UNIVERSOS FÍLMICOS DINÂMICOS: NARRATIVAS EMERGENTES NAS NOVAS MÍDIAS E TELEVISÃO DIGITAL INTERATIVA[1]

GI3: Ficção TV e narrativa transmídia

Daniel Monteiro do Nascimento[2]

Resumo

O presente trabalho constrói um breve panorama da construção da narratividade em produtos audiovisuais desde o surgimento e popularização das tecnologias digitais de captação de som e imagem até a consolidação da hipermídia. Destacamos a noção de hipermídia, pois o que nos interessa é investigar se e como a narrativa audiovisual vai se adaptar/transformar a essa nova linguagem. As principais tendências encontradas foram: a) os transcinemas; b) as narrativas complexas; c) as narrativas transmidiáticas e; d) os ciberfilmes. O objetivo geral desse texto é servir de base para futuros trabalhos que busquem sistematizar parâmetros que formem um instrumental teórico-prático para a concepção e avaliação de novas possibilidades narrativas para produtos de convergência e para a TVi. Por fim, destacamos que a falta de regulamentação e de interesse mercadológico das empresas de comunicação em relação à implantação da TV digital interativa no Brasil, impossibilita o desenvolvimento de produtos

---

[1]Trabalho apresentado para avaliação no GI 3 - Ficção Televisiva e Narrativa Transmídia do XII Congresso da ALAIC 2014, Lima, Peru.

[2]Mestrando em comunicação no PPGCOM-UFPE, Brasil. Projeto de pesquisa: *Universos Fílmicos Dinâmicos: A Promessa do Filme Interativo na Era da Convergência Midiática, orientado pelo prof. Dr. Eduardo Duarte.* Tem experiência na área de Comunicação atuando principalmente nos seguintes temas: Estudos Cinematográficos, com ênfase em roteiro e cinematografia; Linguagens e poéticas da imagem e som e experiência estética, com ênfase em novas mídias digitais (cibercultura, transmidiação, ludificação e *games*). Email: daniel.abaquar@gmail.com.

audiovisuais interativos para a TV e, consequentemente, de novas experiências estéticas para o público.

Introdução

Hoje, estamos a poucos anos da anunciada transição completa do sistema analógico de produção e difusão do sinal televisivo no Brasil para o sistema digital (2016 é o ano previsto de encerramento da produção e transmissão no sistema analógico[3]). A televisão digital interativa (TVi) introduz não apenas novas possibilidades de democratização dos serviços de informação e entretenimento, mas cria também circunstâncias de elaborações narrativas para produtos nunca antes imaginados nos sistemas de teledifusão.

Enquanto a televisão digital interativa está em gestação no Brasil e está engatinhando em outros países (EUA, Japão, Inglaterra, Itália, etc.), um processo comunicacional de semelhante ou maior relevância cresce em escala global: a convergência dos meios de comunicação. E a partir dela está surgindo um novo campo de experimentação da narrativa contemporânea: a hipermídia.

Diante desse novo quadro comunicacional, buscamos problematizar a noção de hipermídia, pois o que nos interessa é investigar se e como a narrativa audiovisual vai se adaptar/transformar a essa nova linguagem. Para nos guiar nessa empreitada utilizaremos como arcabouço teórico a narratologia, os teóricos nos estudos da narrativa em novas mídias, e ludologia (*game studies*) e estudiosos no campo da TV Digital. O objetivo geral desse texto é servir de base para futuros trabalhos que busquem sistematizar parâmetros que formem um instrumental teórico-prático para a concepção e avaliação de novas possibilidades narrativas para produtos de convergência e para a TVi.

[3]Decreto nº 5.820, de 29 de junho de 2006.

Para tanto, buscamos construir um panorama da evolução da narratividade em produtos audiovisuais desde o surgimento e popularização das tecnologias digitais de captação de som e imagem passando pela digitalização da TV e as futuras possibilidades narrativas da TVi até o atual ambiente de convergência das mídias, o ciberespaço. Duas questões especialmente nos interessam: Quais os produtos audiovisuais emergem a partir dos hibridismos narrativos e estéticos de diferentes suportes de mídia? Quais as possibilidades de construção da narratividade em ambientes de convergências de mídias, como rádio, *games*, hipermídia para dentro do ambiente televisivo digital interativo?

A construção da narratividade em novas mídias

O que são as novas mídias digitais? Jogos de computador? CD-ROM? DVD? Cinema de animação digital? *Sites*? De acordo com Manovich:

> [...] a compreensão popular de novos meios de comunicação os associa ao uso de um computador para distribuição e exposição, mais que à produção. Por conseguinte, textos distribuídos por computador (*websites* e *ebooks*) são considerados novos meios, enquanto os textos distribuídos no papel não são. De maneira semelhante, as fotografias que são colocadas em um CD-ROM e requerem um computador para serem visualizadas também são consideradas novas mídias, as mesmas fotografias impressas em um livro, não são. (MANOVICH, 2001, p. 43 *tradução nossa*).

Embora a compreensão popular não esteja totalmente equivocada, Manovich destaca a insuficiência e a limitação dessa compreensão para entender os efeitos

da informatização sobre a totalidade da cultura e, consequentemente, a produção de narrativas audiovisuais na hipermídia e TVi. Portanto, ainda segundo o autor, a chave-mestra para diferenciar as velhas mídias das novas mídias são cinco princípios: representação numérica; modularidade; automação; variabilidade e transcodificação cultural. (MANOVICH, 2001, p.44)

Dois desses princípios são basilares: a representação numérica - as mídias digitais são representadas em códigos digitais numéricos, podendo ser descritas de forma matemática e; a modularidade - os elementos das mídias digitais – sons, imagens, formas ou comportamentos – são estruturas fractais representadas como coleções de amostras discretas (*pixels*, polígonos, caracteres, certificados), ou seja, em módulos. Outros dois são dependentes desses: a automação – as mídias digitais são capazes de verificar seu próprio funcionamento, efetuando medições e introduzindo correções, sem a necessidade da interferência humana, como os *softwares* de computador e aplicativos para celulares e; a variabilidade - as mídias digitais seguem uma lógica de reprodução pós-industrial onde não se pode falar em cópias, mas em diferentes versões e formatos, que não são necessariamente criadas somente por um humano, mas também pelo computador. Como em um *blog*, onde cada leitor tem uma versão original independente do suporte, seja ele um *laptop*, um *tablet*, ou um celular.

Por fim, como soma dos quatro princípios acima, Manovich destaca a transcodificação cultural, o quinto e último princípio e “a consequência mais importante da informatização dos meios” (MANOVICH, 2001, p.63 *tradução nossa*), pois é a partir da transcodificação cultural que as novas mídias reelaboram no ambiente digital os significados culturais das velhas mídias. Principalmente, porque as velhas mídias podem ser transformadas em novas, através da digitalização, ou seja, as mídias tradicionais podem ser transformadas em códigos numéricos.

Historicamente, a evolução da narrativa audiovisual contemporânea começou no cinema. A linguagem própria do cinema, solidificada no século XX, é provocada pelo desenvolvimento tecnológico da fotografia e, um pouco mais tarde, da captação de som. A prova cabal dessa evolução foi a incorporação de conceitos como não-linearidade pelos cineastas a partir de hibridismos narrativos em diferentes suportes de mídia como o vídeo e a TV. A partir dos anos 70, com o barateamento de dispositivos e desenvolvimento de novos recursos digitais, alguns artistas buscaram tensionar ainda mais a linguagem cinematográfica na medida em que instituíram o fim da "moldura" do filme, para criar de um espaço sensório imersivo e participativo de fruição, onde somos convidados a interagir de formatos narrativos para além cinema tradicional. Além disso, a partir da utilização desses suportes digitais foi possível desenvolver novas modalidades de interação no ambiente narrativo para além da capacidade interpretativa do processo de apreensão comum a qualquer forma de expressão humana.

Logo, devido à incorporação de espaços imersivos e da interatividade na construção da narratividade no audiovisual, em menor ou maior grau, podemos identificar tais tendências nos transcinemas, ou cinema digitalmente expandido, e nas narrativas complexas.

Transcinemas

Os transcinemas, herdeiros da vídeoinstalação, podem ser definidos como uma forma híbrida entre a experiência das artes visuais e do cinema digital, onde o espectador é responsável de produzir a própria montagem, definir velocidades, cores, diálogos em um fluxo combinatório, experimentando sensorialmente as imagens espacializadas, de múltiplos pontos de vista. (MACIEL, 2009, p.17). Ou seja, é um cinema digitalmente expandido, "um cinema que é um espaço de

imersão narrativo, no qual o usuário interativo assume o papel de câmera e editor" (SHAW, 2005, p.356).

Como exemplo, podemos citar a instalação imersiva E.V.E. (*Extended Virtual Environment*)[4] (1993), de Jeffrey Shaw. A experiência proposta por esse projeto é que o espectador/usuário adentre em um globo e assista a um filme projetado apenas no ponto em que olhar, pois o restante do domo permanece sem imagens. Já o projeto *Soft cinema*[5] (2005), de Lev Manovich, integra cinema e base de dados, onde três filmes diferentes – *Missão à Terra*, *Texas* e *Ausências* – em telas diferentes são recombinados randomicamente pelo computador de forma que cada espectador/usuário assista a uma versão diferente de cada filme.

Narrativas complexas

Os filmes que possuem narrativas imbricadas onde a narrativa principal é complementada por outras narrativas de outros pontos de vista ou de variadas possibilidades de continuidade são considerados filmes de narrativas complexas (SIMONS, 2008, p.111).

Embora a sala de cinema, ou a televisão continuem sendo utilizados para a fruição dos filmes, o que limita a participação do espectador, verificamos que esses filmes com narrativas complexas incorporam a fragmentação da tela e a multicâmera, os formatos variados de captação, o ritmo acelerado e a ruptura da sequencialidade como novas estratégias de linguagem com o intuito de desenvolver uma maior pluralidade de significados e jogos interpretativos na construção narrativa. Simulando até situações de interatividade.

[4] http://vimeo.com/2835227
[5] http://www.youtube.com/watch?v=4hn-AUJ2NnY

De acordo com Jan Simons, essas narrativas de natureza complexa já foram nomeadas de diferentes termos, por diferentes estudiosos, como: narrativas de caminhos bifurcados (*forking-path narratives*), filmes-enigma (*puzzle films*), histórias subjetivas (*subjective stories*) e redes de narrativas (*network narratives*), todos nomeados por Bordwell; filmes de múltiplos projetos (*multiple-draft films*), por Branigan; narrativas modulares (*modular narratives*), por Cameron; narrativas por base de dados (*database narratives*), por Kinder e; *mind-game films*, por Elsaesser (SIMONS, 2008, p.111 *tradução nossa*).

Os filmes com narrativas de caminhos bifurcados têm o potencial de complexidades tensionado a partir de mundos alternativos possíveis ou histórias paralelas na vida dos personagens bifurcando linhas de tempo. Já os filmes de múltiplos projetos podem também incluir múltiplas subtramas ou tramas em narrativas paralelas ou alternativas (SIMONS, 2008, p.111-112). Alguns exemplos de *forking-path narratives* ou *multiple-draft films* são *O Azar* (1987), de Krzysztof Kieslowski e *Efeito Borboleta* (2004), de Eric Bress e J. Mackye Gruber.

Filmes como *Pulp Fiction* (1994), de Quentin Tarantino e *Amores Brutos* (2000), de Alejandro González Iñarritu são exemplos de narrativas modulares, filmes que criam uma relação diferenciada entre a temporalidade da história e a ordem em que ela é contada. A inovação vem pela montagem que é pensada em deslocar o espectador da leitura linear, a partir de *flashbacks* e/ou *flashfowards* e/ou telas múltiplas *(split screen).* Desse modo, o presente, o passado e o futuro têm a mesma importância narrativa. (SIMONS, 2008, p.113).

As narrativas por base de dados, assim como as narrativas modulares, revelam a arbitrariedade das escolhas feitas em particular e da possibilidade de fazer outras combinações, o que criaria histórias alternativas. Essa ideia aplica-se às narrativas interativas baseadas em escolhas, ou seja, ao cinema interativo (SIMONS, 2008,

p.111) como em *Smoking* e *No smoking* (1993), de Alain Renais e *Mr. Payback* (1995), de Bob Gale. Nos filmes de Alain Renais, a escolha acontece antes da sessão começar: o espectador escolhe qual filme assistir. O início é o mesmo para os dois, mas, em *Smoking*, o personagem principal fuma num momento crucial da trama, fato que acarreta em conseqüências diferentes do enredo de *No Smoking*, no qual o protagonista não fuma. Já nas salas de cinema em que foi exibido o filme *Mr. Payback*, a narrativa podia ser conduzida pelos espectadores a partir do uso de botões e *joysticks* acoplados às poltronas, o resultado das escolhas era computado pela preferência da maioria.

Os filmes estruturados em redes de narrativas são narrativas modulares, mas parecidos com um quebra-cabeça que ao final as peças formam uma história linear e coerente (SIMONS, 2008, p.123) tais quais *Magnólia* (1999), de Paul Thomas Anderson e *Os fragmentos de Tracey* (2007), de Bruce McDonald.

Ainda de acordo com Simons, os *mind-game films* têm como objetivo desorientar ou enganar espectadores, esses filmes inclui em sua genealogia filmes de Fritz Lang, Luis Buñuel, Alfred Hitchcock, Orson Welles, Akira Kurosawa, Alain Resnais e Ingmar Bergman e abarcam todos os tipos supracitados (SIMONS, 2008, p.114). Os filmes-enigma são herdeiros da mesma genealogia dos *mind-game films*, porém neles, embora haja uma desorientação inicial os temas ou assuntos são resolvidos de modo que os espectadores mais atentos consigam desvelar os mistérios (SIMONS, 2008, p.114-115). Alguns exemplos são os filmes *2001 uma odisséia no espaço* (1968), de Stanley Kubrick e *Donnie Darko* (2001), de Richard Kelly.

Por fim, as histórias subjetivas são filmes construídos a partir dos estados mentais dos personagens, sem mostrar diretamente o pensamento e os sentimentos deles

(SIMONS, 2008, p.115) tais quais *8 ½* (1963), de Frederico Fellini e *Cisne Negro* (2010), de Darren Aronofsky.

Não convém aqui, nos alongar muito em explicações sobre cada uma dessas formas de narrativas, mas não podemos deixar de frisar que essas narrativas complexas, de modo geral, são construídas com base na não-linearidade e podem ficar ainda mais complexas com as possibilidades hipermidiáticas. Seja em termos multiplicidade de pontos de vista, na qual a narrativa principal pode ser complementada por outras narrativas de outros pontos de vistas, seja pelas possibilidades de continuidade, devido ao desenvolvimento de aplicativos interativos na configuração visual e sonora dos filmes.

Narratividade e hipermídia

Hoje, um novo processo tecnológico, econômico, social e cultural de escala planetária, a convergência dos meios de comunicação (JENKINS, 2008), está intensificando a construção da narratividade pela possibilidade de hibridismos narrativos em diferentes suportes de mídia. Agora, o desafio dos roteiristas de narrativas audiovisuais hipermidiáticas é redimensionar conceitos antigos como *não-linearidade*, *imersão* e *interatividade* e absorver novos, entre eles a *cibertextualidade,* a *mobilidade*, a *multissequencialidade* e as noção de *hipermídia e transmediação,* Tudo isso para que a elaboração de produtos narrativos audiovisuais atenda às novas demandas de produção e de consumo de conteúdo em ambientes de convergência de mídia.

Porém, o que é hipermídia?

Hipermídia é um termo que surge a partir das possibilidades das tecnologias do ciberespaço. O ciberespaço é o espaço virtual – um espaço de imersão, pois “o

encantamento do computador cria para nós um espaço público que também parece bastante privado e íntimo" (MURRAY, 2003, p.102) – para a comunicação e grande fluxo de informação disposto pelo meio de tecnologia, ou seja, a *internet*, onde se desenvolve a cibercultura. A cibercultura é o conjunto de agenciamentos sociais (interações interpessoais e interações homem-máquina) – práticas, atitudes, modos de pensamento e de valores – das comunidades no espaço virtual a partir de blocos de textos, palavras, imagens ou sons em formato digital com *hiperlinks*, isto é, os hipertextos.

Segundo o teórico e escritor de ficção hipertextual, Stuart Moulthrop

> Do ponto de vista da teoria textual, os sistemas de hipertexto surgem como a implementação prática de um movimento conceitual que... rejeita hierarquias autoritárias, "logocêntricas"(isto é, que se afirmam como verdades) da linguagem, cujos modos de operação são lineares e dedutivos, e procura, ao invés disso, sistemas de discurso que admitam a pluralidade de significados, em que os modos operacionais sejam hipóteses e jogos de interpretação (MOULTHROP *apud* MURRAY, 2003, p.132)

Desse modo, o conceito de hipertexto traz uma resposta tecnológica para problemática deleuziana do paradigma da complexidade no que tange a visão estética identificada como "rizoma". Se Deleuze utilizou o sistema de raízes do rizoma como um modelo de conectividade de ideias que caracteriza nossa relação com o mundo contemporâneo. Para Moulthrop a figura do rizoma é uma indicação para imaginar o texto na hipermídia. (MURRAY, 2003, p. 132) Ou seja, a construção narrativa emergente na hipermídia deve ser pensada a partir de *hiperlinks* e estruturas rizomáticas.

Sendo assim, a hipermídia é uma ampliação do conceito de hipertexto que foi originalmente conceituada como um meio "para descrever uma nova forma de mídia que utiliza o poder do computador para arquivar, recuperar e distribuir informação na forma de figuras gráficas, texto, animação, áudio, vídeo, e mesmo mundos virtuais dinâmicos" (SANTAELLA, 2008, p. 93), mas que também é uma linguagem que integra dados, textos, imagens e sons num único ambiente de informação digital (BAIRON, 1998).

Vicente Gosciola define a hipermídia de uma forma mais ampla: "a hipermídia é um sistema de comunicação audiovisual e identificada como o meio e a linguagem, ou o tecido, que organizam os eventos comunicacionais" (GOSCIOLA, 2003, p.15). Essa última definição parece-nos mais conveniente.

Diante das novas possibilidades narrativas audiovisuais na hipermídia conceitos antigos como *não-linearidade*, *imersão* e *interatividade* são redimensionados. A não-linearidade é intrínseca ao conceito de hipertexto. Mas, da mesma forma que Murray (2003), entendemos que esse termo é insuficiente para expressar a compreensão acerca das possibilidades narrativas múltiplas nos novos formatos audiovisuais para a hipermídia e TVi, por isso, o substituímos por multissequencialidade. Ao falarmos de narrativas audiovisuais multissequeciais, estamos frisando que essas novas narrativas permitem ao espectador/interator a navegação por diferentes caminhos, sejam eles por meio da condução narrativa ou da escolha de ponto de vista, ou mesmo do acesso a conteúdos complementares.

Já a imersão emerge no ciberespaço, por ele ser um ambiente (virtual) que é alterado de acordo com a nossa participação a partir das interações mediadas por

computador. Por fim, e reiterando, a interatividade é inerente às novas mídias digitais como a hipermídia.

Contudo, talvez nenhum termo ou conceito usado no presente texto esteja tão desgastado e seja tão vago quando interatividade. Verificamos que vários autores concordam com a imprecisão do termo, por exemplo, Manovich (2001, p. 70), ou Kiousis, para quem a

> Interatividade pode ser definida como o grau em que uma tecnologia da comunicação pode criar um ambiente mediado em que os participantes podem se comunicar (um para um, um para muitos, muitos para muitos), sincronicamente e assincronicamente, e participar em trocas recíprocas de mensagens (dependência de terceira ordem). Considerando o uso humano, ela se refere adicionalmente a sua habilidade de *perceber* experiências como uma simulação de comunicação interpessoal e melhorar sua percepção de telepresença. (KIOUSIS, 2002, p. 372, grifo do autor, *tradução nossa*)

Já do ponto de vista textual,

> [...] a palavra interativo opera textualmente ao invés de analiticamente, à medida que ela conota várias ideias vagas de telas de computador, liberdade do usuário, e meio personalizado, enquanto denota nada. Sua implicação ideológica, no entanto, está clara o suficiente: que humanos e máquinas são iguais parceiros na comunicação, causado por nada mais do que a simples habilidade da máquina de

> aceitar e responder a entradas (*inputs*) humanos (AARSETH *apud* RANHEL, 2005, p. 11).

Diante desse impasse teórico, toma-se nesse projeto a definição de interatividade de Ryan (2005), um termo num sentido mais pragmático, mais perto do senso comum da palavra. Ryan afirma que:

> [...] um texto digital é interativo, porque quando o usuário executa uma ação, o programa reage executando certo módulo de código que altera o estado global do sistema. (...) um texto genuinamente interativo envolve não apenas escolhas, mas também um empenho de duas partes que cria um laço (loop) de *feedback*. As duas partes podem ser duas mentes humanas como numa conversa ou narrando histórias orais; também podem ser um agente humano e o mundo, porque o mundo "reage" quando o agente executa uma ação; ou podem ser um humano e um sistema programável, porque um sistema pode simular uma mente ou um ambiente dinâmico. (RYAN, 2005, *tradução nossa*)

Desse modo, quando relacionarmos convergência de mídias e a construção da narratividade, enfatizamos que a hipermídia é, atualmente, o suporte onde se desenvolve essas novas formas narrativas interativas e que o principal recurso técnico específico para a navegabilidade multissequencial em ambientes hipermidiáticos são os *hiperlinks*, ou simplificando, os links.

Dentro desse contexto, as principais tendências identificadas são: as narrativas transmidiáticas (*transmedia storytelling*) e os ciberfilmes.

Narrativas transmidiáticas

Quando se fala em convergência de meios de comunicação, as narrativas têm encontrado uma nova realidade, distribuindo-se em meios distintos, multiplataformas, construindo um universo no qual os personagens se inserem em diversas possibilidades de construção da narratividade. Segundo Scolari (2009, p. 189), têm sido propostos vários conceitos para definir esse fenômeno: *crosss media*, *multiple platforms*, *hibrid media*, *intertextual commodity*, *transmedial worlds*, *transmedial interactions*, *multimodality* e *overflow*. Mas o conceito que está se popularizando é o termo proposto por Henry Jenkins (2008, pp.132-179) no livro *Cultura da Convergência*: narrativas transmidiáticas (*transmidia storytelling*).

De acordo com Jenkins, as narrativas transmidiáticas envolvem a criação de universos ficcionais independentes, mas inter-relacionados, pelos diferentes meios (JENKINS, 2008, p. 135). Alguns exemplos são os universos de *Pokemon* (1996) e de *Matrix* (1999). Ambos têm narrativas distribuídas de maneira distinta e complementar em filmes, animações, revistas em quadrinhos, jogos de computador e *sites*.

A promessa do filme interativo

Como vimos anteriormente, o conceito de Aarseth para interatividade é orientado por uma preocupação com a mediação homem/máquina, onde

> O *texto* é visto como uma máquina – não metaforicamente, mas, como um artifício mecânico para a produção e consumo de signos verbais. Da mesma forma que um filme é imprestável sem um projetor e uma tela, assim um texto deve ser consistir de um meio material bem com de uma coleção

> de palavras. A máquina, claro, não está completa sem uma terceira parte, o operador (humano), e é dentro desta tríade que o texto acontece. (AARSETH *apud* RANHEL, 2005, p. 23, grifo do próprio autor)

A partir dessa reflexão, no início dos anos 90, Espen Aarseth propõe o termo cibertexto para definir "uma ampla gama de atividades de leitura, incluindo jogos de computador e hipermídia". (AARSETH *apud* RANHEL, 2005, p.23). Em linhas gerais, esse conceito, com aplicabilidade mais abrangente que o hipertexto, indica que a leitura no ciberespaço é uma atividade com algum tipo de *feedback*, de informação retro-alimentada, ou seja, uma leitura ergódica[6].

Por analogia ao conceito de cibertexto, acreditamos que *cibernarrativa audiovisual* é o termo mais adequado para definir as narrativas audiovisuais que tem leitura cibertextual, ou seja, os jogos de computador e os filmes interativos, ou como preferimos nomear, os *ciberfilmes*. Destacamos que, da mesma forma que Aarseth propõe a leitura cibertextual como uma perspectiva e não como uma teoria fechada, o termo ciberfilme é apenas um repositório para o que quer que sejam nomeados mais adiante os filmes interativos para a hipermídia e a TVi.

Os ciberfilmes – também denominados filmes interativos, hiperfilmes ou filmes-jogo –são produtos audiovisuais desenvolvidos para a hipermídia que permitem ao espectador/usuário/interator (EUI) a condução narrativa da história, a opção de acompanhar o ponto de vista do personagem escolhido ou acesso a conteúdos complementares por meio da interatividade a partir do clique em *links* – unidade primordial da hipermídia (GOSCIOLA, 2003, p. 147) –, através de tela sensível ao toque, ou um embrionário sensor de movimento em suportes como os *tablets*, ou

[6]"O termo 'ergódico' advém da física e deriva das palavras gregas ergon e hodos, significando trabalho e caminho. (...) Ou seja, ao ler um cibertexto, algum caminho é percorrido e algum rastro é deixado pelo usuário" (RANHEL, 2005, p.23).

mesmo por meio de sensores que captam de movimento e/ou voz como o *kinect* para o vídeo-game *X-box* 360 da *Microsoft*. Relembramos que, por extensão ao termo cibertexto, optamos por nomear esses novos tipos de narrativas audiovisuais interativas de *ciberfilmes*.

Mas, diante das possibilidades de interatividade possíveis aos jogos e aos ciberfilmes, há diferenças entre eles?

De acordo com Juul, o que diferencia os ciberfilmes dos jogos de computador são apenas duas características que podemos resumir em uma: Os ciberfilmes **não** têm resultados quantificáveis e variáveis, logo, os EUI **não** estão ligados a nenhum tipo de resultados (JUUL, 2003).

Exemplos mais comuns de ciberfilmes são os em que a interatividade se dá por meio de *links* como *Hypnosis* (1998), produzido pela *My Interactive TV*[7], filme onde em pontos determinados é possível realizar três escolhas, e *A Gruta* (2008), do brasileiro Filipe Cotijo, que possui 11 finais diferentes e 30 possibilidades de interação. Em ambos, a interatividade se dá por *links* textuais nos quais se podem escolher as ações dos personagens e conduzir a narrativa e/ou ponto de vista dos personagens.

Já na série de quatro ciberfilmes chamada *Touching Stories* (2010), aplicativo desenvolvido para o *iPad,* a interação se dá tocando, balançando e girando o próprio equipamento. Desse modo, se pode navegar, abrir e revelar variações em cada uma dessas histórias.

[7] http://www.my-interactive.tv/

Narratividade e TV digital interativa

A televisão digital interativa é um assunto tão vasto que impossibilita a abordagem de todos os aspectos na presente texto. Ou seriam abordados superficialmente. Como nosso foco é tratar da construção da narratividade em produtos audiovisuais interativos, torna-se impossível abordar com mais profundidade alguns aspectos que são importantes e que sempre aparecem nas discussões sobre a TVi, mas que não têm tanta relevância para a presente investigação.

Durante o decorrer da investigação, verificamos que experimentos promissores estão sendo desenvolvidos principalmente por causa da potencialidade criativa de conteúdos interativos para a TVi. Entretanto, no Brasil, há ainda muitas pendências na regulamentação, na padronização, e consequentemente, na viabilidade de implantação da TVi para a TV aberta.

Não encontramos, até o presente momento, nenhum produto audiovisual interativo destinado à veiculação na TVi. No entanto, podemos citar algumas funcionalidades ou características interessantes da TVi: alta definição de imagem, mobilidade, portabilidade, interatividade e multiprogramação. E dentre essas características, destacamos a interatividade e a multiprogramação como os recursos técnicos-expressivos com maiores possibilidades inovadoras e criativas no desenvolvimento de narrativas audiovisuais interativas.

Se por um lado a interatividade, apesar da falta de consenso sobre o conceito, é uma atividade que envolve não apenas escolhas, mas também um empenho de duas partes que cria um laço (*loop*) de *feedback*, verificamos que quando o foco é interatividade na TVi as definições apontam, de modo geral, para a transmissão de *software* junto a programação audiovisual que pretenda melhorar a comunicação

entre emissor e receptor da mensagem, ou melhor, entre produtores e consumidores. É possível, por exemplo, que, a partir de aplicativos interativos, seja possível a produção de narrativas transmidicáticas exclusivamente para a TVi. Por outro lado, a multiprogramação permite a transmissão simultânea de múltiplos conteúdos em um mesmo canal como transmitir um jogo de futebol em diversas câmeras. Segundo Fechine, a TVi pode "transmitir até dois programas em alta definição simultaneamente ou um programa em HDTV e pelo monos dois outros em definição padrão" (FECHINE *et al*, 2011, p.4). Ou mesmo, quatro programas em SDTV. De tal modo, o desenvolvimento de produtos audiovisuais nos quais a condução narrativa da história, a multicâmera ou diversos conteúdos complementares estejam disponíveis ao usuário são algumas possibilidades viáveis para a TVi.

Mas há interesse do público brasileiro em acessar aplicativos interativos na TV? As respostas são variadas. Espera-se que a interatividade possa melhorar a participação e o envolvimento entre os telespectadores, os conteúdos televisivos e as emissoras. E que a multiprogramação permita escolher diferentes ângulos de câmera em um evento esportivo, ou mesmo, permita a produção de filmes com narrativas múltiplas, narradas sobre pontos de vista diferentes, ou a partir de múltiplas vozes. Porém, essas incertezas geram um desinteresse do mercado e das grandes empresas de comunicação por não saberem se vão ter lucros após os gastos na implantação de serviços e produção de conteúdos interativos.

Enquanto a implantação da TVi não acontece de fato, chega ao mercado brasileiro a TV conectada – aparelhos televisores conectados à *internet*. Ou seja, uma televisão hipermidiática. Contudo, as potencialidades da hipermídia na elaboração de produtos audiovisuais interativos já foram discutidas, embora, daqui para frente, a televisão hipermidiática dividirá as atenções com o Ginga quando o assunto for televisão digital.

Conclusões

Após tudo que foi colocado aqui, mesmo que de forma breve, acerca da evolução da narrativa em novas mídias enquanto expressão filosófica, artística e científica contemporânea – ou seja, enquanto uma representação mental de um mundo – somado ao desenvolvimento exponencial das linguagens humanas desde as pinturas rupestres e dos oradores primitivos às mídias digitais, passando pela escrita, pelo cinema, pelo vídeo e pelos jogos de computador, verificamos que a hipermídia e – até o momento e em melhor escala – a TV digital interativa podem ser as grandes herdeiras do cinema no papel de campo de experimentação da narrativa contemporânea. Principalmente, pelas possibilidades de hibridização de linguagens e convergência de mídias inerentes tanto à TVi quanto à hipermídia.

Destacamos que o desafio dos realizadores de produtos audiovisuais para a TVi e para a hipermídia é redimensionar conceitos antigos como *não-linearidade*, *interatividade* e *imersão* e absorver novos, entre eles a *cibertextualidade*, a *mobilidade* e a *multissequencialidade* e as noções de *hipermídia* e *transmediação.* Tudo isso para que a elaboração de produtos narrativos audiovisuais atenda às novas demandas de produção e de consumo de conteúdo em ambientes de convergência de mídia.

Portanto, a partir do momento em que os hibridismos narrativos de diferentes suportes de mídia se mesclam e o espectador pode interagir com os produtos, surge a possibilidade da emergência de novas construções da narratividade e, consequentemente, de novas experiências estéticas nas obras audiovisuais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bairon, S. (2008). *El Red y el Juego*. Casi Nada, Espanha, *23* (2), 11-45. Acesso em: jan, 2011. Disponível em: http://solotxt.brinkster.net/csn/25rede.htm.

Gosciola, V. (2008). *Roteiro para as novas mídias: do cinema às mídias interativas.* (2ª ed.) SP: SENAC.

Jenkis, H. (2008). *Cultura da convergência*. (2ª ed.) Alexandria, S. (trad.). São Paulo: Aleph.

Juul, J. (2003). *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness.* In *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, edited by Marinka Copier and Joost Raessens, 30-45. Utrecht: Utrecht University. Acesso em: dezembro, 2010. Disponível em: http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/.

Machado, A. (2008). *Pré-cinemas e pós-cinemas*. (5ª ed.) Campinas: Papirus.

Maciel, K. (2009). *Transcinemas***.** In: Maciel, K. (org.). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contracapa.

Manovich, L. (2000). *The language of new media*. MIT Press: Cambrige. Acesso em: dez, 2010. Disponível em: <http://andreknoerig.de/portfolio/03/bin/resources/manovich-langofnewmedia.pdf>

Murray, J. (2003) *Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural - UNESP.

Ranhel, J. (2005). *TV Digital Interativa e Hipermídia: Jogos e Narrativas Interativas naTVi*. Dissertação PUC-SP. Acesso: jan, 2010. Disponível em: <http://csgames.incubadora.fapesp.br/portal/Members/jranhel/TV%20Digital,%20jogos%20e%20narrativas%20interativas%20na%20TVi%20-%20Joao%20Ranhel.pdf>

Ryan, M-L. (2001, July). *Beyond Myth and Metaphor*. volume 1, issue 1. Acesso em: dezembro, 2010. Disponível em: http://www.gamestudies.org/0101/ryan/

Santaella, L. (2008). *Culturas e artes do pós-humano*. (3ª ed.) São Paulo: Paulus.

Scolari, C. A. (2009). Ecología de la hipertelevisión. Complejidad narrativa, simulación y transmedialidad em la televisión contemporânea. In: Squirra, S., & Fechine, Y. (orgs.). *Televisão Digital: Desafios para a comunicação.* Porto Alegre: Meridional.

Shaw, J. (2005). O cinema digitalmente expandido: o cinema depois do filme. In: Leão, L. (org). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: SENAC São Paulo.

Simons, J. (2008). Complex Narratives. In: *New Review of Film and Television Studies*. *6* (2), 111-126. London: Routledge.