

## Narrativas digitais interativas e o uso da tecnologia como narrador implícito<sup>1</sup>

*Interactive digital storytelling and the use of technology as implicit narrator*

ALEXANDRE S. KIELING e GT DE ESTUDOS DE TELEVISÃO<sup>2</sup>

Professor da Universidade Católica de Brasília – UCB. Coordenador do GT.

[<alexandrek@ucb.br>](mailto:alexandrek@ucb.br)

### RESUMO

A convergência de mídias aponta para um conjunto de transformações que ultrapassam a perspectiva da interatividade ou da interação entre sujeitos sociais no processo comunicativo. Na produção dos conteúdos audiovisuais digitais se observa uma atualização dos papéis narrativos nestes textos. O presente artigo reúne algumas dessas novas configurações observadas a partir de uma etapa exploratória, descritiva e experimental. Trata-se de um movimento de análise e compreensão com base em experimentos verificados na Espanha e, especialmente, no âmbito de uma pesquisa sobre conteúdos digitais na Universidade Católica de Brasília, Brasil, que indicam pistas dessas inscrições narrativas que incluem a tecnologia digital.

**PALAVRAS-CHAVE:** Narrativa digital; Narrador implícito; Tecnologia; Comunicação digital.

### ABSTRACT

The convergence of media points to a set of transformations that go beyond the perspective of interactivity or the interaction between social subjects in the communicative process. In the production of digital audiovisual content can be seen an update of the roles these narrative texts. This article brings together some of these new configurations observed from an exploratory stage, descriptive and experimental. It is a movement analysis and understanding based on experiments in Spain and checked under a research on digital content at the Catholic University of Brasilia, Brazil, that indicate these inscriptions narrative tracks that include digital technology.

**KEYWORDS:** Digital narrative; Implicit narrator; Technology; Digital communication.

A história da mídia tem sido construída pelo uso e apropriação de linguagens de mídias mais antigas pelas mídias que chegam, particularmente quando se trata de mídias audiovisuais. Isso aconteceu com o cinema ao se apropriar da literatura e do teatro para construir suas histórias, suas estruturas narrativas, seus eixos dramáticos, do próprio teatro e da literatura na atualização de seus formatos. Não foi diferente com o rádio e, mais ainda, com a televisão, que utilizou todos os recursos anteriores para construir suas histórias e se configurar como espaço comunicativo. Os computadores mediados por internet e a televisão digital interativa são os exemplos mais recentes – no final do século XX e começo do século XXI – dessa apropriação tecnológica, da (re)construção de narrativas, agora digitalizadas, e da expansão das histórias.

A evolução das tecnologias de informação e comunicação (TICs), a convergência midiática e o uso da interatividade são elementos novos que entram no processo comunicacional, possibilitando a bidirecionalidade no processo comunicativo, no retorno interativo e na construção e reconstrução das mensagens (Barbosa; Castro, 2008, p. 92). Assim, o processo de comunicação – que contemplava uma dinâmica de circulação de sentido por meio de múltiplas mediações na relação entre emissor e receptor a partir da transmissão de uma mensagem, sua interpretação e reenvio de significação – ganha nova dinâmica com a evolução das mídias digitais, incorporando a possibilidade de a instância de recepção também produzir e transmitir seu próprio conteúdo e de dialogar com a instância da produção<sup>3</sup>.

Com isso, as narrativas, diante das possibilidades ofertadas pelas tecnologias digitais, deixam de se restringir à relação produção-recepção para ganhar novos âmbitos e lógicas operativas de construção de sentido, que inclui a participação das audiências e das próprias tecnologias na construção dos roteiros e/ou desenvolvimento das histórias, sejam elas de cunho ficcional, factual ou híbridas. Essa aproximação

confere um novo estatuto classificatório à narratologia, particularmente aquela audiovisual, introduzindo uma noção de narrativa digital.

### **Características do meio digital interativo**

Um novo meio, ao se estabelecer, toma emprestado uma série de convenções, linguagens e estéticas e formas dos meios existentes anteriormente. Isso ocorreu também durante a difusão da televisão nos anos 50/60<sup>4</sup>, que passou a construir sua gramática própria a partir da matriz aristotélica<sup>5</sup>, configurando gêneros e formatos narrativos experimentados no teatro, na literatura, no cinema, no rádio, na TV, atualizando esses mesmos gêneros e formatos narrativos segundo as condições de produção e recepção de cada meio.

Só podemos compreender as mudanças na televisão se levarmos em consideração seus diferentes momentos. Nos primeiros anos, todos os programas eram gerados ao vivo, algo que muda radicalmente com a chegada do videoteipe (anos 60); com a passagem da TV em preto e branco para a TV em cores (anos 70), com o controle remoto (anos 80) ou com os videocassetes e a possibilidade de assistir programas gravados (anos 80/90).

No final do século XX, o computador mediado por internet também contribuiu para as transformações da televisão analógica, por meio de novas possibilidades de gravação, montagem, pós-produção e/ou finalização. Isso ocorreu porque a capacidade de armazenamento e organização complexa do computador e a capacidade de transmissão de dados em altas taxas de compressão e tráfego pela internet podem ser usadas como apoio para um universo narrativo bastante denso e exigente<sup>6</sup>, como é o televisivo. Desse modo, a intersecção da televisão com o computador – utilizando os recursos do computador na televisão analógica, que a maioria da população possui em casa, com a ajuda de uma caixa de retorno (*set top box*) e do uso do controle remoto

– confere ao mundo narrativo uma maior fluidez, mudando de uma perspectiva para outra por nossa própria iniciativa.

A chegada da televisão digital no Brasil, na primeira década do século XXI, pode ser considerada um momento de experimentação de novas linguagens e formatos audiovisuais digitais que ganham dimensão econômica e social de relevância nos países em desenvolvimento. Isso porque aumenta a oferta de conteúdos digitais para a televisão aberta e gratuita, particularmente para televisão pública<sup>7</sup> e do uso da multiprogramação em países onde a TV ainda é o maior espaço de lazer, informação e socialização. No caso brasileiro, a televisão está presente em 97% dos lares urbanos e em 96% das casas no meio rural e ainda representa a principal fonte de notícias para a população.

Diferente de muitos países industrializados que apostam na TV digital paga ou no IPTV, o Brasil vem desenvolvendo um modelo próprio de televisão digital, conhecido como nipo-brasileiro, que permite à população o uso da interatividade<sup>8</sup>, da interoperabilidade<sup>9</sup>, da mobilidade<sup>10</sup>, da multiprogramação<sup>11</sup> e da portabilidade<sup>12</sup>. Esse modelo, por meio do uso do *middleware* Ginga<sup>13</sup>, abre as portas para a oferta de conteúdos audiovisuais digitais interativos, assim como para a oferta de serviços públicos gratuitos para a população, por meio da televisão, entre eles agendar consultas médicas, marcar exames, estudar a distância e realizar provas via televisão, consultar dados bancários, simular empréstimos para casa própria, pagar contas, etc.

### **Narrativas audiovisuais**

A possibilidade de misturar o audiovisual com a estrutura hipertextual para se obter uma narrativa interativa tem suas primeiras referências nos anos 1990, como os conceitos de Leone e Mourão:

“

*Se no decorrer do tempo o cinema consolidou suas originais possibilidades narrativas, a televisão, o vídeo e a multimídia absorveram esses conhecimentos e deles se valem para criar novas possibilidades e metodologias na construção dos discursos audiovisuais e dos discursos em hipertexto. Todas as mídias, debaixo do manto da edição, acabam se encontrando nas estruturas de dramatização, pois o trabalho de articulação produz o discurso com seus tempos e seus espaços.”*

(Leone; Mourão, 1987, p. 15)

Com o avanço dos meios digitais temos a oportunidade de desenvolver conteúdos com múltiplas narrativas, histórias paralelas e inter-relacionadas, que o homem busca há tempos na elaboração do próprio olhar, na construção de uma visão pessoal da história.

Como recordam Castro e Freitas (2009), uma história surge de uma narração, de um acontecimento real ou imaginário, oral ou textual, que é atualizado pela mente do ouvinte ou leitor e acontece em um ambiente de representação. Desde os tempos mais remotos, dos registros nas cavernas à estruturação da narrativa no teatro grego, o homem conta histórias. Partilhamos histórias para nos comunicar, para passar cultura, valores, informações e conhecimento, de geração em geração. Seja por meio de uma cantiga de ninar ou em um filme, todos somos contadores de histórias. Histórias com início, meio e fim. No mundo analógico, trata-se de histórias lineares e sequenciais, que geralmente apresentam uma introdução, um conflito e o desfecho deste.

Há muito, porém, que artistas e cientistas tentam subverter esta ordem narrativa ao experimentar contar uma história criando um ambiente imersivo e participativo,

em busca da interação dos sentidos e apropriação da representação da realidade pelo público.

Os acontecimentos básicos a partir dos quais contamos histórias são os mesmos para todos, a despeito do momento histórico, das diferenças culturais e do avanço tecnológico (Murray, 2007). Em *Twenty Master Plots (and how to build them)*, Ronald B. Tobias (1993) categoriza 20 enredos mestres, ou *plots*, explorados pela literatura, a partir dos quais é possível desenvolver qualquer narrativa cativante: busca/desafio, aventura, perseguição, resgate, fuga, vingança, enigma, rivalidade, injustiça, tentação, metamorfose, transformação, amadurecimento, amor, amor proibido, sacrifício, descoberta, vilania extrema, ascensão e decadência/queda. Todas estão relacionadas aos sentimentos humanos e à relação dos homens com o meio social.

As histórias são universais, mas a maneira de contá-las muda de acordo com o meio de transmissão, as condições de recepção e a mídia utilizada, já que cada uma tem suas próprias características, janelas espaciais e temporais<sup>14</sup>, além das formas de relacionar-se com os públicos. A narrativa, como ensinou Aristóteles é uma sequência de ação, pode ser posterior a um dado acontecimento ou pode surgir criativamente a partir da escolha de um argumento (definição de tema e focalização) e pode ser transcrita pela palavra, por sistemas visuais e sonoros, pela literatura, teatro, cinema, televisão, jogos e outros.

Nas várias versões de uma história, permanecem os elementos-chave que caracterizam uma narrativa, como a fábula (que é o enredo ou a estrutura articuladora da história); os caracteres (que são as características culturais, os costumes, o período histórico – época – que ajudam a caracterizar e qualificar os personagens); a elocução (a forma de se manifestar as falas dos personagens, a construção dos diálogos) e o pensamento (que caracteriza a visão de mundo de cada personagem e sua colocação – papel – na trama). Há ainda o espetáculo apresentado (os recursos cênicos e de

realização), o canto/melopéia (a marcação tonal que confere a dinâmica da emoção a partir da marcação do som, trilha, ruídos, etc.). Trata-se do espaço e do tempo da história a partir de seu(s) protagonista(s) e antagonista(s), do objetivo, dos desafios e obstáculos para atingir esse objetivo e o desfecho. Dito de outra forma, o contexto, os *plots*, os personagens e relacionamentos agora com as possibilidades da interatividade digital.

As formas narrativas, porém, evoluem com a evolução dos meios de comunicação e expressão, e o uso que fazemos das novas tecnologias (Murray, 2007). Os conceitos de gênero e formato narrativos tradicionalmente utilizados são insuficientes para abarcar a diversidade de organização dos discursos, que se tornam mais complexos<sup>15</sup> quando analisados sob o contexto dos novos meios, como são os digitais.

Os estudos sobre as narrativas interativas remontam a Umberto Eco (1962), Marshall McLuhan (1969), Pierre Lévy (1993) e Jean Baudrillard (1991), dentre outros. Nas mídias que apresentam a possibilidade de retorno interativo, há a tendência de alguns pesquisadores a explicar os novos meios como uma extensão de um meio previamente existente, centrado nas possibilidades abertas pelo uso da internet mediada pelo computador e os videogames: Brenda Laurel (1991) fez isso com o drama, Janet Murray (1997), com a literatura, e Lev Manovich (2001), com uma abordagem baseada nos estudos de filmes. Mas isso não é suficiente para compreender a televisão digital interativa e seus recursos dialógicos a partir do uso do canal de retorno.

Até recentemente as condições de recepção de uma produção audiovisual estavam restritas à assistência em uma sala de exibição (cinema) ou no aparelho de TV na hora de veiculação determinada pela grade das emissoras. Com a digitalização dos meios de comunicação e a convergência entre as mídias, o acesso a um conteúdo audiovisual pode ser feito por meio de diversas plataformas digitais, e de forma interativa local

ou em tempo real ou em rede, como na internet mediada pelo computador, em DVDs, videogames e celulares. Esta interatividade depende das possibilidades tecnológicas do conteúdo ofertado, pelas sensações despertadas pelo conteúdo e pelas possibilidades de manipulação do objeto dadas aos públicos, proporcionados pela linguagem, pelas gramáticas e pelos meios utilizados como forma de expressão.

### O uso da interatividade

A migração do mundo analógico para o digital e o uso dos recursos interativos tem afetado o comportamento das audiências, mudando sua forma de assistir, de se relacionar com as mídias e com os conteúdos audiovisuais digitais. Como disse Castro (2009/2010), estamos no estágio da ponte, passando do mundo analógico para o digital. Contudo, não são apenas os modos de produção que mudam com a entrada das mídias digitais convergentes. Muda também o olhar do público frente aos novos meios, como a TVD interativa ou em 3ª dimensão, os celulares de 3ª e 4ª geração ou os videogames em rede pela possibilidade de sair da condição de receptor, de dialogar com os produtores e também pela oportunidade de se tornar produtor de conteúdo audiovisual digital (Castro, 2008, p. 19).

Se pensarmos que a digitalização, pelas novas dinâmicas que introduz nas lógicas de produção, distribuição e consumo, incorpora tecnologias como o *middleware* Ginga, percebe-se na instância de recepção um sujeito que transcende as noções de audiência, consumidor e mesmo usuário. Possibilita-se agora a esse sujeito da comunicação, que recorre aos meios digitais para sua atuação social, interferir mais rapidamente e de maneira direta na produção de sentido. Pode se apropriar dos conteúdos na medida em que o texto original pode ser rapidamente e fisicamente reconfigurando, por meio do diálogo com o campo da produção, e não apenas de maneira simbólica, como ocorria no processo de recepção tradicional.



Esse cenário está configurado numa midiosfera (Kieling, 2009; 2010), uma ambiência midiática onde é facultado aos sujeitos produtores e receptores promoverem processos conjuntos de produção, publicação e leitura. Essa midiosfera faz parte uma nova ordem tecnológica (permeada pelas questões econômicas, sociais, culturais, educativas e comportamentais, conforme conceito desenvolvido por Barbosa Filho e Castro (2008) que oferece e, ao mesmo tempo, demanda novas lógicas de realização e de construção de narrativas digitais.

A possibilidade de os sujeitos sociais produzirem e distribuírem seu próprio conteúdo, interagirem com mensagem e o(s) interlocutor(es) partilhar ambientes colaborativos, enfim, exercer um estatuto de autoria sobre a construção de seu próprio conhecimento, rompe, como já dissemos anteriormente, a comunicação unilateral, ao possibilitar uma nova cadeia de produção digital criativa. As audiências do século XXI além de ouvir, ver e se apropriar de uma obra por meio de sua vivência e interpretação, podem se manifestar, produzir e obter respostas em tempo real ou com interatividade parcial. Nessa relação, a mensagem mantém-se em construção (e reconstrução) permanente. Nas narrativas midiáticas digitais interativas os públicos podem ser também sujeito da ação; passam a fazer parte da narrativa e do diálogo gerado por ela. Os sujeitos sociais apropriam-se de elementos da linguagem das novas mídias para elaborar sua própria narrativa, construir junto sua mensagem, de acordo com o repertório que possui.

Na narrativa audiovisual linear produzida para TV analógica, a manipulação de espaço e tempo pode ser feita por meio de movimentos de câmera, ângulos, sonoridades e cortes alinhavados por uma edição repleta de recursos como *flash backs*, divisão de telas, histórias paralelas, mistura de imagens reais e virtuais. Nas mídias digitais, como lembram Castro e Freitas (2009), estes elementos podem servir de ponto de partida dos *links* para imersão na história, proporcionando às audiências níveis

de gerenciamento da narrativa. Isso ocorre ao se “deslocar pelo mundo narrativo e romper a noção linear de tempo, mudando de uma perspectiva para outra por iniciativa própria, construindo uma interpretação pessoal da história” (Murray, 2003, p. 237). Há um tempo e um espaço fílmico pré-estabelecido, mas é possível inverter ou reordenar a cronologia interna e a espacialidade dada no discurso audiovisual digital.

O elo entre uma cena e outra pode ser construído pelo público, que assume o papel de montador/editor interligando a ação por meio de *links*, e que oferece caminhos distintos previamente pensados pela estrutura narrativa. Isso ocorre, por exemplo, quando assistimos um documentário que permite aos diferentes públicos escolhas na televisão digital interativa por meio do uso do controle remoto para acessar a internet. Essas escolhas (*links*) paralisa a narrativa original para abrir portas a outras informações sobre o relato, como por exemplo, quem é o diretor da obra, as músicas usadas no roteiro, acesso a jornais e revista de época, relatos de pessoas que vivenciaram a história, etc.

Um dos primeiros *docudrama*<sup>16</sup> realizados para televisão digital foi ao ar em 2008, com a série *El Diaris de Pascal*<sup>17</sup>, que passa em Barcelona durante a guerra civil espanhola, desenvolvida por TV3, a televisão pública e aberta da Catalunha, na Espanha, também chamada CCRTV Interativa.

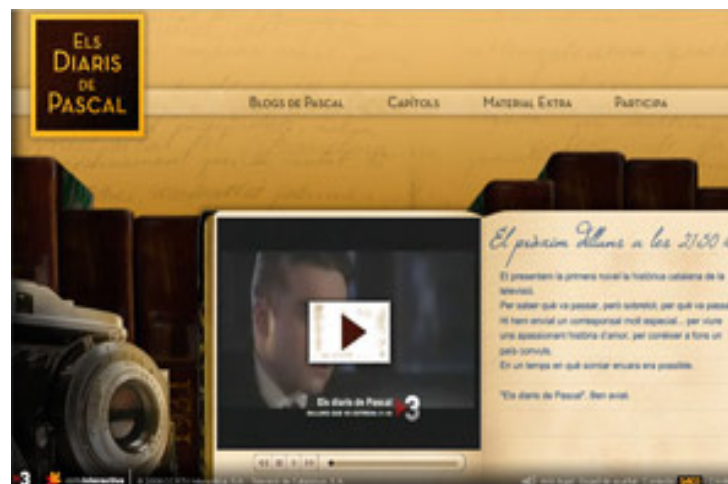


Figura 1

Além da narrativa linear e alguma interatividade na TV digital, as audiências podiam acessar o *docudrama*, de caráter histórico, por meio do sistema de acesso ao conteúdo da TV digital, usando o controle remoto ou via computador conectado à internet. Na página do programa estão disponíveis os episódios e/ou edições já exibidos; as audiências podem selecionar segmentos dos conteúdos, montar um *blog*, um diário pessoal a partir do relato histórico proposto ou incluir registros fotográficos (verdadeiros)<sup>18</sup> que complementam a história, acessar jornais da época, etc.

Outra possibilidade de construção de relato indiretamente interativo são os personagens utilizarem diferentes plataformas tecnológicas durante a narrativa e essas passarem a fazer parte da história, promovendo uma inscrição de narrador implícito, como veremos mais adiante. Nesse sentido, tanto os públicos como as tecnologias utilizadas – redes sociais, por exemplo – podem passar a ser integrantes, personagens dessa nova narrativa, permitindo outro nível de diálogo com as audiências. Mesmo quando a história não é construída em tempo real, dá a sensação de atualidade, participação e interação com os públicos.

Um bom exemplo deste deslocamento do suporte, da própria tecnologia e da sua condição de meio para a condição de fim, assumindo um estatuto de inscrição narrativa, foi experimentado por um grupo de pesquisa da Universidade Católica de Brasília (Brasil) que estuda e testa essas possibilidades de construção dos conteúdos digitais e interativos, especialmente para TVD. A investigação que se abriga no âmbito do programa de Convergência Tecnológica produziu um vídeo em cuja temática estimula as pessoas à adoção de crianças. A estrutura narrativa da história utiliza como fio condutor uma família que usa as redes sociais para se informar como cuidar do filho com síndrome de Down e para partilhar experiências com outros pais.

No relato, um aplicativo de rede social, com interface gráfica desenvolvida exclusivamente para o vídeo de referente factual, figura com papel narrativo. Promove o espaço de interação entre os personagens localizados em quatro cidades de três regiões diferentes do país. Trata-se de uma inscrição que não somente interfere no fluxo narrativo normal como estabelece uma nova ordem interna instituindo na relação dialógica das famílias (personagens) as lógicas e a estética das redes.



Figura 2



Figura 3

O uso da tecnologia como parte da mensagem, do discurso e da narrativa, tende a resgatar o que Marshall McLuhan escreveu em 1963, quando afirmou que o meio era a mensagem. É bem verdade que o autor canadense fez essa reflexão a partir de outra realidade (a televisão analógica em seu estágio inicial) e tecnologias (eletricidade) e pensava no palimpsesto (Genette, 1992) que emoldurava ou enquadrava os conteúdos às condições de produção e de recepção.

Mas sua análise assume uma dimensão referencial quando o meio se torna mais que um meio, e, na perspectiva aqui apresentada, avança à ideia de limite e institui a premissa de abertura do sistema. Portanto, uma transposição conceitual a partir do postulado de McLuhan, quando se confere à tecnologia um caráter enunciador no interior do discurso, trata-se de narrativas que podem adquirir vida própria, pois o roteiro proposto – no caso do exemplo espanhol – e o roteiro guia – no caso do exemplo brasileiro – são apenas uma proposta inicial, sujeitos a incorporações no processo de realização e/ou no processo de exibição interativa, podendo ser ampliados, reduzidos e modificados no decorrer da história e da interação dos personagens.

### **Sobre a narratologia**

Resgatando a perspectiva de narratologia como uma manifestação de discurso<sup>19</sup>, acreditamos encontrar nos relatos audiovisuais da televisão (polifônicos) pelos menos quatro níveis de enunciadores (locutores ou narradores), de certa maneira comuns ao cinema (Kieling, 2009). No primeiro, que seria o enunciador ausente, a instituição midiática, uma espécie de enunciador contraditório, que ora mostra-se externo ao texto (na distinção de Metz para o enunciador ausente no cinema), ora, pela natureza do seu papel no macrossistema social, demarca seu espaço. É o organizador do discurso enunciado, no sentido de Foucault, que, no caso dos sistemas de produção e distribuição de televisão, se materializa na empresa, a emissora<sup>20</sup>.

Cabe à emissora ou sua controladora protagonizar esse papel ordenador que vai carregar todas as relações de acoplamento e interdependências dos sistemas sociais ou aos outros sistemas sociais (político, econômico, etc.). Por si, este papel já é enunciador, mas, por vezes, a instituição opta por não se declarar no discurso. E por outra parte, vai se materializar, enunciando-se na constituição da marca do canal (as instâncias de promessa postuladas por Jost) que vai carregar, dentro desse sistema, uma produção simbólica que vai dar conta das articulações ideológicas, econômicas, sociais e da função reguladora da mídia no macrossistema ou superestrutura (noção de Marx). No caso do vídeo produzido pela TV3 de Catalunha há uma intenção de resgate histórico- nacionalista que inclui a participação popular de forma externa. No segundo vídeo, a intenção é a sensibilização do público, com participação popular de forma interna e externa ao vídeo (neste último caso, em termos de adesão ao programa de adoção).

Um segundo enunciador seria o processo de produção de programas. Sejam meios, formas e estéticas de produção (incluindo os diretores, escritores, realizadores, editores, operadores de câmera). São os narradores implícitos (Jost, 2004 apud Genette, 1991) que servem ao sistema produtivo e ao mesmo tempo vão ser responsáveis pela enunciação manifesta na realização dos textos televisivos e de instrumentos de autoproteção do sistema. É por meio do roteiro, da montagem que os filtros de controle, presentes nos processos de produção onde as marcas de regulação do enunciador mídia atuam mais efetivamente.

Este é o caso dos dispositivos tecnológicos que, com o advento da digitalização, passam a fazer parte da narrativa com escritura no texto seja por meio de aplicativos que ajudam a estrutura da narrativa seja por meio de dispositivos de interatividade com a instância de recepção que permitam ações colaborativas ou construções alternativas de linearidade e não linearidade. Trata-se, portanto, do suporte que deixa de ser meio e

passa a ser fim, não apenas instrumento, mas figura narrativa ou personagem implícito que não está necessariamente declarado, porém intervém e também dialoga com a história enunciando, produzindo efeitos de sentido. Isso ocorre nos dois exemplos selecionados neste artigo, com mais ênfase no segundo caso (programa sobre adoção), pois a tecnologia passa a fazer parte da narrativa.

Há o terceiro nível de enunciação, que seria o narrador ou autor concreto (que vai aparecer nas tipificações de Jost (2004), para o cinema, e de Jimenez (1996), para o audiovisual) que encontramos no papel do apresentador, do repórter, do personagem de testemunho (sujeito real ou representado por um ou mais atores). Nos vídeos exemplificados, Pascal é o narrador dos fatos que vivenciou na guerra civil espanhola e na família Gadelha, e o narrador e representante discursivos dos pais que adotam.

Há, segundo Kieling (2009), uma quarta instância de enunciação, que chamaremos provisoriamente de enunciador virtual, papel que imaginamos para o telespectador na medida em que sua inscrição no relato da TV é uma promessa. Os meios pelos quais ela se daria são dispositivos digitais (no caso, contribuição de conteúdo para a emissora) ou simbólicos (no caso da interpretação e produção de sentido). É importante lembrar que essas instâncias, enquanto enunciatórias, se submetem às operações dinâmicas das narrativas audiovisuais (como já visto), tendo suas dimensões de autoria variando segundo os gêneros (portanto, segundo o relato) e os mundos da TV. No docudrama catalão isso ocorre a partir da criação de blogs, oferta de jornais de época, solicitação às audiências para que enviem documentos e fotografias de época, etc. Já no docudrama brasileiro, inclui as redes sociais como diálogo interno e externo e participação com as audiências. Os dois modelos, com uso de interatividade parcial, convidam às audiências a participação a partir de redes afetivas da memória (primeiro caso) e da maternidade/paternidade.

## Apontamentos finais

O movimento de convergência entre mídias e suportes digitais mostra-se um caminho irreversível. Cada vez mais os grandes conglomerados de comunicação planejam suas estratégias transmidiáticas (Jenkins, 2008) e promovem um discurso autorreferente entre todo o seu leque de meios de distribuição de conteúdos (TV, Rede Mundial, Cabo, Satélite, Rádio, Telefonia). Esses são embalados em *codecs*<sup>21</sup> digitais destinados a todos os tipos de dispositivos receptores que possibilitam a hipernarrativa (Scolari, 2008).

O presente artigo relatou ainda que, num enunciado preliminar, a perspectiva de um aumento da ruptura paradigmática começada com o uso da tecnologia digital interativa possibilita a constituição de novos referentes. O pressuposto da inserção da tecnologia digital no estatuto de inscrição narrativa desloca o meio não só da sua condição de suporte ou meio, mas também rompe os limites das próprias condições de produção de cada mídia tal qual foram constituídas a partir das capacidades do papel, da impressora, da película, do projetor, das ondas hertzianas, das antenas, dos transmissores, dos aparelhos fixos de transmissão, do tratamento do som, das cores, das imagens, das redes físicas, das máquinas.

O advento do código binário que horizontaliza os processos de produção, distribuição e recepção oferece ao objeto tecnologia uma possibilidade de subjetivação na condição de agente narrativo. O ingresso no universo da história retira a tecnologia do seu lugar de harmonia (e hegemonia) que ocupava na condição de integrante de um sistema fechado, cuja função de suporte era servir de meio que abrigava, transportava e entregava o texto.

A atuação narrativa abarca o sistema aberto da criação, a instabilidade e permanente perturbação deste sistema no qual a entropia é positiva, a autopoiese (Maturana; Varela, 1974) uma constante, e a construção de conteúdos digitais interativos uma



possibilidade que cada dia apresenta mais exemplos na prática televisiva. No interior do discurso audiovisual digital, a tecnologia pode ser continuamente ressignificada. Estes apontamentos dão conta de uma primeira aproximação com a experiência e suas implicações, pois há muito ainda a ser tensionando nessa direção da tecnologia como espaço narrativo. ●

## REFERÊNCIAS

- ARISTÓTELES. A arte poética. Disponível em: <[http://www.culturabrasil.pro.br/poetica/artepoetica\\_aristoteles.htm](http://www.culturabrasil.pro.br/poetica/artepoetica_aristoteles.htm)>. Acesso em: 15 jan. 2012.
- BARBOSA FILHO, André; CASTRO, Cosette. *Comunicação digital: educação, tecnologia e novos comportamentos*. São Paulo: Paulinas, 2008.
- BARBOSA FILHO, André; CASTRO, Cosette; TOME, Takashi. *Mídias digitais, convergência tecnológica e inclusão social*. São Paulo: Paulinas, 2005.
- CASTRO, Cosette. La televisión como rito de pasaje del mundo analógico para el digital. *Revista Tramas*, Buenos Aires: Univ. La Plata, 2009.
- \_\_\_\_\_. La televisión como medio de transición hacia lo digital. *Revista Chasqui*, Quito: Ciespal, 2009.
- FREITAS, Cristiana; CASTRO, Cosette. Narrativa audiovisual para multiplataformas: um estudo preliminar. In: Congresso Intercom, 2009, Curitiba. *Anais do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação Congresso*. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/bibliocom/sete/pdf/cosette-castro-cristiana-freitas.pdf>>. Acesso em 20 maio 2011.
- GENETTE, Gérard. *Figures III*. Paris: Coleção Poétique, 1972.
- \_\_\_\_\_. *Palimpsestes*. Paris: Points, Seuil, 1992.
- \_\_\_\_\_. *Fiction-diction*. Paris: Seuil, 1991.
- JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.
- JIMÉNEZ, Jesús Garcia. *Narrativa audiovisual*. Madrid: Cátedra, 1996.
- JOST, François. *L'oeil-câmera: entre o Film et Roman*. Presses Universitaires de Lyon, coll. Regardez et Ecoutes, 1989.
- \_\_\_\_\_. *La télévision du quotidien: entre réalité et fiction*. Bruxelas: Boeck, 2001.

JOST, François. *L'empire du loft*. Paris: La Dispute, 2002.

\_\_\_\_\_. *Realità/Finzione: l'impero del falso*. Paris: Il Castoro, 2003.

\_\_\_\_\_. *Seis lições sobre televisão*. Porto Alegre: Sulina, 2004.

\_\_\_\_\_. *Introduction à l'analyse de la télévision*. Paris: Ellipses, 2004.

\_\_\_\_\_. *Comprendre La télévision*. Paris: Armand Collin, 2005.

KIELING, Alexandre S. *Televisão: a presença do telespectador na configuração discursiva da interatividade no programa Fantástico, 2009*. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2009.

KIELING, Alexandre. Por uma nova economia do audiovisual. *Revista de Comunicação e Epistemologia da Universidade Católica de Brasília*, Brasília, v. 1, n. 7, pp. 57-74, dez. 2010.

KIELING, Alexandre S. Mídiosfera, uma configuração de ambiência midiática. In: ALAIC, 2010, Bogotá. *Anais do Congresso ALAIC 2010*. Disponível em: <[http://www.alaic.net/portal/index.php?option=com\\_content&view=article&id=111:ponencias-do-congresso-alaic-2010&catid=2:boletins-fase-3&Itemid=18#gt10](http://www.alaic.net/portal/index.php?option=com_content&view=article&id=111:ponencias-do-congresso-alaic-2010&catid=2:boletins-fase-3&Itemid=18#gt10)>. Acesso em: 20 maio 2011.

MIDDLEWARE GINGA. Disponível em: <<http://www.ginga.org.br>>. Acesso em: 12 maio 2011.

MURRAY, Janet. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural-UNESP, 2003.

MACLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 1993.

NOVAIS, Rui; FIGUEIREDO, Tatiane. Media e nacionalismo desportivo: o sorteio do Mundial de 2010 nas imprensas brasileira e portuguesa. In: NOVAIS, Rui. *A representação do futebol na imprensa*. Lisboa: Media XXI, 2010. pp. 95-115.

SCOLARI, Carlos Alberto. Ecología de la Televisión. Complejidad narrativa, simulación y transmedialidad en la televisión contemporánea. In: SQUIRRA, Sebastián; FECHINE, Yvana. (Orgs.). *Televisão digital: desafios para a comunicação*. Porto Alegre: Sulina, 2009. pp. 174-201.

TV3–CCRTV Interativa. *ElsDiaris de Pascal – programa interativo da Catalunha/Espanha*. Disponível em: <<http://elsdiarisdepascal.tv3.cat/>>. Acesso em: 20 maio 2011.

## NOTAS

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GT de Estudos de Televisão. VII Congresso SOPCOM, realizado de 15 a 17 de dezembro de 2011.

- <sup>2</sup> Participantes do GT como autores ou colaboradores: Alexandre S. Kieling (Coord.), prof. da Universidade Católica de Brasília (UCB), <alexandrek@ucb.br>; André Luis Carvalho, prof. da UCB, <andrec@ucb.br>; Cosette Castro, prof. da UCB, <cosettec@ucb.br>; Cristina Freitas, prof. do curso de especialização em TV Digital da UCB, <cristianafreitas@ymail.com>; João José Curvello, doutorado em Comunicação e prof. do Programa de Mestrado da UCB, <curvello@ucb.br>; Elizangela Monteiro, mestranda em Comunicação e bolsista Capes na UCB, <elizangela.monteiro1@gmail.com>; Janaína Garcia, mestranda em Comunicação na UCB, <jana.leo@gmail.com>; Leonardo Coelho, estudante de iniciação científica da UCB, <leofox60@gmail.com>; Felipe Todeschini, estudante de iniciação científica da UCB, <felipeotodeschini@gmail.com>; Rafael Homero, estudante de iniciação científica da UCB, <rafaelshomero@gmail.com>.
- <sup>3</sup> Acolhe-se aqui o sentido de processo de comunicação proposto por Verón (2004), que contempla uma dinâmica de circulação de sentido entre duas instâncias, de produção e recepção, de sorte a contemplar todas as incidências e variáveis presentes nos complexos sistemas de produção e dos sistemas de significação a partir das semioses sociais e culturais.
- <sup>4</sup> A televisão começa a funcionar no Brasil em 1950 e levou mais de uma década a ter seus preços barateados e se tornar popular.
- <sup>5</sup> Sabidamente a matriz narrativa da tragédia delimitada por Aristóteles em *A Arte Poética* a partir das seis partes (fábula, os caracteres, a elocução, o pensamento, o espetáculo apresentado e o canto-melopeia) referências todas as demais estruturas narrativas e os gêneros que dela conferiram traços distintivos.
- <sup>6</sup> Sobre o tema ver Murray, 2007, p. 236.
- <sup>7</sup> No Brasil, a televisão em sinal aberto sempre foi gratuita, inclusive a TV pública.
- <sup>8</sup> Interatividade – relação que se estabelece entre o campo da produção e da recepção, onde os atores sociais passam a interagir, em diferentes níveis, com os produtores e/ou editores de audiovisuais digitais, podendo participar, comentar ou mesmo produzir conteúdos para enviar a uma empresa. Até pouco tempo a interatividade analógica era restrita ao rádio e a interatividade digital, aos computadores e rádio. Atualmente, inclui a TV digital, os celulares e os videogames em rede.
- <sup>9</sup> Interoperabilidade – sistema de reconhecimento de códigos digitais entre as diferentes redes, sistemas, *middlewares* e softwares (Barbosa Filho; Castro, 2008, p. 232), mas o termo necessita de uma visão mais ampla como o faz o governo federal. Por isso, é necessário acrescentar que a interoperabilidade não se restringe ao aspecto tecnológico, mas traz em si um aspecto social, ideológico e cultural nas organizações envolvidas, no que concerne ao processo de conversão tecnológica e suas conseqüências no meio social.
- <sup>10</sup> Mobilidade – permite o uso de plataformas móveis, ampliando as possibilidades de uso e apropriação das tecnologias digitais e interatividade em qualquer lugar.
- <sup>11</sup> Multiprogramação – possibilidade de acesso a vários subcanais dentro de um mesmo canal de TV digital.
- <sup>12</sup> Portabilidade – capacidade de transmissão de sinais digitais para plataformas portáteis, como a TV digital, computadores de mão e celulares.

- <sup>13</sup> Conforme definição no site organizado pelo grupo de desenvolvedores da tecnologia – <<http://www.ginga.org.br>> – “Ginga é o nome do Middleware Aberto do Sistema Brasileiro de TV Digital (SBTVD)”. O Ginga é subdividido em dois subsistemas principais interligados, o Ginga-J (para aplicações procedurais Java) e Ginga-NCL (para aplicações declarativas NCL). Entenda-se como procedural a linguagem na qual o sistema dispõe de todos os algoritmos que preveem cada passo a ser executado permitindo ao programador estabelecer todo o fluxo de controle e execução do programa. E declarativo como a linguagem que descreve para o sistema o conjunto das tarefas que devem ser executadas sem se preocupar como serão implementadas. Acesso em: 12 maio 2011.
- <sup>14</sup> Refere-se ao tempo e espaço narrativo.
- <sup>15</sup> Pensados aqui desde o pensamento complexo proposto por Edgar Morin.
- <sup>16</sup> Formato híbrido que mescla dramatização e documentário.
- <sup>17</sup> Disponível em: <<http://elsdiarisdepascal.tv3.cat>>. Acesso em: 15 maio 2011.
- <sup>18</sup> Depois doadas a Museus da Catalunha, em uma interação indireta entre empresa de TV, público e museus para ampliar a doação de documentos sobre a guerra civil espanhola.
- <sup>19</sup> Jimenez, baseando-se na noção de discurso de Wittgenstein, entende o audiovisual como um discurso narrativo que permite uma grande diversidade de ações e interações entre autor/leitor, narrador/narratário, enunciador/enunciatário, etc.
- <sup>20</sup> Não podemos esquecer que Metz entende o cinema como uma instância narrativa que teria um sentido regulador, portanto, discursivo.
- <sup>21</sup> Códigos de processamento de sinais de imagem, som e dados.