

## **O GANCHO – da mídia impressa às mídias eletrônicas**

**(OBS: O TEXTO NÃO ESTARÁ DISPONÍVEL PARA PUBLICAÇÃO NO CD,  
SOMENTE O RESUMO)**

**Profa. Dra. Maria Cristina Castilho Costa**

Escola de Comunicações e Artes/USP

**Resumo** - O presente trabalho aborda o *gancho*, recurso narrativo que teve sua origem na literatura oral, com os contadores de história, e que foi aproveitado pela indústria cultural, em especial pela televisão. Aborda o desenvolvimento dessa estratégia que visa cativar o público e sua inserção, hoje, nas novas mídias digitais.

**Palavras-Chave:** gancho, telenovela, internet

### **Introdução**

Helena<sup>1</sup> entra em casa, vinda do trabalho. Encosta-se à porta depois de fechá-la e corre os olhos pela sala de estar de sua casa, meio na penumbra. Sua expressão é angustiada. Recompõe-se e começa a percorrer o cômodo em direção à porta que dá para a parte interna da casa. Passeia o olhar por tudo como se procurasse alguma coisa. O espectador, que acompanha a trama, compreende a ansiedade que a personagem exibe – ela suspeita que a filha, Camila, mal saída da adolescência, esteja se apaixonando pelo seu namorado, Edu, armando-se um obstáculo insuperável para o romance que ela vem vivendo na novela. Helena dirige-se para o quarto, aparentemente, em busca de descanso ou consolo, mas antes de se acomodar vê a porta fechada do quarto de Camila. Sente-se atraída por aquele cômodo como se quisesse penetrar a intimidade da filha. Ela abre a porta e penetra no dormitório. Seu olhar fixa uma fotografia na qual aparecem sorridentes e despreocupados a menina, Edu e ela, num trágico triângulo amoroso pressentido pela máquina fotográfica. O contraste entre a alegria evidente na foto e a tensão vivida pelas personagens é recurso clássico das narrativas melodramáticas. Toda essa emoção é acompanhada por uma música romântica de fundo e pela câmera que se fecha em *close*, lentamente, no rosto ansioso de Helena que, assim, expõe ao público toda sua dor e angústia. Ouve-se a trilha sonora de abertura e os letreiros varrem a tela. O capítulo termina deixando no ar toda a ansiedade e a dúvida da protagonista sugeridas por sua expressão, pela lentidão com que a câmera capta essa seqüência, pela penumbra do

ambiente e pela música de fundo cheia de alusões. O espectador, certamente, permanece ainda um bom tempo imerso na sensação conflitante despertada pela situação de Helena. Pouco a pouco ele se recompõe e passa para outro programa, outro estado de espírito, outro contexto. Mas, lá no fundo, as perguntas não respondidas ficam remoendo em sua memória e em seu imaginário. Como Helena reagirá à certeza do envolvimento da filha com o namorado? E Edu, deixará a namorada, envolvendo-se com a filha, Camila? Como se enfrenta esse triângulo amoroso cujo conflito milenar inspira os autores das mais variadas linguagens, escolas e culturas, há já milhares de gerações?

As perguntas que ficaram pendentes, os conflitos que se anunciam, as emoções que se contrapõem ressoam no imaginário do ouvinte/espectador, trazendo-lhe imagens arcaicas carregadas de afetividade. Essa ressonância<sup>2</sup> permanece no ar estimulada por uma história que foi interrompida no seu ponto de maior tensão, quando toda a carga afetiva da personagem se encontra mobilizada, exposta e ao alcance do público. Ela flutua sob a forma de imagens feitas de sons, de cores e de movimentos, imagens que assombram o público ansioso pela resposta, solução, ou desenlace. É o **gancho** que encerra o capítulo das narrativas seriadas e prepara já o próximo encontro, quando a história será retomada exatamente no momento da sua ruptura, a partir da cena de corte.

No dia seguinte, a história recomeçará onde parou - Helena olhará demoradamente para a foto que enfeita o quarto da filha e talvez saia de mansinho para esconder-se em seu próprio quarto ou pode ser que, num momento de raiva, rasgue a fotografia que previra, com tanta sutileza, a relação dramática entre os três personagens. Ou o que mais será possível? Com essas perguntas sem respostas, mas cheias de sugestão e de prenúncios de emoções envolventes, o espectador aguardará ansioso pelo dia seguinte. Sua curiosidade estimulada, suas emoções despertadas, seus desejos acordados, permitirão que, mesmo em meio às lides cotidianas, ele se entretenha com o enredo contínuo e permanente das narrativas seriadas.

### **As origens seculares do gancho**

O recurso do gancho é utilizado há milênios pelos bons narradores de histórias e, mesmo quando estas eram apenas contadas à viva voz, diante de platéias que escutavam atentas, o ritmo narrativo permitia o uso de *alentamentos* estratégicos que estimulavam o imaginário dos ouvintes. A suspensão do enredo nos momentos mais tensos quando o desfecho de conflitos, o choque de personagens ou perigos iminentes estavam por acontecer, tornavam famosos os contadores que sabiam usá-la de forma adequada.

Manguel, no livro *A História da Leitura*, fala dos serões domésticos de leitura em voz alta, quando as mulheres estimuladas pelos enredos, mas ainda afastadas da escola, aprendiam a ler e a escrever. Nessas oportunidades, o suspense premeditado da história era usado como elemento de envolvimento e sedução. Os grandes leitores de narrativas, nos conta Manguel, sempre souberam que manter o interesse de seu ouvinte era parte da certeza do prazer da leitura e do sucesso do texto. Sobre Tam Fleck, famoso pelas leituras que fazia de seus livros de aventura, diz o autor: *tinha por norma não ler mais de duas ou três páginas de cada vez, entremeadas com observações sagazes, como se fossem notas de pé de página, e dessa forma sustentava um interesse extraordinário pela narrativa*<sup>3</sup>. Seu saber havia aprendido com uma velha parenta que contava histórias para ele e para seu irmão.

Pregadores de diferentes doutrinas, em seu esforço de conversão, não hesitavam em lançar mão de recursos narrativos próprios da cultura popular. Sacerdotes cristãos aproveitavam-se de provérbios, ditos populares, aforismos e também dos ganchos. Os sermões nos quais utilizavam técnicas consagradas da oralidade eram interrompidos em momentos de tensão para que a público acompanhasse atento as peripécias do Antigo e Novo Testamentos. Após demoradas pausas sugestivas os sacerdotes encerravam os sermões com frases contundentes e reforçadas pelo suspense.

Os meios de comunicação de massa e a indústria cultural foram muito sensíveis à tradição milenar das formas narrativas, especialmente as populares, daí o uso da comicidade, das expressões mímicas e orais e de estratégias de comunicação, entre as quais está o gancho. Foi ele também que consagrou Sheherazade – personagem das *Mil e uma noites* e talvez a mais famosa contadora de história de todos os tempos. Diz a lenda que o sultão Schariar, tendo sido traído pela mulher, resolvera mandar executar todas as esposas que tivesse, dali para a frente, na noite seguinte às núpcias. Pretendia, assim, evitar novas possíveis traições. Diante da desgraça que então se abateu sobre o reino, Sheherazade decidiu oferecer-se como esposa, driblando a obstinação do marido com a estratégia de, ao clarear do dia, interromper suas histórias num momento de grande interesse. Curioso pelo final da história, Schariar foi adiando por mil e uma noites a execução da esposa, quando enfim convenceu-se de sua fidelidade, comprovada pela assiduidade com que ela comparecera ao ritual narrativo.<sup>4</sup>

A atenção permanentemente despertada pelos cortes meticulosamente arquitetados seduziam o soberano e o prendiam inelutavelmente a Sheherazade e às suas histórias. A imprensa, o rádio e a televisão souberam, como ela, estabelecer vínculos de fidelidade com o

seu público, constantemente interessado no desdobramento das histórias e no desenrolar dos acontecimentos.

O *gancho* - essa ferramenta com a qual o narrador secciona sua história em pedaços, mantendo o interesse e avivando a curiosidade de seu interlocutor - é uma intrincada gramática que exige todo um "amarramento" próprio da trama. Os ganchos sintetizam os capítulos diários de uma narrativa seriada, demonstrando que as intrigas foram urdidas exatamente para terminarem nesse hiato preciso e calculado - é como se o narrador começasse a escrever o capítulo, pensando já em como encerrá-lo. Podemos dizer que quem escreve tanto conta como sugere o que não conta, quando silencia, corta ou interrompe. Há um enredo que se apresenta no texto e outro que se esconde na imaginação do público, proposto pelo narrador. O gancho acentua os silêncios, as propostas, as ambigüidades, as sugestões, estimula os desejos, as expectativas, os sonhos.

### **O gancho na linguagem televisiva**

O gancho tornou-se elemento dos mais importantes na indústria cultural e nas narrativas seriadas nos mais diferentes meios de comunicação<sup>5</sup>. Os folhetins que passaram a ser editados diariamente nos jornais que circulavam nas cidades européias no século XIX, já utilizavam de maneira adequada o gancho, como meio para manter a atenção de seu leitor, garantindo a compra do exemplar do dia seguinte quando os desenlaces das histórias seriam enfim conhecidos. O autor, sabiamente, conseguia satisfazer a curiosidade desse leitor e criar novos interesses e amarrações cuja solução ele deixaria sempre para outro dia. A narrativa seriada e o bom uso do gancho foram responsáveis, entre outros fatores, pelo hábito que se formou de leitura diária dos periódicos.

Marlyse Meyer identifica o gancho como uma das características da literatura folhetinesca e afirma que a exigência desse recurso passou a influenciar a própria estrutura do romance e a caracterizar o estilo dos autores, tornando alguns deles famosos pela perícia que demonstravam ao usá-lo. Balzac, segundo Meyer, teria sido um admirador de Eugène Sue e teria com ele aprendido a fragmentar seus romances. A arte do gancho implica em cortar de forma adequada a história em capítulos sem *destruir a impressão de continuidade e totalidade*<sup>6</sup>.

A indústria cultural foi se especializando nesse mister e quando além da imprensa passou a contar com outras mídias como o rádio e a televisão, o uso desses mecanismos de

sedução e de mobilização psico-social se tornou cada vez mais imperiosa. Com uma grade horária ininterrupta e com a audiência doméstica, os novos meios de comunicação passaram a levar cada vez mais a sério sua capacidade de disputar a atenção do público tornando-o também fiel aos seus encontros narrativos. Assim, a relação que se estabelece é mais estreita e envolvente. O gancho, aguçando a imaginação e a curiosidade de ouvintes e telespectadores, passa a ser um recurso dos mais utilizados.

Desde o início da programação radiofônica e televisiva, as narrativas seriadas exibiram o talento no uso do corte, deixando o público "pendurado" nas emoções diárias, dosadas e em conta-gotas. Embora o termo *gancho* tenha nascido da prática jornalística, referindo-se à relação possível estabelecida entre matérias diferentes, ele se consagra como elemento característico das narrativas essencialmente ficcionais. Tendo por característica a linguagem poética e o uso de metáforas, a obra de ficção exige o mergulho do leitor/ouvinte, ou do receptor, na trama criada. O gancho é uma das alavancas desse complexo processo ficcional. A esse respeito nos diz Umberto Eco: *Em toda obra de ficção, o texto emite sinais de suspense, quase como se o discurso se tornasse mais lento ou até parasse, e como se o escritor estivesse sugerindo: "agora tente você continuar..."*<sup>7</sup>

Inúmeros periódicos, que proliferaram nas décadas de cinquenta e sessenta do século XX, traziam folhetins que faziam avançar, semana a semana, mês a mês, uma história cheia de ações e emoções, aprimorando-se essa técnica de partir histórias emendando-as já aos capítulos seguintes. Radionovelas e telenovelas, narrativas que se caracterizam pelo desenvolvimento prolongado de tramas, tornaram-se notáveis no uso e abuso de ganchos. As atividades comerciais dessas mídias, por outro lado, acabaram impondo novos cortes para a inserção de mensagens publicitárias, o que exigia enredos com apelos cada vez mais intensos, capazes de manter o público "ligado" apesar dessas pausas nem sempre desejáveis.

O desenvolvimento dos meios de comunicação de massa e o sucesso comercial das programações televisivas, entretanto, fizeram com que, aos poucos, o gancho fosse se modificando e tendo uma participação mais ampla e diferenciada no discurso midiático. A invenção do videotape e a possibilidade de edição dos capítulos das telenovelas fizeram do corte uma maestria na qual se esmerava não só o autor como também o editor que passou a apelar a essa arte da fragmentação. O alto preço alcançado pelas emissoras na venda dos espaços publicitários, por outro lado, levou a uma aceleração da linguagem televisiva com mensagens que procuravam falar cada vez mais em menos tempo, através de um estilo acentadamente audiovisual e sugestivo. Essa aceleração impregnou a programação regular e,

em especial, as telenovelas, caracterizadas até então por uma narrativa lenta, repetitiva e cotidiana. O resultado foi o uso de uma maior quantidade de câmeras filmando vários ângulos diferentes, e um maior número de cortes. Se, nas novelas brasileiras da década de sessenta era possível transmitirem-se cenas de até cinco minutos de duração, atualmente, elas raramente ultrapassam um minuto, parecendo, mesmo assim, longas ao espectador. Cortar e emendar tornou-se tarefa importante de autores, diretores e editores de narrativas televisivas, todos eles buscando não cansar os espectadores e, ao mesmo tempo, despertar-lhes o interesse e uma fidelidade de súltão apaixonado.

Mas, não para aí o desenvolvimento da mídia televisiva e a preocupação crescente com a audiência. O controle remoto dando aos espectadores a possibilidade de troca de canais e a perda de posições hegemônicas de emissoras que contavam com um público cativo, levou essa Sheherazade eletrônica a uma atitude ansiosa de verdadeira perseguição por seus espectadores - os folhetins tornaram-se mais melodramáticos e o gancho, cada vez mais elaborado. Quando podemos perceber esse cuidado na criação de ganchos mais elaborados? Quando torna-se explícita a escolha engenhosa do conflito focado na cena final, entre comerciais e blocos de capítulos; quando os protagonistas aparecem no momento de corte; quando a direção de câmera acentua a expressão fisionômica do ator e o *close* faz com que o espectador mergulhe no interior da personagem, e quando a última fala parece dirigir-se diretamente ao público, despedindo-se dele.

A aceleração da linguagem televisiva, a qual nos referimos, e essa preocupação com o corte e a continuidade da narrativa ficam evidentes nas telenovelas atuais quando, após a repetição da cena de corte do dia anterior, prossegue-se com o capítulo sem colocar no ar a ficha técnica, como era usual até pouco tempo. Não há um minuto a perder nesse processo intrincado e cada vez mais instável de sedução.

Além do advento do controle remoto, arma indispensável do público televisivo, os anos noventa assistiram à instalação das TVs a cabo, aumentando a competição entre programas televisivos brasileiros e estrangeiros. O desenvolvimento tecnológico, as transformações do meio, a excessiva comercialização dos espaços e a concorrência fizeram da linguagem midiática um tecido cada vez mais fragmentado em que as pausas e os apelos se tornaram cada vez mais contundentes.

Os noticiários, constantemente interrompidos pela publicidade, começaram também a fazer uso do gancho, não mais como uma ligação entre assuntos diversos, mas como elemento capaz de trazer o ouvinte de volta, depois de passar pelos inconvenientes mas necessários

anúncios. Introduzir as manchetes das notícias que estão previstas para os blocos subsequentes, estimulando curiosidades e interesses, tornou-se um recurso cada vez mais comum nos diversos veículos da mídia. Como os pregões dos vendedores ambulantes, o anúncio daquilo que será apresentado alcança o público, desperta vontades e prende a atenção.

Não é raro que figuras de impacto apareçam na televisão, pouco antes dos intervalos, convidando o público a retornar à programação, seduzindo-o com o anúncio do que o espera após os comerciais. Abre-se um sorriso e o artista ou âncora termina sua fala com um inevitável: "você não pode perder..."

Também o formato dos programas de entrevistas e variedades tem procurado privilegiar essa amarração e esse apelo ao público entre os blocos separados por comerciais: No *Fantástico*, exibido pela Rede Globo há décadas, foi criada uma nova estratégia que remete aos recursos do gancho. No penúltimo bloco, os apresentadores perguntam ao público qual o assunto que desejam ver tratado nas matérias do próximo programa, dali a uma semana. Três temas são propostos e os telespectadores são convidados a escolher através de ligações telefônicas. Ao final do programa, informa-se o tema escolhido, criando-se a expectativa em relação ao próximo programa - trata-se de um gancho entre blocos e entre programas. Assim, o gancho se expande e se transforma em elemento característico da linguagem televisiva, mostrando, por um lado, o alargamento desse mercado e a proliferação de opções e, por outro, a importância dada ao receptor que aparece, para a indústria cultural, como o poderoso sultão que manteve Sheherazade entre a vida e a morte por quase mil e uma noites. Com isso os recursos de corte, serialização, fragmentação e fidelidade na relação comunicativa tornam-se cada vez mais complexos e elaborados.

O programa *Você Decide*, também da Rede Globo, estimula o interesse do espectador possibilitando a intervenção do espectador no desenlace do conflito abordado pela história - através de uma chamada telefônica ele opta por um entre dois finais que a emissora lhe indica. Além desse recurso que incentiva a participação do público, o papel sedutor do apresentador leva quem assiste ao programa a responder de maneira positiva ao seu "Você verá no próximo bloco..." , convite irrecusável quando feito por artistas de grande popularidade junto ao público, como o ator Tony Ramos ou o ex-modelo Luciano Szaffir, pai da filha da apresentadora Xuxa.

Há na televisão brasileira um novo formato que mistura ficção e realidade - trata-se de *No Limite*, produzido também pela Rede Globo, inspirado no popularíssimo *Big Brother*, já apresentado na Europa e nos Estados Unidos. Os participantes são geralmente jovens e não

atores que, selecionados pela emissora, prestam-se a uma experiência nova: conviver durante certo tempo em um espaço determinado e sem contato com pessoas externas à produção, enfrentando desafios como falta de comida, cansaço e conflitos de relacionamento entre os participantes. Todo esse processo é filmado pela emissora que exhibe, semanalmente, trechos dessa vivência. Ao final do capítulo apresentado, os participantes votam pela exclusão de um dentre eles. Aquele que permanecer, vencendo as provas e resistindo ao processo de exclusão, ganha um prêmio em dinheiro. A decisão final depende também de votos dos espectadores.

Trata-se de um formato que mescla ficção, realidade, brincadeira e gincana e que trabalha com a expectativa de desempenho dos jovens e com a difícil experiência da expulsão do grupo. Há nesse programa a nítida preocupação com os elementos de mobilização psicossocial: a participação de pessoas "comuns" que acentuam o naturalismo televisivo, o apelo *voyeurista* do público que assiste à vida íntima e cotidiana do grupo, além do gancho que se caracteriza pela surpresa em relação a quem será eliminado a cada semana. A possibilidade de participação do público na escolha do vencedor, nos moldes do *Você Decide* – também é fator de mobilização.

Mas, poderemos continuar chamando esses recursos televisivos de *ganchos* ou será que as transformações aqui mencionadas os descaracterizam? Para efeito das nossas análises e da forma como concebemos essa técnica de elaboração narrativa, continuam sendo ganchos: constituem-se em estratégias de interrupção/costura de uma história com o objetivo explícito de despertar o interesse, a curiosidade e a atenção do espectador/ouvinte. Continuam sendo ganchos por serem recursos através do qual uma programação resolve a descontinuidade imposta pela grade de programação ou por comerciais.

Porém, como em toda linguagem que se desenvolve, o gancho sofreu um processo de complexificação que fez dele mais do que o resultado da habilidade do autor no corte, transformando-se em intrincada forma de mobilização do público, envolvendo outras artimanhas como a ilusão participativa do espectador. Faz parte da cultura da atualidade esse apelo constante à participação nas mais diferentes manifestações – até mesmo as obras de arte, antes intocáveis, tornam-se manipuláveis, usáveis e tácteis. Cinema e televisão apresentam-se sob forma interativa e nunca houve tanto empenho, por parte das emissoras em conhecer e ouvir clientes, leitores e interlocutores. Natural, portanto que a interatividade e a participação se incorporem às estratégias de "fidelização" do público utilizadas pela mídia.

Além das características comuns aos ganchos - esmero no corte e agilidade na costura, há aspectos dessas narrativas que aproximam os ganchos folhetinescos do século XIX da

complexa estrutura dos atuais programas televisivos em que os recursos de fragmentação e emenda de textos se sofisticaram. Trata-se das características dessas histórias - radionovelas, telenovelas e programas participativos e interativos, do tipo *Você Decide* e *No Limite*, têm em comum uma estrutura repetitiva e redundante que permite ao público antever aquilo que o aguarda.

Como dissemos no início deste texto, a interrupção do capítulo da telenovela faz com que o espectador permaneça conectado à história elaborando o desfecho, torcendo pelo herói e pela solução do conflito. Fosse esse desenlace surpreendente ou inesperado, o gancho não teria esse poder de mobilizar o espectador, remetendo-o para o final da trama. Nesse sentido o gancho se afasta do suspense que, ao contrário, se apoia no mistério e no desfecho que o autor guarda consigo e, muitas vezes, esconde de seu público.

Embora o suspense tenha sido utilizado em inúmeros ganchos de telenovelas, como em *Vale Tudo*, em que o autor Gilberto Braga manteve os espectadores na dúvida acerca do assassinato de Odete Roithman<sup>8</sup>, eles não se confundem. O suspense é um gênero literário e midiático que diz respeito à obra como um todo e à intensificação de uma situação de medo, mistério ou angústia proposta pela trama. O gancho é um recursos mais formal do que temático (embora seja intensificado por determinados conteúdos temáticos) que diz respeito mais à forma como um narrador conduz sua história. Podemos dizer que o gancho é marcado pela ruptura, pelo secionamento e pelo impedimento da continuidade, enquanto o suspense se manifesta pela intensidade e pela continuidade narrativa. O próprio Hitchcock afirmou que não se deve confundir suspense com surpresa<sup>9</sup>. Também não podemos confundir ruptura com continuidade.

O gancho, portanto, enquanto estratégia narrativa, vincula-se à repetitividade e a um texto que, ainda que aos pedaços, tem prosseguimento, relacionando-se, assim, explicitamente com a serialidade e com a fidelidade dos interlocutores no processo narrativo. Para obter eficácia nesse processo utiliza a surpresa, o suspense, estímulos psico-sensoriais e o apelo participativo do público.

### **O Gancho em meios digitais**

Sendo o gancho um recurso utilizado amplamente nos meios de comunicação de massa, dada a sua tradição e eficácia enquanto meio de sedução do público ouvinte ou espectador, é compreensível que ele tenha sido incorporado pelos mais diferentes veículos e em especial, pela televisão. Agora, com a emergência dos meios de comunicação digitais

sobre os quais se prevê uma rápida incorporação à televisão, como é utilizada essa técnica milenar?

Embora os meios digitais apresentem uma variedade muito grande de formatos e gêneros, podemos já identificar características de uma linguagem que começa a se estabilizar: estrutura narrativa não linear; fragmentação textual em partes componentes; flexibilidade na conexão entre essas partes; estímulo à interatividade do usuário ou entre usuários; circularidade da informação, comunicação globalizada.

Como a televisão, os meios digitais tendem à fragmentação criando narrativas constituídas de unidades em permanente desdobramento que vão se aglutinando num percurso estabelecido, em parte, pela iniciativa e vontade do público. Desse ponto de vista, as novas tecnologias se mostram mais abertas e permeáveis, permitindo ao usuário mais do que simplesmente *zapear*, como na TV, mas *navegar*, optando, a seu *bel prazer*, por saídas e entradas disponíveis. Há portanto, um número inusitado de cortes que o usuário vai costurando de acordo com seu interesse a partir de uma série de aberturas que lhe são acessíveis, os chamados *links*.

Estaria Sheherazade preparada para uma situação como essa em que o sultão goza de liberdade para escolher entre suas mil histórias e, talvez até, entre mil contadores igualmente interessados em chamar sua atenção? Para não ser condenada à morte, nossa contadora teria que se valer de mil artimanhas como a sedução do audiovisual, uma interatividade ágil e fácil e uma história de conteúdo envolvente capaz de manter seu sultão cada vez mais interessado no seu desenrolar. A interrupção da história exigiria cada vez mais perspicácia, domínio técnico e narrativo.

Os meios digitais, por essas características, exigem maior conhecimento da arte da segmentação e costura, pois o usuário pode a qualquer momento desviar-se da rota traçada e não retornar nunca mais. Não se trata mais do simples corte da narrativa, como na literatura balzaquiana, mas de estratégias formais e técnicas que garantam uma continuidade necessária da comunicação. Os ganchos entre páginas e sites, são elemento básico para a leitura das narrativas digitais.

Além dessa estrutura flexível e circular, colabora para essa comunicação instável, a ausência de uma grade horária e a fraca serialidade dos meios computacionais. Ao contrários do rádio e da televisão, as mídias digitais estabelecem uma relação mais livre, ocasional e informal com o público. As informações se superpõem em camadas, não se sucedem como nos meios convencionais, sendo sempre possível voltar no tempo e acessar o que já passou. A

facilidade de registro e gravação dá ao usuário grande liberdade no gerenciamento do horário e da duração da comunicação. Diante disso, a arte de contar histórias tem que ser revista e adaptada. Como garantir o interesse pelo desfecho de uma narrativa ou por determinada solução para um conflito, se cada leitura é única, pessoal e intransferível? Como estabelecer vínculos e medir fidelidades se o ouvinte/usuário pode chegar a qualquer hora e momento?

Não estamos nos referindo apenas às histórias escritas em capítulos que são publicadas na rede e que utilizam os ganchos convencionais dos folhetins, estamos nos referindo aos ganchos próprios da linguagem e do meio computacional - ao esforço por seccionar conteúdos mantendo ainda, como dizia Marlyse Meyer, certa continuidade e inteireza. São ganchos que utilizam recursos tecnológicos sofisticados, próprios das novas mídias eletrônicas.

Embora encontremos exemplos convencionais de utilização dos ganchos em histórias escritas em linguagem literária cujos capítulos são interrompidos em trechos de maior tensão, percebe-se já um enfraquecimento no uso do recurso decorrente da disponibilização dos capítulos anteriores ao público e da ausência de cotidianidade na relação comunicativa. Inseridas no tempo sem fim das redes globalizadas, esas histórias perderam sua continuidade e a inserção no cotidiano do leitor.

Há outras tentativas, entretanto, que já exibem certa sofisticação tecnológica e autoral que reinventam a arte do gancho. No endereço [http://www.novela\\_web.com.br/port.novelas/1st/cap1](http://www.novela_web.com.br/port.novelas/1st/cap1) publica-se uma novela que tenta adaptar o formato televisivo para a Internet, utilizando vídeo, texto escrito e áudio. É a história de um casal de adolescentes, ele morando no Brasil e ela nos Estados Unidos, que se conhecem numa sala de bate-papo da Internet e iniciam um romance. Cada lance desse namoro eletrônico utiliza um dos recursos do meio – emails, imagens digitais, conversas em tempo real e teleconferência. Cada capítulo se encerra pela relação interrompida pela impossibilidade da comunicação – a ligação rompe-se, outras pessoas desejam ocupar o computador ou um dos jovens precisa sair para compromissos inadiáveis. Além do uso da linguagem multimidiática, esses ganchos tecem uma crítica velada aos limites da comunicação nos meios digitais. O próprio título da novela, *At first site*, reflete essa preocupação com um jogo de palavras.

Um exemplo interessante é apresentado no site Superbad (<http://www.superbad.com/1/trunk/trunk.html>) onde o visitante encontra um labirinto de textos, aparentemente sem sentido, utilizando diferentes linguagens - textos escritos, cartoons, fotos e animações. O internauta percorre a esmo as diversas saídas, num percurso aleatório

com o qual vai criando sua própria história. Um desses textos parodia uma história de aventuras – *The mystery of Monster Mountain (and Captain America)* que não só ironiza o gênero como os ganchos que encerram capítulos. Ao final de um texto cheio de *non senses*, o autor convida o leitor a nova busca entre páginas do site com a frase:

*...to be continued... go to somewhere else.*

No endereço <http://www.2.uol.com.br/mixbrasil/frasaia.html>, há uma proposta de um conto interativo, cuja dinâmica parece inspirar-se em estruturas televisivas de programas do tipo *Você Decide. Lição de Casa*, escrito na primeira pessoa, relata a experiência de um professor que sofre assédio de um aluno homossexual. A história é interrompida quando o garoto finalmente o aborda aparecendo tela três opções possíveis para escolha do leitor:

*O que deveria eu fazer agora?*

*a- Marcar o tal encontro e ver no que dava?*

*b- Esquecer aquilo e me livrar do garoto?*

*c- Sentar com ele e esclarecer as coisas ali mesmo?*

Depois da escolha, o leitor deve clicar numa barra de envio na qual está escrito: ***Agora está em suas mãos resolver esta situação.***

Além desses exemplos que envolvem interatividade, multilinguagem e uma atitude crítica a respeito das formas narrativas consagradas por outras mídias, há experiências artísticas que brincam com essa atitude de permanente busca do internauta que parece ir de um lugar para outro de forma quase sempre inesperada, aleatória e cheia de surpresa.

No endereço <http://www.chez.com/eu/perspcla.htm>, o visitante encontra uma página que vai se desdobrando em inúmeras outras, com janelas e barras de rolagem que se abrem de forma aparentemente desordenada, sem que o usuário/leitor possa controlar o processo. Nessa brincadeira estética ele passa pela experiência de acessar sempre aquilo que não escolheu, mostrando a natureza infinita do meio e a dificuldade de seguir por um mesmo caminho. Nesse contexto, o gancho faz parte de uma nova gramática que se cria e consagra.<sup>10</sup>

## **Conclusão**

Helena entra em casa, fecha a porta e corre os olhos pela sala de estar de sua casa, meio na penumbra. Sua expressão é preocupada. Começa a percorrer o cômodo em direção à porta que dá para a parte interna da casa. Passeia o olhar por tudo como se procurasse alguma coisa. Ela desconfia de que Edu, seu namorado, e sua filha Camila estejam se apaixonando

um pelo outro. Ela vai para o seu quarto em busca de consolo, mas antes de se acomodar vê a porta fechada do quarto de Camila. Abre a porta e penetra no dormitório onde vê uma fotografia na qual aparecem sorridentes e despreocupados Camila, Edu e ela, num trágico triângulo amoroso pressentido pela máquina fotográfica. Sua expressão é amarga.

Nesse momento, aparecem na tela as seguintes opções:

1- Assista ao final traçado pelo autor.

2- Escolha um dos finais possíveis e assista à cena de sua opção:

Edu fica com Helena e Camila morre de leucemia.

a- Edu fica com Camila e Helena viaja para longe.

b- Edu viaja para longe, Camila morre e Helena casa-se com outro.

Não se esqueça de confirmar sua escolha clicando em ENVIAR

3- Imagine um final seu para a história escrevendo no espaço abaixo e clicando em ENVIAR. Nossos editores lerão a proposta e selecionarão uma das contribuições para aparecer no site.

4- Participe do game, contracenando com os personagens e interferindo no desenrolar da história.

5- Participe de um grupo de discussão a respeito de mães e filhas que se apaixonam pelo mesmo homem.

6- Links para outras histórias cheias de emoção.

Um sultão assombrado desiste de vingar-se das mulheres infiéis contra as quais impusera castigo tão violento. Consola-se de suas decepções no mundo espetacular de histórias inconclusas.

## NOTAS

- <sup>1</sup> Helena é o nome da protagonista, interpretada por Vera Fischer, na novela *Laços de Família*, de Manuel Carlos, apresentada em 2000-2001 pela Rede Globo de Televisão, no horário das 20:30 hs.
- <sup>2</sup> Para Gaston Bachelard, as repercussões e ressonâncias são características fundantes da imaginação poética - BACHELARD, Gaston - *A poética do espaço* – São Paulo, Martins Fontes, 1988
- <sup>3</sup> MANGUEL, Alberto – *Uma história da leitura* – São Paulo, Cia das Letras, 1997, p. 143
- <sup>4</sup> Sheherazade é personagem do conto moldura que explica a origem dos diversos contos que compõem *As Mil e Uma Noites* - coletânea de origem oriental traduzida para o inglês no século XIX e amplamente divulgado no ocidente.
- <sup>5</sup> O gancho foi objeto de pesquisa realizada por Maria Cristina Castilho Costa em projeto financiado pela FAPESP *O gancho da telenovela, análise estética e sociológica* - São Paulo, 1997-1999
- <sup>6</sup> MEYER, Marlyse – *Folhetim* – São Paulo Cia das Letras, 1996, p.63
- <sup>7</sup> ECO, Umberto – *Seis passeios pelos bosques da ficção* – São Paulo, Cia das Letras, 1994, p. 56
- <sup>8</sup> *Vale Tudo* foi a telenovela apresentada pela Rede Globo de Televisão, no horário das 20 hs, entre 1988 e 1989
- <sup>9</sup> MATUCK, Carlos - *Hitchcock - Truffaut - Entrevistas* - São Paulo, Brasiliense, 1986.
- <sup>10</sup> Os sites aqui apresentados fazem parte da pesquisa *As Formas Narrativas em Mídias Eletrônicas. Análise estética e sociológica* – financiada pela FAPESP através de processo de número 99/01123-0.

## BIBLIOGRAFIA

ALCÁZAR, Migdalia Pineda. *Los procesos de la comunicación a la luz de los medios interativos: revisiones conceptuales y de tipologias*. Trabalho apresentado no V Congreso de la Asociación Latinoamericana de Investigadores de la Comunicación. Santiago do Chile, abril de 2000.

ARATA, Luis O. *Reflections about Interactivity*. luis.arata@quinnipiac.edu.

BACHELARD, Gaston - **A poética do espaço** – São Paulo, Martins Fontes, 1988

CHARTIER, Roger. **A aventura do livro : do leitor ao navegador**. São Paulo, UNESP, 1998.

COSTA, Maria Cristina. **A milésima segunda noite - da narrativa mítica à tele novela**. São Paulo, Annablume, 2000.

\_\_\_\_\_ *O gancho da telenovela - análise estética e sociológica*. Relatório Científico Final apresentado à FAPESP. São Paulo, junho de 1999.

\_\_\_\_\_ *As formas narrativas em mídias eletrônicas* – Relatório Científico apresentado à FAPESP. São Paulo, maio de 2000.

ECO, Umberto. **A obra aberta**. São Paulo, Perspectiva, 1991.

\_\_\_\_\_ **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo, Cia das Letras, 1994.

GUIMARÃES, Luciano. *Autoria e Interatividade*.  
<http://www.geocities.com/Athens/1902/interativo.html>

HUNT, Russel A.- *Speech Genres, Writing Genres, School Genres e Computer Genres*. <http://www.stthomasu.ca/~hunt/smbsite/>

MANGUEL, Alberto. **Uma história da leitura**. São Paulo, Cia das Letras, 1997.

MARCONDES FILHO, Ciro. *Alice no país do videodrome: de como os receptores foram tragados pela interatividade da comunicação eletrônica*. In: **Revista Novos Olhares**. São Paulo, CTR/ECA/USP, ano 2, número 4, ago/dez 1999.

MATUCK, Carlos - *Hitchcock - Truffaut - Entrevistas* - São Paulo, Brasiliens e, 1986

MEYER, Marlyse – *Folhetim* – São Paulo Cia das Letras, 1996, p.63

MURRAY, Janet H. **Hamlet on the Holodeck. the future of narrative in Cyberspace**. New York, The Free Press, 1997.

OFFMAN, Craig. *Admirável elivro novo*. in: **Folha de São Paulo**, Caderno Mais. São Paulo, 9 de abril de 2000.

OLIVEIRA, Ana Claudia e FECHINE, Yvana. **Imagens Técnicas**. São Paulo, Hacker Editores, 1998.

PALACIOS, Marcos. Hipertexto, fechamento e o uso do conceito de não-linearidade discursiva. <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/palacios/hipertexto.html>

RICOEUR, Paul. **Historia y narratividad**. Barcelona, Ed. Paidós, 1999.

SILVA, Marco. *O que é interatividade*. Publicado no endereço <http://www.senac-nacional.br/boletim/boltec38.thm>

VICENTE, Carlos Fadon – *Tele-presença-ausência* – Publicado no site da UNICAMP

WAGMISTER, Fabian. *El arte digital es una obra abierta*. Publicado em <http://www.clarim.com/suplementos/cultura/99-12-03/e-01210d.htm>

WINKING, Yves. **A nova Comunicação**. Campinas (SP), Papirus, 1999.