



## **A Televisão a partir da Internet: uma Proposta para o Audiovisual<sup>1</sup>**

Polyana Amorim CHAGAS<sup>2</sup>

Caio Rafael Carvalho FRANCO<sup>3</sup>

Pedro de Almeida CANTO<sup>4</sup>

Petrus CINTRA<sup>5</sup>

Talita Leite DIAS<sup>6</sup>

Patrícia AZAMBUJA<sup>7</sup>

Universidade Federal do Maranhão, São Luís, MA

### **APRESENTAÇÃO**

O presente trabalho representa a etapa de conclusão da primeira fase do projeto de pesquisa *Interfaces Digitais: do telespectador-usuário às novas possibilidades no audiovisual* (AZAMBUJA, 2007), fruto de provocações iniciadas com o ano de 2007, a partir de discussões sobre as possibilidades de agregar aos meios audiovisuais (e seus conteúdos tradicionalmente veiculados pela televisão convencional), aspectos como fragmentação, hipermidialidade e interatividade real com os conteúdos apresentados. Características, hoje, bem comuns com a ampliação das possibilidades digitais, em especial, pela difusão das práticas empregadas na internet.

O advento da internet contribuiu para consolidação de uma forma diferente de pensar e interagir com os conteúdos veiculados pelos meios de comunicação em geral, assim como, pelas novas práticas para elaboração de tais obras.

Nota-se, atualmente, que muitas produções para televisão fazem uso de uma narrativa mais fragmentada em sua composição - principalmente pela influência dos *videomakers* independentes e da videoarte. Contudo, por motivos técnicos, evidenciando-se a partir de uma estrutura ainda convencional, linear e sem a interatividade direta, incorporando apenas esteticamente características similares aos produtos da web, ou utilizando a própria internet como meio complementar.

Por outro lado, a internet utiliza peças comumente veiculadas pela televisão para integrar o leque ofertado por ela aos internautas (documentários, narrativas seriadas, clipes e, até mesmo, vídeos amadores), sendo até bastante comum ouvir relatos de que a internet serve de base para reorganizar e complementar os conteúdos da televisão, possibilitando novas maneiras de assistir TV, no entanto, a própria TV “tem sido espantosamente lenta em aprender com a internet no sentido da linguagem, sobretudo

---

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao Expocom - 2008, na categoria E - Áreas Emergentes, modalidade produto Científico, como representante da Região Nordeste.

<sup>2</sup> Aluna líder do grupo e estudante do 7º. Semestre do Curso de Comunicação Social – habilitação Rádio e Televisão da UFMA, email: polyanamorim@hotmail.com.

<sup>3</sup> Estudante do 7º. Semestre Curso de Comunicação Social – habilitação Rádio e Televisão da UFMA, email: caiorafaelfranco@hotmail.com.

<sup>4</sup> Estudante do 7º. Semestre Curso de Comunicação Social – habilitação Rádio e Televisão da UFMA, email: pedrocanto3@hotmail.com.

<sup>5</sup> Estudante do 3º. Semestre Curso de Comunicação Social – habilitação Rádio e Televisão da UFMA, email: tv@kamaleao.com.

<sup>6</sup> Estudante do 6º. Semestre Curso de Comunicação Social – habilitação Rádio e Televisão da UFMA, email: talitadias85@hotmail.com.

<sup>7</sup> Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Comunicação Social da UFMA, email: patriciaazambuja@ufma.br.

nas formas de tratar informação [...] São poucas as tentativas de usar o espaço virtual da televisão de forma a ‘caber mais informação’” (ABRAMO, 2007, p.E8).

Também é bastante comum ouvir de pesquisadores, entre estes Arlindo Machado (2005), e, inclusive, de forma bastante coerente, que a televisão – apesar das influências que sofreu - permaneceu durante todo o século XX como um veículo extremamente auditivo, herança não esquecida do rádio. Afirmção que traduz uma postura bastante reacionária de um dos veículos de comunicação mais influentes no país, chegando a atingir aproximadamente 97% da população brasileira.

Em cinquenta anos de existência, a televisão de acesso amplo (aberta), apesar de incorporações técnicas e transformações estéticas importantes, na verdade, sofreu poucas mudanças significativas em sua estrutura central. É, especificamente, no início da década de 90 que a internet, e com ela características como hipertextualidade e interatividade, começa a influenciar os meios que vinham sustentando o processo de mediação comunicativa. Com base digital, se apropria do que cada veículo analógico traz como essência: texto-investigação, áudio-dinamismo-interatividade, imagem-realismo-emoção, e constitui uma sustentação sólida e completa para a comunicação mediada. Produz, também, através da distribuição em conexão de rede mundial, volume e ritmo nunca antes imaginados para os canais de distribuição; e busca, em espaços de tempo cada vez mais curtos, possibilidades ágeis e eficazes de transferências de dados.

A partir da digitalização do sinal de transmissão aberta no Brasil (SBTV-D) – iniciada em São Paulo no ano de 2007 – suportes televisivos renovados possibilitarão constituir “mecanismos mais inteligentes” que colaborem com a popularização das ferramentas hoje bastante comuns no espaço cibernético da “grande rede”.

Na verdade, a hipermedialidade é uma das características mais relevantes deste novo momento, capaz, inclusive, de produzir transformações qualitativas nos procedimentos de mediação técnica, agora com bases colaborativas, a partir das quais os “antigos” espectadores da televisão analógica passam de agentes passivos a navegadores-usuários, utilizando o hipertexto como nova base de organização da linguagem - proporcionando um suporte para infinitas opções. Opções estas geradas por um novo tipo de audiência: o “leitor imersivo”, analisado por Lúcia Santaella como um tipo de leitor transformado, que tinha como herança a captação de informações de forma mais contemplativa e como simples espectador, assimilando páginas em seqüência, e passa a usuário, “em estado de prontidão, conectando-se entre nós e nexos, num roteiro multilinear, multissequencial e labiríntico que ele próprio ajudou a construir ao interagir com os nós entre palavras, imagens, documentação, música, vídeo etc” (2004, p. 33).

Enfim, a agilidade gerada por essa nova estrutura de comunicação, na verdade, lhe confere o *status* não mais de veículo isolado, mas, sobretudo, de canal de distribuição, visto que suas bases geram possibilidades de convergência para diversos mecanismos e linguagens “convencionais”. O volume cada vez maior de informações somado à estrutura “multiseqüenciada” de distribuição e à interação veículo-público proporcionam uma gama de alternativas bem pouco exploradas pela televisão aberta no Brasil, até então. Por outro lado, apesar da amplitude de acesso mundial gerada pela “grande rede de computadores”, há um redirecionamento na forma de captar tais conteúdos, que deixa de ser aberta e homogênea e passa a ser específica, definida pela própria audiência e suas necessidades. Essa prática passa a ser definida por alguns pesquisadores como desmassificação dos meios de comunicação de massa (DIZARD, 2000).

Janet H. Murray, em *Hamlet no Holodeck*, afirma que os computadores reorganizam as estruturas de apresentação dos textos, imagens e filmes.

Eles podem mostrar todos os diferentes modos pelos quais um francês diz ‘alô’ num único dia, ou todas as seqüências que Zeffirelli decidiu não incluir em sua



versão de Romeu e Julieta. Proporcionando maior controle sobre diferentes espécies de informação, esses dispositivos nos convidam a lidar com as tarefas mais complexas e a formular novos tipos de questões (2003, p.22). A existência do hipertexto proporcionou aos escritores a oportunidade de experimentar outras formas de segmentação, justaposição e encadeamento lógico. Histórias escritas em hipertexto geralmente têm mais de um ponto de entrada, muitas ramificações internas e nenhum final bem definido (2003, p.65).

O aumento considerável na oferta de informações e o mecanismo de participação real no processo de comunicação passam a definir uma assimilação complexa e diferenciada em relação aos mecanismos convencionais. Por isso mesmo, termos como <hiperinteratividade> propõem reflexões e mudanças estruturais para os novos procedimentos comunicativos, pois representam a possibilidade de acesso instantâneo a um volume de informações ilimitado, de forma multilinear, mas, sobretudo, representam uma nova maneira de reorganizar os grupos de trabalho a partir de bases cooperativas e de múltiplas formas de interação, renovando a relação do usuário com os demais indivíduos inseridos no processo e, até mesmo, com a própria estrutura comunicativa. Bases não mais simplesmente computacionais, ou técnicas, mas de interesse humano e individual.

## **2 OBJETIVOS**

O objetivo central do <HIPERvídeo> é propor (a partir da pesquisa e da experimentação) novas possibilidades técnicas e linguagens que emergem da fusão entre a informática e o audiovisual.

O conhecimento dessa nova realidade conseqüentemente possibilitará a adaptação de características favoráveis de um meio para o outro, proporcionando a produção de interfaces audiovisuais para a televisão que incorporem um dos aspectos mais positivos da internet: o hipertexto (multimídia e interativo).

## **3 JUSTIFICATIVA**

Estamos em uma era em que os meios de comunicação atuam em pleno processo de convergência. Entre tantos exemplos, temos os formatos televisivos migrando gradativamente para a internet. O site Youtube exhibe desde vídeos caseiros de baixa qualidade técnica às produções televisivas como seriados, novelas, programas de entretenimento e videoclipe, com a vantagem do internauta poder assistir ao programa de sua escolha em qualquer horário. Nesse sentido, a internet cumpre seu papel, funcionando como uma estrutura de banco de dados a partir do qual o usuário pode acessar aquela notícia e/ou programa em horários diferentes dos da TV. Na internet, o usuário determina tanto o que deseja assistir quanto o horário dos programas escolhidos.

Como diferencial, em se tratando de sites de notícias, e apesar de oferecer informações enxutas e objetivas através de textos curtos, a internet disponibiliza ainda, através de links, conteúdos complementares acerca dos temas que estão sendo divulgados. Assim, o leitor-internauta, caso tenha desejo, pode clicar em um link e aprofundar informações específicas sobre o assunto, construindo, portanto, um hipertexto próprio.

Mesmo assim, os vídeos disponibilizados na rede mundial de computadores ainda não apresentam essa possibilidade. Eles são exibidos da mesma forma que estão

na TV e, na maioria dos casos, ainda não são veiculados na íntegra e com perda de qualidade de imagem e som.

A proposta deste projeto, portanto, é experimentar estruturas audiovisuais que incorporem, em conformidade com a ampliação das possibilidades digitais, complementação aos conteúdos apresentados (linearmente) através de links (não-linearmente), oferecendo, dessa maneira, um produto não meramente televisivo e sim, híbrido. Produto que mescle várias linguagens, adaptando alguns recursos narrativos utilizados pela web no audiovisual, levando uma informação apurada e esmiuçada ao internauta-espectador para que assim possa sair da superficialidade e obtenha base suficiente para desenvolver uma compreensão mais ampla acerca do que está sendo discutido.

Segundo Arlindo Machado,

as fronteiras formais e materiais entre os suportes foram dissolvidas, as imagens agora são mestiças, ou seja, elas são compostas a partir de fontes as mais diversas – parte é fotografia, parte é desenho, parte é vídeo, parte é texto produzido em geradores de caracteres e parte é modelo matemático gerado em computador (2007, p.69).

Apesar de apresentar um cenário extremamente positivo em relação às possibilidades de configuração de conteúdos, a digitalização das estruturas técnicas de produção e distribuição, por outro lado, exigirá muito mais ação por parte dos usuários - não mais “simples espectadores”-, principalmente, porque ampliará sua grade de programação, que passa a dar acesso a um variado universo de informações, serviços integrados, interatividade com o conteúdo, flexibilidade no horário de acesso, informações complementares etc. Uma realidade bem mais complexa que a televisão no modelo convencional.

Para Janet Murray, “a natureza enciclopédica do meio também pode ser um obstáculo. Ela incentiva narrativas de grande fôlego e sem formato definido e deixa os leitores/interatores imaginando qual dos pontos finais é, de fato, o final e como podem ter certeza de que viram tudo que havia para se ver” (2003, p.91).

Por isso, algumas perguntas ficam para a continuação deste trabalho: que tipo de espectador (ou usuário) irá surgir dessa realidade híbrida? O certo é que deverá ser uma audiência bem mais desenvolvida em termos de percepção e assimilação de conteúdos e com mais discernimento para as muitas escolhas agora disponíveis.

Quando o autor expande a história para incluir nela múltiplas possibilidades, o leitor adquire um papel mais ativo. As histórias contemporâneas, nas culturas avançadas ou não, constantemente chamam nossa atenção para a figura do contador de histórias e convidam-nos a opinar sobre as escolhas. Isso pode ser perturbador para o leitor, mas também pode ser interpretado como um convite para participar do processo criativo (MURRAY: 2003, p.50).

No entanto, a real interatividade estará certamente condicionada ao potencial desenvolvido por essas novas ferramentas, mas sobretudo pelas especificidades que continuarão existindo dentro de cada veículo.

#### **4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS**

Buscando o aperfeiçoamento entre as novas estruturas de interface, seu potencial comunicativo e os padrões de recepção adequados para este novo momento, a experimentação proposta pelo <HIPERvídeo> visa analisar e compreender, para que seja possível então adequar novos formatos, linguagens e modos de interação à organização linear de casos específicos no audiovisual. A discussão sobre renovação da interface

(relação homem/ máquina digital/ conteúdo) resume o foco inicial das pesquisas, assim como, as mudanças trazidas pela internet - utilização de terminais multimídias - e pelo vídeo experimental.

Conseqüentemente, se quisermos ver além do horizonte dos álbuns de recortes multimídia, é importante identificar primeiro as propriedades essenciais do meio digital, isto é, as qualidades comparáveis à variabilidade das lentes, à mobilidade da câmera e às possibilidades de edição do filme, determinantes do poder e da forma distintivos de uma narrativa eletrônica madura (MURRAY: 2003, p.75).

Como primeiro objeto de experimentação para esse universo de influências e transição, a equipe selecionou o vídeo-documentário *No Fiel da Balança* (2002) do diretor maranhense Francisco Colombo, motivada, principalmente, pelas características de fragmentação pré-existentes no vídeo. O documentário evidencia, partir do depoimento de uma figura central (um tocador de tambor de crioula chamado Wanderley), características e valores de uma comunidade remanescente de quilombos, assim como, estimula a reflexão em torno das conseqüências da implantação do Centro de Lançamento de Alcântara para essas comunidades.

A etapa de levantamento de dados consistiu na organização do universo informacional relacionado à construção do filme escolhido – aspectos implícitos e que serviram de subsídios para o diretor desenvolver seu pensamento em relação às idéias expostas no documentário. Terminada a etapa de levantamento de dados – que incluía depoimentos da equipe de produção, mapas de localização, links e fotos complementares, documentação, entre outros, a fase seguinte foi articulada pela decupagem do vídeo para definir os momentos exatos de inserção dos links. Janet Murray que analisa em seu trabalho essa mesma problemática a partir de uma ótica ficcional propõe, na verdade, contribuições pertinentes também ao filme documental, e afirma que:

A estrutura entrelaçada do ciberespaço não apenas permite a expansão ilimitada de possibilidades dentro do universo ficcional, mas, no contexto de uma rede mundial de informação, essas histórias entrecruzadas podem se emaranhar com documentos autênticos da vida real, fazendo com que as fronteiras do universo ficcional pareçam não ter fim (MURRAY: 2003, p.91).

Muitas preocupações foram surgindo e serão objetos de análise posterior. Em especial, a relação que o espectador-usuário passa a ter com essa nova estrutura totalmente renovada e que oferece uma avalanche de infinitas possibilidades de informação. Outro ponto importante: como a atenção desses espectadores pode ser ativada para a ação em determinados momentos e para determinadas ações subseqüentes sem a interferência na percepção do conteúdo que está sendo apresentado naquele dado momento. E de maneira geral, como resguardar (ou preservar) as particularidades de cada veículo.

É bem possível - e um risco que se corre - que o acesso à matéria-prima da criação possa interferir na experiência narrativa, alterando - ou até mesmo prejudicando - a relação confortável que a produção televisiva e de entretenimento normalmente proporciona aos espectadores convencionais. “Apesar disso, chamar a atenção para o processo criativo dessa maneira também pode aumentar o envolvimento narrativo, estimulando leitores/espectadores a imaginarem-se no lugar do autor” (MURRAY: 2003, p.51).

Vicente Gosciola, em *Roteiro para Novas Mídias*, busca formas de associação entre os elementos da roteirização no audiovisual e as produções para hipermídia.

Novas tecnologias de comunicação e de informação, ou novas mídias, abriram-se também para as possibilidades de contar histórias. Assim como no caso do cinema, no período inicial do contar histórias através das novas mídias, as

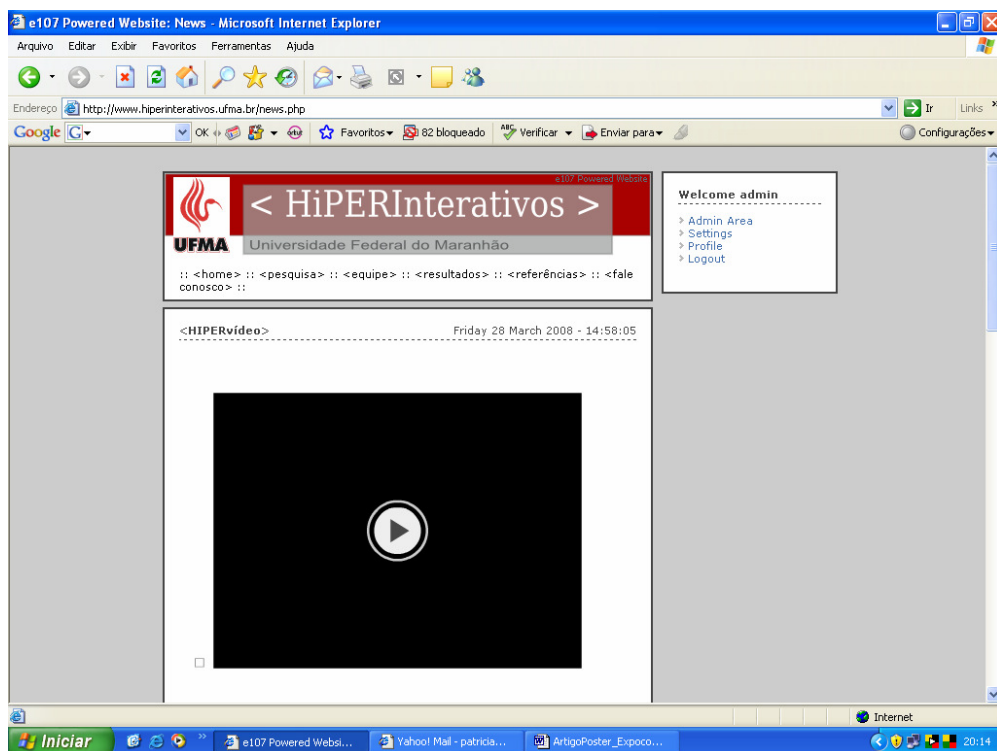


histórias eram mais simples. Porém, agora, elas são contadas de maneira complexa, isto é, graças aos recursos das novas mídias, podem ser apresentadas por diversos pontos de vista, com histórias paralelas, com possibilidades de interferência na narrativa, com opções de continuidade ou descontinuidade da narrativa e muito mais” (2004, p.2).

Estamos no limiar de uma convergência histórica quando romancistas, Dramaturgos e cineastas movem-se rumo a histórias multiformes e formatos digitais [...] A julgar pelo panorama atual, podemos esperar um enfraquecimento contínuo dos limites entre jogos e histórias, entre filmes e passeios de simulação, entre mídias de difusão (como televisão e rádio) e mídias arquivísticas (como livros ou videotapes); entre formas narrativas (como livros) e formas dramáticas (como teatro e cinema); e mesmo entre o público e o autor” (MURRAY: 2003, p.71).

Novas propostas ajudarão no amadurecimento das experiências e dúvidas acima relacionadas. Filmes de ficção, matérias jornalísticas, vinhetas educativas, entre outros gêneros audiovisuais serão objetos para experimentações futuras.

A veiculação, neste primeiro momento, está sendo feita via internet, muito em função de ser o meio que efetivamente suporta tal proposta. No entanto, o objetivo final deste trabalho é incorporar tais experimentações à televisão e, a partir de trabalho interdisciplinar junto ao Departamento de Informática da Universidade Federal do Maranhão, transpor narrativas convencionais para a linguagem NCL<sup>8</sup> a partir do software Composer - pesquisa desenvolvida pela PUC do Rio de Janeiro e acompanhada pelo professor Carlos de Salles Soares Neto (UFMA) em seu projeto de doutorado.



<http://www.hiperinterativos.ufma.br>

<sup>8</sup> Linguagem de programação utilizada pelo Ginga – camada de middleware responsável por dar uma visão única a todas as aplicações propostas pelo Sistema Brasileiro de Televisão Digital. Interface homem-conteúdo-televisão digital.



## REFERÊNCIAS

- ABRAMO, Bia. **TV ainda não sabe aproveitar a internet**. In: Jornal Folha de São Paulo, 29 de julho de 2007.
- AZAMBUJA, Patrícia. **Interface e TV Digital: ação e simulação**. In: XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Santos/ São Paulo: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2007.
- \_\_\_\_\_. **Interfaces Digitais: do telespectador-usuário às novas possibilidades no audiovisual**. Projeto de Pesquisa. São Luís: PROEX - UFMA, 2007.
- CANCLINI, Nestor Garcia. **Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. 4 ed. São Paulo: Ed. Geneses, 2003.
- GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as Novas Mídias: do game para as novas mídias**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003.
- MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2007.
- \_\_\_\_\_. **A Televisão levada a sério**. 4.ed. São Paulo: Senac Editora São Paulo, 2005.
- LEMOS, André. **Anjos interativos e retribalização do mundo**. Sobre interatividade e interfaces digitais. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/interativo.pdf>> Acessado em: 24 de abril de 2007.
- LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000.
- \_\_\_\_\_. **As tecnologias da inteligência - o futuro do pensamento no era da informática**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- MIELNICZUK, Luciana. **Considerações sobre interatividade no contexto das novas mídias**. In: LEMOS, André; PALÁCIOS, Marcos (org.). Janelas do Ciberespaço: comunicação e cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2001.
- MORAN, José Manuel. **A interatividade na Televisão e nas Redes Eletrônicas**. Relatório de pesquisa para o CNPq. Julho 2002. Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/prof/moran/interativ.htm>> Acessado em: 22 de abril de 2007.
- MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço** [Trad. de Elissa Jhoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol] São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.
- PRIMO, Alex. **Quão interativo é o hipertexto? : Da interface potencial à escrita coletiva**. Fronteiras: Estudos Midiáticos, São Leopoldo, v. 5, n. 2, p. 125-142, 2003.
- \_\_\_\_\_. **Interação mútua e interação reativa: uma proposta de estudo**. Trabalho apresentado no GT de Teoria da Comunicação, Intercom, Recife, 1998.
- SANTAELLA, Lúcia. **Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.
- \_\_\_\_\_. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004.