterioso assassinato, identificando ao longo da história caminhos que o jogador poderia trilhar para tentar desvendar o crime. A cada movimento do jogador, o computador calculava os próximos caminhos narrativos mais interessantes a oferecer. Recentemente, outro interessante projeto nesse sentido (Baumer et al., 2009) investiga como narrativas são construídas em um teatro de improvisação, desejando com isso serem capazes de conceber modelos de representação computacionais dessas lógicas de criação de atores e atrizes do improviso para criarem agentes inteligentes que agiriam segundo essas regras dentro de narrativas digitais interativas.

Ainda como exemplo e numa síntese de vários dos conceitos discutidos está o experimento chamado *Papyrate's Island*³⁸, realizado em um museu da Austria. Definido como um cruzamento entre um ambiente de realidade virtual e um filme de animação não-linear, criou-se uma experiência que oferecia aos participantes a simulação de estarem em uma ilha virtual, criada em traços de desenho animado e que era projetada em uma tela de grandes proporções. Esta ilha, na história, surgiu do desenho de um pintor em uma folha de papel. Na medida em que a narrativa se desenrolava, este pintor, protagonista da história, criava outros personagens em papel que se tornavam “reais” e assumiam diferentes papéis. Um desses personagens era o vilão, um pirata que descobre em determinado momento o poder destrutivo de atear fogo nesse lugar *feito de papel*. Nesse momento, a audiência (um grupo de crianças dispostas em frente à tela) é convidada a participar da história com o objetivo de assumir o lugar do pintor e criar objetos ou criaturas que combatam a vilania do pirata. Eles recebem canetas e blocos de papel onde devem desenhar o que imaginarem que possa combater as chamas e

³⁸ Citado no artigo *Deep Space: high resolution VR platform for multi-user interactive narratives* (Kuka et al., 2009).

salvar a história. Na medida em que terminam os desenhos esses *saem* do bloco de papel e tomam forma como animação no espaço virtual, dentro da narrativa, agindo para o que foram determinados. Os espaços real e virtual ganham assim uma conexão não só perceptiva, dada pelo efeito de três dimensões e tamanho da tela, mas profundamente dramática. E caso se perceba que as crianças estão falhando na tarefa de salvar a ilha virtual das chamas, moderadores da história podem agir, usando poderes como o de provocar uma chuva torrencial impedindo que a história tome um rumo indesejado.

Seguindo nessa temática, são também exemplos importantes aqueles que se relacionam com a proposta das narrativas transmidiáticas de Jenkins (2006). Bastante citado é o caso do seriado *Lost*, em que o espectador ao mesmo tempo em que pode se limitar à experiência passiva e tradicional de acompanhar pela televisão, pode também ser capaz de explorar mais sobre a história em fragmentos espalhados por diversas mídias e em diversos formatos. Esses elementos procuram dar ainda mais vida ao universo paralelo criado, como a existência de páginas “reais” na Internet para organizações fictícias da história. Algumas dessas iniciativas, inclusive, já estavam no ar antes mesmo da série começar na televisão, instigando a curiosidade das pessoas e promovendo a mistura entre a realidade e ficção. Nessa mesma linha, estão as iniciativas comandadas pela dupla de produtores Patrick Crowe e Thomas Wallner. Duas séries chamadas *Sanctuary and Beyond* e *Empire of the World*³⁹ misturam ficção televisiva e produções audiovisuais com experiências na Internet que são narrativas interativas aproximando-se de jogos. Além de ser possível acompanhar a história nas duas mídias, explora recursos interativos que enriquecem ambas as experiências.

Outros exemplos ilustram aspectos analisados que se relacionam com as propostas de Murray (2006) para exploração, pelas narrativas, das propriedades e prazeres das novas mídias. A pesquisa de Corradini, Mehta e Ontañón (2009) avalia o uso de um agente de gestão do drama para jogos interativos baseados em histórias, que com a implementação de ajustes foi capaz de melhorar a experiência

³⁹ <http://www.mediacastermagazine.com/news/interactive-tv-company-building-a-mystery-online/1000349179/>, acesso em junho de 2011. O website do jogo ainda pode ser acessado em <http://www.eotwonline.ca/>.

percebida de jogo pelos usuários. Esse agente é baseado em um sistema computacional que inclui diversos módulos de suporte a criação desse tipo de experiência, como de gestão da interface gráfica, sistema de reconhecimento de linguagem natural, sistema central de jogabilidade, modelagem de jogador, gestor do drama e um agente de conversa. Outro trabalho, de autoria de Endrass, Boegler, Bee e André (2009), propõe um sistema que não só dá ao usuário a oportunidade de participar de uma história por múltiplos pontos de vista (assumindo papéis de vários personagens), como sugere um algoritmo que faz com que a máquina planeje e distribua comportamentos possíveis a partir das ações de um ou mais usuários no comando dos papéis que escolheram. Para tomar essas decisões, o sistema analisa parâmetros associados a esses personagens (como traços de personalidade e emocionais, gênero, além de regras e objetivos deles dentro da história) e ações que tomam a partir da interação dos usuários, calculando assim cenários possíveis de ação e reação destes na história.

Outra análise interessante dá conta de formas narrativas que emergem das novas mídias e cuja identificação é ainda mais sutil, ao mesmo tempo em que já se encontram presentes no cotidiano de uso desses meios, principalmente os que perpassam as redes sociais. A partir de um fenômeno ocorrido no Brasil, puderam-se observar dinâmicas interessantes que também ilustram muitas dessas transformações. Em novembro de 2010 houve uma série de ataques violentos em diversas áreas da cidade do Rio de Janeiro. Eram ações do tráfico de drogas para intimidação da população e das autoridades em represália ao avanço de um programa de segurança do governo. Em meio a operações descentralizadas para combater os ataques, na manhã do dia 25 de novembro, o governo decide cercar e invadir um conjunto de favelas nas localidades da Penha e do Alemão, montando, para isso, uma operação inédita no país, integrando as forças estaduais e o exército. Durando cerca de cinco dias, a operação terminou marcada pelas imagens da fuga de centenas de bandidos pelo alto de um morro, além de tanques invadindo as comunidades e apreensões de inéditas quantidades de armas e drogas. Jornais e TVs deram espaço significativo de cobertura dos fatos ocorridos, tendo a televisão mantido (pelo menos para o Estado do Rio de Janeiro) cobertura especial ao vivo por horas seguidas. Entretanto, não foi o trabalho feito nas mídias

tradicionais que ganhou maior notoriedade e sim o de um garoto de 17 anos, morador do Morro do Adeus, dentro do Complexo do Alemão. Rene Silva dos Santos, que há cinco anos mantém um jornal chamado *Voz da Comunidade*, fez uso de sua conta homônima no Twitter para narrar o que acontecia junto com outros dois colaboradores. De 180 seguidores foi à 23 mil em pouco mais de 24h e tornou-se mediação fundamental na ecologia midiática que se formou em torno do que acontecia. Além desta cobertura, mereceu destaque também a iniciativa, igualmente no Twitter, do jornal Extra, como extensão de um blog - Caso de Polícia - que prestava serviço importante na investigação e informação ao público separando o que era verdade e o que era apenas boato.

Na comparação, a televisão realizava uma cobertura satisfatória, com dedicação exclusiva ao fato, grande número de profissionais envolvidos no estúdio e nas ruas. Informações relevantes eram transmitidas ao público, entrevistas davam pontos de vista diferentes da história e capturavam opiniões e repercussão para além do olhar apenas descritivo dos fatos, mas em dado momento a televisão limitava-se à repetição de cenas, recontando fatos, na redundância necessária para capturar a atenção dispersa no meio. Além disso, deixava de considerar a repercussão que pudesse existir para além do que traziam seus jornalistas e comentaristas, causando uma impressão de paralisia e atraso. Na Internet, os canais de extensão dessas mesmas empresas exploravam alguns recursos do meio, mas era possível observar que mesmo de posse das novas mídias e tecnologias, agiam submetidas aos mesmos paradigmas de se fazer televisão, deixando de explorar recursos mais sofisticados de recuperação, busca e organização das coleções de informações ou variadas formas de representação e visualização, seguindo ainda com poucos ou demasiadamente fechados e controlados espaços de interação e conversação. Pouco da repercussão que estava além das fronteiras de controle da empresa era explorado, e nitidamente observava-se a manutenção das mesmas regras de edição e autoria. Havia assim um grau de esgotamento perceptível em relação às expectativas sobre a história quando restrita ao formato de consumo e modo de operar da televisão.

Na contra-mão disso, o *Voz da Comunidade* e o *Caso de Polícia* tinham em comum o estabelecimento de uma *narrativa compartilhada e participativa*,

possível a partir dos recursos do Twitter e na lógica e estrutura de rede da Internet. O Caso de Polícia às vezes usava as mensagens dos próprios usuários, citadas, para então acrescentar apenas as etiquetas “#verdade” ou “#boato”. No limite do diálogo possível chegou a acontecer de publicarem que uma ação da polícia tinha sido tomada para investigar uma denúncia que chegou via ferramenta. Em outro exemplo um usuário que acompanhava o relato do Voz da Comunidade enviava mensagem pública endereçada ao autor com uma questão, que era prontamente respondida publicamente para toda a rede que acompanha este usuário. Assim, a conversação não apenas consolida o canal de diálogo com a audiência, como alimenta uma narrativa onde o fragmento ainda poderá ser ecoado para outras redes, adicionado de comentários, opiniões ou mesmo mais informações. A conversação se torna, ela própria, também muitas vezes o foco da experiência, combinando uma provocação à atenção da audiência com autopromoção da experiência e reforço do engajamento. Engajamento que se torna resultado também da satisfação e reconhecimento pela própria rede da conversação criada. Tal como eco das informações recebidas, usuários também repetiam para sua própria rede mensagens originalmente postadas pelo Voz da Comunidade, sem adicionar qualquer informação, colocando-se assim como novos meios conectados a uma rede que não necessariamente está ligada ao emissor primário. Além disso, uma metanarrativa que se baseava em reconhecimento, promoção e discussão sobre jornalismo cidadão também dividia espaço, paralelo aos relatos do evento em si. Muitas vezes Rene Silva, autor do Voz da Comunidade, não acrescentava texto de sua autoria em tais discussões, mas avalizava e alimentava essas tramas quando as incluía na linha de tempo da história. Todos esses exemplos, e a dinâmica que pode ser observada enquanto ocorriam, ilustram algumas das afirmações a respeito das oportunidades que surgem de se usar essas ferramentas para se construir narrativas participativas.

Como Murray (2006) e Manovich (2001) sugerem, as narrativas podem se dar como uma navegação ou exploração de uma dada base e estrutura de informações. Não é possível, pela televisão, explorar pontos de vistas diferentes para além daqueles oferecidos, ou mesmo se aprofundar em algum deles. Um exemplo que talvez tenha conseguido ficar no correto equilíbrio entre colocar à

disposição do usuário um banco de informações com liberdade de manipulação e organizar a história, foi a iniciativa do blog Caso de Polícia, no Twitter, de associar fragmentos de informação às etiquetas boato e verdade, que podiam ser filtradas. Complementar a isso, produziam e divulgavam também pelo Twitter boletins em vídeo que davam um resumo do último período dessas averiguações. E esses vídeos, que podem ser acessados até hoje, são uma coleção de registros históricos a serem revistos e recontados.

Além disso, o caso do Voz da Comunidade também ilustra aspectos em relação às funções de autoria. O jovem Rene Silva, em sua função na dinâmica de comunicação que se estabeleceu, não pode ser categorizado à luz de papéis que se aplicariam às estruturas convencionais das mídias de massa, tais como “correspondente”, “jornalista amador”, “microblogueiro”, “narrador”, “autor”. Ao invés disso, sua atuação poderia ser entendida a partir da ideia de interconector, com função primordial de interligar, recebendo e redistribuindo fragmentos que chegam pelas ligações democráticas que possui. Embora tendo sim uma função de emissor de informação, sendo nesse caso uma espécie de correspondente amador que testemunha e relata textualmente o que vê, ele está conectado via Twitter a um grupo numeroso de pessoas, e essa rede o percebe tanto no sentido idêntico ao de narrador, mas também como alguém disponível e próximo, e assim enviam não só informação para que reproduza, mas mensagens de apoio, felicitação, crítica, dúvidas e sugestões. A esse conteúdo ele reage respondendo, e assim faz com que todas as pessoas que o seguem recebam não apenas o relato que produz, mas o conjunto gerado pela soma daquilo que produzem também muitos dos que se conectam a ele. O resultado é de uma história cuja narração é a junção disso tudo, dos relatos da história, a repercussão e diálogos que ela gera.

Além da temática de narrativas, o exemplo acima também ilustra essas novas posturas da audiência, e sobre o assunto ainda são bastante atuais e válidos também os exemplos discutidos por Jenkins (2008) quando analisa o comportamento do público em relação aos conteúdos que circulam nos meios. As práticas de *apropriações videográficas* e *conversações midiáticas*, comentadas por Capanema (2009) são também casos interessantes e comumente vistos em sites como o You Tube, produzidas a partir da manipulação e criação pelos

usuários de conteúdo audiovisual. Na primeira categoria estariam aqueles vídeos que juntam e ressignificam fragmentos de outros (que tem origem em conteúdo televisivo) criando remixagens e que os autores Burgess e Green (2009) destacam como fenômeno importante de um processo de criação de sentido. Na segunda os vídeos são produzidos em resposta a outros, como se tomassem o lugar de comentários textuais.

Outro fenômeno é o já comentado *life streaming*. Ele se manifesta de forma semelhante, traduzido em uma funcionalidade específica nas mais populares redes sociais, mas também pode ser entendido para além disso, como o consumo dentro ou fora das redes de todo tipo de conteúdo e conversação associada a esse conteúdo na Internet. Mais recentemente, algumas aplicações exclusivas para dispositivos móveis vem conquistando adesão e despertando a atenção. São exemplos o Foursquare e o Instagram. O primeiro é um sistema que reconhece a posição geográfica em que o usuário se encontra e permite que ele notifique a rede de amigos de que acaba de chegar em determinado lugar, como bares, restaurantes, empresas e quaisquer espaços cadastrados (o que também pode ser feito pelo próprio usuário). Além disso, os usuários podem enviar fotos e publicar dicas, que ficam acessíveis publicamente, além de ser possível ver quem está ou esteve naquele local nas últimas horas. Cada notificação no sistema gera um número de pontos para aquele usuário e a frequência faz com que ele ganhe selos especiais ou se torne o *prefeito* virtual. Pessoas acompanham os últimos lugares em que seus amigos estiveram, além de poderem consultar listas das categorias de locais em que cada um mais tem estado. O outro aplicativo, chamado Instagram, é uma espécie de microblog de fotografias. Integrado à câmera do celular, permite tirar fotos, tratar essas fotos com filtros artísticos e imediatamente publicá-las em uma linha do tempo que fica disponível para todos os seus amigos. Como o Foursquare, essas publicações podem gerar notificações em outras redes, como o Twitter e o Facebook, gerando comentários e outros tipos de interação. Mas o próprio Instagram permite que as pessoas digam que gostaram de uma foto e que façam um comentário, independente e complementar a essas ações que eventualmente também ocorrem nessas outras redes. O resultado é uma experiência de alto engajamento em que se acompanha quase que literalmente

cada passo dado do dia-a-dia da sua rede de amigos e cujas repercussões vão criando narrativas e metanarrativas por vezes fragmentadas em mais de um ambiente em torno de cada pedaço de informação.

4.2 Televisão e ficção televisiva nas novas mídias

Muito já se discute hoje sobre o futuro da televisão nas transformações que sofre e poderia ainda sofrer, no que diz respeito à evolução do próprio meio e no confronto com as mídias digitais e o ciberespaço. Recente matéria do jornal Folha de São Paulo (2010) traz um panorama feito junto a profissionais do IBOPE (Instituto Brasileiro de Opinião e Estatística) que analisa a audiência da TV no Brasil numa comparação entre os anos de 1989, 2000 e 2010. A conclusão da reportagem é que, diferente do que se imagina, não há uma abrupta queda nos índices de audiência e nem qualquer alteração significativa nos índices de *share* (participação de um programa considerado entre o total de TVs ligadas naquele momento). O que há, afirma o texto, é uma fragmentação, com uma nova distribuição desses índices, que se soma a uma mudança de comportamento dos telespectadores influenciando especialmente algumas faixas de horário, como a conhecida por *horário nobre* (a partir do final da tarde).

No entanto, os índices de audiência vistos isoladamente ou apenas numa comparação com a própria televisão não oferece base suficiente para entendermos de fato o que acontece. O texto a seguir foi um exercício de sintetizar projeções e apontamentos feitos por dois pesquisadores em trabalhos defendidos em 2009 que se ocuparam justamente desse tema. O primeiro é uma tese de doutorado defendida por Newton Cannito na Universidade de São Paulo, chamada *A TV 1.5* (2009), e o segundo é a dissertação de mestrado de Letícia Capanema, defendida na PUC de São Paulo sob orientação de Arlindo Machado e intitulada *A Televisão no Ciberespaço* (2009). Tanto um como outro texto partem do pressuposto de que a televisão deve ser entendida como linguagem e mediação, ao invés de olharmos apenas suas características técnicas, e assim é razoável pensar que tanto incorporará novos hábitos, lógicas e comportamentos característicos da

cibercultura e uso dos computadores, como também influenciará na experiência que se tem com as novas tecnologias, onde algumas práticas nativas da televisão podem ser intensificadas. E tanto nas hipóteses levantadas por Cannito ou naquelas questões a que Capanema se detém, a televisão não correria o risco de desaparecer ou ser completamente absorvida pelas novas mídias.

Capanema (2009), partindo da hipótese “de que, ao se unir ao computador, a televisão adquire propriedades do universo computacional capazes de transformá-la em suas práticas, processos e linguagens” (p. 21), sedimenta e dá um importante passo na busca do resultado do confronto entre lógicas e práticas da televisão quando esta passa a existir no ciberespaço, sugerindo um conjunto de *aspectos de uma nova mediação televisiva*. A conjunção possível entre esses dois universos parte de três cenários possíveis: a televisão no computador (mais especificamente na Internet), a televisão e as redes sociais *online*, e o computador (e a Internet) na televisão. Como conclusão, são descritos elementos característicos dessa nova mediação televisiva, e que são resultado em grande parte também da reflexão acerca das ideias de Manovich e Murray.

O primeiro aspecto diz respeito a uma estética modular que se tornaria base da linguagem dessa *televisão ciberespacial*, que também é reconhecido como uma extensão do que já vinha sendo observado na linguagem da televisão, caracterizada pela fragmentação e brevidade das composições e narrativas. A diferença é que passam a ser apoiadas e reforçadas com o uso de recursos computacionais, como o banco de dados e de práticas como a da profunda remixabilidade. Isso permitiria um consumo de vídeos através de buscas, de forma não-linear, e orientado a metarrelações, tal como o que ferramentas como o YouTube já oferecem na Internet. Poderia ainda o conteúdo televisivo adicionar uma camada a mais de anotações de dados, acessíveis durante o consumo, revelando conteúdo adicional, transcrições, publicidade, visualizações de tempo e de estruturas navegacionais por partes, sequências de arquivos, etc. A autora sintetiza isso como sendo dar à produção televisiva uma “espessura informacional” para maiores intervenções criativas, numa influência significativa que a lógica estrutural computacional passa a exercer na produção e consumo desse audiovisual que se transporta para o ciberespaço.

Num aprofundamento do potencial dessa camada informacional, há ainda a possibilidade de se explorar as relações semânticas entre os arquivos e a palavra escrita, abrindo oportunidades de uso de agentes inteligentes que associam e oferecem conteúdos a partir dos dados e informações que um conteúdo já possui ou a ele são adicionados. É um exemplo o sistema que reúne, automaticamente, todos os vídeos de um mesmo apresentador ou que tratam de um mesmo tema. Num modelo ainda mais sofisticado de sistematização desses processos de indexação, o *tempo* seria também levado em consideração ao se tratar de material audiovisual, como uma variável adicional que tornaria ainda mais eficiente a manipulação e *programabilidade* desse tipo de conteúdo.

A complexificação da recepção é outro aspecto explorado por Capanema (2009), onde primeiro a autora chama a atenção para o aumento de fatores dispersivos, se comparado ao ambiente em que o meio televisão se insere. Não há, por exemplo, um lugar ou situação mais usuais para consumo, que pode se dar em qualquer ambiente, em especial com o uso crescente de dispositivos móveis. Além disso, a televisão no ciberespaço será consumida em um aparelho que é multifuncional e assim estará sempre concorrendo, potencialmente, com um universo de outras possibilidades.

Ainda sobre recepção, Capanema (2009) descreve como a interseção de práticas de consumo e produção típicas da cultura e meios digitais alteram a relação entre público e conteúdo, que adquire novos significados. São os efeitos das novas posturas do sujeito e do caráter *interator* que ele assume. A autora considera o fenômeno de apropriações de conteúdo como o mais representativo desse novo cenário, e cita o exemplo de um vídeo feito por um usuário e publicado no You Tube chamado “Confusão”. É uma remixagem de 37 trechos de chamadas televisivas para o programa *Sessão da Tarde*, onde há apenas a palavra “confusão” sendo dita pelo locutor. No oposto disso, nota-se também que o conteúdo gerado pelo usuário se transforma cada vez mais em algo alimentado e sistematizado por empresas de entretenimento.

Por último está o caráter lúdico e participativo das televisões levadas ao universo da computação e evidenciado por programas televisivos elaborados nos

moldes dos *Alternate Reality Games* (ARG)⁴⁰. A análise nesse aspecto é convergente com todas as propostas de proporcionar uma postura ativa do público, do agenciamento individual, onde ele toma decisões e faz escolhas o tempo todo tal qual num jogo. São exemplos: escolha de percursos de navegação, conteúdos, acesso a informações adicionais, envio de opinião e qualificação de conteúdos ou mesmo envio de conteúdo gerado por esses interatores. A relação de consumo se torna lúdica ao invés de apenas contemplativa, e Capanema (2009) ainda faz a ressalva de que para a geração que já cresceu imersa nessas novas linguagens e lógicas de consumo, a teledramaturgia e os filmes que são tratados de forma convencional podem parecer excessivamente limitadores de uma experiência plena de consumo.

Delimitado mais aos aspectos formais dessa televisão que é levada ao ciberespaço, e vista em contextos bastante generalistas, a própria autora (Capanema, 2009) sugere no final que haveria espaço para outros aprofundamentos. Chega a fazer, inclusive, um comentário sobre novelas e seriados, dizendo que “apresentariam um universo de possibilidades narrativas participativas tal que os tornariam ainda mais complexos e ricos que a realidade” (Capanema, 2009, p.111).

A tese de Cannito (2009) defende que não só as novas tecnologias e características de consumo que derivam delas não eliminarão a televisão, no seu sentido mais amplo, como potencializam as características que lhe são próprias. O autor faz uma ampla análise e propõe o que chama de TV 1.5⁴¹. A televisão, no caso, não se *transformaria* nas práticas e lógicas interativas que a Internet fez surgir, mas chegaria a um meio do caminho que se utiliza dos comportamentos emergentes (participação, interação, colaboração, consumo ativo), mas sem com isso incorporá-los na mesma intensidade e forma com que acontecem no ambiente digital. Defende ainda que o consumo de comportamento mais passivo e próprio da experiência convencional de se assistir TV seguirá tendo seu lugar. A televisão,

⁴⁰ Tipo de jogo eletrônico que mistura situações de jogo com a realidade. A proposta dos ARGs é a de envolver usuários em histórias que se fragmentam em narrativas, atividades e desafios que se dão através de várias mídias e que envolvam interação também entre os jogadores.

⁴¹ A denominação faz referência ao termo “2.0”, que se tornou popular como forma de designar uma suposta “fase” da Internet em que se torna mais interativa, participativa e social.

portanto, nunca se transformará em Internet, como tampouco será eliminada por ela.

Os produtores devem considerar que o usuário tem diferentes expectativas com relação à televisão; que os conteúdos possuem características específicas e merecem linguagem e interfaces igualmente específicas; que o nível de atenção da pessoa ao se colocar diante da televisão é diferente do usuário de computador, baseado na distância existente entre o corpo e as distintas telas, assim como a postura corporal se modifica de acordo com o equipamento. Essas considerações nos levam a acreditar que a experiência de assistir televisão tem características próprias que devem manter-se no ambiente da convergência digital e que os novos sucessos serão programas que entendam e dialoguem com os hábitos do público de televisão. Ou para ser mais preciso, que dialoguem com a maneira como o público (que consome várias mídias) se comporta no momento em que ele decide assistir televisão (Cannito, 2009, p. 17).

O autor defende ser nata da mídia televisiva a construção de uma relação entre a narrativa e o jogo. Não querendo dizer com isso que as obras televisivas sejam por definição jogos, mas que é natural da forma de o público lidar com a televisão aspectos que estão presentes nos jogos.

O jogo existe entre enunciator e receptor, o público reage ao que é experimentado e o autor (como o autor de seriados e novelas) mede pela audiência os efeitos de suas ações. O segredo normalmente está em instigar o público na medida certa, a fim de manter aceso o interesse de uma população desconcentrada, acostumada ao zapping e a conversar durante a exibição dos programas – até por a TV ser um meio menos imersivo que o cinema ou a internet (Cannito, 2009, p.27-28).

Cannito (2009) define a forma que caracterizaria a televisão como a de uma narrativa cuja referência é cinematográfica, mas que incorpora aspectos interativos de um jogo. É hipótese do autor que o amadurecimento da televisão e as novidades tecnológicas só tornam a TV ainda *mais televisão*. Há um contrato com o telespectador que é primordial antes de qualquer outro: uma promessa do que um determinado programa tem a oferecer (intimamente ligada a gêneros) e a satisfação correspondida, que fará com que aquele programa seja acompanhado nas vezes em que estará programado. No entanto, criadores, produtores e outros

envolvidos precisam estar dispostos a conceber formas novas de trabalho que permitam e deem condições de se inovar o conteúdo e produto televisivo. E que tais possibilidades tecnológicas não sejam tratadas e usadas apenas de forma superficial, mas compreendidas e aplicadas de forma a romperem fronteiras. O autor aposta que a interatividade, por exemplo, deve se desenvolver significativamente ao ser explorada do viés participativo e coletivo, expandindo o caráter natural da TV de ser uma experiência coletiva.

No que diz respeito ao conteúdo, Cannito (2009) afirma que na história de evolução da TV, o desenvolvimento dos meios técnicos fez com que surgissem novos formatos, mas aqueles que alcançam e já alcançavam o sucesso não deixaram de existir. Ou seja, “os gêneros televisivos, seus formatos e subgêneros convivem e irão conviver com as novas tecnologias, sendo alterados por elas e mesmo assim mantendo seus traços específicos” (p. 53-54), havendo várias interfaces possíveis para um mesmo produto. O autor sugere que os conteúdos que farão sucesso nessa TV 1.5 são aqueles que mais conservarem o papel de catalisador de conversas, capazes de reunir família e amigos em torno de um mesmo tema, explorando todas oportunidades de participação e interação possíveis. Cannito aposta, assim, que a ficção seriada será aquele produto que terá maior potencial na experiência da televisão que converge com as novas mídias. O acesso possível a todos os episódios, a qualquer momento, se assim desejar, diminuiria necessidade excessiva da redundância de informações, característica típica, por exemplo, das telenovelas. Ao mesmo tempo surgem oportunidades para a criação de episódios ou capítulos mais narrativos, profundos, com mais histórias entrecruzadas e bastante centrados nos personagens, que teriam sua construção complexificada.

No que diz respeito à ficção e narrativas nas novas mídias, já em 1997 Janet Murray (2003) também propunha que seria o “hiperseriado” aquele gênero com maiores chances de dar certo, porque seria resposta à insuficiência do drama na televisão de dar conta das novas expectativas da audiência, como dos dramas interativos natos do meio digital de não serem capazes de dar a dimensão daqueles a que todos estamos acostumados a acompanhar pela televisão. A partir daí, a autora faz uma série de projeções interessantes que vão encontrar forte interseção

com norteadores que serão apresentados a seguir. No entanto, passados já mais de dez anos dessas proposições, o que se pode perceber são movimentos muito tímidos das empresas, com poucas iniciativas, sobretudo se olharmos para o contexto nacional e mais especificamente ainda para telenovelas.

Lacalle (2010), em seu artigo *As Novas Narrativas Televisivas e a Internet*, afirma:

Já não há praticamente nenhum programa de ficção televisiva que não experimente o online, produzindo todo tipo de *brand extensions* dos programas: blogs, histórias complementares ou até mini-episódios. Qualquer coisa com o objetivo de atrair o espectador internauta para um desses paratextos infinitos a que dão lugar as modernas narrativas transmediáticas (Lacalle, 2010, p. 98).

Tais iniciativas e projeções partem, no entanto, da visão das novas mídias como algo que faz não mais do que apoiar os seriados que seguem pensados e feitos para a TV; subjulgados à produção, lógica de consumo e primazia tradicionais do meio. E o mesmo podemos notar no Brasil.

Os autores Lopes, Bredarioli, Alves e Freire (2009) publicaram um texto onde analisaram um website de telenovela, tendo como objetivo identificar traços transmidiáticos existentes hoje nas produções de ficção nacionais. Eles partem do pressuposto de que muitos dos conceitos por trás da proposta de transmediação, principalmente ao serem confrontados com aspectos das telenovelas, não são novidade. O que ocorre hoje é que adquirem novos contornos, sobretudo a partir do entendimento de que não é só o conteúdo que transborda, mas as produções. Deve-se então incorporar experiências características de novas mídias, como a interatividade e em busca disso os autores analisaram a novela *Caminho das Índias*, da Rede Globo, exibida de janeiro a setembro de 2009. A pesquisa, que organizou observação e considerações em três tipos de interações (a passiva, a ativa e a criativa) conclui que foi possível identificar iniciativas para essas três formas de interatividade dentro ou fora do espaço dedicado à novela na Internet. Entretanto, como afirmam, “a condição autoral e criativa do usuário ainda tangencia o processo produtivo, que, por sua vez, deve se perguntar se deseja criar

estratégias de interatividade que estimulem as ‘audiências criativas’ (Lopes et al., 2009, p. 429-430). Eles então questionam se os produtores vão um dia aderir de fato a uma interatividade de mão dupla ou investir apenas em recursos que gerem uma *sensação* de interatividade, o que transformaria os websites das telenovelas em verdadeiros exemplos de narrativas transmidiáticas. O que as iniciativas atuais proporcionam é um prolongamento da relação, mas está longe ainda do estágio em que o público possa realmente interferir e se apropriar daquelas histórias, mesmo que chegar a esse ponto possa significar, como também afirmam, a criação de um outro formato de ficção. O modelo de website que foi analisado pelos pesquisadores não é mais o vigente, já que cerca de oito meses após o término de *Caminho das Índias* entrou no ar um modelo diferente de oferta na Internet, com significativas mudanças em relação ao anterior. Não é o objetivo aqui refazer essa avaliação, mas tendo participado da concepção desse novo projeto, posso afirmar que a vantagem mais substancial que este novo modelo traz é em sua arquitetura, considerando que da forma como fora concebida estaria mais preparada para abrigar novos recursos. Mas ainda está longe de efetivamente possuir esses recursos ou proporcionar experiências de consumo e interação que mudariam os resultados da análise em seus aspectos mais amplos.

4.3

Considerações metodológicas e limites do estudo

Ao longo do caminho até aqui trilhado foram utilizadas técnicas de pesquisa bastante variadas, permitindo com que o fechamento tivesse uma determinada consistência lógica, mesmo tratando de temas cujos fenômenos estão em curso e cujas conclusões são apontamentos que só poderão ser comprovados a partir de experimentações em estudos subsequentes a este. Houve uma extensa revisão bibliográfica que pode ser organizada em três grandes grupos: dos autores que falam sobre televisão e telenovela, dos que falam sobre as transformações nos meios e mediações, e de outros (na maioria pesquisadores com trabalhos publicados recentemente) que já haviam dado passos significativos no enlace desses dois universos. Em relação às transformações nos meios e mediação foi

importante que o conjunto de autores escolhidos ao mesmo tempo em que conseguiram transitar entre a análise de várias das categorias que era a proposta aqui examinar, complementavam-se de forma muito harmônica entre si, e em não poucos casos se referenciavam. Em geral, seus trabalhos também são reflexões que costumam e dialogam com outras ideias, sem uma pretensão totalizadora, assemelhando-se assim às escolhas também feitas para conduzir este estudo. Foi também fundamental fazer um levantamento da pesquisa existente mais recente sobre o assunto no Brasil e no mundo, e com isso garantir uma consistência e algum consenso importante em um corpo teórico que é ainda bastante recente e abriga inúmeras vertentes e discordâncias.

Além da revisão bibliográfica, e complementando seu conteúdo, foram feitas análises de casos - documentados ou a que tive acesso através de observação - que foram úteis ao estender e atualizar exemplos de algumas das práticas e fenômenos que a literatura descrevia.

Tendo assim construído uma descrição detalhada do objeto e imergido no recorte mais adequado do contexto de transformações nos meios e mediações, foi possível confrontá-los e identificar nisso as interseções teóricas e práticas que pudessem sinalizar um caminho possível de harmonização. E esse caminho foi então sintetizado em um proposta formada de um conjunto de hipóteses que poderiam guiar a concepção dessa futura novela levada às novas mídias, ou seja, que possa ser pensada em um modelo reproduzível.

Implícita nos objetivos deste estudo está a visão das telenovelas como algo que é produto, resultado de um enorme esforço de trabalho, fruto da criação humana e consequência de um processo industrial calcado em um sofisticado modelo de produção, gerando um efeito desejado e planejado. Entretanto, é verdade também que algumas variáveis desse processo não são previsíveis e controláveis, ou porque se encontram na esfera da recepção, ou porque a própria feitura e características do produto fazem com que sejam inevitáveis.

Se tomamos já de início algumas das principais características da telenovela destacam-se, por exemplo, ser obra aberta, de longa duração, seriada e diária. Esse conjunto já retira a possibilidade dela ser pré-determinada em absoluto, como é uma obra literária, cinematográfica ou dramática. E não seria telenovela se, por

definição, o produto não estivesse preparado para abrigar e refletir toda a sorte de interferências e efeitos não-previstos. Daniel Filho (2001), que além de ator e diretor também é produtor, relata diversos desses acontecimentos. Além disso, a novela é um exemplo de um produto onde toda equipe é coautora, incluindo os atores e o próprio público. E para além desses aspectos específicos também é necessário lembrar que a telenovela, como qualquer produto midiático, é um objeto de linguagem, o que por si só já abre mais um caminho para se pensar esses limites de previsibilidade. É característica inata da própria linguagem a *falha* e as formas de se lidar com ela. Em *A Linguagem Secreta do Cinema* (2006), o autor Jean-Claude Carrière discorre sobre o *poder do não-visto* no cinema, chamando a atenção para como o cinema lida com essa questão. Tal qual o vazio proposital que por vezes é usado na literatura, o não-explicito também é um recurso narrativo. No cinema, passou a ser explorado com a montagem; o cinema provoca a *dedução* e o que permite isso é a montagem. Por outro lado, há o risco de o público fazer uma determinada leitura de uma cena ou dar um sentido a uma história inteira que não eram os previstos pela montagem, ou mesmo desejados pelo roteirista ou diretor. E esse espaço de interpretação que caberia bem dentro de um propósito artístico, no caso de produções comerciais se torna em alguma medida de alto risco ao sucesso do produto. Tal qual no cinema, a telenovela se utiliza dos mesmos recursos de linguagem, como também requer uma bagagem de referenciais simbólicos do telespectador cujo controle não está nem estará nunca ao alcance das produções.

Esse paradoxo do não-dito, que foge ao controle ao mesmo tempo em que é característica que constitui em essência o produto, também pode ser visto em um olhar mais amplo, em relação à natureza da nossa relação com os meios. Conforme as ideias de McLuhan (1969), a eficiente utilização, descoberta e aceitação de um meio por um público acontece concomitantemente à internalização e rearranjo cognitivo àquela dada gramática, paralelo ainda ao fato de produtores de conteúdo aprenderem a dominar e manipular tal linguagem emergente. Assim, cabe a ressalva de que embora se vislumbre um novo modelo, não há como preencher todos os espaços. Há uma série de experimentos e significações em curso, e modulações dessas linguagens em criação que ainda

fugirão totalmente à apreensão e mesmo à compreensão a partir das ferramentas, conceitos e própria estrutura cognitiva que se tem hoje para percebê-las e interpretá-las. No limite, portanto, para além ainda do vazio como elemento com o qual precisamos lidar ao olhar esse objeto de estudo, é preciso lidar com o fato de que há também um vazio que é pré-condição do próprio impulso de se propor a produzir os resultados aqui desejados, ao mesmo tempo em que lidar e aceitar isso também é parte desta orientação metodológica.