

**Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul**  
**Faculdade de Comunicação Social**  
**Programa de Pós-graduação em Comunicação Social**

**O Frankenstein na sala de jantar**

A interatividade e a narratividade no cruzamento  
entre a mídia de massa e a televisão digital

Lucilene Breier

Porto Alegre, 2006

## **O Frankenstein na sala de jantar**

A interatividade e a narratividade no cruzamento  
entre a mídia de massa e a televisão digital

Lucilene Breier

Dissertação apresentada como pré-  
requisito parcial para obtenção do título  
de mestre em Comunicação Social no  
Programa de Pós-graduação em  
Comunicação Social da Pontifícia  
Universidade Católica do Rio Grande do  
Sul

Orientadora: Prof. Dr<sup>a</sup> Magda Rodrigues  
Cunha

Porto Alegre, 2006

*Assim como no interior do indivíduo, agonizante, desfila uma seqüência de imagens – quadros de situações por ele vividas, sem se ter dado conta – também o inesquecível aflora, de repente, na sua fisionomia e no seu olhar, conferindo autoridade a tudo o que lhe dizia respeito. Na hora da morte, até o maior pobre-diabo possui essa autoridade perante os vivos que o rodeiam. Essa autoridade está presente na narrativa.*

Walter Benjamin\*

---

\* BENJAMIN, W. O narrador, *Sobre arte, técnica, linguagem e política*. Lisboa: Relógio D'Água, 1992.

## **Viver para contar** **Dedicatória**

Eu estava no lugar comum quando descobri para quem esta dissertação deveria ser dedicada. Foi naquela noite fria que meu cálice de vinho, que cansara de tornar-se verbo nas madrugadas de produção do texto do trabalho, transfigurou-se no Santo Graal. E, misteriosamente, o ambiente todo parecia saído de um livro do García Márquez. Liguei para um dos meus melhores amigos, em prantos: “Descobri! Descobri o sentido da vida!”

O lugar comum não era tão comum assim para mim, pelo menos. Não, com isso não quero dizer que seja uma mente privilegiadamente científica e brilhante – apesar dos esforços. É que foi no aniversário de duas semanas do sofá da sala, quando eu finalmente o desembulhei, depois de morar uns quatro anos na mesma casa sem ter espaço para receber e conversar com os amigos.

Pois foi nessa noite, enquanto lia, que pensei estar escrevendo para meu avô. Essa é a terceira homenagem para ele nos últimos quatro anos. A primeira já foi na minha monografia de conclusão de curso. A segunda, no palco da reitoria da Ufrgs, na noite de formatura no curso de Jornalismo.

Foi meu avô que me fez jornalista, sem que soubesse, claro. A história toda começa com uma menina que queria ser astronauta até o dia em que a Challenger explodiu no Jornal Nacional. O medo tomou conta e falei para meu quase-irmão-mais-velho que, a partir daquele dia, eu faria faculdade de escritora. Para minha decepção, não havia tal curso. Dentre as opções que ele me apresentou, a mais próxima do que eu queria, na minha cabecinha de criança, era a graduação que ensinava as pessoas a contar histórias. Pois foi naquele ano que decidi o que faria da minha vida.

Talvez Benjamin discordasse. Não da menina que queria contar histórias. Nem do fato que voar em ônibus espaciais pudesse ser perigoso, mas do fato que a informação, ponto de partida e objetivo final do trabalho jornalístico, na opinião do Gênio da Raça, marcaria, desde uma certa interpretação, o fim do narrador. Humildemente me permito discordar.

O próprio Benjamin vai dizer que seria nas guildas da Idade Média, que reuniam os mestres e aprendizes de artesanato, onde sedentários e viajantes trocavam suas experiências enquanto trabalhavam, que a alta escola de narrativas surgiria. Pois essa noção de espaço artesanal de contação de histórias é a imagem que me vem à cabeça quando penso na redação. Apesar de todo o contexto de produção de mercado, o jornalismo ainda é – e sempre será – um ofício artesanal. Cada letrinha lida no ar, cada ponto impresso, a distribuição da edição, o papel, tudo é

feito manualmente por um grupo de pessoas. E toda a tecnologia do mundo pode facilitar o processo, mas sempre precisaremos de alguém para chegar ao lado do fato, retratá-lo na linguagem adequada, e passá-lo adiante. Esse é o princípio.

É isso mais ou menos o que meu avô fazia quando, no final da tarde, num lugar que os mapas não mostram, tomava seu chimarrão e contava do tataravô que casou-se na véspera do embarque da Alemanha para o Brasil; da tataravô que matou a onça que havia comido a única vaca que alimentava as crianças; do dia em que um índio salvou outro membro da família – que agora não recordo mais o nome – de uma flechada inimiga.

Foi contando histórias e lendo e relendo livros que meu avô me passou o gosto pela literatura. Pela arte de contar histórias. E naquela noite em que eu escrevi essas páginas – e sim, como reza a tradição de todos os que estão fazendo um trabalho monográfico, foram algumas das primeiras a ficarem prontas – eu vi meu avô recontar todas essas histórias para mim, na estreia do meu sofá vermelho.

Para ter – e manter – sua autoridade, bastou que meu avô recitasse algumas vezes “era uma vez”.

Isso me marcou de tal forma que contar histórias, sob uma determinada perspectiva, sempre foi minha vida. E essa é uma dissertação sobre contar histórias. E tudo o que eu escrevo hoje, na verdade, é sobre contar histórias. É para isso que servem as tecnologias do imaginário.

“E o Santo Graal?”, perguntou meu amigo ao telefone. Respondi que, na verdade, essa pergunta já tinha sido respondida há muito tempo, quando alguém (acho que foi Campbell) disse que só existem duas grandes histórias: a da jornada da volta para a casa e a do encontro com o pai. Estamos sempre no meio de uma delas. São as viagens, amores, desamores, noites felizes e infelizes de nossas vidas. Fatos vividos artesanalmente e ao longo do tempo. E disse: “a gente só vai saber quando nos virmos novamente no Bambu’s do céu”. É lá que tomaremos cerveja com meu avô, os já falecidos desse meu amigo e todos os outros que forem terminando suas jornadas.

E nesse dia quero fazer um brinde ao primeiro parágrafo de Cem Anos de Solidão. De preferência com o próprio García Márquez.

Vô, isso aqui é pra ti também.

## **Agradecimentos**

Aos meus pais, que pagaram algumas das contas que eu não consegui pagar por causa da mensalidade, mesmo que não soubessem nem o título deste trabalho.

Na PUC-RS, aos amigos e colegas André Pase, Eduardo Pellanda e Andréia Mallmann, que estavam sempre por ali, que me ouviram falar, que me viram surtar, que me... sempre. À Neka Machado, que também me deu força quando eu precisei. À minha orientadora Magda Cunha, pela paciência e por ter me dado a oportunidade de começar a lecionar.

Às minhas primeiras mães acadêmicas: Marília Levacov e Sandra de Deus.

Às filhas-gatas, Emília e Olívia, que se tornaram minha família quando eu pensei ter perdido tudo. Elas que me fizeram companhia, junto aos meus discos dos Beatles e do Dylan.

À grata surpresa que eu tive no final de 2005, regada a Vinícius: Adriano. Querido, você tem razão, não existe amor sozinho, é juntinho que ele fica bom.

À García Márquez, Borges e Dostoievsky, meus contadores de história favoritos.

Aos meus alunos, que estão, a cada dia, me ensinando a ser realmente mestre.

*Scully: Did you find what you were looking for?*

*Mulder: No. No. But I... I found something I thought I lost. Faith to keep looking.*

*[“End Game” – The X-Files, 2ª Temporada,  
199*

## **Resumo**

Essa dissertação pretende entender os limites e os níveis da interatividade na televisão digital (TVD). Para isso, numa primeira parte, definimos TVD como um meio híbrido, explorando as relações entre internet e televisão tradicional dentro de uma perspectiva complexa, entendida a partir de Morin. Posteriormente, num segundo momento, focamos nossa atenção nessa relação dentro do espaço narrativo. É nele que averiguamos as possibilidades interativas. De forma complementar, fazemos um levantamento histórico das tentativas anteriores de implementar a interatividade na televisão.

## **Palavras-chave**

Interatividade, televisão digital, internet, narrativa, complexidade

**Abstract**

This work intends to understand the limits and the levels of interactivity in the digital television (DTV). For this reason, at first, it defines DTV as a hybrid medium, exploring the relations between the internet and traditional television in a complex perspective – as in Morin’s thinking. In a second part, we start our analysis focusing our attention in this relation at the narrative space. It’s where we check the interactive possibilities. In a complementary way, this work presents a historical research of interactive television implementation through the years.

**Keywords:**

Interactivity, digital television, internet, narrative, complexity

## Lista de ilustrações

<b>Figuras</b>	<b>pág.</b>
1: Crianças pintando o Winky Dink na tela da televisão em imagem promocional	43
2: Controle remoto do Qube	46
3: Logomarca do Qube	47
4: Telas de services e aplicações do Full Service Network	52
5: Menu principal da WebTV	53
6: Set top box do TiVO ligado a um televisor	53
7: Telas de menu da IPTV	56
8: Mais de menu da IPTV	58

## Índice de tabelas e gráficos

<b>Tabela/gráfico</b>	<b>pág.</b>
T1: Serviços e aplicações do Full Service Network	50
T2: Produtos audiovisuais de características interativas/não-lineares	61
T3: Principais categorias de programas	70
T4: Hierarquia de gêneros e formatos	70
T5: Características da interatividade	88
T6: Níveis de interação conforme Lemos	89
T7: Fatores que contribuiriam para que algo seja interativo	90
T8: Níveis de interação, Segundo Sims	93
T9: Comparação entre reativo e mútuo, Segundo Primo	95
T10: Divisão trama/discurso e história e fibula, conforme Chatman	104
T11: Definições e características de fibula e trama conforme Tomachevski	109
T12: Interpretação das relações trama/fábula	116
G1: Organização básica da narrativa de Tomachevski	118
G2: Adicionando dimensões de fábula e trama à organização narrativa	121
G3: Escolha básica de motivos dentro de uma narrativa ficcional	122
G4: Possibilidade interativa em narrativa ficcional por mudança de ponto de vista	123
G5: Interatividade ficcional com base em hipertexto (acesso a seqüências)	124
G6: Interatividade ficcional de base hipertextual com mudança de ponto de vista	125
G7: Representação tridimensional apresentando as possibilidades hipertextuais	127
G8: Representação tridimensional (hipertexto + mudança de ponto de vista)	127

G9: Representação tridimensional incluindo a fábula	138
G10: Possibilidades abertas para a construção narrativa hipertextual	139
G11: Representação espacial completa das possibilidades de org. da narrativa interativa	140

## Sumário

<b>Título</b>	<b>pág.</b>
Dedicatória	4
Agradecimentos	6
Epígrafe	7
Resumo	8
Abstract	9
Lista de ilustrações	10
Índice de tabelas e gráficos	11
Sumário	13
1. Introdução	15
2. Justificativa	25
3. O Frankenstein na sala de jantar	28
4. Procedimentos metodológicos	35
5. A TV interativa, do analógico ao digital, dentro e fora de internet	40
5.1 Winky Dink and You	41
5.2 Qube	44
5.3 Hi-OVIS, Biarritz e a década de 80	48
5.4 Full Service Network	49
5.5 A TV interativa chega à internet	53

	14
5.6 TiVO e IPTV: as apostas das empresas a partir das lições anteriores	55
6. A busca por uma experiência audiovisual interativa	60
7. O veículo de massa por excelência	64
8. Internet: acêntrica e bidirecional	74
8.1 A bidirecionalidade e o modelo tradicional de comunicação	76
9. Mas o que é interatividade, afinal?	86
9.1 A interação reativa	101
10. A tradição narrativa	103
10.1 Tomachevski: a unidade temática e a organização das mensagens narrativas	112
10.1.1 Trama e fábula	115
10.1.2 E as narrativas não-ficcionais?	129
11. Considerações finais	142
12. Referências bibliográficas	156

## 1. Introdução

Em sua exaustiva análise sobre a interatividade, Alex Primo afirma que o detonador da discussão sobre interação mediada por computador – ou qualquer outro dispositivo tecnológico – foi o interesse pela televisão interativa. O professor situa como sendo na década de 30 algumas das primeiras abordagens do tema como objeto de pesquisa científica, referindo-se a Brecht (PRIMO, 2003, p. 21). São, portanto, mais de 70 anos de trabalhos sobre o tema. Não há, todavia, respostas definitivas.

A ausência dessas respostas é, em primeiro lugar, característica do próprio processo de validação desse tipo de conhecimento, no qual as certezas são sempre temporárias, especialmente na área das Ciências Sociais. Outra dificuldade advém da imprecisão típica de falar de algo que é uma relação cujos limites e formas de previsibilidade podem variar desde o acesso a uma lista telefônica *online* até um bate-papo no IRC<sup>1</sup>. Fugindo do tecnicismo ou de uma rigidez pessimista na forma de análise, Primo procura abordar a questão do ponto de vista sistêmico, processual. Sua classificação da interatividade mediada por computador é ampla, já que procura refletir sobre suas diferentes formas de ocorrência. Contudo, em se tratando de televisão interativa, o professor prefere não entrar em detalhes. Registra a possibilidade de obtenção de conteúdo *on*

---

<sup>1</sup> IRC: Internet Relay Chat, uma forma de bate-papo via internet, realizada através de programas-clientes específicos conectados a servidores.

*demand* (sob demanda) como um dos pontos altos dessa tecnologia, levanta dados sobre experiências audiovisuais interativas como o famoso video-disco *Aspen Movie Map*<sup>2</sup>, mas não prende sua análise sobre o tema, que não é sua área específica de interesse.

Pretendemos aproveitar as contribuições de Primo para a abordagem da interatividade no campo das Ciências Sociais, mas aplicando parte de seu raciocínio à questão da interatividade no meio televisivo. Essa questão, historicamente detonadora dos estudos sobre interatividade e ainda não satisfatoriamente respondida (VILCHES, 2003, p. 145), é trazida novamente à baila nos últimos anos com a aproximação do que está sendo chamado *analog switch-off*<sup>3</sup>, ou seja, a data em que sistemas de televisão aberta analógicos (TVA) devem ser desligados para a adoção definitiva da televisão digital (TVD). Isso porque a interatividade – aliás, como Primo, Vilches e outros autores que serão citados mais adiante apontaram – é um dos fatores de estímulo, pelo menos mercadológicos, para a substituição de um sistema por outro.

Mas a TVD não é um caso isolado. A introdução de tecnologias digitais na produção de objetos de comunicação começou há 20 anos, aproximadamente, se contarmos como referência o uso desses recursos para a finalização em vídeo<sup>4</sup>. As facilidades relativas à transmissão, estocagem e manipulação de dados, antes restrita a um nível mais simples, o de texto, avançaram para a grupamentos mais

---

<sup>2</sup> A obra, produzida no Instituto de Tecnologia de Massachussets (MIT, na sigla em inglês), será detalhada também mais adiante neste trabalho.

<sup>3</sup> *Analog switch-off*: desligamento do sistema analógico de televisão aberta. A expressão é norte-americana e foi traduzida livremente pela autora.

<sup>4</sup> Um dos produtos geralmente citados entre os primeiros exemplos de utilização da tecnologia digital para finalização e geração de efeitos é o videoclipe da música *Money for Nothing*, da banda *Dire Straits*. Lançada no início da década de 80, a obra foi a primeira a ir ao ar na MTV Europa (1987) e começava com a profética frase “*I want my MTV...*”.

complexos de informação, no sentido físico do termo<sup>5</sup>, a partir do aumento na velocidade dos processadores e na largura de banda. Esses impactos puderam ser sentidos em vários âmbitos para quem trabalha na área. Facilitaram a captação e o envio de informações de um lado a outro do planeta, por exemplo. Entre as vantagens estão a compressão do sinal<sup>6</sup> e a redundância de informação<sup>7</sup>.

Essa transformação também chegou à televisão brasileira. Dentro das mudanças técnicas brevemente expostas aqui, talvez a maior seja a transformação da TV de um meio unidirecional para bidirecional. Ou seja, o telespectador pode não apenas receber dados transmitidos por uma emissora, mas aproveitar-se desse veículo para enviá-los. Essa é considerada a porta para a chegada da interatividade<sup>8</sup>.

Devemos ressaltar, entretanto, que a introdução da interatividade na televisão não é, em primeiro lugar, privilégio da convergência tecnológica. Esta, tampouco, garante *per se* a televisão interativa. Ressalvamos tal aspecto por havermos coletado informações sobre tentativas anteriores de tornar o telespectador um “teleagente”. Elas vêm da década de 50, com o programa infantil *Winky Dink and You* na televisão norte-americana (GOSCIOLA, 2003), ainda que, tecnicamente, não houvesse a possibilidade de um canal de retorno

---

<sup>5</sup> Referindo-me aqui à abordagem quantitativa presente na Teoria Matemática da Comunicação, ou Teoria da Informação, de Shannon e Weaver (1949).

<sup>6</sup> Por resumir toda a informação a uma seqüência de zeros e uns que obedece a um determinado algoritmo, o que antes ocuparia toda uma banda de transmissão, como numa representação indicial da realidade, pode ser “resumido”. Esse resumo será facilmente remontado na ponta receptora. A tecnologia permite o envio de mais dados simultaneamente ou, simplesmente, torna mais rápida a transmissão.

<sup>7</sup> Ao mesmo tempo que “resume” os dados, tecnologia digital permite que haja um determinado nível de repetição na mensagem, a fim de prevenir erros e, dessa forma, garantir um padrão de qualidade na reprodução.

<sup>8</sup> Há autores que não reconhecem o mero estabelecimento de um canal de *feedback* como interativo – e, muitas vezes, esse é o caso da propalada bidirecionalidade. Essa questão será problematizada mais adiante no trabalho.

(*feedback*). Esse canal é aberto a partir da década de 70, com sistemas de cabo – ainda analógicos – como o *Qube*, da Time-Warner, também nos EUA.

Seguimos um levantamento da história da televisão interativa com sistemas já digitais, alguns com base na internet – como a *WebTV*, hoje administrada pela Microsoft –, outros dependentes do cabeamento por fibra ótica – um dos mais conhecidos é o *Full Service Network* (FSN) – e outros que dependem de linhas telefônicas simples para que o canal de retorno se estabeleça – como fazem as operadoras de televisão por assinatura que transmitem digitalmente no Brasil (*DirectTV* e *Sky*). Nesse levantamento, chegamos a uma das mais recentes tecnologias anunciadas na área, a *IPTV* (*Television over Internet Protocol*<sup>9</sup>). A *IPTV* está sendo desenvolvida por um grupo de pesquisa do qual faz parte a Microsoft, empresa que apresentou o sistema na *Consumer Electronics Show* de janeiro de 2005. O modelo requer, como o FSN, uma infraestrutura de fibra ótica e, conforme a apresentação, chega muito perto das promessas que Nicholas Negroponte anunciava há pelo menos dez anos, contando da data de publicação de seu livro, *A vida digital*, no Brasil. O pesquisador afirmava que, com a digitalidade, o horário nobre da televisão passa a ser o horário que o telespectador quisesse (NEGROPONTE: 1995, p. 151). A *IPTV* chegaria muito próximo da idéia de Manovich (2001) de “banco de dados de mídia” de base digital, disponibilizando a programação *on demand* uso para jogos e identificador de chamadas, a partir de uma integração com a rede telefônica ou com o uso de telefonia sobre IP (base de *softwares* como o *Skype*<sup>10</sup>).

---

<sup>9</sup> *IPTV*: Televisão sobre o protocolo de internet, na sigla em inglês. A tradução é livre da autora.

<sup>10</sup> *Skype*: [www.skype.com](http://www.skype.com).

Mesmo com essa relativa experiência de tentativas de tornar a televisão interativa e todas as pesquisas técnicas dentro dessa área, ainda há questões por serem respondidas dentro do tema para os interessados em Comunicação. Isso porque a possibilidade de implantação do canal de retorno não significa que se conheça o potencial de aplicações desse recurso. Essa é uma das preocupações que norteia essa pesquisa.

Para refletir sobre esse ponto, além do levantamento histórico sobre televisão interativa, recolhemos também informações sobre as opções de serviço oferecidas por sistemas digitais já em funcionamento e as solicitações expressas na documentação de pesquisa do Sistema Brasileiro de Televisão Digital (SBTVD), disponibilizado pelo Ministério da Ciência e Tecnologia (MCT)<sup>11</sup> e pelo grupo de pesquisa brasileiro CPqD<sup>12</sup>. O grupo lidera o consórcio de universidades que está trabalhando no desenvolvimento do SBTVD.

Para atingirmos nossos objetivos, partimos de uma revisão sobre a estrutura e programação da televisão tradicional, comparada com as estruturas da internet – exemplo de mídia digital mais recente e que serve de inspiração para muitas funcionalidades na TVD. É no espaço de conflito entre a não-hierarquia (des)organizada da internet e na lógica da grade de programação que começa a se instalar um dos pontos que nos permitem afirmar que as duas mídias tem tradições de leitura e produção diferenciadas.

A idéia de tradição narrativa está ligada a trabalhos de Barthes e Ricouer, que serão analisados mais adiante. Entretanto, preferimos focar nossa reflexão

---

<sup>11</sup> MCT: Ministério da Ciência e Tecnologia ([www.mct.gov.br](http://www.mct.gov.br))

<sup>12</sup> CPqD: [www.cpqd.com.br](http://www.cpqd.com.br)

em autores do chamado formalismo russo, mais especificamente em Tomachevski.

Na verdade, a escolha foi parte do processo de procura de uma metodologia que permitisse entender uma possível relação entre a interatividade e a organização narrativa, já que, a princípio, a possibilidade de leitura não-linear de uma obra pode acabar com a organização de um discurso – formando outros, obviamente, alterando sentidos. Os formalistas russos, em sua busca estruturalista pela parte mínima da narrativa são, portanto, de fundamental importância para nossa reflexão. As idéias de Tomachevski ganham destaque especialmente a partir de um texto de 1925 – “Temática” – que permite uma interpretação quase matemática das variáveis envolvidas na formação e na formatação da intriga, elemento central de um texto.

A escolha ainda tem relação com a forma como essa dissertação pretende contribuir com o campo das Ciências da Comunicação. Nosso ponto de vista não é necessariamente do emissor ou do receptor, mas das possibilidades dentro da mensagem, como produto da relação de ambos a partir da base tecnológica bidirecional. Em virtude do conhecimento teórico que temos – a partir da revisão bibliográfica da estrutura de produção em TV tradicional, sabemos que nossa tentativa de reflexão tem sentido mais efetivo na esfera da produção. Isso se justifica porque o modelo de transmissão de mensagens pelos meios de comunicação de massa se mantém na base da TVD. Novelas, telejornais, filmes, minisséries, a maior parte da programação continuará a ser realizada pela emissora ou grupos associados por questões que envolvem custos de produzir obras audiovisuais, para dizer o mínimo. Esse pensamento é apoiado em Wolton (1996, p. 74-75), na obra *Elogio do grande público*, que é uma defesa política da

televisão e dos meios de comunicação de massa. O pesquisador francês afirma que é a partir do cinema – e, posteriormente, no rádio e na televisão – que a divisão do trabalho, qual uma linha de produção de bens culturais, se impõe para manter abastecidas as emissoras e os estúdios, configurando o que os críticos frankfurtianos, vão denominar Indústria Cultural<sup>13</sup>.

Essa análise econômica faz sentido quando comparados os custos de produção e manutenção de um serviço via *web*<sup>14</sup>, cujas tradições – para usar a mesma expressão citada anteriormente – são diferentes. Primo (2003), ao falar de interação mediada por computador, cita exemplos de serviços de internet que exemplificam essa afirmativa ao analisar relações mútuas, interpessoais ou reativas, hipertextuais.

Para nós, a entrada da bidirecionalidade abre essa perspectiva de interatividade na televisão. Essa é a lógica que está por trás da metáfora que titula essa trabalho. Claro que essas tradições diferentes tradições – as oriundas da internet e as da TV – não serão totalmente absorvidas pela TV digital. Cabe ressaltar que tal raciocínio não é novo nem exclusividade da digitalização das mídias. Conforme Bolter (2000, p. 45-50), a partir de McLuhan, cada mídia, de uma certa maneira “remedia<sup>15</sup>”, ou seja, se incorpora ou é representada na outra, nunca atingindo o que chama de um “estado total de transcendência” (uma quebra radical com o passado). Para ele, a remediação é uma característica que define especialmente as mídias digitais, que viveriam em uma constante dialética

---

<sup>13</sup> Indústria Cultural: termo cunhado por Adorno e Horkheimer no texto *Dialética do Esclarecimento*, publicado em 1947.

<sup>14</sup> Obviamente que os custos podem variar enormemente, mas, grosso modo, hospedagem e manutenção de um *website* é mais barato do que ter uma concessão de canal e manter um sistema de geração de sinal por exemplo.

<sup>15</sup> Conceito e trocadilho que funcionam muito bem em inglês: “re-”, como partícula lingüística que dá um sentido de “novamente” e “media”, de meios (*remediation*, remediação).

com o passado. O trabalho de Bolter é interessante, mas cremos que, pelo menos no caso da interatividade na narrativa da televisão digital, talvez não seja a palavra mais adequada, tendo em vista uma busca pela compreensão da complexidade do tema, na perspectiva moriniana<sup>16</sup>. O ganho do conceito de Bolter para a área é um renovar e aprofundar uma noção de retroalimentação estética e técnica na história do estudo dos meios.

Acreditamos que a bidirecionalidade na TV garante determinados níveis de interatividade e, mesmo que a maior parte da produção continue na esfera de um emissor forte, a relação deste com o receptor estará alterada. Relações mútuas, interpessoais, um-um/todos-todos de que fala o trabalho de Primo são impossíveis de serem previstas, ainda que haja exemplos significativos já em funcionamento na internet<sup>17</sup>. Nesse sentido, acreditamos que elas fugiriam do escopo de nossa tentativa de contribuição acadêmica para a área. Ainda estamos mais para um *Você Decide*<sup>18</sup>, mas mostraremos que há relações mais complexas do que a exibição do final mais votado. É uma interação reativa sim, mas interação, sob qualquer aspecto que possa ser analisado. Não querendo nos limitarmos a uma análise meramente transmissionista, tão criticada por Primo (2003), escolhemos trabalhar a questão a partir da própria organização da mensagem audiovisual, sua narrativa e limitações próprias, tendo como arcabouço teórico a Teoria da Literatura, especificamente a obra de Tomachevski.

---

<sup>16</sup> Em *O método*, obra fundamental para entender o pensamento complexo, Morin fala em dialógica. As sutilezas da mudança nessa forma de compreensão serão abordadas mais adiante no trabalho.

<sup>17</sup> A novela da AllTV ([www.alltv.com.br](http://www.alltv.com.br)), por exemplo. Os telespectadores-internautas podem comentar os acontecimentos via chat, em tempo real, e lhes é aberta a possibilidade de intervenção no drama a partir de seus comentários.

<sup>18</sup> Programa da Rede Globo exibido entre 1992 e 2000 em que o público poderia escolher o final a partir de ligações telefônicas.

Se, por um lado, nos cercamos com a busca pela unidade mínima da narrativa em Tomachevski, por outro procuramos fazer uma aproximação com autores que definem a interatividade e seus tipos, na busca de uma matriz de análise que nos permita verificar as possibilidades abertas pelo autor e o que pode ser construído ou usufruído pelo receptor. Tal matriz não pretende ser um modelo completo e infalível do que pode ou não ser feito, ele deve ser encarada como uma trajetória de reflexão do ponto de vista teórico – tanto que os exemplos utilizados são recolhidos historicamente tanto da televisão quanto da internet. Também porque, achamos, não pode existir uma fórmula pronta, já que produtos de consumo simbólico são sempre obras da criatividade humana, algo que não pode ser quantificado.

Essa trajetória de análise, mesmo dentro de limitações, não é vã se pensarmos que tal reflexão tem como cenário a complexidade moriniana, que permite que juntemos elementos, a princípio, contrários, mas que, dentro de uma abordagem sistêmica podem conviver.

É a partir dessa interpretação de relacionamentos cruzados, que chamamos que *protocolos do era uma vez*, identificamos dois diferentes potenciais – simultaneamente opostos e complementares, portanto, complexos – o *potencial fabulador* e o *potencial criador*, sendo o primeiro relacionado a atividades exclusivamente mentais e o segundo, menos psicológico. Ambos ligados a formas de interação, o meio em que é veiculada determinada narrativa e os papéis de autor e receptor, sempre discutidos em trabalhos que tratam desse tema.

Esse é, relatado brevemente, o caminho que pretendemos fazer nessa dissertação, investigando os limites da tradução da tradição narrativa ficcional

dentro de uma mídia tecnologicamente híbrida, que importa o recurso da interatividade para um ambiente que, à primeira vista, não o permite.

## 2. Justificativa

Dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) apresentados por Brasil (2002, p. 125) indicam que 98% dos lares brasileiros têm pelo menos um aparelho receptor de televisão. O equipamento é o meio de comunicação de massa mais popular do país, muitas vezes fonte única de informação e entretenimento para grande parcela da população. Qualquer mudança nessa plataforma mexerá com praticamente todos os cidadãos. Pois é exatamente isso que está em curso.

Indo a cabo ou naufragando o projeto do Sistema Brasileiro de Televisão Digital (SBTVD), o Brasil será um dos países mais importantes na mudança para a plataforma de recepção de televisão pelo menos em termos de mercado, isso já é claro aos olhos de um leigo. A mudança, aliás, já está acontecendo. Já temos em funcionamento no país alguns sistemas (pagos) de televisão digital (TVD). Nos Estados Unidos, já havia sido marcado para 31 de dezembro de 2006 o final das transmissões com sinal analógico. A data, entretanto, continuava sendo questionada até o momento de escritura desse trabalho<sup>19</sup>. No país, ainda não temos no horizonte qualquer *deadline*, até porque o sistema a ser adotado ainda não foi escolhido. Mas a movimentação já começou há alguns anos. Tanto que, em 2003, depois de ter sido bajulado por lobistas dos três principais sistemas em

---

<sup>19</sup> Dados da MSNBC.com e da BBC News.

funcionamento no mundo – o *ATSC* (*Advanced Television Systems Committee/EUA*), o *DVB* (*Digital Video Broadcasting/União Européia*) e *ISDB* (*Integrates Services Digital Broadcasting/Japão*) – o governo brasileiro resolveu empenhar-se no desenvolvimento de um sistema próprio<sup>20</sup>. Como tudo no país, nunca se pode contar com o ovo, tampouco com a boa vontade dos legisladores, especialmente em tempos de crise político-institucional como agora, entretanto, a mudança chegará mais cedo ou mais tarde.

E chegará trazendo consigo uma série de hábitos da qual boa parte da população brasileira não pratica, pois atrasados também somos em termos de inclusão digital. Mesmo com seu sucesso mundialmente consolidado, exatamente quando completa dez anos, a web ainda não é para todos no país tropical, e atinge apenas 18.336.044<sup>21</sup> (ou seja, aproximadamente 10%) usuários<sup>22</sup>.

Não vemos o sistema em si ou as possibilidades de interação como a panacéia para a ignorância nacional, mas percebemos nele – e isso ficou mais claro ao responder uma das propostas de pesquisa para o SBTVD, em nome da Famecos/PUC-RS, a reunião de duas culturas bastante diferentes e, aparentemente, com alguns limites de hibridização. São alguns desses limites que iremos explorar neste trabalho.

---

<sup>20</sup> A intenção foi demonstrada com a dotação de uma verba de R\$ 80 milhões para pesquisa multidisciplinar em prol do desenvolvimento de um sistema, feita por decreto presidencial. Documentos sobre o SBTVD estão anexados no final deste trabalho.

<sup>21</sup> Dados do Ibope/NetRatings, disponíveis em <http://www.teleco.com.br/internet.asp>, acessado em setembro de 2005.

<sup>22</sup> Essa preocupação está expressa nos parágrafos I e II do art. 1º do decreto presidencial 4.901/03, que institui o Sistema Brasileiro de Televisão Digital (SBTVD). A preocupação já estava expressa na exposição de motivos do Ministério das Comunicações que levou ao decreto. Ambos os documentos estão anexados ao final dessa dissertação.

Além da própria importância das duas mídias que vemos fundirem-se como num Frankenstein, acreditamos ser importante destacar nessa breve justificativa o fato que a narrativa é a forma humana de organização do saber. Isso é anunciado aos Ocidentais desde Aristóteles, passa pelo formalismo russo, pelo estruturalismo francês e chega, contemporaneamente, a Lyotard (2004), quando este assenta a condição pós-moderna no fim das grandes narrativas – crise, se é possível classificar assim, já anunciada por Benjamin (1992).

Se, além de serem a base do conhecimento, as narrativas são inumeráveis e estão em todo o mundo (BARTHES: 1971, p. 18), e existe uma relação entre narração e técnica, pois

“O grande narrador tem sempre as suas raízes no povo, principalmente no estrato dos trabalhadores manuais. Como este estrato, contudo, abrange o elemento camponês, o marítimo e o urbano, em estádios diferentes da sua evolução econômica e técnica, também os conceitos em que se deposita o seu tesouro de experiências se estratificam de múltiplas maneiras (...)” (BENJAMIN: 1992, p. 48).

Devemos então estudar essa questão numa tentativa de contribuir não apenas com questões técnicas do *modus operandi* da programação para que esta seja utilizável e funcional para o telespectador-internauta, mas também, modestamente, para o desenvolvimento do campo da Comunicação, já que a possibilidade de instauração da interatividade narrativa não é apenas uma questão tecnológica e, conforme Vilches (2003, p. 145), essa brecha de estudo é “uma contradição que até o momento ainda não foi suficientemente examinada e que tem sido relevada no âmbito dos estudos da comunicação lingüística ou da comunicação midiática”.

### 3. O Frankenstein na sala de jantar

Foi de pedaços de corpos que o doutor Frankenstein criou o monstro popularizado no cinema. Popularizado com um batismo por metonímia, já que o nome, na verdade, é de quem o fez; com uma cor verde e com modos absurdamente rudes – especialmente nas suas últimas versões cinematográficas –, que pouco correspondem à articulação demonstrada pelo personagem da novela de Mary Shelley. A criatura é a imagem que nos veio à cabeça assim que essa dissertação começou a delinear-se no horizonte.

Nesse capítulo, explicamos qual a nossa visão do objeto a ser estudado, considerando-o um híbrido, um Frankenstein, por reunir elementos de dois meios de natureza, a princípio, diferentes: a televisão e a internet. Partimos de uma breve contextualização sobre os gêneros na programação televisiva tradicional a partir dos trabalhos de Aronchi de Souza e Arlindo Machado. A partir desses elementos, analisamos algumas diferenças na produção de conteúdo para tais meios. É a partir daí que começamos a questionar a relação entre a narrativa e a interatividade. Mas começemos, primeiro, explicando nossa utilização da imagem de Frankenstein.

Na obra, cartas do capitão Walton à sua irmã revelam a história do homem que deu vida a uma criatura. Walton está numa embarcação nas

proximidades do Ártico e acaba por abrigar Victor Frankenstein, com sua saúde debilitada em virtude da perseguição de sua criatura até o mar gelado.

Victor, o doutor Frankenstein, é um estudioso da ciência desde pequeno, em Genebra, na Suíça. Autodidata, dedicava-se a obras medievais e de alquimia. Somente ao ingressar na universidade, em Ingolstadt, na Alemanha, ele passa a ter contato com obras da chamada Ciência Moderna. Com esses novos conhecimentos, e imbuído dos sonhos dos mestres alquimistas tradicionais que lia na infância, Victor descobre como dar vida à matéria inanimada.

Obstinado de tal forma com o trabalho, ele não percebe a tragédia estética que está saindo de suas mãos. Exceto quando ela acorda. O ser, que não ganha nome na obra original, é construído com mais de dois metros de altura, e, a princípio, deveria ter “membros bem proporcionados” e “feições trabalhadas para que fosse belas”. Victor acaba enxergando a real aparência do monstro nesse primeiro momento, exatamente quando comete seu maior erro:

“Sua pele amarela mal cobria o relevo dos músculos e das artérias que jaziam por baixo; seus cabelos eram corridos e de um negro lustroso; seus dentes, alvos como pérolas. Todas essas exuberâncias, porém, não formavam senão um contraste horrível com seus olhos desmaiados, quase da mesma cor acinzentada das órbitas onde se cravavam, e com a pele encarquilhada e os lábios negros e retos.” (SHELLEY: 2001, p. 65).

A repugnância toma conta dele, que sai correndo da sala do “nascimento”, isentando-se de qualquer responsabilidade de criador pela educação e desenvolvimento da criatura, que também desaparece do local. O excesso de trabalho e um grau de remorso adoecem Victor por alguns meses. É nesse período que ele pensa em retomar um pouco o contato com sua família e, pouco depois, o que recebe, é a notícia da morte de seu irmão mais novo, William.

O doutor decide voltar à Suíça, e descobre que a criatura deveria ser o responsável pelo assassinato. Ele não chega a comentar o fato com a polícia local, que acaba por indiciar, condenar e executar a empregada da casa pelo crime.

Criador e criatura então encontram-se, e esta pede a ele que lhe dê uma companheira, já que todos no mundo têm seu par e ela está isolada, pois descobrira que todos os seres humanos tinham asco de sua aparência. É quando o monstro revela sua sensibilidade e sua inteligência. Ele se autoeducou a partir da observação de uma família de camponeses, de quem cuidou à distância, como um protetor anônimo, e esperava aceitação. Ele confessa a autoria da morte de William e afirma ter feito isso por vingança.

Victor, a princípio, aceita a barganha da criatura em nome de sua paz, mas, desgostoso, acaba com seu trabalho ainda pela metade. Furiosa, a criatura mata o melhor amigo dele e, na noite de casamento do doutor, sua esposa.

Inicia-se, então, a caçada que leva Victor ao Ártico e ao ponto onde a história começa a ser contada. Moribundo, ele é recolhido pelo capitão Walton, que tenta salvá-lo em vão. Ele morre, sem antes deixar de relatar toda a sua aventura. A criatura sobe a bordo da embarcação de Walton, encontra o corpo de seu criador, lamenta o que fez e as mortes pelas quais foi o responsável, e promete suicídio numa tentativa de acabar com sua agonia.

Resumida brevemente a história, tem-se uma idéia das primeiras relações que pretendemos começar a estabelecer. Victor uniu pedaços de diferentes cadáveres para formar o corpo de sua criatura. E, naquela junção de tecidos mortos, instaurou a vida. A carne morta e o vida são como elementos de duas naturezas distintas. Assim como são distintas as atitudes do doutor e do monstro. Um, o criador, um cientista, racional, que buscou vencer o maior de

todos os desafios de sua área, a restituição da vida; outro, um ser que procura, na verdade, a compreensão, a aceitação pelos outros, numa clara valorização do sensível. Lembrando que os dois são unidos pela perturbação mental, de culpa e rancor, além da própria situação de criação.

Sem qualificar quaisquer dessas naturezas, postulamos que a televisão digital (TVD) é uma construção que, da mesma forma que o monstro de Victor, reúne elementos de duas esferas, a princípio, completamente diferentes: a da televisão, exemplo típico de um meio de comunicação de massa, e da internet, geralmente referido como um meio altamente interativo e que permite uma maior personalização de conteúdo<sup>23</sup>.

Em Shelley, as costuras externas, os remendos de carne que formam a criatura são a representação física de uma personalidade transtornada justamente por duas naturezas. De um lado está a inocência dos recém-chegados ao mundo, aprendizes dos costumes locais, uma espécie de bom selvagem. De outro, a crueldade do assassino vingador.

Acima de tudo, aquele ser era profundamente humano, apesar da bizarra aparência, não consegue conviver com a culpa que seu atos sanguinários trazem<sup>24</sup>, o que mantém, na esquizofrenia de sua figura, o caráter híbrido.

Aqueles que se dão ao trabalho de ler a obra literária, escrita em 1816<sup>25</sup>, não apenas as suas adaptações cinematográficas, sabem que o nome

---

<sup>23</sup> Seja por cookies, pela seleção de canais de RSS (*Real Simple Syndication*) de cada usuário ou, até mesmo, pela leitura de links indicados por amigos que conhecem as preferências e áreas de interesse de determinada pessoa.

<sup>24</sup> Ao fim do romance, após a morte de Frankenstein, ele aguarda ansiosamente a própria morte para acabar com seu sofrimento psíquico.

<sup>25</sup> Shelley começou o romance a partir de uma proposta do poeta romântico inglês Lord Byron, em um veraneio em sua casa, na Suíça. Byron pediu aos presentes que cada um pensasse em uma história para escrever. Curiosamente, além de Shelley e seu marido, também estava na casa aquela que é considerada a única filha legítima de Byron, Ada

Frankenstein pertence, na verdade, ao médico criador, não à criatura. Nós, entretanto, preferimos adotar a metáfora cinematográfica. Nosso Frankenstein está mais para a leitura da imagem como a costura de elementos diferentes do que um cientista na sala de jantar da maior parte das famílias brasileiras.

Da mesma forma, fazemos a opção de destacar que não queremos passar o entendimento, comum e justificado, que a televisão digital é um monstro grotesco. Quando nos referimos à TVD, não estamos pensando em uma competição estética, apenas queremos destacar os limites da hibridização entre internet e TV nesse novo meio. Até porque, não pretendemos opor simplesmente essas duas naturezas, pensamos em abordá-las dentro de uma perspectiva mais complexa.

A complexidade é um conceito moriniano. Pode ser definido como uma associação “complementar, concorrente e antagônica” de idéias que, entre si, formam uma “unidade simbiótica de duas lógicas que, ao mesmo tempo se alimentam, competem entre si e parasitam-se mutuamente, se opõem e se combatem até a morte” (MORIN: 2003, p. 105).

O combate dessas duas forças não faz com que elas se anulem – por isso não opomos internet e televisão simplesmente. É Morin quem explica que, para compreender a complexidade, ao contrário da lógica dialética clássica, temos que pensar em termos de dialógica. Apenas essa forma de raciocínio, integrador, permite o salto, a operação de fundo sistêmico<sup>26</sup> que nos interessa para pensarmos a interatividade na narrativa. É que, ao contrário da dialética, a

---

Lovelace. Ela é reconhecida nos tempos atuais como sendo a primeira programadora da história, ao descrever algoritmos de cálculo para a máquina analítica de Charles Babbage – um computador analógico. (Agradecimentos à dica de Adriana Amaral sobre isso).

<sup>26</sup> O sistemismo está na base da complexidade, exposta nos, agora, seis volumes de *O método*, que se constitui numa complementação de outra obra filosófica fundamental, esta, no entanto, está nos pilares da modernidade: a de Descartes.

dialógica não busca a superação (tese > antítese > síntese), mas a complementação por opostos. O pensador francês destaca que a junção de duas noções antinômicas dá vazão a uma contradição que deve ficar aparente a fim de que justamente a complementaridade lógica possa surgir:

[A] complexidade é, simultaneamente, uma exigência lógica e a aceitação de um ilogismo em função desta exigência. A exigência lógica complexa parte do reconhecimento dos fenômenos que não só são simultaneamente unos/mútiplos mas comportam dialógica e polilógica [que seguem diferentes fios lógicos].

(...) Quando o pensamento simplificador [e a dialética é considerada redutora por Morin] encontra uma contradição que não pode ser superada, volta atrás exclamando “erro”. O pensamento complexo aceita o desafio das contradições. Não poderia ser, como a dialética, a “superação” (*Aufhebung*) das contradições.

(...) O pensamento simplificador elimina a contradição porque recorta a realidade em fragmentos não-complexos que isola. A partir daí, a lógica funciona perfeitamente com proposições isoladas umas das outras, com proposições suficientemente abstratas para não serem contaminadas pelo real mas que, precisamente, permitem exames particulares do real, fragmento por fragmento. Que maravilhosa adequação “científica” entre a lógica, o determinismo, os objetos isolados e recortados, a técnica, a manipulação, o real, o racional! Então, o pensamento simplificador não conhece nem ambigüidade nem equívocos. O real tornou-se uma idéia lógica, isto é, ideo-lógica, e é esta ideologia que pretende apropriar-se do conceito de ciência. (MORIN: 2002a, p. 424-430)

É justamente essa crítica às bases modernas da ciência que é iniciada pelo pensador em *O Método I*. A partir de observações sobre a termodinâmica e o conceito de entropia<sup>27</sup>, Morin (2003) vai mostrar que o sistema lógico cartesiano não basta para acomodar o conhecimento que o próprio reino dos especialistas – que ele mesmo condena por ser um campo de conhecimentos fragmentados – contemporaneamente tem as certezas incertas dos cientistas. O livro revisita

<sup>27</sup> Entropia: vulgarmente, desordem.

Descartes e, para ser condizente com aquilo mesmo que prega, não o supera, mas o complementa. Enquanto Descartes é a dúvida certa de si (*cogito ergo sum*), *O Método*, conjunto de obras maior sobre o pensamento complexo, é a busca pela organização, pelo fazer sentido (*computo ergo sum*). Organização que é vida, natureza, manutenção da vida através de um equilíbrio mantido pelos anéis retroativos, que mantêm a circulação de energia na busca pela vida, que gera desordem, que mantêm o caos gerador de mais vida.

É exatamente sobre essa desordem que pretendemos agora começar a refletir. Na relação complexa entre narrativa e interatividade televisiva, a partir dos gêneros televisivos, tendo como certeza única que, do ponto de vista sistêmico, a partir do momento em que se altera uma variável, todas serão atingidas. Resta-nos saber como e o quanto, tendo sempre em mente que o que nos interessa é a organização da mensagem.

#### **4. Procedimentos metodológicos**

Este trabalho tem como tema geral a interatividade da relação entre interatividade e narrativas na televisão digital (TVD). Nosso objetivo geral é saber quais são os limites da interatividade na TVD, enfocando especificamente o organização das mensagens, a partir de um arcabouço teórico vindo da literatura, em especial do autor formalista russo Tomachevski. Interpretaremos algumas de suas constatações a respeito da unidade mínima da narrativa e contrastaremos-nas com apontamentos relevantes na pesquisa sobre interação mediada por computador, com destaque para o trabalho de Primo (2003). Por ser uma pesquisa teórica, exemplos para nossa reflexão serão retirados da própria TV, da internet e de documentos que registrem casos pertinentes.

Nossa hipótese de trabalho vem do fato de as emissoras de televisão dependerem de uma grade de programação para seu funcionamento, o que faz com que as opções interativas e de acesso não-linear sejam relativizadas, tornando a TVD um híbrido complexo. A idéia de complexidade moriniana está sempre presente.

Para atingirmos tais objetivos, procuraremos, em primeiro lugar, fazer uma revisão bibliográfica sobre a história da televisão tradicional e das tentativas de implantar a interatividade na TV. Já que a digitalização desse sinal aproxima, em certos pontos, o funcionamento da televisão de outras mídias

online interativas, voltamos nossos olhos para a internet. Através dessas pesquisas bibliográficas, buscaremos identificar as diferenças nos processos de produção de conteúdo para veículos *online* e de massa.

Apresentaremos uma pesquisa bibliográfica sobre tentativas históricas de implantar interatividade na televisão, até porque, conforme Primo (2003), foi exatamente essa ambição que estimulou a pesquisa sobre interação. A documentação que serve de base para esse trecho do trabalho inclui desde as promessas da televisão digital de Negroponte (1995) até documentos online dedicados ao levantamento do assunto, como o trabalho de Rose e Jensen (1999). Dados de Gosciola (2003), Dizard (2000), Gilder (2001) e Briggs & Burke (2004) são utilizados como referencia.

Depois desse levantamento histórico tecnológico, trabalhamos um pouco com questões culturais e sociais, até porque, de uma certa maneira, essas tentativas de tornar a televisão um meio bidirecional procuraram sempre dar uma solução para o que não é necessariamente um problema, mas uma característica da mídia de massa. Característica que balizou os estudos iniciais das Teorias da Comunicação. Partimos para uma pesquisa bibliográfica que poderia nos permitir generalizar algumas noções da comunicação de massa. Para isso, nos utilizamos do trabalho de DeFleur e Rockeach (1993), Wolf (2002) e Morin (2002). Dominique Wolton (1996) acompanha esses autores em uma tentativa de definir o que é exatamente a televisão para podermos delinear quais características de produção influenciam na organização das mensagens nesse meio a fim de que possamos contrastá-las com a internet e verificar seus limites.

Tentaremos refletir sobre quais os impactos das características da internet nessa organização histórica e cultural dada pela mídia massiva. Entre

essas características, desracamos a que nos interessa, a interatividade. É no espaço de conflito entre a não-hierarquia (des)organizada da internet e na lógica da grade de programação que começa a se instalar um dos pontos que nos permitem afirmar que as duas mídias tem tradições de leitura e produção diferenciadas.

Partiremos do trabalho de Trivinho (2000) sobre as conseqüências da bidirecionalidade sobre as Teorias da Comunicação para depois definir esse conceito. A definição de interatividade passa por uma revisão das obras de Silva (1998), Lemos (1997), Primo (1999 e 2003), Sims (1995), Manovich (2001), Gosciola (2003) e Vilches (2003). A partir dessas referencias pretendemos ter subsídios para refletir sobre o tema e aplicá-lo sobre a questão da narrativa.

A idéia que defendemos, de hibridização de tradições, está ligada está ligada a trabalhos de Barthes e Ricouer, que falam em “tradição narrativa” Eles serão analisados mais adiante. Para podermos conduzir nossa análise, selecionamos autores da área da narratologia, dentro da Teoria da Literatura. São eles: Chatman (1993), Aristóteles (1992), Tomachevski, Todorov (1979), Propp, Barthes (1971) e Ricoeur (1995). Dentre todos esses autores utilizados para a revisão bibliográfica sobre narrativas, escolhemos trabalhar prioritariamente com Tomachevski.

Conforme já afirmamos, a escolha foi parte do processo de procura de subsídios que permitissem entender uma possível relação entre a interatividade e a organização narrativa. A dificuldade é que, a princípio, a possibilidade de leitura não-linear de uma obra pode acabar com a organização de um discurso – formando outros, obviamente, alterando sentidos, mas isso pode simplesmente destruir obras, invertendo ordens de conflito, por exemplo.

Os formalistas russos, em sua busca estruturalista pela parte mínima da narrativa são, portanto, de fundamental importância para nossa reflexão. As idéias de Tomachevski ganham destaque especialmente a partir de um texto de 1925 – “Temática” – que permite uma interpretação quase matemática das variáveis envolvidas na formação e na formatação da intriga, elemento central de um texto.

O centro de nossa preocupação não é o emissor, tampouco o receptor, mas a mensagem. Claro que ambos estão em relação a partir desse elemento. Quando adicionada a bidirecionalidade na televisão, essa mesma relação se altera. Ainda que o modelo básico de emissor forte dos meios de comunicação de massa se mantenham, não importando, nesse caso, se a transmissão se dá através de um sinal digital ou analógico.

Filtrando a leitura de Tomachevski, conseguimos estabelecer representações gráficas que aplicamos a possíveis formas de organização de mensagens no que seria um sistema aberto de televisão digital. Tendo esses gráficos em mente, fazemos um relacionamento cruzado com o que chamamos de *protocolos do era uma vez*, identificamos dois diferentes potenciais – opostos e complementares, portanto, complexos. – o *potencial fabulador* e o *potencial criador*, sendo o primeiro relacionado a atividades exclusivamente mentais e o segundo, menos psicológico. Ambos ligados a formas de interação, o meio em que é veiculada determinada narrativa e os papéis de autor e receptor, sempre discutidos em trabalhos que tratam desse tema.

Os dois potenciais são originados nas possibilidades de relação que o espectador tem com a narrativa e o meio em que ela é transmitida. O fabulador é maior em meios de comunicação de massa, unidirecionais, no caso dessa análise,

a televisão tradicional, enquanto o potencial criador, possibilitado tecnicamente nas mídias digitais/online (ou bidirecionais).

Essa trajetória de análise permite que nos concentremos em pontos que permitem uma dedução de por que a interatividade é mais comum em elementos não-ficcionais que ficcionais, de que forma ela vem sendo utilizada e quais as possibilidades de interação (ainda que limitada, reativa) dentro de uma narrativa ficcional.

Começamos com um levantamento sobre as tentativas históricas de implementação de um canal interativo na televisão.

## 5. A TV interativa, do analógico ao digital, dentro e fora da internet

Partindo da noção que a televisão juntou a imagem em movimento cinematográfica, a voz do rádio, os textos (caracteres) do meio impresso, podemos afirmar que convergência de linguagens não é uma novidade para essa mídia. O que causa tanto frisson sobre isso agora é que a convergência se dará em um outro nível, ainda mais ligado às telecomunicações do que as primeiras edições em rede nacional via satélite. Cabe lembrar que as possibilidades dessa mudança – considerada por alguns a maior desde a chegada da TV em cores – já eram anunciadas havia, pelo menos, dez anos, se contarmos como marca a tradução e publicação em português do livro “A vida digital”. Seu autor, Negroponte, já via – assim como muitos – a fusão entre o computador e a televisão como natural, quando dizia que trocava seu videocassete e suas idas ao videoclube por uma tecnologia pay-per-view digital e interativa disponível na televisão (NEGROPONTE: 1995, p. 151).

Esse conceito de disponibilização de material em rede, a qualquer momento, veio junto embalado com um hábito ligado, portanto, à chamada área da *new media*, onde Negroponte é um nome de peso histórico, hoje em dia quase apenas documental. Entretanto, televisão interativa não significa necessariamente televisão digital. A interatividade já estaria sendo pensada ainda quando dos primeiros experimentos com o equipamento, na década de 20.

Uma TV com um canal de vídeo (*one-way*) e dois de áudio (*two-way*) estaria sendo seriamente considerada e testada (ROSE & JENSEN: 1999, p. 21). Isso antes mesmo do registro da patente de um sistema completo de televisão de base elétrica por Vladimir Zworykin nos EUA, em 1932 (BRIGGS & BURKE: 2004, p. 179)<sup>28</sup>.

Pesquisadores (ROSE & JENSEN: 1999; GOSCIOLA: 2003 entre eles) e a *Interactive Television Alliance* (iTV) – uma organização norte-americana dedicada ao assunto – reconhecem como uma primeira proposta de programa interativo uma atração da emissora CBS (EUA), o *Winky Dink and You*, que foi ao ar entre 1953 e 1957. Obviamente não havia recursos tecnológicos para implementação de uma real ação do usuário, já que não havia canal de retorno.

### 5.1. Winky Dink and You

A premissa do *Winky Dink*, que também era o nome do personagem principal, era rudimentar, mas bastante interessante. A “interação” era possível através de uma folha plástica que era colada à tela do aparelho receptor. Nessa folha, as crianças eram encorajadas a desenhar elementos que tirassem o personagem de enrascadas como uma citada por Rose & Jensen em que *Winky Dink* estava sendo perseguido por um tigre na beira de um penhasco. Nesse caso,

---

<sup>28</sup> Russo, Zworykin emigrou duas vezes para os EUA. Na primeira delas, não conseguiu trabalho. Na segunda, quando da patente, foi levado por David Sarnoff para a RCA em segredo para desenvolver tecnologias relativas ao invento (BRIGGS & BURKE: 2004, p. 162-183)

elas tinham que desenhar, com uma caneta especial, a ponte que levava *Winky Dink* a um local seguro<sup>29</sup>. Ainda durante o programa, um painel com crianças dava “conselhos” aos pequenos telespectadores a problemas comuns como “o que fazer quando sua mãe pede para limpar o quarto?” A resposta, óbvio, era: “Limpe” (INGRAM, s/d).

O kit com a folha plástica e a caneta marcadora era vendido pelos correios. Na verdade eram de dois tipos, o primeiro, mais barato, custava na época US\$ 0,50. O segundo, *Deluxe Winky Dink*, tinha canetas extras e um tecido para apagar a tela, era comprado em lojas e custava US\$ 2,95. Conforme reportagem publicada na revista *online Good Deal Games*, mais de 2 milhões de kits foram vendidos.

*Winky Dink and You* ia ao ar às 10h de sábado originalmente. As crianças, entretanto, queriam brincar de novo com o personagem, então, conforme o relato de Ingram, um confesso fã do programa, ele teve que ser reprisado na manhã de domingo, no mesmo horário. Ingram fez ainda uma compilação interessante de depoimentos de crianças daquela época, usuários do site, sobre suas memórias do programa. Transcrevemos algumas aqui:

Eu lembro que minha mão não quis comprar uma tela [plástica protetora] do *Winky Dink*. Isso não me impediria de ajudar meu velho amigo da televisão, eu usei apenas uma caneta marcadora permanente! Na semana seguinte, eu tinha uma tela *Winky Dink*.

Eu costumava assistir ao *Winky Dink* (...) quando eu era uma criança, na década de 50. Eu tinha o kit, mas eu intencionalmente desenhava as coisas erradas. Quando ele precisava de uma escada para sair de um buraco, eu desenhava algo que o tapasse. Quando ele precisava de um pára-quedas, eu desenhava uma bigorna para puxá-lo para baixo, etc. Eu provocava minha irmã menor dizendo

---

<sup>29</sup> Ao contrário de copiar o boneco (GOSCIOLA: 2003, p. 62)

a ela que estava matando o Winky Dink. Toda vez que ela saía do quarto chorando, eu ria e ria. (INGRAM, s/d)<sup>30</sup>.



Fig. 1: Crianças pintando o Winky Dink na tela da televisão em imagem promocional

O programa ensaiou um retorno ao ar na década de 60 (1969-1973).

O histórico sobre televisão interativa de Rose & Jensen continua citando, posteriormente, o videofone. Os autores citam pesquisas da companhia telefônica AT&T na década de 50 e datam o lançamento do produto, chamado de *PicturePhone*, na Feira Mundial de Nova Iorque em 1964. Custos e a não-aderência do consumidor fizeram com que a companhia o retirasse de circulação em 1973 (ROSE & JENSEN: 1999, p. 21).

---

<sup>30</sup> I remember that my mother didn't want to buy me a Winky Dink screen. That was not going to stop me from helping my old pal Winky Dink, I just used a permanent marker! The next week, I had a Winky Dink screen. I used to watch Winky Dink (...) when I was a kid in the 50's. I had the kit, but I would intentionally draw the wrong things. When Winky needed a ladder to get out of a hole, I would draw a cover on the hole. When he needed a parachute, I would draw an anvil to pull him down, etc. I would (sic) tease my younger sister and tell her that I was making Winky die! Whenever she left the room crying, I would laugh and laugh. (Tradução livre da autora).

## 5.2. Qube

Na década de 70, a Time-Warner (então chamada Warner-Amex) testou o que a *iTV Alliance* considera o primeiro sistema de televisão interativa, já com canal de retorno, ainda que funcionasse em base analógica, o *Qube*. Há registros de que, na mesma época, havia sistemas de funcionamento parecido no Japão (Hi-OVIS) e na França (Biarritz) (ROSE & JENSEN: 1999, p. 22). Conforme os autores, o *Qube* foi testado na cidade de Columbus, Ohio (EUA) e é freqüentemente citado como exemplo do fracasso da interatividade na televisão.

A transmissão do Qube era baseada num sistema de cabo de 30 canais, enquanto o canal de retorno consistia de um canal de banda estreita utilizado para pedir televisão paga, pesquisa de audiência e enquetes/pesquisas. Muitas casas assinavam o sistema, mas o uso real de seu sistema era geralmente baixo, exceto em programas de jogos, que atraíam alguns telespectadores. (ROSE & JENSEN: 1999, p. 22)<sup>31</sup>.

Desses 30 canais, dez eram broadcast, dez eram *pay-per-view*<sup>32</sup> e os dez restantes eram dedicados à programação interativa. Segundo Freed (2000), a história do *Qube* está relacionado com a “guerra de *franchising*” que ocorreu entre as operadoras de TV a cabo nos EUA na década de 70. Até então, a operação por cabo era vista como um negócio de cidades pequenas e áreas rurais – por conta da dificuldade de recepção dos sinais das emissoras – mas naquela

---

<sup>31</sup> The downstream transmission of Qube was based on a 30-channel cable system, while the upstream return path consisted of a narrowband response channel used for ordering pay TV, audience research, and polling. Many households subscribed to Qube, but the actual use of its programming was generally low, with the exception of, for example, game programs, which attracted some viewers. (Tradução livre da autora)

<sup>32</sup> A um custo de US\$ 10,00 por filme. O *Qube* foi o introdutor do *pay-per-view*.

década, as grandes redes abertas dos EUA começaram a concorrer com a TV por assinatura pela audiência (DIZARD: 2000, p. 146). É que as operadoras, que antes apenas retransmitiam programação de cidades distantes, começaram a lançar canais nacionais por satélite (HBO<sup>33</sup>, ESPN<sup>34</sup> e Showtime) e agora formavam grandes conglomerados que integravam as instâncias de produção e distribuição. Nesse panorama competitivo, oferecer a interatividade como diferencial, em termos de marketing, era fundamental.

A idéia para o Qube veio de Steve Ross, presidente da Warner, conforme lembra Paul Dempsey, engenheiro chefe do Qube em Columbus, que hoje é vice-presidente executivo da *Pioneer New Media Technologies* em Long Beach, Califórnia (...). “Ross estava no Hotel Otani em Tóquio em 1975”, afirma Dempsey, “e ele se impressionou com o sistema de circuito fechado de TV do empreendimento, que era relativamente interativo. Esse sistema havia sido construído pela Pioneer Electronics no Japão, então ele pediu à Pioneer para desenvolver um sistema similar para o cabo nos EUA.” (FREED: 2000)<sup>35</sup>.

Ainda que o sistema fosse alimentado por sinais analógicos, um controlador de dados chamado Eclipse foi instalado na geradora. Esse controlador gerava endereços eletrônicos (que podemos comparar ao IP<sup>36</sup> de hoje) para cada *set-top box* do sistema.

O acesso ao sistema era feito por um controle remoto com 18 botões conectado por um fio à *set-top box*. Havia botões para a escolha do tipo de canal

---

<sup>33</sup> HBO – Home Box Office

<sup>34</sup> ESPN – Originalmente, Education and Sports Network

<sup>35</sup> The idea for Qube came from Steve Ross, president of Warner, recalled Paul Dempsey, chief engineer for Qube in Columbus, who today is the executive VP of Pioneer New Media Technologies in Long Beach, Ca. (...). “Ross was staying at the Otani hotel in Tokyo in 1975”, Dempsey said, “and he’d been impressed by the hotel’s closed circuit TV system, which was somewhat interactive. That hotel system had been built by Pioneer Electronics in Japan, so he asked Pioneer to develop a similar system for cable in the United States”. (Tradução livre da autora)

<sup>36</sup> Endereço IP – um número de 32 bits utilizado para identificar um computador na internet

(10 *broadcast*/10 *pay-per-view*/10 interativos), botões de canal e botões para a programação interativa. Em número de cinco, eles representavam as opções em pesquisas de opinião, por exemplo (a, b, c, d, e).



Fig. 2: controle remoto do Qube

Entre os exemplos da programação do *Qube* estava um programa matutino chamado *Good Day Columbus*. Segundo o relato de Freed, eram feitas pesquisas de opinião pública sobre temas locais. Outro destaque era o *Qube Consumer*, em que um repórter procurava fraudes no mercado da cidade e seus arredores e informava o estúdio que incitava os espectadores a dar sua opinião. Segundo a Warner, o resultado de pesquisas envolvendo os 50 mil assinantes do sistema na cidade poderia ser obtido em seis segundos.

A manutenção do sistema era seu ponto sensível. O *Qube* era extremamente caro. A tecnologia interativa aumentava o custo de operação da emissora, além do que, o sistema dependia de um estúdio local para conseguir fazer a interação funcionar. O preço caro não era pago apenas pela operadora, cada telespectador tinha que pagar US\$ 200,00 apenas pela *set-top box* habilitada, enquanto, na época, outras *set-top box* custavam cinco vezes menos (FREED: 2000). Fora isso, o sistema funcionava apenas em Columbus e estava

sendo vendido para outras cidades, o que fez com que uma conta econômica de escala fosse impraticável.



Fig. 3: logomarca do Qube

Mas nem só pelos seus desastres o *Qube* é lembrado. Aliás, em todos os artigos publicados a respeito, sempre há a discussão se foi um fracasso ou não, tendo em vista que o *pay-per-view* se mantém e que a semente da MTV<sup>37</sup> teria sido plantada lá com o programa *Sight on Sound*, em que os jovens eram convidados a interagir escolhendo quais apresentações de bandas de rock eles gostariam de ver. Da mesma forma o *Nickelodeon* teria surgido do programa *Pinwheel*. Ambos foram vendidos para a Viacom por um negócio avaliado em US\$ 685 milhões (FREED: 2000).

As últimas operações do *Qube* foram encerradas em 1994. Além dos custos, a Amex desligou-se da Time e a American Express, que também injetava dinheiro no produto, suspendeu seu contrato. A curiosidade sobre a data de encerramento do sistema é que justamente nesse ano uma nova tentativa da Warner entrava em funcionamento.

---

<sup>37</sup> MTV – Music Television

### 5.3. Hi-OVIS, Biarritz e a década de 80

Ainda na década de 70, o governo japonês, através do Ministério dos Correios e das Telecomunicações, conduziu testes do sistema de televisão a cabo interativo Hi-OVIS. Iniciado com análises de viabilidade técnica em 1978, ele foi para o teste de mercado em 1986 e em seguida cancelado, sem nunca ter funcionado comercialmente. Os serviços incluíam vídeo *on demand*, telefonia e transmissão de cerimônias cívicas.

Na França, os testes iniciaram em 1979, com o serviço Biarritz. Consistia de 15 canais a cabo, 12 canais de áudio estéreo e videofone. O usuários recebiam câmera, monitor, teclado e telefone. Havia ainda bancos de imagem e dados *online* para acesso e serviço de teletexto. O preço também era um problema, já que os usuários, além de pagarem uma tarifa fixa mensal, ainda pegavam por dados trafegados.

Outro teste norte-americano na década de 70 foi a Televisão Comunitária à cabo. As cidades escolhidas para recebê-la foram Reading e Pennsylvania.

O *Viewdata* foi testado na Inglaterra na mesma época com o nome de *Prestel*. Todas essas operações funcionavam basicamente como o *Qube* e, portanto, enfrentavam problemas similares (ROSE & JENSEN: 1999).

Os autores ainda registram testes com tecnologia similar na década de 80 (todos realizados nos EUA):

- *Indax, da Cox Cable*
- *Time Teletext, da Time Inc.*
- *Viewtron, da Knight Ridder*

- *Gateway Service, do Times Mirror*

Cabe destacar que na década de 80, já com os microcomputadores chegando ao mercado consumidor, notamos uma entrada de empresas não originalmente ligadas à televisão, mas outros tipos de mídia.

#### **5.4. Full Service Network**

A Warner foi responsável por outras duas tentativas de implementação de sistemas de televisão interativa. Dizard (2000, p. 177) registra o *Quantum*, sem datá-lo. Informa que o sistema de cabo funcionava em uma área privilegiada de Nova Iorque e que oferecia, além de um cardápio de programação que atendia até aqueles necessitados de orações (canal religioso), e opções de *pay-per-view*. Essa última categoria era toda a interação possível do *Quantum*, conforme compreende-se de Dizard.

A segunda delas, mais atual (já falamos da década de 90) ironicamente entrou em funcionamento no mesmo ano em que o *Qube* dava seus últimos suspiros: 1994. A rede prometia realmente uma grande variedade de serviços. Reproduzimos aqui a tabela de Latta (*apud* ROSE & JENSEN, 1995), que, além de listar as ofertas, ainda apresenta o nome de algumas companhias que haviam anunciado sua participação na rede:

**Tabela 1**  
**Serviços e aplicações do Full Service Network**  
(traduzido de LATTA apud ROSE & JENSEN, 1995)

<b>Aplicativo/serviço</b>	<b>Companhia ou fonte</b>	<b>Função</b>	<b>Status e notas</b>
Banco	Não anunciado	Home banking	Em breve
Anúncios classificados	Não anunciado	Colocação de anúncios e resposta	Em breve
Educação	Comunidade local	Conexão à biblioteca pública, programas interativos educativos	Em breve
Jogos	Atari	Download de jogos	Operacional em 1995 (13 jogos)
Jogos	Sillicon Graphics	Jogos, incluindo jogos de cartas	Operacional em 1995
Serviços de saúde	Window Health Catalog	Assessoramento de saúde pessoal	Em breve
Home Shopping	Catalog 1	Merchandising de produtos de diferentes companhias	Operacional em 1995
Home Shopping	Chrysler Corporation	Informações interativas sobre veículos	Operacional em 1995
Home Shopping	CUC International	Venda de produtos para clientes cadastrados, com 250 mil produtos	Em breve
Home Shopping	ShopperVision	Supermercado interativo e farmácia com gráficos 3D	Em breve
Home Shopping	Correios dos EUA	Produtos de teste de mercado e vendas de selos	Operacional em 1995
Home Shopping	Warner Bros.	Itens do estúdio para venda	Operacional em 1995
Filmes on demand	HBO	HBO on demand	Operacional em 1995 (36 filmes + entrega de comida)
Filmes on demand	Time Warner	Filmes com funcionalidade de videocassete	Operacional em 1995 (36 filmes + entrega de comida)
Música	Magic Music Hall	Compra de produtos relacionados ao tema	Em breve
Música	Todd Rundgren	Oferta de música interativa	Em breve
Notícias	Time Inc.	Notícias on demand de diferentes fontes	Em breve
Guia de programação	Prevue Networks	Guia de programação interativo	Operacional em 1995
Esporte	Sports Illustrated	Esporte on demand	Em breve

Telefonia	Time Warner	Serviço local de telefonia	Em breve
Telefonia	Time Warner	Serviço alternativo de ligações para longa distância	Em breve
Entradas para eventos	Não anunciado	Compra de entradas para eventos	Em breve

Conforme relato de Dizard (2000, p. 177), o então diretor de tecnologia da Time Warner, Greg Holmes, definia a rede como um servidor de vídeo: “Estamos criando uma arquitetura de TV que dá às pessoas o que elas querem e quando querem. É sem canal”.

O serviço foi encerrado em 1997 depois de dois anos de tentativa de manter funcionando o que foi classificado pela Warner como “um escoadouro de dinheiro e um pesadelo técnico” (ROSE & JENSEN: 1999, p. 26). Esse serviço e outros, menos famosos, realizados por empresas como a AT&T, funcionavam com um canal de retorno pela linha telefônica mais ou menos como num ADSL<sup>38</sup>. É dessa forma que funcionam os canais de retorno dos assinantes da SKY e da DirecTV, duas operadoras de televisão por assinatura por satélite (DBS)<sup>39</sup> que transmitem sinais digitais hoje no Brasil.

---

<sup>38</sup> ADSL – Assymmetric Digital Subscriber Line: variação assimétrica de linha de telefone digital, que fornece até 9Mbps downstream (download) e 800 Kbps de upstream (retorno). (GILDER: 2001, p. 333)

<sup>39</sup> DBS – Direct Broadcasting Satellite: Também conhecido como sistema de televisão digital aéreo. Os assinantes recebem o sinal por parabólica ou antenas menores (até 18 polegadas). À antena é acoplada uma set top box. (GILDER: 2001, P.344)



Fig. 4: Tela de serviço de compras de CDs, entradas para shows e outros serviços de entretenimento do Full Service Network

As duas operadoras seguem uma variação de padrão adotado na Europa na mesma época em que a Warner criava o *Full Service Network*, o *Digital Video Broadcasting (DVB)*. Foi da metade final da década de 90 em diante que o Canal+ francês começou as operações digitais por satélite. Ao contrário do Canal+, o *Full Service Network* não pegou comercialmente. O funcionamento reduziu-se à área de Orlando, na Flórida, como um teste de mercado. Nos 18 meses de funcionamento, foram apenas cerca de 4 mil assinantes (DIZARD: 2000, p. 177).

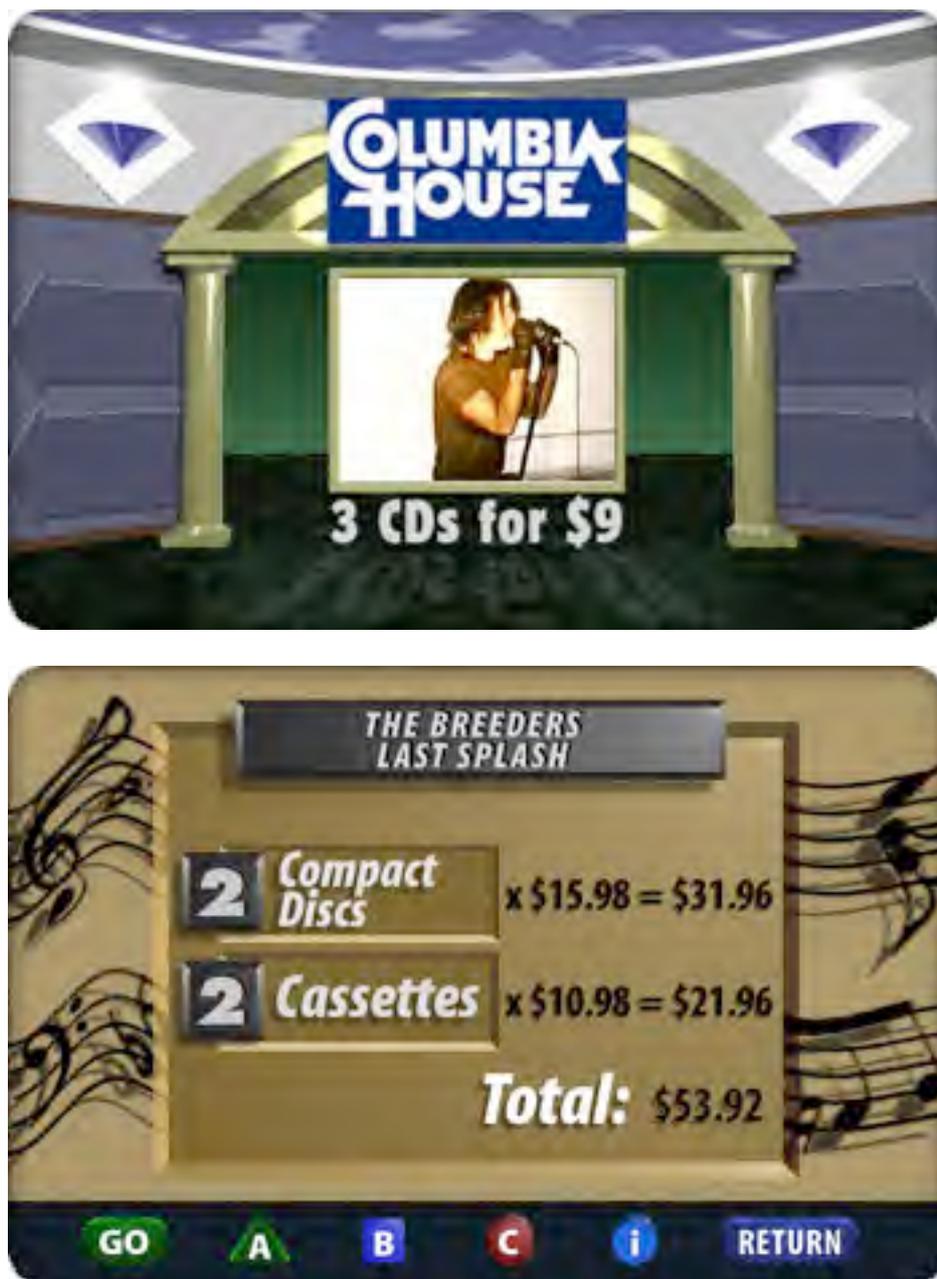


Fig. 5: Telas de compras e ofertas do Full Service Network

### 5.5. A TV interativa chega à internet

A Grande Rede foi também canal para experimentações de televisão interativa. A mais famosa das tentativas foi a *WebTV*, hoje administrada pela Microsoft. A lógica por trás dessa nova fase pode ser resumida em três itens:

- as tentativas anteriores, que pretendiam adaptar sistemas de televisão por assinatura, eram muito caras em termos de infraestrutura;
- o alto custo impossibilitava a adoção desses modelos em mercados de larga escala;
- o canal de retorno desenvolvido nos últimos sistemas já estava funcionando através de um modelo bastante próximo da arquitetura da internet;
- a internet é uma mídia interativa por definição.

A estratégia era transferir conteúdo do computador para a televisão, tornando o acesso à internet o *killer app* da televisão interativa. “A WebTV combina um novo terminal *set-top box* com uma rede que permite ao usuário acessar diferentes serviços da internet utilizando um televisor analógico e uma linha telefônica analógica já existente” (ROSE & JENSEN: 1999, p. 29).



Fig. 6: Menu principal da WebTV

Entre os serviços oferecidos, segundo os pesquisadores, estão *e-mail*, *chat*, grupos de discussão, acesso a páginas de *web*, construção dessas páginas, acesso a vídeo *on demand*. Em *set-top box* mais avançados, em que a transmissão do sinal é feita por satélite, a audiência pode pausar por até 30 minutos o programa e voltar a assisti-lo, receber imagem e som de qualidade digital e acessar jogos.

O sistema entrou em funcionamento no final da década de 90 nos EUA.

### **5.6. TiVO e IPTV: as apostas das empresas a partir das lições anteriores**

A partir do ano 2000, quando a tendência de consolidação do cenário de convergência de empacotamento digital para todos os tipos de documento e sinal tornou-se ainda mais forte do que na década anterior, que marcou a abertura comercial da internet, uma tecnologia passou a preocupar a indústria de televisão: o TiVo. Na verdade, TiVo é uma das marcas do produto, a mais vendida entre os modelos de *Personal Vídeo Recording* (PVR).

O equipamento, adquirido pelo usuário, grava digitalmente a programação dos canais conforme programado. O que, a princípio, pouco tem a ver com um relato histórico da interatividade na televisão comprova, na verdade, tendências apontadas por todos os pesquisadores já citados neste capítulo: de que, apesar do fracasso das tentativas anteriores, uma das funções permitidas por uma televisão interativa: o vídeo *on demand*.

Usuários de TiVO (e suas variações) assistem ao que querem, na hora que querem, ainda que não haja uma interação maior do que a do princípio de um

videocassete tradicional. A preocupação das emissoras, nesse sentido, é que *TiViewers* conseguem, além disso, pular os anúncios veiculados durante os programas, o que atinge sua forma de financiamento, o que poderia, a longo prazo, gerar algum tipo de crise de fórmula. Dizard prenuncia isso quando afirma que a televisão tradicional está sitiada: “em grande parte porque seus públicos (e suas receitas) estão sendo esvaziados pela televisão a cabo, pelos aparelhos de videocassete domésticos e pela internet” (DIZARD: 2000, p. 126). Além disso, há a questão dos direitos autorais de programas (especificamente de filmes) quando esses, digitalizados pelos TiVOS são distribuídos pela internet através de redes P2P<sup>40</sup>. No momento de escritura desse trabalho, já havia TiVOS programados para evitar o ad-skip (“pular” os comerciais).



Fig. 7: set-top box do TiVO ligado a um televisor

---

<sup>40</sup> P2P – peer to peer: redes distribuídas de troca de arquivo que funcionam na internet, cujo mais famoso exemplo foi o Napster.

Outra tecnologia – dessa vez não “ameaçadora”, mas desenvolvidas por companhias responsáveis por produtos de telecomunicações e *software*<sup>41</sup> – foi apresentada publicamente na *Consumer Electronics Show* de janeiro de 2005 pela Microsoft: a IPTV<sup>42</sup>. Ela não deve ser confundida com televisão pela *web*, já que seria uma rede própria, com base de fibra ótica, o que teria uma velocidade que poderia ser de dez a mil vezes maior do que o ADSL ou cabo de hoje (ROSE: 2004, p.40).

A idéia de utilizar fibra ótica para um sistema de televisão interativa já estava nos planos da Warner desde o *Full Service Network*, mas implica um recabeamento das casas, o que torna o investimento caro – por isso a necessidade de um consórcio de grandes empresas. No caso do *Full Service Network*, há praticamente dez anos, a Warner não teve fôlego financeiro para instalar a infra-estrutura necessária, o que, aliado ao então caos técnico, fez com que o sistema desmoronasse.

Mas a IPTV não é apenas um *upgrade* do cabo – que, por conta da largura de banda, permite a transmissão de imagens em alta resolução –, é uma nova tentativa de disponibilizar vídeos *on demand* e abrir a possibilidade de canal de retorno para aplicações como jogos (a princípio, conforme o anúncio da Microsoft) e identificador de chamadas na televisão de acordo com Rose, cujas fontes estimam pelo menos cinco anos até o amadurecimento e disponibilização dessa tecnologia. Justamente possibilidades exploradas anteriormente na história da televisão interativa não-digital.

---

<sup>41</sup> Comcast, Time Warner, SBC e Verizon (chamadas Baby Bells por terem surgido da divisão da Bell nos EUA.

<sup>42</sup> IPTV – TV over Internet Protocol (ROSE: 2004, p. 40)

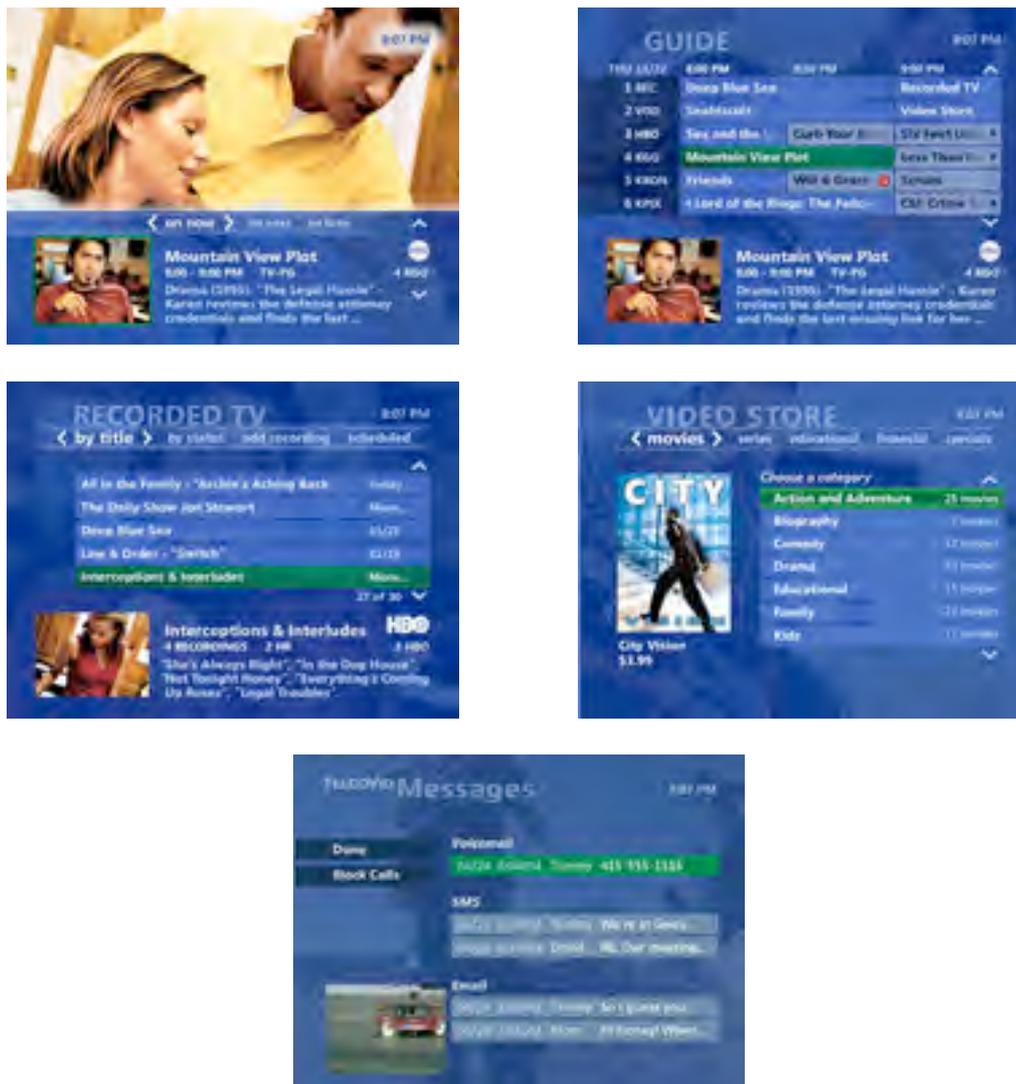


Fig. 8: Telas de menu da IPTV. Os serviços demonstrados são: detalhamento de programa, guia de programação, guia de programas gravados, “loja” de vídeo e mensagens instantâneas

A IPTV já era apontada há mais de cinco anos: “Embora existam outras tecnologias competitivas, como a televisão a cabo e os satélites, é provável que o cabo de fibra ótica seja a tecnologia usada para fornecer serviços de mídia nos próximos anos” (DIZARD: 2000, p. 83). É a lógica do telecosmo, ou era do pós-computador (GILDER: 2001), em que o limite é a largura de banda, já que a distribuição de informações já estaria toda digitalizada de acordo com o autor. A

partir de seus estudos, ele afirma no título da 18ª Lei do Telecosmo<sup>43</sup> que a TV está obsoleta:

A televisão, de alta potência e baixa opção, morrerá. Está rapidamente cedendo lugar à largura de banda de baixa potência da internet com uma miríade de opções. Um corolário desta lei concerne à publicidade: os anúncios de TV não são propaganda; eles são desperdício de tempo. A maioria dos *banners* de internet também não são anúncios. Darão lugar a anúncios informativos e transacionais que as pessoas desejam ver. A internet delega poder ao cliente; no futuro, as empresas não serão capazes de enganar ou ludibriar seus clientes a ler seus anúncios (sic). (GILDER: 2001, p. 309).

Acreditamos que é cedo demais para afirmar categoricamente a morte da televisão da forma como o escritor faz. Até porque essa dissertação explora justamente a relação híbrida entre a organização de produtos audiovisuais ofertada pela televisão e ao que a internet permite acesso. Mas concordamos com o autor quando ele reivindica que a largura de banda (infinita, nas suas palavras) é que mudaria as relações de consumo de informação. Especificamente no caso da televisão, a largura de banda é uma das questões-chaves do próprio desenvolvimento da televisão digital (por conta da possibilidade já mencionada de compressão de sinais)<sup>44</sup>. Daí para a existência de um canal de retorno (interatividade para o usuário) a distância é pouca, já que sobraria espaço (literalmente) para o *upstream*<sup>45</sup> de dados.

---

<sup>43</sup> São vinte as Leis do Telecosmo de Gilder.

<sup>44</sup> A relação entre resolução e largura de banda é uma das questões discutida quando se fala na guerra de formatos de televisão digital, já que quanto maior a resolução, maior a necessidade de banda – o que significa, tratando das bandas VHF e UHF, um limite teórico para a quantidade de canais disponíveis. Falando de televisão aberta, claro. A guerra de formatos será explicada mais adiante.

<sup>45</sup> *Upstream*: o envio de dados, em tradução livre da autora.

## 6. A busca por uma experiência audiovisual interativa

Além dessa breve revisão de experimentos tecnológicos de oferta de televisão interativa, acreditamos ser também importante observar o comportamento das próprias emissoras tradicionais em sua busca de interação com o espectador, ainda que por vias que podemos chamar de multimídia (se entendermos esse conceito como uma reunião de diferentes mídias), já que depende de um retorno da audiência por telefone, *e-mail*, *chat*, página de *web* da emissora, mensagem de texto, etc.

O primeiro programa a ser lembrado nesse sentido lembrado pelos telespectadores brasileiros é o *Você decide*, da Rede Globo<sup>46</sup>, onde havia, inicialmente, dois finais para uma mesma trama. Ia ao ar aquele com o maior total de ligações durante a transmissão do programa.

A emissora ainda oferece o *Intercine* – sessão de cinema em que o filme a ser apresentado no dia seguinte (dentro de algumas opções oferecidas) também é decidido pela audiência e transmite o *Big Brother Brasil*, que assim como outros *reality shows* (não exclusivamente globais<sup>47</sup>) depende da participação da audiência para saber quem será eliminado ou quem será o vencedor.

É um nível baixo e limitado de interação, conceito cuja definição é problemática, especialmente pela sua difusão excessiva e apropriações por diferentes áreas e que será discutido em outra parte deste trabalho, mas são

---

<sup>46</sup> Conforme o Dicionário da TV Globo, esse foi o primeiro programa a permitir que o espectador interferisse ao vivo no final da história apresentada. O programa foi ao ar de abril de 1992 a agosto de 2000.

<sup>47</sup> Há outros como *A casa dos artistas* e *O apartamento das modelos*.

propostas de interatividade e indícios de que a televisão continua procurando formas de resolver essa questão com o telespectador.

Standke (apud DOS SANTOS: 2002, p. 5) afirma que o programa mais interativo na televisão brasileira foi o “Hugo”, da TV Gazeta.

Tratava-se de um jogo em que o telespectador participava utilizando os botões do telefone para mover o personagem Hugo para cima, esquerda, ou direita, desviando assim de obstáculos. Pode-se afirmar que este método foi uma das primeiras experiências com interatividade na televisão aberta brasileira. (DOS SANTOS: 2002, p. 5)

A fórmula de *Hugo* foi utilizada pela MTV Brasil no programa *Garganta e Torcicolo*.

Um bom levantamento feito sobre interatividade (e não-linearidade) em produtos audiovisuais foi feito por Gosciola (2003). Ele não se limita à televisão, entretanto, acreditamos que as experiências que ele relata também merecem destaque e, por isso, vamos faremos um quadro descritivo delas:

**Tabela 2**  
**Produtos audiovisuais de características interativas/não-lineares**  
**(adaptado de GOSCIOLA: 2003, p. 69-77)**

<b>Data</b>	<b>Título</b>	<b>Descrição</b>
1978/79	Aspen Movie Map	Desenvolvido por Andrew Lippman, Michael Naimark e Scott Fischer (MIT). É considerada pioneira. A obra é composta por dois videodiscos idênticos controlados por computador, um com imagens de curvas das ruas de Aspen e outro com imagens de retas. Enquanto o usuário está em uma rua num deles, o outro disco se prepara para exibir as curvas possíveis no trajeto. É uma interface gráfica com controle <i>touch screen</i> ou <i>joystick</i> .
1982	Lorna	Desenvolvido por Lynn Hershman. Essa teria sido a primeira obra de arte interativa em videodisco. Seu tema é uma viagem por um labirinto mental.

1991	Möderische entescheidung (Decisões homicidas)	O filme, um <i>thriller</i> erótico, foi transmitido na Alemanha por duas emissoras simultaneamente. Os primeiros minutos eram iguais para ambas, entretanto, a partir de determinado ponto, cada emissora apresentava o ponto de vista de um dos protagonistas (Christine/Stefan). Os encontros dos personagens favoreciam a troca de canal pelo telespectador.
1995	Puppet Motel	Desenvolvido por Laurie Anderson (compositora e <i>performer</i> ) e Hsin-Chien Huang (programador), o CD-ROM é na verdade um salão virtual com 32 quartos, por onde o usuário pode circular e assistir aos clipes da compositora e controlar o tempo das exposições.
1998	Nomad – The Last Cowboy	DVD interativo em que o usuário pode transitar entre três níveis da história

Ainda que todas essas obras sejam audiovisuais interativos, apenas uma delas tem como suporte a televisão. *Möderische entescheidung* tem um nível de interação também apenas limitado, entretanto, destaca-se por ser uma proposta um pouco diferente daquelas oferecidas comumente pelas emissoras, já que nela, o resultado da narrativa será uma trilha percorrida pela audiência, como um hipertexto audiovisual. Os espectadores podem acompanhar diferentes desenvolvimentos da mesma trama, não apenas escolher entre dois resultados previamente gravados, como em *Você Decide* ou qual das opções de filme assistir no dia seguinte, como em *Intercine*. O resultado é uma interação mais ligada ao resultado de uma narrativa – que dependerá da escolha do telespectador. Ao mesmo tempo, não é um jogo, como no caso de *Hugo* e os *reality shows* – ainda que mais que o lúdico, esses programas sejam um estilo que também comporta narrativas ficcionais, além de narrativas mais ligadas ao mundo real (JOST: 2004).

A partir desse levantamento histórico de tentativas de implementar tecnicamente a bidirecionalidade na televisão e exemplos de uma procura, por parte das próprias emissoras, de trabalhar com interatividade em sua programação, nota-se que precisamos começar a definir o que é interatividade e como diferenciá-la em produtos como *Hugo*, *Você Decide* ou *Möderische entescheidung*. Outra questão que fica em aberto, no momento, é que todos esses exemplos foram transmitidos por sistemas analógicos de televisão, sem a necessidade de quaisquer outros recursos (além do telefone, nos dois primeiros casos).

Antes, entretanto, de começar a trabalhar com as definições de interatividade e de narrativa, precisamos definir exatamente de que conceitos estamos falando. Perguntas que parecem banais, mas sem as quais não poderemos seguir. O que é exatamente televisão? Internet? Somente assim poderemos começar a andar sobre a área de intersecção de ambas. À primeira dessas questões dedicar-se-á nosso próximo capítulo.

## 7. O veículo de massa por excelência

A partir do levantamento histórico feito no último capítulo, podemos afirmar que a questão de integrar um canal de retorno mais ou menos ativo num sistema de televisão é quase tão antiga quanto o estabelecimento do próprio sistema. Na verdade, podemos rastreá-la ainda anteriormente. Briggs e Burke (2004) relatam que, a princípio, a característica maior do radiodifusão – o fato de que ao emitir um sinal, qualquer pessoa com um equipamento receptor pode captá-lo – foi considerada negativa para a utilização de sistemas de comunicação militar via rádio.

A interação pessoal também estava presente em pesquisas nos primórdios do desenvolvimento da TV. Conforme relata Winston:

O aparelho receptor de televisão foi primeiro imaginado por um cartunista do Punch como um dispositivo interativo de dois canais através do qual aqueles que estivessem em casa poderiam conversar com outros, na tela, pelo telefone. A tela do telephonoscópio preenchia toda a largura de cima da lareira. É improvável que o artista, em 1879, tivesse qualquer conhecimento de como tal dispositivo funcionaria. Contudo, os princípios básicos que levariam à televisão já eram compreendidos pela comunidade científica. (WINSTON: 2000, p. 91)<sup>48</sup>

---

<sup>48</sup> *The television receiver was first imagined by a Punch cartoonist as a two-way interactive device whereby those at home could talk to those on the screen by telephone. The telephonoscope's screen stretched the entire width of the mantelpiece. It is unlikely that the artist, in 1879, would have had much grasp of how such a device might work. Yet the basic principles which were to lead to television were already understood by the scientific community. (Tradução livre da autora).*

Esse registro é feito antes mesmo da própria palavra *televisão* ser proposta, o que, segundo tanto Winston quanto Briggs e Burke, teria acontecido na França, mais de 20 anos depois<sup>49</sup>. O historiador da mídia britânico também corrobora com mais um fato histórico das primeiras pesquisas essa “necessidade” de estabelecer um meio de duas vias através da televisão. Destaca que Herbert Ives e seu grupo de trabalho, nos Laboratórios da Bell (que trabalharam no desenvolvimento do telefone e do telégrafo) já tinham, no início da década de 1930, um desses sistemas, em forma de protótipo funcional, em Manhattan. Era uma espécie de videofone, surgido quase dez anos antes da “apresentação oficial” da TV ao público<sup>50</sup>.

As tentativas de tornar a televisão um meio bidirecional procuram dar solução para o que não é necessariamente um problema, mas uma característica técnica da mídia de massa. Característica que, de uma certa maneira, balizou os estudos iniciais da Teoria da Comunicação, conjuntamente com o próprio fenômeno do surgimento da sociedade de massa.

A base histórica dessa sociedade estaria na industrialização, no século XIX, e suas ações conseqüentes e concomitantes: a urbanização, a modernização, a migração para as cidades, a divisão do trabalho e a estratificação social. (DeFLEUR e ROKEACH: 1993, p. 200). Existem diferentes definições de massa, mas tomamos como referência para este trabalho, que não tem pretensões de reformulação desse conceito, as características que são comuns a essas definições, conforme apontadas por Wolf (2002). Wolf diz que essa é uma época

---

<sup>49</sup> Antes disso, a televisão era conhecida como telefotografia, telescopia ou teleautografia (WINSTON: 2000, p. 94).

<sup>50</sup> Datada oficialmente em 1939, na Feira Mundial de Nova Iorque, apesar de o próprio Winston relatar sistemas em funcionamento anteriormente.

de dissolução tanto da elite quanto de formas sociais mais comunitárias<sup>51</sup>; que geralmente a massa é tratada como um conjunto de indivíduos homogêneos, iguais e indiferenciáveis, não importando seus ambientes sociais de origem. Tanto Wolf quanto DeFleur e Rokeach ainda relacionam tudo isso com uma difusão dos valores da Revolução Francesa na sociedade urbana (especialmente liberdade e igualdade); e a idéia de que o homem-massa<sup>52</sup> seria a antítese do homem culto (até porque a massa é formada por trabalhadores – a maioria braçais – da indústria em evolução). A massa se constitui de pessoas que não se conhecem, que estão separados no espaço e que não estão organizadas.

É a partir do rádio, cujo sistema de difusão é o mesmo da televisão, somado à complexidade técnica do envio de imagens, que Harold Lasswell vai propor a clássica divisão que estrutura os campos de pesquisa em comunicação a partir da pergunta “quem? diz o quê? em qual canal? Com qual efeito?”<sup>53</sup>.

Essa divisão se baseia não apenas no conceito da massa, que se torna o público das mídias audiovisuais, mas também na lógica da organização de produção nesse tipo de mídia. É a partir do cinema – e, posteriormente, no rádio e na televisão – que a divisão do trabalho, qual uma linha de produção de bens culturais, se impõe para manter abastecidas as emissoras e os estúdios, configurando o que os críticos frankfurtianos vão denominar Indústria Cultural<sup>54</sup>. Esse é, para Wolton (1996, p. 74-75), o fator econômico que define a

---

<sup>51</sup> Conforme os trabalhos do sociólogo Ferdinand Tönnies, *Gemeinschaft und Gesellschaft*, primeiramente publicado em 1887.

<sup>52</sup> Definição de Ortega y Gasset.

<sup>53</sup> Segundo Hohlfeldt (2001, p. 78-80), essa divisão clássica teria sido antecipada por Aristóteles.

<sup>54</sup> Termo cunhado por Adorno e Horkheimer no texto *Dialética do Esclarecimento*, publicado em 1947.

televisão como um meio de massa. Ele se relaciona ao fato de que o custo de equipamentos e programação só se pagam com uma produção em grande escala.

Para o francês, além desse, há outros três fatores que definem a TV como mídia massiva:

- o de ordem técnica, ligado ao efeito multiplicador da mensagem radiodifundida;
- o jurídico, relativo à regulamentação comum em todos os países que obriga as emissoras a tratar seu sinal de forma que todos o recebam, balizada na noção de serviço público;
- e o político, que lembra que as telecomunicações sempre são exploradas por governos como um instrumento de coesão social.

As concepções de sociedade de massa que generalizamos acima e essa organização industrial da produção de conteúdo pelos meios de comunicação de massa foram as responsáveis pela fama de consumo alienado e acrítico da televisão. Essa visão extrema transpassa em escritos de Adorno e Horkheimer, que, marxistas, estavam convencidos que esses aparelhos, na verdade, reproduzem a relação de dominação de força do aparelho econômico e social. Eles afirmam que o mercado de massa vai impor estereótipos de baixa qualidade, que estimula e é estimulado pelo mau gosto do público inerte – ponto que os Estudos de Recepção contradizem.

Sem discutir a qualidade da programação preferimos um posicionamento mais *moriniano* sobre a relação entre a produção e o consumo cultural, que destaca suas complexidades e aceita o nível mediano desse tipo de cultura como um dos fatores que lhe permite a universalidade. O pensador refere-se ao molde

de produção capitalista da cultura de massa, ao fato de que ela está sujeita aos tabus religiosos e estatais, mas, ao mesmo tempo, por ser ligada ao mercado, possui um nível de maleabilidade, formando um ponto de equilíbrio (mediano) entre a lei de mercado e as possibilidades de criação, tudo isso a partir da relação que o consumidor tem com esses produtos – ainda que seja uma relação entre emissor e receptor tecnicamente desigual, ou, como ele define “ (...) um diálogo entre um prolixo e um mudo” (MORIN: 2002a, p. 46).

Esse desnível deve-se à organização dos meios de comunicação de massa e de seu caráter técnico, que exige um fluxo unidirecional e uma centralização, mas que, pelas suas condições de produção, não deixa de ser também influenciado por esse público, pois é para ele que a programação é feita.

O fluxo televisivo, de fundo técnico pela própria estrutura de transmissão de sinais de TV nos interessa, pois ele dá as características técnicas para a organização da produção de mensagens nesse meio. Isso, junto à popularidade dos aparelhos receptores faz da televisão tradicional o símbolo da mídia massiva por excelência, especialmente em seu formato aberto<sup>55</sup>.

Nesse ponto, lembramos da tradicional história do velho marinheiro, de Coleridge<sup>56</sup> (1798-1834). Esse personagem é o narrador clássico, que conta sua história para um grande público, livre para interpretá-las, utilizá-las ou não, mas que não faz outra coisa que não ouvi-las. Após um trágico acontecimento no mar, o marinheiro vive atormentado pelo seu próprio complexo de culpa, pois havia matado o que era considerado “pássaro do bom auguro”, um albatroz, e, a partir

---

<sup>55</sup> Aberto, nesse caso, tem sentido de oposto à sistemas de cabo ou satélite, ou seja, qualquer formato de televisão por assinatura.

<sup>56</sup> *The rime of the ancient mariner*, ou Os versos do velho marinheiro, numa tradução livre da autora.

disso, uma maldição recaiu sobre o barco em que ele estava. Desde então, salvo da morte após um encontro místico, ele decide contar sua história para prevenir os viajantes<sup>57</sup>.

Não recordamos esse poema despropositadamente, voltaremos a ele mais adiante, quando falarmos de questões específicas ligadas à narrativa, que vem a ser nossa questão principal. Além disso, no próprio livro de Shelley, cujo personagem batiza essa dissertação, há citações mais ou menos expressas do texto. Cronologicamente, conforme a leitura, a primeira é quando Walton, aventureiro que introduz a história, em carta à irmã, afirma que não matará nenhum albatroz (SHELLEY: 2001, p. 22). A segunda, o próprio personagem de Walton, marinheiro em busca de aventuras. A terceira, a forma como a criatura se culpa pelas mortes que causou, fruto da vingança contra seu criador. Criador e criatura unem-se na expiação de seus pecados ao contar suas desgraças aos outros.

Mas o fato de *ter* que contar, informar aos outros sobre o seu destino e sua salvação<sup>58</sup> nos traz de volta às consagradas funções da televisão: educar, entreter e informar (ARONCHI DE SOUZA, 2004). É a partir daí que podemos introduzir a idéia das categorias que abrangem os programas televisivos: de entretenimento, educativo e informativo. Aronchi de Souza ainda destaca uma pesquisa realizada pela Associação Brasileira de Emissoras Públicas, Educativas e Culturais (Abepec), analisada por Caparelli e Marques de Melo, em que aparece uma quarta categoria na programação, os “especiais” que ele define como “produções exclusivas e inéditas apresentadas pelas emissoras como programas

---

<sup>57</sup> O drama foi resumido por Steve Harris, compositor e baixista da banda de *heavy metal* clássico *Iron Maiden*, na música *Rime of the ancient mariner*.

<sup>58</sup> No caso, pelo poema, que devemos amar a todas as criaturas de deus.

diferenciados, que podem ser de vários gêneros. Musicais, minisséries e entrevistas são algumas dessas produções (...).” (*op cit*, p. 39)

**Tabela 3:**

<b>Principais categorias de programas:</b>	
•	entretenimento
•	informativo
•	educativo
Fonte: ARONCHI DE SOUZA, 2004.	

O autor, que dedica-se exclusivamente à questão do agrupamento das categorias da programação televisiva, afirma que os formatos, ou seja, as “características gerais de um programa de televisão” (por exemplo: melodrama) ajudam a definir o gênero à qual ele pertence (novela/ficção) e estão sempre ligados a uma grande categoria (no caso, entretenimento). Ele lembra que essas divisões, obviamente, não são estanques, e que um programa de entretenimento pode servir para informar o público.

**Tabela 4**

<b>Hierarquia de gêneros e formatos:</b>		
Categoria		
Gênero		
Formato	Formato	Formato

Adaptado de ARONCHI DE SOUZA: 2004, p. 47

Aronchi de Souza, entre outros autores, ressalta a importância dos gêneros como convenções de nomenclatura que auxiliam o telespectador a entender o programa a que está assistindo. São elementos que servem como chave de decodificação. Por exemplo, um telejornal *fake* que abra um capítulo de uma novela vai ser lido como parte da ficção, ainda que faça referências a fatos do mundo real. Os gêneros são importantes para a manutenção econômica das

emissoras de TV, já que eles funcionam também como um nível de padronização, fundamental para o mercado publicitário pois “[u]m gênero determinado atrai certo tipo de patrocinador e forma a característica da rede [de TV].” (*op cit*, p. 53)

A partir dessa brevíssima instrumentalização para os conceitos de gêneros e formatos, podemos pensar nos elementos de maior destaques nas grades de programação da televisão aberta brasileira: novelas, filmes, telejornais e programas de entrevistas, transmissão ao vivo de eventos esportivos e (para quem acorda muito cedo) programas educativos. Essa lista provém de nossa experiência como telespectadores.

Ainda que consideremos relevante a tentativa de utilizar um meio de comunicação de massa para a educação – com suas críticas e elogios – não pretendemos aqui tratar de programas educativos. Sobram, então, as outras duas grandes categorias: jornalística e de entretenimento. Exemplifiquemos a presença dessas divisões na televisão tradicional com telejornais, documentários, novelas, filmes, séries e desenhos animados, entre outros.

Para os fins desse trabalho, consideraremos dois grandes gêneros narrativos disponíveis na televisão: ficção e não-ficção, pelas palavras de Aronchi de Souza e compreendidos das funções da TV, expostas acima.

No caso desse meio, consideramos esses dois gêneros altamente centralizados em sua forma de produção (até por conta de características técnicas). A princípio, não permitem uma ação concreta da audiência, a não ser em casos especiais como os relatados anteriormente nas experiências históricas de instaurar uma comunicação bidirecional televisiva. Isso justifica o significado

próprio da palavra audiência, que pode, apenas, na forma tradicional, ligar ou desligar o receptor, trocar de canal ou não prestar a atenção no que se passa.

Dentro desses gêneros, temos programas padronizados conforme as necessidades mercadológicas e industriais da indústria (justamente pela necessidade técnica de serem centralizados). E repousam na base da produção para um grande número de pessoas.

Esse processo de produção e os reflexos culturais e teóricos para o campo da Comunicação relativos à televisão massiva não podem ser aplicados totalmente à análise de um veículo como a internet, por exemplo.

À primeira vista, a diferença entre esses dois meios está na interatividade pressuposta por essa. O uso da rede depende de um nível de atividade diferente do uso da televisão. Isso, tendo como base uma visão complexa, sistêmica, faz com que toda a cadeia de produção se altere, e que as mensagens sejam adaptadas para esse consumo diferenciado – e essa é uma preocupação que guia os profissionais da Comunicação, na ponta produtiva dessa cadeia cíclica de trabalho com bens de consumo simbólico.

Ainda que não estejamos afirmando que a recepção televisiva é passiva, podemos dizer que a atividade que está na base do funcionamento da internet é justamente o contrário da de um telespectador. Mas como essa possibilidade de interação chegará à TV? Quais são seus formatos nas emissoras que operam digitalmente hoje? Como trabalhar com esses diferentes níveis ou tipos de interatividade?

Tentaremos encaminhar nossa análise da interatividade na narrativa a partir dessas reflexões, complementadas por uma breve exposição do meio internet – da mesma forma que fizemos com a televisão tradicional – para,

posteriormente, conhecendo algumas características específicas das mídias que estamos tratando, poderemos refletir em cima desses dois conceitos: a interatividade e a organização da mensagem narrativa.

O próximo capítulo tratará da história e da organização da produção em mídia *online*.

## 8. Internet: acêntrica e bidirecional

Ao contrário da estrutura de funcionamento de um sistema de transmissão de televisão, seja ele analógico ou digital, a internet têm como principais características ser acêntrica e bidirecional. Assim como mencionamos questões estruturais e econômicas da produção de mensagens para a TV que reforçariam sua centralização e seu fluxo de produção unidirecional, acreditamos que as características da internet também estão ligadas a uma base técnica.

Elas relacionam-se com a arquitetura aberta da internet e, portanto, com seu desenvolvimento. Se, historicamente, era importante para militares norte-americanos criarem uma rede redundante o suficiente para que não houvesse um computador central – alvo certo para inimigos em tempos de Guerra Fria – e que pudesse ser acessível de qualquer ponto em caso de hecatombe nuclear, hoje temos o fruto disso no momento em que qualquer um pode utilizar um serviço de *e-mail*, alimentar um *blog* ou publicar suas fotos num sistema de compartilhamento. Grosso modo, podemos afirmar que qualquer pessoa pode, nesse caso, tornar-se um emissor, basta acesso a um computador, uma linha telefônica e um modem<sup>59</sup>.

---

<sup>59</sup> Sendo que a internet já pode ser acessada por telefones celulares, palms com cartões de leitura de rede sem fio e etc. A rede está mais ubíqua do que nunca.

Manovich (2001, p. 35) define a internet como “um imenso e distribuído banco de dados de mídia”<sup>60</sup>. Dentro da rede, a web<sup>61</sup> é sua forma mais comum de utilização. Ela é um grande meio convergente, como a televisão já foi considerada um dia. Essa noção de meio convergente está relacionada à possibilidade de se acessar qualquer tipo de matriz de linguagem – verbal, visual, audiovisual, etc – (SANTAELLA: 2001) reunidas em um mesmo suporte. Isso se dá por conta da forma de funcionamento da rede: dados digitalizados. A digitalização transforma áudio, vídeo, imagem e texto em seqüência de zeros e uns.

Vários autores, em centenas de estudos sobre a rede, pensaram que, a partir desse caráter convergente, teríamos a possibilidade de formação de uma nova linguagem. Acreditamos, com Santaella (2003, p. 95), que não se pode fechar a questão em torno disso, já que respostas absolutas são extremamente perigosas, e que a convergência não pode alterar certas formas significativas já sedimentadas anteriormente por outras mídias, apenas refuncionalizando elementos pelo surgimentos de hibridismos. Pellanda conclui na mesma linha sua dissertação de mestrado.

“Torna-se importante ressaltar que embora a mídia que transmita o vídeo não seja a TV e o áudio não seja o rádio, a linguagem destes meios estará presente nos ambientes convergentes. Foram esses meios que esgotaram as possibilidades de uso de suas formas de transmissão. (...) Em um ambiente de convergência digital cada uma das linguagens desenvolvidas ao longo dos anos pela TV, rádio e jornal estão presentes para proporcionar ao receptor uma experiência rica em detalhes e interações.” (PELLANDA: 2001, p. 49)

---

<sup>60</sup> Tradução livre da autora

<sup>61</sup> *World Wide Web (www)* – é a interface gráfica da internet, baseada em HTML (*Hypertext Markup Language*), foi criada por Tim Berners-Lee em 1990, no Laboratório Avançado de Aceleração de Partículas.

Os dois pesquisadores também afirmam como uma característica da hipermídia que essa passagem muda o relacionamento entre emissor e receptor (que agora não mais exclusivamente recebe) ou, pelas palavras de Santaella:

“(...) outro grande poder definidor da hipermídia está na sua capacidade de armazenar informação e, através da interação do receptor, transmutar-se em incontáveis versões virtuais que vão brotando na medida mesma em que o receptor se coloca em posição de co-autor. Isso só é possível devido à estrutura de caráter hiper, não-sequencial, multidimensional que dá suporte às infinitas opções de um leitor imersivo.” (SANTAELLA: 2001, p. 393)

Se não é possível afirmar o nascimento de uma nova linguagem, mas um novo relacionamento hibridizado das matrizes já existentes, temos de pensar em termos da organização, ou seja, da materialização desses elementos. Nessa perspectiva, uma das questões importantes a serem pensadas é a das possibilidades abertas para a tradição narrativa.

A narrativa é a concretização de uma ou mais linguagens hibridizadas. Exatamente por isso centraremos nossa análise na questão narrativa e sua organização na televisão digital a partir do pressuposto de interatividade.

### **8.1. A bidirecionalidade e o modelo tradicional de comunicação**

A bidirecionalidade está no princípio técnico da internet a partir de necessidades militares, o que, posteriormente, foi expandido para universidades

e estourou comercialmente. Essa característica exige uma postura diferente do público que a utiliza, trazendo à tona a questão da interatividade, com conceito com diferentes definições, que serão abordadas na seqüência, e que faz com que a tradição da organização da narrativa na rede seja diferente.

Uma das conseqüências da bidirecionalidade da internet e de todas as mídias que funcionam com base no hipertexto é uma necessidade de repensar os modelos clássicos da Teoria da Comunicação. Um dos alertas vem de Eugênio Trivinho, para quem a natureza do que chama de ciberespaço – onde se dão as relações de consumo e produção da hipermídia – faz com que as categorias de emissor e receptor, baseadas em estudos de comunicação de massa e que estão na raiz dos estudos de comunicação, sejam imbricadas de tal forma que suas definições podem se perder (TRIVINHO: 2000, p. 181-182). Ele acredita que há, hoje, três processos básicos de comunicação:

- o interpessoal (que não é objeto de estudo dessa dissertação, ainda que possa ser mediado por computadores e pela própria rede de televisão digital, como *e-mail*, e *instant messengers*);
- o de massa (ligado aos meios tradicionais, cujas características já foram expostas), e
- ciberespacial (ligado a esse espaço virtual, e mediado por “máquinas informáticas capazes de redes interativas”).

Acreditamos que quando Trivinho fala em ciberespacial, ele está se referindo ao processo hipertextual, ou seja, ao que Santaella chama de hipermídia. Isso está ligado à mudança na forma de consumo de mensagens, a uma vaga noção – não explicitada no artigo – que o receptor/fruidor seria mais ativo do que a audiência televisiva, por exemplo. Ligado à tal pressuposição de

interatividade, palavra que, Primo (2003) lembra, é, na maior parte das vezes, usada de forma indiscriminada, de tal forma que sua definição – já problemática – torna-se ainda mais imprecisa.

Na mesma linha de Trivinho, Silva (2000) lembra que a interatividade quebra a noção tradicional de que a mensagem seria um conteúdo “uno e indivisível”, passando a ter um caráter de “intervenção permanente sobre o dados”. Segundo ele, isso faz parte de uma transição da lógica da distribuição (ligada ao que Trivinho chamou de processo básico de comunicação de massa) para uma lógica de comunicação (que, por opção, relacionamos com o processo no ciberespaço de Trivinho). Silva liga o aparecimento da bidirecionalidade na esfera técnica com seu resultado na esfera social. Para ele:

A pregnância das tecnologias interativas ocorre não apenas por imposição da técnica e do mercado, mas também porque contemplam o perfil comunicacional do novo receptor. Este, por sua vez, vem aprendendo a não-passividade diante da emissão desde o controle remoto. A prática do *zapping* vem cultivando o interesse do usuário em interferir na informação que recebe via TV. Ele quer construir seu próprio programa, saltando de um canal para outro. Certamente que neste caso não há interatividade, uma que *zapear* não modifica o conteúdo da mensagem, apenas embaralha fragmentos dados, mantendo ainda a posição passiva do consumidor. Mas a prática de saltar de canal em canal compoando uma linearização alternativa não apenas criou este hábito (...).” (SILVA: 2000)

A afirmativa de Silva de que não há interatividade em *zapear* no controle remoto deve ser relativizada. Até porque, conforme sua própria explicação, o cerne do problema está na modificação do conteúdo da mensagem, quem garante que em poucos cliques de mouse, seguindo um hipertexto teremos esse resultado? Ou que o resultado será minimamente inteligível? Mas há um ponto

interessante na argumentação de Silva, quando ele fala que o receptor “vem aprendendo a não-passividade” por conta do controle remoto.

Santaella (2003) também vê um “aprendizado” da audiência no que chama “a passagem de uma cultura de oferta, ligada a mídia de massa, para uma cultura de demanda, ligada à hipermídia. Isso faz parte, segundo seu estudo, de uma mudança de “eras” na Comunicação. Mais do que o exemplo do controle remoto, ela destaca o surgimento de equipamentos e dispositivos que possibilitaram o aparecimento de uma “cultura do disponível e do transitório”, que estaria entre as de oferta e demanda. Para ela, foram as fotocopiadores, videocassetes e walkmen que “nos arrancaram da inércia da recepção”.

Pois de uma forma quase concomitante a essa fase de treinamento, ocorridas, segundo ela, na virada dos anos 1970 para os 1980, alguns desenvolvimentos técnicos da internet e a popularização cada vez maior da rede trouxeram à tona a discussão sobre interatividade e deixam intensificaram a busca por um maior entendimento sobre a organização das mensagens narrativas em um ambiente interativo, por assim dizer, especialmente a internet.

Além desse hábito de navegação, a internet ainda aproveita a possibilidade de atualização a partir de questões técnicas de seu funcionamento. Esse é outro aspecto importante se pretendemos comparar parte dessa organização narrativa com aquela da televisão. Essa característica é largamente aproveitada e flagrante ao passarmos os olhos sobre o funcionamento de sites jornalísticos, por exemplo.

A estruturação da forma mais básica de notícia na *web* parte dos mesmos pressupostos de sua estruturação para outras mídias: o ordenamento dos fatos por maior relevância dentro de um texto e o destaque desse relato uma página

de acordo com o mesmo princípio<sup>62</sup>. De diferente em relação às chamadas velhas mídias, vemos na *web* a possibilidade de produção/atualização e veiculação constante, isso é, não se fica preso a grades de programação (como nos veículos eletrônicos) ou horários de fechamento e circulação (nos meios impressos) por conta de diferente relação com o tempo online (o chamado “tempo real”).

As narrativas jornalísticas na *web* (ou seja, a forma de organização e exposição desse conteúdo na rede), ainda que reúnam e articulem diferentes linguagens, mantém um formato narrativo que pode ser encontrado em outros suportes, baseado principalmente na pirâmide invertida. O que muda é que a *web* não oferece nada ao interagente que não algo que ele vai atrás, um jornal *online*, por exemplo, não aparece na tela do computador se o usuário não apontar seu *browser* para uma URL. A forma de relacionamento, portanto, é a diferença. É a lógica de demanda, não de oferta, conforme Santaella (2003).

Essa interatividade já está presente tanto na documentação do Sistema Brasileiro de Televisão Digital (SBTVD)<sup>63</sup> quanto em opções de televisão digital existentes no mercado. Os exemplos dessas opções aproximam-se de um canto da sereia de Negroponte (1995, p. 165), que, há cerca de dez anos, dizia que o futuro da televisão era ser mais um ponto de distribuição de conteúdo *on demand* na grande rede digital, afirmando que o horário nobre passaria a ser o horário do telespectador. Mas além disso, e da possibilidade que o telespectador interessado obtenha informações complementares sobre o que está no ar naquele momento (a comumente chamada *enhanced TV*), a lógica de uma grade de programação é mantida.

---

<sup>62</sup> Os critérios de noticiabilidade e de visibilidade de sites noticiosos não entram em questão nesse trabalho.

<sup>63</sup> Conferir documentação em anexo ao final dessa dissertação.

É justamente aí um dos principais pontos de conflito entre o modelo de comunicação de massa da televisão tradicional e o modelo de comunicação seguido pela internet, que nos serve de referência para falar do híbrido que é a televisão digital. É um dos pontos que unem os pedaços de nosso Frankenstein. Ao mesmo tempo, é nesse espaço que se instauram algumas questões narrativas que queremos abordar.

Essas opções de *on demand*, *pay-per-view* e *enhanced TV* são mais facilmente “encaixáveis” na disponibilização de filmes e eventos esportivos ou nos seus usos mais ligados ao gênero jornalístico (os já conhecidos *links* de “saiba mais”, que detalham a informação). Ou seja, podemos deduzir que, ao menos por enquanto, essa interatividade está vinculada ou a pacotes de entretenimento fechado (jogos e filmes) ou a um gênero específico cujo modelo narrativo é bastante diferente de uma ficção criada para a televisão.

Explicamos esse nosso posicionamento voltado às categorias e gêneros, mas dessa vez com o apoio de Arlindo Machado. Esse autor prefere trabalhar com uma divisão um pouco mais genérica que funciona perfeitamente para que sigamos com nossa linha de raciocínio. Machado (1997: p. 83) distingue duas modalidades de programação televisiva:

“(…) a) os *programas de informação*, em que a tevê fornece enunciados a respeito de eventos que ocorrem independentemente dela; e b) os *programas de fantasia* (dramas, comédias, novelas, filmes (...) etc.), em que cada espectador aceita suspender temporariamente os seus critérios de credibilidade e estabelece um pacto de ficção com o espetáculo, atribuindo verossimilhança ao que reconhecidamente é pura fantasia. Sem entrar aqui em considerações de ordem epistemológica, o público, de forma geral, espera que o primeiro tipo de programa diga a verdade, ou seja, atenha-se aos fatos mesmo que todo mundo saiba que, de alguma forma, todo fato sempre é manipulado ou interpretado na abordagem televisual. Do segundo tipo de programa, aceitam-se liberalidades de

toda espécie, pois já se sabe que ele trabalha apenas com os fatos forjados pela imaginação.” (*op cit*, p. 83)

Machado chega a afirmar que os programas ligados à informação seriam *não-narrativos*, os outros, ligados ao que chama de *fabulação*, seriam os narrativos (*op cit*, p. 84). Discordamos da denominação *não-narrativos*, para nós, não existe tal coisa, já que todas as informações com que temos contato estão codificadas de alguma forma e arranjadas em formato narrativo. Exatamente por isso, trabalhamos, conforme já afirmamos, com as categorias ficção e não-ficção, para discernir o que Machado chama de informação e fantasia. Interpretamos as palavras do pesquisador como uma forma de dizer que textos jornalísticos não seguem as regras tradicionais da narrativa, já que tem uma técnica de redação específica. Não mais do que isso.

Nossa experiência de internauta, telespectadora e pesquisadora das opções de interatividade nos sistemas de televisão – não apenas aqueles com sinais digitais, mas inclusive aqueles selecionados para nossa revisão histórica –, mostrou que as opções interativas ligadas ao mundo real, ou seja, os relatos não-ficcionais, aparecem com mais frequência nesses meios potencialmente hipermidiáticos. Incomoda-nos a pergunta: qual o problema com as narrativas ligadas à ficção, fórmula consagrada na TV tradicional?

Voltamos nosso pensamento então novamente à *web* para buscarmos inspiração.

Na rede, temos exemplos do que, na metade da década de 90, foi chamado de *ficção hipertextual* e algumas experiências colaborativas, mas quando comparamos com a quantidade de narrativas baseadas no mundo real, pensamos que, talvez, uma justificativa para isso – que ainda não podemos afirmar com

certeza – seria um padrão de relacionamento diferenciado entre a interatividade e as narrativas ficcionais do que quando se trata de narrativas informativas (vinculadas mais diretamente ao mundo real).

Primo (2003) critica exemplos de alguns desses trabalhos, o que nos é importante para facilitar nossa compreensão sobre interatividade, a fim de aplicá-la posteriormente à organização das mensagens em um ambiente interativo/hipermidiático.

O pesquisador reflete sobre o quão hiperativo pode ser um hipertexto, o que, já esclarecemos anteriormente com o apoio do próprio Primo e de Santaella, caracteriza a estrutura da hipermídia, que vemos fundir-se à TV nas documentações sobre televisão digital. Nesse sentido, destacamos uma ressalta feita pelo professor:

Quanto ao primeiro aspecto (estrutura não-linear), talvez seja mais justo falar de multi-seqüencialidade (LANDOW: 1997, p. 82) ao se estudar a estrutura interna do hipertexto digital. As seqüências [narrativas, grifo nosso] ainda estão lá. Elas encontram-se, isso sim, multiplicadas. (PRIMO: 2003, p. 184)

Para exemplificar a questão, Primo descreve um projeto de que fez parte, o *Fábulas Cibervertidas*<sup>64</sup>. Conforme a descrição, o site era um hipertexto cujas histórias iam se mostrando ao internauta de acordo com seus cliques nos *links*. A particularidade desse projeto era que o caminho já estava totalmente à mostra em sua interface – e os trajetos particulares do internauta ficavam restritos a essa programação prévia. Segundo Primo:

---

<sup>64</sup> *Fábulas cibervertidas* ([www.hipertramas.cjb.net](http://www.hipertramas.cjb.net)). O site não estava mais disponível quando da escritura desse trabalho, será utilizado conforme a descrição de Primo. Entretanto, a autora conhece o processo e fez parte de um projeto similar, o *Porto Alegre em hipertexto*, que reunia contos cujos conflitos eram desdobrados em novos contos, podendo ser lidos em qualquer ordem. O site (<http://www.ufrgs.br/lead/luci>) do *Porto Alegre em hipertexto* também já não está mais no ar. Ele foi desenvolvido em 1999, bem como o *Fábulas cibervertidas*.

Esse tipo de hipertexto, onde os caminhos e movimentos possíveis estão pré-definidos e não abrem espaço para o interagente visitante incluir seus próprios textos e imagens, nem tampouco discutir a criação com os responsáveis será aqui chamado de potencial. (PRIMO: 2003, p. 185)

É o mesmo recurso utilizado na obra *O jogo da amarelinha*, do escritor argentino Julio Cortázar, que, além da linearidade tradicional da leitura, prevê uma diagramação alternativa dos capítulos, mas que também pode ser lido de outras maneiras, de acordo com a vontade de leitor.

Outro exemplo é o dos produtos criados com a ajuda do *software Storyspace*<sup>65</sup>, também citado por Primo. Com ele, o autor pode programar recursos condicionais “se/então”, que facilitam seu trabalho de “prever” quais as opções que poderão ser tomadas pelo navegador, procurando, evitar que a não-hierarquia característica da hipermídia torne-se de tal forma caótica que sua mensagem não possa ser usufruída com sentido.

Primo relembra o trabalho de Lenara Verle em sua descrição do projeto artístico Sito<sup>66</sup>. Esse site tem duas características importantes, descritas por ambos os autores, que precisam ser documentadas nesse trabalho para que possamos ir adiante. Não se contentando em ser apenas uma galeria digital, o Sito oferece ao internauta duas opções de participação:

- a primeira delas seria participar da obra de arte coletiva no modo colaborativo (*collabspace*), criando imagens que serão incorporadas à obra maior;

---

<sup>65</sup> *Storyspace* – conferir no endereço [www.eastgate.com](http://www.eastgate.com).

<sup>66</sup> Sito – [www.sito.org](http://www.sito.org).

- a segunda, integrar-se à equipe de gestão do programa, participando de fóruns de discussão do projeto.

Não chegamos aqui a mencionar o simples passeio pelo Site, considerando-o óbvio e, também, de uma certa maneira interativo e demonstrativo da lógica das mensagens na internet.

Primo identifica essas formas de interatividade como, respectivamente, *hipertexto potencial* (agrupando ainda o *Fábulas Cibervertidas* e os produtos do *StorySpace*, entre outros); e o *hipertexto colagem*, dentro dessa lógica de obra de arte coletiva proposta pelo Site.

Acreditamos ser necessário ter em mente esses dois exemplos e essas duas classificações para seguir nossa reflexão, que deverá passar agora por uma tentativa de especificação do conceito de interatividade, a ser realizada no próximo capítulo.

## 9. Mas é o que é interatividade, afinal?

Falamos repetidamente em interatividade e bidirecionalidade, sem, no entanto, especificar se existe diferença ou não entre esses termos, e, em caso afirmativo, para quais sutilezas de interpretação devemos atentar para que nossa reflexão se complete.

No capítulo anterior mencionamos exemplos registrados por Primo (2003) – e, de uma certa maneira vivenciados por nós seja como autores ou navegadores na internet. Sabemos, pois, que a *World Wide Web* (WWW)<sup>67</sup> e o surgimento do primeiro *browser*<sup>68</sup> foi uma revolução para a rede. É a partir dela que podemos, de fato, começar a contar a internet como uma mídia, já que um trouxe a possibilidade de navegação hipertextual e o outro estabeleceu um padrão de interface gráfica.

A página de internet é utilizada como exemplo por Silva (1998) numa tentativa de “depurar” o conceito de interatividade. Ele faz uma comparação com uma suposta interatividade na televisão tradicional, falando do *zapping* de canais novamente. Segundo o autor:

“O que há é retroatividade [entre a TV e o telespectador] (escolha entra as opções que lhe são dadas) e não intervenção na programação da TV. Aqui o receptor continua separado da emissão e, como tal, ele não é ‘teleintra-atuante’. E, pode-se dizer, entre uma *homepage*

---

<sup>67</sup> Tim Berners-Lee, 1990.

<sup>68</sup> O Mosaic, criado também na década de 90, por Marc Andresseen, cuja empresa virou, posteriormente, sinônimo de navegador de internet, a Netscape.

e um 'navegador', o que há é interatividade. A *homepage* não se define como emissão, pelo menos na acepção clássica desse termo. Ela é ambiente de interpenetração, de atuação, intervenção nos acontecimentos, fusão anexionismo na base do 'e...e...e...' hipertextual. A mensagem no contexto da interatividade não se reduz à emissão. Ela é espaço tridimensional de atuação daquele que não pode mais ser visto como receptor." (SILVA, 1998)

O hipertexto das páginas de *web* traz à baila a "indústria da interatividade", quando a palavra foi usada para adjetivar tantos produtos, especialmente os ligados à tecnologia que teria virado "marketing de si mesm[a]" (*op. cit.*). Esse alerta também é feito por Primo, que chega a citar autores da área de marketing, expondo sua compreensão limitada a respeito do tema.

Voltando a Silva, o autor parte do conceito de interação, que teria vindo da física, relativo a alterações no movimento de partículas após colidirem com outras em sua rota, sendo depois incorporado pela sociologia e psicologia social, para apenas depois ser trazido para a informática. "Um dado que permite essa estratificação é a ausência do termo nos dicionários de informática até meados dos anos 80" (*op. cit.*).

O pesquisador cita Kerckhove para destacar uma das características que acha necessárias para qualificar uma situação de interativa ou não, a fusão sujeito-objeto, ou, no que acreditamos mais correto para estabelecer uma comparação nessa dissertação, obra. Ele compara situações como uma sessão de cinema, a leitura de um livro e um videogame:

- na primeira, a fronteira entre um e outro é muito grande, pois a recepção é separada da emissão;
- no segundo e no terceiro casos, ele diz que a fusão se aproxima muito mais, já que mesmo sem recursos de não-linearidade, a

indefinição de fronteiras entre a mente e o texto num livro seria quase impossível. Para ele, num videogame, “a indefinição de fronteiras entre o usuário e a obra é evidente”, pois “Os estímulos sensoriais (tato, visão e audição) vindos de nossa interioridade fundem-se com as disposições interativas, hipertextuais do equipamento que nos é exterior” (*op. cit.*).

Creemos, entretanto, que essa classificação não vence uma análise mais cuidadosa de uma sessão cinematográfica. Discordamos da falta de interatividade da sessão de cinema. Apoiamos nossa ressalta em Morin (In: XAVIER, I. :1983, p. 153), para quem a imagem cinematográfica detém um poder afetivo, o que, aliado a uma situação de “ausência ou atrofiamento da participação motriz”, faz com que o espectador se projete para dentro do filme, existindo, assim, algum nível de troca, de ação, o que poderia ser entendido como um determinado grau de interatividade. São sutilezas como essa alguns dos elementos que complicam a definição desse conceito.

Além da fusão sujeito-objeto, Silva ainda destaca o que chama de ação dialógica – aqui o termo não está ligado à noção de complexidade de Morin – ou bidirecionalidade, referindo-se já a tecnologias de rede, principalmente, mas lembrando que a arte moderna foi uma das primeiras a procurar atingir essas qualidades.

**Tabela 5**

<b>Interatividade</b>	
a) fusão sujeito-objeto	b) ação dialógica

Adaptado do trabalho de Silva (1998)

Se a explicação de Silva não pareceu complexa o suficiente para abarcar os meandros de uma conceituação de interatividade, André Lemos procura fazer uma gradação de níveis de interação e, curiosamente, também usa a televisão como exemplo, dessa vez partindo de sua evolução tecnológica. Ele sugere cinco níveis de interação:

**Tabela 6: níveis de interação conforme Lemos**

Nível 0	A televisão tem pouquíssimos canais e apenas transmite imagens em preto e branco. O telespectador pode ligá-la, desligá-la e mexer em regulagens de contraste e volume.
Nível 1	Cores, controle remoto e maior número de emissoras de televisão. O telespectador passa a <i>zappear</i> .
Nível 2	Ao aparelho receptor são acoplados <i>devices</i> como videocassete (possibilidade de sair da grade de horário) e videogame (possibilidade de jogar).
Nível 3	Programas pedem a participação do telespectador (geralmente por telefone)
Nível 4	Televisão interativa, com conteúdo <i>on demand</i>

Adaptado de LEMOS (1997)

Curiosamente, Lemos destaca apenas a possibilidade de acessar conteúdos conforme demanda em seu maior nível de interatividade na televisão. O pesquisador, nome de peso nos estudos sobre cibercultura, conclui nesse artigo que a interação se situa em três níveis:

- o técnico analógico-mecânico;
- o técnico eletrônico-digital; e
- o social (ou simplesmente interação).

Nota-se, até pela relevância dada aos critérios técnicos nessa classificação, o viés um tanto tecnicista de sua análise. Para ele, a “interatividade digital” é uma “relação tecno-social”, que envolveria uma conversa entre homens e máquinas em tempo real.

Nossa observação está de acordo com alertas feitos por Primo. Em um artigo de 1999, o professor cita a definição de Steuer (1993) sobre o tema: “ a extensão em que os usuários podem participar modificando a forma e o conteúdo do ambiente mediado em tempo real”, lembrando que essa, como várias definições, dá bastante peso para a estrutura tecnológico da suporte da interação, em especial a relação homem-computador. Steuer apresenta três fatores que contribuiriam para que algo seja interativo.

**Tabela 7: fatores que contribuiriam para que algo seja interativo**

<b>1. velocidade</b>	<p>A taxa com que um <i>input</i> pode ser assimilado pelo ambiente mediado</p> <p>O grau mais alto a se atingir seria o de instantaneidade (interação em tempo real).</p>
<b>2. amplitude (range)</b>	<p>Refere-se ao número de possibilidades de ação em cada momento</p> <p>Está relacionado à quantidade de variáveis que podem ser manipuladas num determinado ambiente, e que tipo de manipulação é essa. O tipo de variável pode incluir ordenamento temporal, organização espacial, intensidade e características de frequência.</p>
<b>3. mapeamento</b>	<p>A habilidade do sistema em mapear seus controles em face das modificações no ambiente mediado de forma natural e previsível</p> <p>Refere-se às formas, por exemplo, a interface (gráfica, linha de comando, metafórica, etc) que faz a mediação da interatividade em determinado dispositivo.</p>
Steuer in Primo (1999) [adaptado]	

Essa é uma das inúmeras tabelas que geralmente acompanham qualquer trabalho que tenta precisar o que significa o termo interatividade. Cremos que a discussão que subjaz essas tentativas de taxonomia é a definição dos níveis possíveis de interatividade. Nenhum dos níveis apresentados aqui, no entanto, é suficientemente significativo para tratarmos dessas relações dentro do ambiente de organização de uma mensagem narrativa. A abordagem tecnicista ainda reina em todas as possibilidades apresentadas até então. Continuaremos a apresentá-las para, em seguida, comentarmos itens que consideramos pertinentes para nosso objeto de estudo. Nesse caso, amplitude e velocidade poderiam ser destacadas, se pensarmos em mensagens televisivas. Amplitude, obviamente, porque sabemos, até conforme os exemplos retirados da internet a que nos referimos no capítulo anterior, que há um limite de organização da narrativa que é a ordenação de seus elementos com base num princípio causal<sup>69</sup>. Pensemos também no exemplo clássico do programa *Você Decide*, já citado anteriormente. Velocidade (e tempo real, por decorrência) também estão limitados a partir do momento que uma narrativa é, por definição, uma forma de relato.

Para ser relato, deve referir-se ao passado, ainda que bastante próximo. As coberturas jornalísticas de tempo real via internet<sup>70</sup>, por exemplo, fazem uma simulação de tempo real, já que o texto jornalístico é também uma forma narrativa. Ainda que se aproxime muito do ao vivo, não é uma esfera temporal totalmente presente. Para o leitor, ao final, a diferença temporal é relativamente desprezível, já que, de qualquer forma, ele precisaria de uma reconstrução no

---

<sup>69</sup> Esses elementos serão detalhados mais adiante no trabalho, quando entrarmos em um capítulo dedicado à narratologia e seus reflexos nas possibilidades interativas.

<sup>70</sup> O caso do minuto-a-minuto do portal Terra, por exemplo, e variações sobre o tema como faz o portal IG.

tempo da informação. Daí que não chega a ser incorreto afirmar que a cobertura em tempo real existe<sup>71</sup>. Mas essa cobertura ao vivo (ou em tempo real), jamais começaria interativa, já que, do ponto de vista da organização de mensagens (e da produção, portanto, esfera que nos interessa), necessitaria um tempo para ser montada, a menos que estivéssemos falando da opção de corte de uma nova câmera – mas mesmo assim, isso está disponível atualmente no Brasil em conteúdos gravados em discos de DVD<sup>72</sup>.

Essas opções de corte de câmera disponibilizadas ao telespectador estão ligadas a conteúdo genericamente tratado como jornalístico – o que é importante ressaltar para a continuidade de nossa análise. Continuaremos com mais reflexões taxonômicas sobre interação na tentativa de depreender mais elementos que contribuam com o trabalho.

Nesse sentido, Sims (1995) faz um levantamento bibliográfico sobre o tema e cita Rhodes & Azbell (1985), que identificam três níveis relevantes:

- interatividade reativa – quando há pouco controle da estrutura de conteúdo, com opções de controle e feedback definidas pelo programa;
- coativa – que permite controle da seqüência, ritmo e estilo; e
- pro-ativa – onde há possibilidade de estrutura e controle por parte daquele que está interagindo.

O autor procura detalhar essa tipologia primária com especificações de níveis de interação. Seu trabalho é citado por Primo (1999) e teve como base

---

<sup>71</sup> Mesmo em transmissões de rádio e televisão, ao vivo, existe um delay de sinal, ainda que mínimo, mas, da mesma forma, o consideramos desprezível.

<sup>72</sup> Multicâmera. Algumas opções são abertas no sistema DVB (sistema de televisão digital europeu) quando da transmissão de jogos esportivos. Esse é o sistema utilizado pela *Sky* e *DirectTV*.

estudos de Schwier & Mishanshuk (1993). Conforme essa classificação, há dez níveis de interatividade. Segundo Sims, esses níveis seriam:

**Tabela 8: dez níveis de interação, segundo Sims**

<p><b>Interatividade de objeto</b> <i>(proactive inquiry)</i></p>	<p>Aplicativo em que objetos (botões, pessoas, coisas) são ativados por cliques de mouse ou similar. As funcionalidades desses objetos são variáveis conforme o caminho/a performance desenvolvida pelo interagente anteriormente.</p>
<p><b>Interatividade linear</b> <i>(reactive pacing)</i></p>	<p>Aproximada do “virar de páginas” digital. O interagente pode ir para frente ou para trás através de uma seqüência linear pré-determinada.</p>
<p><b>Interatividade de suporte</b> <i>(reactive inquiry)</i></p>	<p>Como diz o próprio nome, relaciona-se à possibilidade do usuário de receber mensagens de suporte, de ajuda, ou tutoriais mais complexos.</p>
<p><b>Interatividade de atualização</b></p>	<p>Pode ir de um formato mais simples de perguntas e respostas até envolver elementos de inteligência artificial, já que o software (no exemplo de Sims) pode gerar, por banco de dados ou qualquer outro sistema, novos itens/desafios a serem respondidos conforme uma análise do desempenho anterior daquele que está interagindo.</p>
<p><b>Interatividade de construção</b> <i>(proactive elaboration)</i></p>	<p>É como uma extensão do tipo anterior, pois requer que aquele que interage construa o ambiente para poder seguir adiante, manipulando elementos da interface.</p>
<p><b>Interatividade reflexiva</b> <i>(proactive elaboration)</i></p>	<p>Ligada a questões de múltipla escolha, quando há possibilidade de haver mais de uma correta. Justamente para prevenir casos em que o sistema reconheceria como errônea determinada entrada de dados, ela permite ao interagente a comparação com opções anteriores dadas por outros usuários e experts no assunto.</p>
<p><b>Interatividade de simulação</b></p>	<p>Pode ir de uma elaboração mais reativa a uma mais mútua. Nesse tipo, as escolhas do interagente resultam na seqüência da apresentação.</p>
<p><b>Interatividade de hiperlinks</b> <i>(proactive navigation)</i></p>	<p>O interagente pode navegar por inúmeros links que levam a diferentes informações, numa espécie de labirinto de conteúdo.</p>

<b>Interatividade contextual não-imersiva</b> <i>(mutual elaboration)</i>	Combina diferentes níveis de interação, relacionado a um contexto de trabalho ligado ao “mundo real” do interagente. A intenção é fazer com que haja menos passividade do usuário, evitando que ele apenas se movimente entre seqüências de conteúdo.
<b>Interatividade virtual imersiva</b> <i>(mutual elaboration)</i>	O interagente entra em um mundo gerado por computador, que responde a seus atos.

Adaptado e livremente traduzido de Sims (1995)

Obviamente, nenhum dos tipos são puros.

Essa tabela é um exemplo claro da dificuldade de estabelecermos níveis de interação, tanto que ela procura (ainda que a tenhamos resumido e adaptado) um nível de especificidade de casos para conseguir transmitir o que pensa que pode servir na tentativa de definição. Antes de pegarmos ponto-a-ponto cada um desses itens e tentarmos encaixá-los em nossa percepção de programas interativos e a forma de organização de mensagens, cremos ser necessário relatarmos o que consideramos o melhor trabalho de definição de interatividade, o qual utilizaremos como referência, o de Primo (1999 e 2003). Ele propõe um estudo sobre interação mútua e reativa, as duas primeiras divisões amplas possíveis segundo ele. Primo costura diferentes classificações anteriores e faz uma nova categorização. Ele define interação como “ação entre<sup>73</sup>” e seleciona aspectos a serem analisados quando se consideram níveis de interatividade: sistema, processo, operação, fluxo, *throughputs (inputs e outputs)*, relação e interface. Para Primo:

- interação reativa – tem como base movimentos previsíveis e limitados;

<sup>73</sup> Mesmo genérica, essa é a definição que utilizaremos como referência.

- e interação mútua – não pode ser prevista

A partir daí, temos:

**Tabela 9: Comparação de interação reativa e mútua, conforme Primo**

	<b>Interação reativa</b>	<b>Interação mútua</b>
<b>Sistema:</b> conjunto de itens que se relacionam entre si, formando um todo	Sistema fechado, sem possibilidade de percepção do contexto, onde os agentes têm muito pouca opção de alterar o agente.	Sistema aberto, com elementos interdependentes. Ao modificar um deles, todo o sistema se modifica.
<b>Processo:</b> acontecimentos que apresentam mudanças no tempo	Processo de estímulo/resposta	Processo de negociação
<b>Operação:</b> relação entre ação e transformação	À ação de um ponto, exige-se uma reação de outro	Ação baseada na cooperação dos agentes, influenciando no ambiente em questão.
<b>Fluxo:</b> curso ou seqüência da relação	Forma linear e pré-determinada.	Dinâmico, não-linear e aberto (em desenvolvimento).
<b>Throughout:</b> o que se passa entre a decodificação e a codificação, ou seja, os inputs e os outputs	Falsa aparência de interatividade, já que todo o funcionamento seria pré-determinado por programação, que liga o input ao output	Baseado no confronto entre <i>input</i> e <i>output</i> , tendo na possibilidade e na complexidade de cognição um elemento fundamental. As saídas de dados são recodificadas, tendo um <i>throughput</i> considerado livre.
<b>Relação:</b> encontro, conexão, trocas entre elementos ou sub-sistemas	Causal e objetiva, baseada em operações lógicas (uma mesma ação dará uma mesma reação)	Construção negociada e definida durante o processo, constantemente construído pelos interagentes.
<b>Interface:</b> superfície de contato, agenciamentos de articulações, interpretação e tradução	Próximo ao que Apple (1992) chama de princípio de “usuário no controle” da construção de interfaces gráficas, é uma interação	Contrária a essa interação potencial, a mútua é virtual, não há um conjunto possível previsível de ações do interagente.

	potencial, pois sua existência depende da ação do usuário: a tela aguarda o agente.	
--	---	--

Adaptado de Primo (1999)

Novamente há o destaque de que os tipos não são puros. Mesmo que eles abram novas perspectivas para analisar a comunicação em hipermídia, quais limites existem quando começamos a tentar aliar a isso uma organização narrativa é o questionamento que ainda resta. Esses quadros servirão de apoio para a relação que faremos com os quadros de análise propostos pela dissecação de elementos estruturais narrativos.

Em sua tese, Primo (2003) rejeita classificações de Thompson e Rafaeli que chamam algumas possibilidades de respostas de “quase-interativas”. Especialmente a de Thompson nos interessa, quando este afirma que os meios de comunicação de massa – e a televisão digital é um meio de comunicação de massa – são interações quase-mediadas. Para ele, citado por Primo, isso se deve ao caráter monológico (em oposição a dialógico) da emissão, ou seja, o fluxo em sentido único.

Rafaeli fala em três níveis de interação:

- two-way (bidirecional), que não seria interativo meramente pela possibilidade de que mensagens sejam trocadas por ambos os lados
- reativa (quase-interativa), que requer, além da bidirecionalidade, um certo nível de relação entre as mensagens subseqüentes a uma escolha; e

- completamente interativa, que integraria ainda mais o conteúdo das mensagens anterior e posterior a uma escolha, numa relação de dependência maior, de retroatividade.

Na conclusão de Rafaeli, interatividade só existe quando um *feedback*<sup>74</sup> se relaciona com as mensagens anteriores e posteriores de forma a alterá-las em relação de dependência. Primo facilita essa interpretação: “Interatividade é uma variável processual e não uma característica do meio” (2003, p. 54), pensando-a como uma ponte entre a comunicação através da mídia de massa e a interpessoal, mediada ou direta.

Primo ressalta que Rafaeli critica o tratamento tecnicista do tema, o tratamento conversacional da interatividade (e a noção de diálogo que está por trás disso) e o ideal de inteligência que estaria no computador. Acontece que quando ele diz que o nível mais interativo de uma relação A-B é quando as mensagens trocadas entre os sujeitos são determinadas, em certa maneira, pela mensagem anterior do interlocutor  $MA_1-MB_1(a_1) /// MA_2(B_1=a_1+B_1)$ , etc, (sendo M=mensagem/A ou B=pessoas). Entretanto cremos que toda a base da noção de interação está no diálogo, assim como essa própria explicação do processo, pois a resposta de B deverá incluir elementos da comunicação de A. Rafaeli, portanto, critica mas mantém um ideal conversacional subjacente à sua análise.

---

<sup>74</sup> No sentido da Teoria Matemática da Informação (Shannon e Weaver, 1949)

Já para Primo (2003), tudo o que envolve troca de informação<sup>75</sup> é interação. A grande divisão proposta pelo professor é interação mútua e interação reativa:

Antes que suas características sejam detalhadas, pode-se adiantar que: a interação mútua é aquela caracterizada por relações interdependentes e processos de negociação em que cada interagente participa da construção inventiva e cooperada da relação, afetando-se mutuamente; já a interação reativa é limitada por relações determinísticas de estímulo e resposta. (PRIMO: 2003, p. 62)

A interação mútua – e assim como Primo, utilizamos interação e interatividade como sinônimos nesse trabalho – implica uma transformação dos interagentes a partir de sua própria relação de comunicação. Há uma recursividade histórica que determina a subsequente troca de mensagens a partir do primeiro nó, ou seja, da primeira troca entre os, pelo menos, dois envolvidos. É uma interminável recriação de relação, de acordo com a interpretação do professor.

É impossível intuir-se sobre o resultado de uma interação mútua já que ela é um processo, modificada ao longo do tempo pela troca de mensagens. Isso conclui Primo. Por isso não vemos como situar esse tipo de interatividade dentro de uma mensagem narrativa já organizada a partir de nosso ponto de vista. A interação mútua está ligada a *chats*, por exemplo, à escrita cooperativada em sistemas *wiki*, como bem pontua o pesquisador. Nesse sentido, vemos ela como uma possibilidade remota – e de uso extremamente limitado dentro de um ambiente de mídia massivo, no caso, a televisão.

---

<sup>75</sup> Informação, aqui, pode ser inicialmente entendida também no sentido da Teoria Matemática, já que não começamos a especificar o conteúdo de mensagens ainda e, assim como Primo, admitimos um grau de interação entre máquinas como num ping de dados numa rede.

Ainda que seja desenvolvida em suporte hipermídia, há um exemplo que pode servir para ilustrar nosso pensamento nesse ponto: a telenovela do canal AllTV<sup>76</sup>. Primeiro, devemos explicar que a allTV é considerada no Brasil o primeiro canal de televisão pela internet. Seu acesso é gratuito, bastando fazer um cadastro que permite ao usuário o acesso ao chat que é mantido paralelo à programação, na mesma janela de exibição, inclusive. A novela da allTV é transmitida por um *streaming* e acessada por um navegador comum. A partir desse navegador, os teleinternautas podem comentar o enredo (da mesma forma que fazem com toda a programação exibida ao vivo) e sugerir eventos para o desenrolar da história (acatados ou não pela produção). Cabe ressaltar, em nossa argumentação, que é o único programa de ficção do canal.

Em virtude desse pensamento que afirmamos que nosso ponto de vista não é necessariamente do emissor ou do receptor, mas das possibilidades dentro da mensagem, como produto da relação de ambos. Em virtude do conhecimento teórico que temos da produção em televisão, sabemos que, em termos práticos, nossa contribuição pode ser mais efetiva quando vista da esfera do produtor, que, a partir de possibilidades tecnológicas abertas pela transmissão de um sistema digital de TV, poderá levar em consideração o receptor de uma outra forma, mudando, em parte, sua relação com ele. Claro, esse posicionamento só faz sentido dentro de uma visão complexa, sistêmica.

As relações mútuas, interpessoais, um-um/todos-todos não são possíveis de serem previstas, e, dessa forma, cremos, fugiriam do escopo do objeto aqui analisado, apesar de estarem lado-a-lado da produção desse novo sistema – nem

---

<sup>76</sup> AllTV: [www.alltv.com.br](http://www.alltv.com.br).

que seja, ao menos, fisicamente, num primeiro pensamento a partir do exemplo da novela da allTV.

Estamos, ainda, mais próximos de um Você Decide do que de qualquer outra fórmula. Cremos ser, a partir da revisão bibliográfica feita, importante destacar que isso é sim um nível de interação. Reativa, mas interação de qualquer forma. Por isso pretendemos aprofundar nossa reflexão para chegar a um pensamento de limitações da própria tradição de organização da mensagem narrativa para contribuir com o desenvolvimento científico – e, por que não prático<sup>77</sup>? – do campo da Comunicação. Nossa intenção não é ficar num modelo transmissionista, como tanto critica Primo (2003), mas tentar contribuir a partir da análise de um dos grandes pontos de estudo da área: a mensagem, tendo como arcabouço a tradição da Teoria da Literatura, especificamente a obra de Tomachevski.

A recursividade de que depende a interação mútua, conforme descrita por Primo, ou seja, a necessidade de que as comunicações posteriores remetam às anteriores e sejam alteradas, e que faz com que ela seja imprevisível é chamada pelo autor de historicidade. Para ele, isso impede uma concepção linear desse tipo de interatividade.

Podemos afirmar que a historicidade é limitada em se tratando de uma narrativa em virtude de suas características mínimas: os motivos. Conforme Tomachevski, motivos seriam as partes mínimas significantes. Eles serão explicados mais adiante, no capítulo que trata de narratologia e que se propõe a terminar a reflexão. De acordo com o formalista russo, os motivos

---

<sup>77</sup> Seria muita ambição nossa pensar que poderíamos contribuir para a formulação de caminhos para o desenvolvimento de mensagens audiovisuais interativas ou para a compreensão da melhor forma de fazê-las? Por que não ambicionar, afinal?

necessariamente terão de se ligar através de alguma relação causal. Não sendo esse o caso, temos não uma narrativa, mas uma fábula<sup>78</sup>. Ainda que sem a explicação total, cremos necessário destacar essa diferenciação já que ela também contribui para a seqüência de nossa análise.

Voltemos nossos olhos mais um pouco sobre a interação reativa antes de entrarmos nas questões específicas da organização narrativa.

### 9.1 A interação reativa

Ao falar de sua categoria de interação reativa, Primo (2003) destaca que elas são, na verdade, multisseqüencialidades possíveis, portanto, trabalham com a categoria do potencial, conforme Deleuze (1988). Nas oposições, posteriormente retomadas por Levy (1996) entre potencial/real, virtual/atual, no sentido de que se *atualiza* uma informação virtual, que estaria num *vir-a-ser*, enquanto se *realiza* aquilo que é uma potência, ou seja, aquilo que pode ser, num tom *nietzscheano*, a possibilidade de interatividade de um ambiente hipermídia deve ser pensada como não mais do que uma potência.

Voltamos novamente ao exemplo – impresso! – do livro *O jogo da amarelinha*, de Julio Cortázar. O potencial é um modelo que já está determinado de antemão. Pensemos nele nos caminhos do *Aspen Movie Map*, conforme o próprio Primo documenta e a que também já nos referimos. É nessa seara que

---

<sup>78</sup> As diferenças entre fábula e narrativa serão especificadas mais adiante nesse trabalho.

posicionamos nosso objeto. Para o pesquisador, é um hipertexto potencial, um falso movimento possível (afirmativa baseada na obra de Deleuze).

Primo destaca que mesmo um texto cooperado, acessado posteriormente em ambiente hipermídia, vai ter uma interatividade reativa, potencial, já que estamos apenas criando uma sensação falsa de movimento, sem a possibilidade de recriação para o internauta que o acessa.

Sendo essa nossa principal limitação, que tipo de elementos podemos isolar numa mensagem narrativa de forma a facilitar essa opção para o telespectador-navegador de um sistema interativo de televisão digital?

Sabemos, pois, agora, que não podemos ter mais do que uma reação daquele que é o destinatário de nossa mensagem, mas nem por isso podemos dizer que não há interação nisso. Há interação reativa, e ela seria natural a um meio massivo. Que nível de interatividade reativa podemos ter? Por que parece ser mais comum em narrativas não-ficcionais – conforme nossos próprios exemplos, e de outros autores, demonstraram? E qual o lugar que poderia ser reservado à interação mútua, se é que há? Para podermos responder a essas questões, devemos analisar agora características específicas da narrativa. Faremos isso com o suporte de Tomachevski.

## 10. A tradição narrativa

Nesse capítulo, revisamos autores da área da narratologia para começar a identificar o que seriam as unidades mínimas da narrativa e as formas como elas se articulam. A partir dos trabalhos de Barthes e Ricoeur, entendemos o conceito de tradição narrativa, do qual nos aproveitaremos. Enfocaremos nossa revisão bibliográfica, entretanto, no formalistas russos, especialmente em um texto de Tomachevski – Temática – que nos servirá de base para nossa interpretação das possibilidades de organização da mensagem num meio televisivo interativo. A partir de nossa interpretação, trabalharemos com as noções de potencial *fabulador* e *criador* que, posteriormente, serão relacionados a níveis de interatividade.

Começamos definindo o que queremos dizer com tradição narrativa.

Benjamin afirma que não é possível ter uma real dimensão histórica do mundo das narrativas sem que levemos em conta dois arquétipos, o do agricultor sedentário, que conhece as tradições de seu país e pode falar sobre elas com propriedade, e o do mercador dos mares, aquele “que faz uma viagem e traz sempre alguma coisa para contar” (BENJAMIN: 1992, p. 29). Ele fala isso para destacar a importância da sabedoria do boca-a-boca.

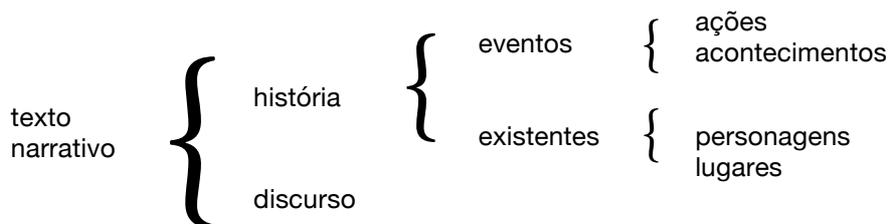
Nesse ensaio, o autor externa seu temor de que a narrativa se extinguisse a partir do reinado da informação (publicitária, jornalística). Seu medo era de

que, a partir dessa realidade, os homens não teriam mais experiências para trocar, o que considera a base da narrativa. Sem entrar diretamente nessa questão, já que consideramos, com Barthes (1971), a construção narrativa com algo inerente à própria espécie humana e que está na raiz da comunicação, entendida aqui num sentido lato, acreditamos que essa noção ancestral vai ao encontro da *inteligência narrativa* de Ricoeur.

O pensador francês explica que essa *inteligência narrativa* está ligada à tradição e ao *tecer da intriga* aristotélico. O *tecer da intriga* é, na verdade, o que vai dar um sentido de unidade a um agrupamento de eventos relatados em um discurso. O *discurso* é a forma narrativa dada, ou “a expressão, através da qual o conteúdo é comunicado<sup>79</sup>” (CHATMAN: 1993, p. 19). Esse conteúdo é a *história*, formada por uma seqüência de eventos (ações e acontecimentos) e sua relação com os “existentes” (personagens e lugares). Essa divisão remonta à Poética de Aristóteles, sendo que, na obra grega, o primeiro elemento denomina-se *logos* e o segundo, *mythos*.

Tomachevsky, autor formalista russo, vai trabalhar essas mesmas categorias, mas chamando-as *trama* e *fábula*, respectivamente. Neste trabalho, de agora em diante, trataremos essas divisões por *trama* e *fábula*.

**Tabela 10: Divisão trama/discurso e história/fábula, conforme Chatman**



Adaptado e traduzido de Chatman (1993, p. 19)

<sup>79</sup> Livre tradução da autora

A diferença entre fábula e trama, genericamente, está na relação de nexos causal entre a seqüência de eventos formatada no discurso, mais do que meramente uma cronologia de fatos. Cronologia que, segundo Aristóteles, é um alinhamento entre começo-meio-fim, mas sem a necessidade da manutenção dessa ordem. É a busca de um modelo para essa estruturação que moveu boa parte dos estudos de narratologia.

Conforme já afirmamos, nessa jornada, nos apoiaremos especialmente nos trabalhos de Tomachevsky. Cabe, no entanto, ressaltar que eles não são os únicos autores que se dedicaram à questão. A opção teórica é justificada porque essa dissertação tem a pretensão de ser apenas uma contribuição a um trabalho de análise, não uma resposta definitiva – o que seria praticamente impossível, dado o infinito número de narrativas, apresentadas em diferentes formas:

“(...) a narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de tôdas essas substâncias; está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopéia, na história, na tragédia, no drama, na comédia, na pantomima, na pintura (...), no vitral, no cinema, nas histórias em quadrinhos, nos *fait divers*, na conversação. Além disto, sob estas formas quase infinitas, a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em tôdas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade.”  
(BARTHES: 1971, p. 18)

Propomos uma *trajetória*, não um *modelo* de análise. Um modelo tem um caráter de infalibilidade que, passada a fase de testes e de validação do processo, serviria para desmontar toda e qualquer narrativa, não abarcando a quantidade de gradações necessárias para tentar entender essas estruturas.

Um dos pontos que nos chama a atenção justamente por esse fator são as ambições de “encaixotar” isoladamente cada um dos elementos envolvidos para

tentarmos nos aproximar da resposta. Com esse comentário, não estamos criticando estudos anteriores, pelo contrário, nos aproveitamos deles, mas queremos ir um pouco além. Para isso, entretanto, somos obrigados a destacar algumas idéias já consagradas sobre estruturas narrativas.

Um exemplo dessa perspectiva é Todorov. Sua análise não pretende descrever uma obra concreta, mas sim a buscar a sugestão de uma estrutura abstrata que reúna todas as narrativas, uma gramática, mas não normativa. O ponto principal, para ele, é a *intriga*:

“A intriga mínima completa consiste na passagem de um equilíbrio a outro. Uma narrativa ideal começa por uma situação estável que uma força qualquer vem perturbar. Disso resulta um estado de desequilíbrio; pela ação dirigida em sentido inverso, o equilíbrio é reestabelecido; o segundo equilíbrio é semelhante ao primeiro, mas o dois nunca são idênticos.” (TODOROV: 1979, p. 138)

Caso não haja *intriga*, não será um discurso, e sim uma série. Em função disso, ele procura quais os menores elementos constitutivos da narrativa, à procura de uma forma relacionar o estabelecimento de uma “hierarquia de planos (estratos)” e uma de “fileiras, segundo o eixo das substituições e o eixo dos encadeamentos” (*op cit*, p. 33). Esses eixos corresponderiam, respectivamente, a uma linha horizontal (*sintagma*), que é a linearidade dos eventos ligados por uma causalidade, e uma vertical (*paradigma*), “onde se procura acerca de cada acontecimento o que ele é” (*op cit*, p. 183). Ele exemplifica a predominância dessas estruturas com um texto de mistério, que giraria em torno de substituições, como num rito, sempre à procura da explicação do que foi dado no início. O segundo exemplo, chamado “de contigüidade”, seria um texto de aventuras, o que ficaria mais próximo da ficção, já que a procura da explicação pode ser aproximada do texto historiográfico ou

do jornalístico (pensando aqui nos produtos comunicações objetos de nossa análise). Nesses, o interesse do leitor é mantido pelo encadeamento dos eventos. É, de um lado, um ordenamento espacial e, de outro, um ordenamento lógico. Mas nenhum dos tipos é puro.

Em busca dessas unidades mínimas de composição do discurso, Todorov traz à tona a noção de *tema* em Tomachevski. Para este, os *temas*, os *motivos*, são “unidade indecomponível” de um texto narrativo. São pequenas seqüências produtoras de sentido. Voltaremos aos motivos de Tomachevski mais adiante, seguiremos, antes, com a tentativa de definição de tradição que, cremos, é importante para nossa tentativa de reflexão.

Já Propp, em seu estudo sobre os contos russos, diminui um pouco a importância do *motivo*, afirmando que cada pequeno ato estaria subordinado a diferentes *funções* (mais precisamente 31), definidas pela representatividade do ato de um personagem no curso da ação.

Barthes faz uma divisão em três níveis formais descritivos da narrativa. O primeiro deles é uma referência óbvia ao trabalho de Propp, o nível das *funções*. Nesse nível repete-se a busca pela unidade narrativa mínima. Para o autor, todo detalhe deve estar na narrativa por alguma razão, ou seja, ele tem conseqüência, ele tem um significado a partir de sua relação com outro elemento da narrativa, está *em função* desse outro elemento. Essas *funções* podem ser simplesmente *funções* ou ser do tipo *índice*, que se refere exclusivamente aos caracteres dos personagens. Exemplificando, como Todorov, por predominância de um desses subtipos no texto, Barthes afirma que contos populares ou quaisquer outras histórias movidas mais por ações seriam do *fortemente funcionais*, enquanto romances psicológicos, *fortemente indiciais*.

Destacamos esse trecho pois nele a divisão, que pode ser feita com base em Tomachevski, vertical/paradigma e horizontal/sintagma também é verificada. É uma relação de escolha de características ordenadas numa coluna de opções de repertório para ser colocada numa linha de tempo sintagmatica, do desenrolar da ação.

Voltando a Barthes, cada um desses subtipos expostos, divide-se em mais de dois ramos. As *funções* podem ser relacionadas a ações principais (*cardinais*) ou a ações menores (*catálises*). Os *índices* podem ser classificados em *caracteres*, relativos a sentimentos, à atmosfera, e *informantes*, relativos a dados da realidade.

O segundo nível da descrição da narrativa de Barthes está focado na *relação (sintática) entre as ações*. Essas ações são divididas em *seqüências*:

“(...) a unidade de base [da narrativa] não pode ser mais que um pequeno agrupamento de funções, que se chamará aqui (...) uma ‘seqüência’. Uma seqüência é uma série lógica de núcleos, unidos entre si por uma relação de *solidariedade* [grifo nosso]: a seqüência abre-se assim que um de seus termos não tenha antecedente solidário e se fecha logo que um de seus termos não tenha mais conseqüente.” (BARTHES: 1971, p. 37)

Esse conjunto de seqüências poderia estar ligado por *relações actanciais* (Greimas), ou seja, entre os personagens, determinando um nível de complexificação.

O que está em jogo aqui é, na verdade, uma “descronologização” da narrativa e uma “relogicização”, ou seja, trabalhar mais no paradigma do que no sintagma, em busca de uma forma de análise.

Essa separação entre o crono e o lógico vai ser “recolada” no terceiro nível, a *situação narrativa*, que é a comunicação entre autor e leitor, pois toda

narrativa pressupõe, para Barthes, um doador (narrador) e um destinatário (receptor).

Colocados em um quadro resumo para facilitar, o modelo fica da seguinte forma:

<b>Tabela 11: Modelo de análise estrutural da narrativa de Barthes</b>				
<b>1º nível: funções</b>		<b>2º nível: sintaxe de ações</b>		<b>3º nível: narração</b>
funções (cardinais/ catálises)	índices (caracteres/ informantes)	seqüências	relações actanciais	comunicação e situação narrativa

Adaptado de Barthes (1971)

É nesse nível que se apresenta o que ele chama de *código narrativo*, definido como a situação – e todas as tradições aí envolvidas – que nos faz entender que o texto que se segue será uma história a ser contada, como numa espécie de *protocolo do “era uma vez”*:

“(…) por mais familiar, mais negligente que seja hoje o fato de abrir um romance, um jornal ou ligar um aparelho de televisão, nada pode impedir que este ato modesto instale em nós, de um só golpe e no seu todo, o código narrativo do qual teremos necessidade.” (BARTHES: 1971, p. 51)

Barthes vai mais além e afirma que é justamente nesse nível que se dá a articulação de todos os outros. É nele que a narrativa realmente se define, relativizando a importância de dividir e classificar todas as categorias de análise feitas anteriormente.

O terceiro nível é o lugar do Frankenstein. Esse contexto é diferenciado na televisão convencional, na internet e nesse lugar intermediário entre as duas mídias que ocupa a televisão digital. Cada um desses suportes tem, na sua

especificidade, uma tradição própria. Esse nível da tradição, que numa tentativa de nos aproximar de uma nomenclatura barthesiana poderíamos chamar de choque de códigos narrativos. Ou de tentativas de tradução.

São elas que predominam em adaptações de literatura para cinema, no exemplo mais básico, e que são, portanto, aceitáveis. Mas pretendemos buscar as condições dessa tradução em termos narrativos na televisão digital a partir de uma análise da *situação de contar* na internet e na televisão tradicional. Destacando que *as condições naturais de uma mídia em si* não são de forma alguma traduzíveis, apenas o discurso, ou seja, a forma.

“A narrativa é traduzível sem prejuízo fundamental. O que não é traduzível só se determina no último nível, narracional: os significantes de narratividade, por exemplo podem dificilmente passar do romance ao filme, que só conhece o tratamento pessoal excepcionalmente, e a última classe do nível narracional, a saber, a escritura [nesse caso] não pode passar de uma língua a outra (ou passa muito mal).” (BARTHES: 1971, p. 55)

Essa impossibilidade de tradução está, sob certo aspecto, acima do nível de uma análise semiótica, mesmo que tenhamos recorrido a alguns autores reconhecidamente estudados por essa área.

Nesse sentido, acreditamos ser sintomático Barthes ter chamado o terceiro nível pela palavra narrativa. Isso é um indício de importância da sensação de inteireza do *tecer narrativo* explorado por Ricoeur, citado anteriormente. Em *Tempo e narrativa (Tomo II)*, Ricoeur vai testar hipóteses sobre a passagem de tempo no discurso, especificamente o literário, procurando verificar se, nesse sentido, se na metamorfose da *intriga* (Aristóteles) haveria uma perda de identidade, o que entendemos com a transformação da narrativa em qualquer outra coisa. Ele se pergunta se, mesmo com essa *metamorfose da*

*intriga* ao longo do tempo, haveria um nível de “estabilidade paradigmática” que possibilite a existência de uma “narrativa ocidental”, e, em caso positivo, quais seriam os limites dessa metamorfose.

Entendendo a evolução do conflito, numa linguagem de roteiro cinematográfico, como algo natural no desenvolvimento da ação no discurso, passamos à questão de perenidade de estrutura de Ricoeur. Ele acredita que, nesse sentido, a contribuição a ser dada vem da história, ou seja, da herança cultural narrativa que recebemos, “antes que a racionalidade semiótica empreenda escrever suas próprias regras” (RICOEUR: 1995, p. 26). Essa é a noção de tradição, de sedimentação, de acumulação de experiências, ou, pelas palavras do autor, de *inteligência narrativa* a que queremos nos reportar. Isso nos vale porque a forma como leitores e autores organizam a mensagem – nosso objeto de análise – está, a princípio, influenciada por esse tradução.

Para Ricoeur, ela é mais forte do que a *ordem*, no sentido temporal, sintagmático, que procuramos esclarecer até agora. Uma ordem que é originada de uma “autoestruturação da tradição” (*op cit*, p. 26), que atravessaria a história, mesmo comportando pequenas rupturas. Essas rupturas não quebrariam a sensação de narrativa maior, o *era uma vez*, ao qual nos acostumamos. Elas reforçam a tradição e ainda permitem a valorização de alguns desvios em determinadas obras por parte do leitor ou da crítica.

A busca pela *ordem* é possível, segundo Ricoeur, pelo fato que “as culturas produziram obras que se deixam aparentar entre si segundo semelhanças de família, que operam, no caso dos modos narrativos, no próprio nível do tecer da *intriga*” (*op cit*, p. 33). Além disso, ele também reconhece essa possibilidade a partir do trabalho da imaginação produtora e do próprio imaginário produzido

pela obra, que obedece a um tempo único. “Cada um desses três pontos faz ver no tecer da intriga o correlato de uma autêntica inteligência narrativa que precede, de fato e de direito, qualquer reconstrução do narrar num segundo grau de racionalidade” (*op cit*, p. 33).

A partir dessa noção maior de tradição narrativa, começemos a comentar agora, com mais profundidade, o texto que dará um embasamento para nossas afirmações seguintes, a fim de conseguirmos ver, até certo ponto, reunidas a narrativa e a interatividade.

### **10.1 Tomachevski: a unidade temática e a organização das mensagens narrativas**

Sabemos, pois, que a interatividade, nesse meio, será tomada praticamente em seu modo reativo, na divisão de Primo (2003), já que falamos de uma mensagem organizada e, pelo próprio trabalho do professor, podemos afirmar ser imprevisível o resultado da interação mútua. Essa imprevisibilidade não faz parte das opções de produção num ambiente de comunicação de massa como a televisão, ainda que ela seja digital e que o canal bidirecional que possibilite a habilitação de uma interatividade mútua esteja previsto.

Essa previsibilidade necessária para o ambiente televisivo, do ponto de vista do produtor, levou-nos à opção por apoiar nossa reflexão, nesse ponto, nos formalistas russos pela já expressa busca por uma unidade mínima da narrativa. Procuramos, nessa busca, variar os formatos de organização para que possamos desenvolver uma trajetória de análise teórica que nos faça compreender determinadas relações entre interatividade e narrativas para podermos

responder a algumas questões por nós propostas num ambiente de TV digital interativa.

Em um texto escrito em 1925, Tomachevski parece partir de pontos bastante óbvios mas que consideramos necessários e ideais para nosso trabalho, por isso a escolha teórica de embasarmos nele nossa interpretação.

Ele começa afirmando que um texto nada mais é do que uma recombinação de frases a partir de seu sentido e que essa recombinação é ordenada a partir de uma idéia comum. A essa idéia comum, ele chama *tema*<sup>80</sup>. E define: tema é “aquilo de que se fala”. Lembra que podemos falar do tema da obra ou de cada parte dela: “a obra literária é dotada de uma unidade quando construída a partir de um tema único que se desenvolve no decorrer da obra” (TOMACHEVSKI: 1978, p. 169). Desse pensamento, o autor descreve dois movimentos do processo literário:

- escolha do tema;
- elaboração da obra.

Se formos pensar diretamente em termos de esse processo ser ou não interativo, podemos afirmar com clareza que a escolha do tema principal já está feita pelo produtor quando a mensagem chega ao receptor, no caso do ambiente de que falamos. Isso também serve para alguns exemplos retirados da internet já comentados no capítulo destinado a tratar da interatividade. É a isso que se refere Primo quando critica o grau de interatividade do hipertexto.

Para nós, interessa, no entanto, aprofundarmos um pouco mais essa noção, a partir do que já revisamos inclusive na parte de tradição narrativa, das escolhas paradigmáticas dentro de um sintagma, pois acreditamos que a

---

<sup>80</sup> Daí o título do texto, *Temática*.

elaboração dessa mensagem pode ter sua organização – ou seja, sua trama, alterada em determinados pontos.

Mesmo que não seja nosso tópico principal, cremos ser nossa obrigação destacar que na leitura de *Temática*, podemos ainda destacar um determinado nível de participação do leitor – no caso, já que Tomachevski fala de literatura – na escolha do tema, pois ela “depende estreitamente da aceitação que encontra junto ao leitor” (*op. cit.*).

Cremos ser necessário destacar outro ponto ressaltado por Tomachevski que, para nós, o torna apropriado para falar, através dele, de meios de comunicação de massa. É sua própria noção de leitor, extremamente abstrata. Tão abstrata quanto a de público de televisivo, conforme relatamos no capítulo destinado à revisão bibliográfica sobre meios massivos. Para Tomachevski, o leitor é um “grupo mal definido de pessoas”.

Mesmo que não elabore esse pensamento, destacamos essa posição do formalista russo por causa de sua afirmativa de que o “leitor está sempre na consciência do escritor” (*op. cit.*, p. 170). Ele se refere a isso como um fator relevante na escolha do tema – ou seja, aquilo que torna a obra uma unidade. Dobramos a importância desse dado a partir de nossa leitura de tradição narrativa, já que vimos que essa situação é culturalmente herdada por produtores e leitores, e que, de uma certa forma, define nossa ação de organização da mensagem, no ponto de vista que interessa a esse trabalho. São regras tácitas que pontuam a emissão e que, de certa forma, a recepção espera na navegação por um hipertexto – seja ele audiovisual ou não.

### 10.1.1 Trama e fábula

Seguindo em sua análise cuidadosa de cada partícula de que se compõe a narrativa, o autor russo explica que o tema “(...) é constituído de pequenos elementos temáticos dispostos numa certa ordem” (*op. cit.*, p. 172). Ele expõe duas regras de disposição desses elementos temáticos, chamados *motivos*:

- princípio de causalidade (no caso de obras com o que chama de trama);
- obras sem causalidade interna (exemplificadas como poesia descritiva e didática, lírica, escritos de viagem). Essa “narração sem trama”, por assim dizer, teria uma preponderância de organização puramente temporal.

Daí depreendemos que “quanto menos aparece a causa, mais o tempo (de uma narrativa) tem importância” (*op. cit.*, p. 173). Acreditamos que isso tem relação profunda com possibilidades maiores de interação na organização narrativa, já que as chances de substituição de elementos significativos no eixo paradigmático é probabilisticamente maior, já que a relação causal necessária para a organização desses elementos horizontalmente num sintagma é mais fraca. Cremos poder exemplificar isso com opções já disponibilizadas nos canais Globosat<sup>81</sup> para assinantes brasileiros de TV dos sistemas NET Digital, SKY e DirecTV: o recurso para acessar maiores informações sobre uma matéria exibida em tempo real ao pressionar de um botão.

---

<sup>81</sup> Pertencentes à Rede Globo: Multishow, GNT e Globonews.

Nesse caso, tanto faz o ordenamento em que aparecem os detalhes, são detalhes apenas, dentro de uma escolha temática já feita pela emissão. Estamos apenas interferindo na organização temporal desses motivos (ainda que essas opções sejam mais textuais do que audiovisuais no momento).

Chama a nossa atenção também o fato de essas possibilidades estarem relacionadas ou à programas de entretenimento pré-gravados ou videocliques (no caso do Multishow), o que aproxima essa opção interativa do menu de um DVD, ou ligado à notícia. Nenhuma delas apresenta a estrutura de uma narrativa ficcional clássica.

Acreditamos que esse fato tem relação com outra divisão teórica de Tomachevski nesse texto, a que já nos referimos no início deste capítulo: as noções de trama e fábula. Conforme afirmamos, essa clivagem já está presente na obra fundadora dos estudos de narratologia – pelo menos de nosso ponto de vista ocidental – a Poética, de Aristóteles.

Detalhamos, então, agora, o que antes apenas delineamos como a história em si e a forma organizada (discursiva) dessa história, uma narrativa. Tomachevski opõe, através de suas características, fábula e trama da seguinte maneira:

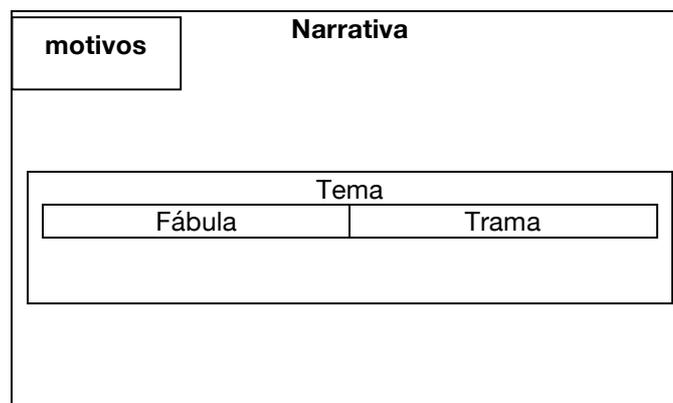
**Tabela 12: definições e características de fábula e trama conforme Tomachevski**

<b>Fábula</b>	<b>Trama</b>
“(...) conjunto de acontecimentos ligados entre si que nos são comunicados no decorrer da obra. Ela poderia ser exposta de uma maneira pragmática, de acordo com a ordem natural [cronológica e causal, interpretação nossa] independentemente da maneira pela qual estão dispostos e introduzidos [os elementos] na obra” (p. 173)	“(...) constituída pelos mesmos elementos, mas que respeita sua ordem de aparição na obra e a seqüência de informações que se nos destinam” (p. 173)

o que se passou	como o leitor toma conhecimento do que se passou
um fato qualquer, inventado ou não pelo autor, pode servir-lhe como fábula	Construção artística dos motivos dentro de uma obra, seu alinhamento

Construindo gráficos para interpretar as reflexões feitas até o momento temos:

**Tabela 13: interpretação das relações trama/fábula:**



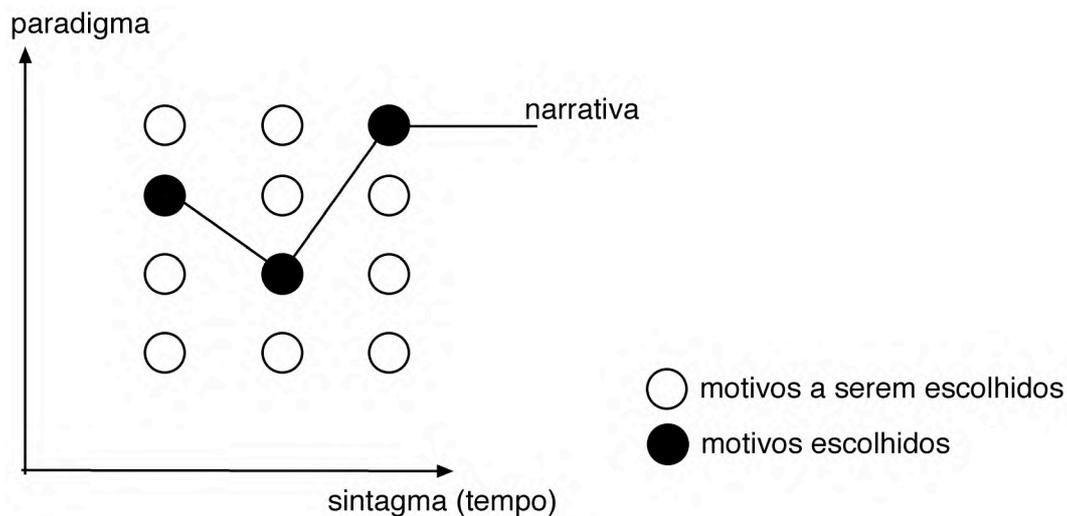
Notamos que, os motivos, partes indecomponíveis de significado, são os elementos de unem as noções de fábula e trama para Tomachevski. Ele mesmo exemplifica tais motivos:

- A noite caiu
- O herói morreu
- Uma carta chegou

Nada pode ser retirado desses elementos sob pena de não haver significação. São suas unidades mínimas de história. Em relação a isso, classificamos esses elementos – e, mais tarde, a relação que os une – como os limites de interação. Daí temos a explicação de como, em termos de organização de mensagens, a interatividade será sempre reativa, um seguimento de *hiperlinks*.

Mesmo assim estamos insatisfeitos com essa conclusão parcial, vamos adiante para conseguir explorar mais um pouco essas possibilidades. Apresentamos agora, outro formato gráfico de nossa leitura de Tomachevski para tentarmos resolver a questão.

**Gráfico 1: organização básica da narrativa de Tomachevski**



Nesse gráfico, os motivos – unidades indecomponíveis – são escolhidos dentro de uma série de opções dadas (um paradigma de elementos) e correm horizontalmente numa linha temporal. A união dos pontos dessa função seria uma narrativa, caso pudéssemos pensar em termos de um plano cartesiano de escolha do tema.

A escolha seria feita dentre uma série de elementos que poderia representar a mesma unidade temática básica. Por exemplo: amor além do tempo. Temos desde o exemplo clássico de Romeu e Julieta shakespeariano (e cada uma das partes da história que não podem ser divididas seria representada por uma bolinha: Julieta conhece Romeu (1), ambos se apaixonam (2), ambos descobrem que as famílias são inimigas (3), juram amor de qualquer forma (4), etc, até a morte do casal), que poderia ser substituído por outra trama de Nelson Rodrigues que pudesse se encaixar nesse tema.

Ainda não podemos nos satisfazer totalmente com esse gráfico, já que ele interpreta a questão mas não abre nenhuma brecha para opções de um espectador/leitor. Ele seria mais adequado para descrever um processo de criação de uma mensagem qualquer, sem o elemento complicador de que os motivos possam ser acessados em tempos diferentes (posicionamentos alternativos no sintagma) sem alteração da trama (no sentido da palavra dado por Tomachevski).

Seguimos, então, mais um pouco em nosso estudo do texto *Temática*. O formalista russo faz uma divisão na sua própria categoria de motivos, sem mexer em sua definição:

- motivos associados – que não podem ser excluídos;
- motivos livres – que podem ser excluídos.

Conforme o autor: “Uma simples exposição da fábula revela-nos que certos motivos podem ser omitidos sem, entretanto, destruir-se a sucessão da narração, enquanto que outros não o podem sem que seja alterada a ligação de causalidade que une os acontecimentos” (*op. cit.*, p. 174). Isso facilitaria nosso trabalho de expor a lógica por trás da organização de uma mensagem narrativa interativa, já que poderíamos dar a opção para o telespectador de “pular” determinados trechos da história ou não – e, nesse ponto, conforme nossa revisão sobre interatividade, teríamos um formato reativo, adequado a esse estudo. Entretanto, novamente, ele seria simplificador demais, já que seriam apenas partes cuja eliminação não faria andar a fábula, tampouco a alterariam. Entretanto – e o aviso parte do próprio Tomachevski – como construção artística que é, a trama (enredo) faz com que esses motivos, considerados livres, ganhem um peso

especial – e que vai variar de autor para autor, muitas vezes definindo seu estilo (interpretação nossa sobre a obra de Tomachevski novamente).

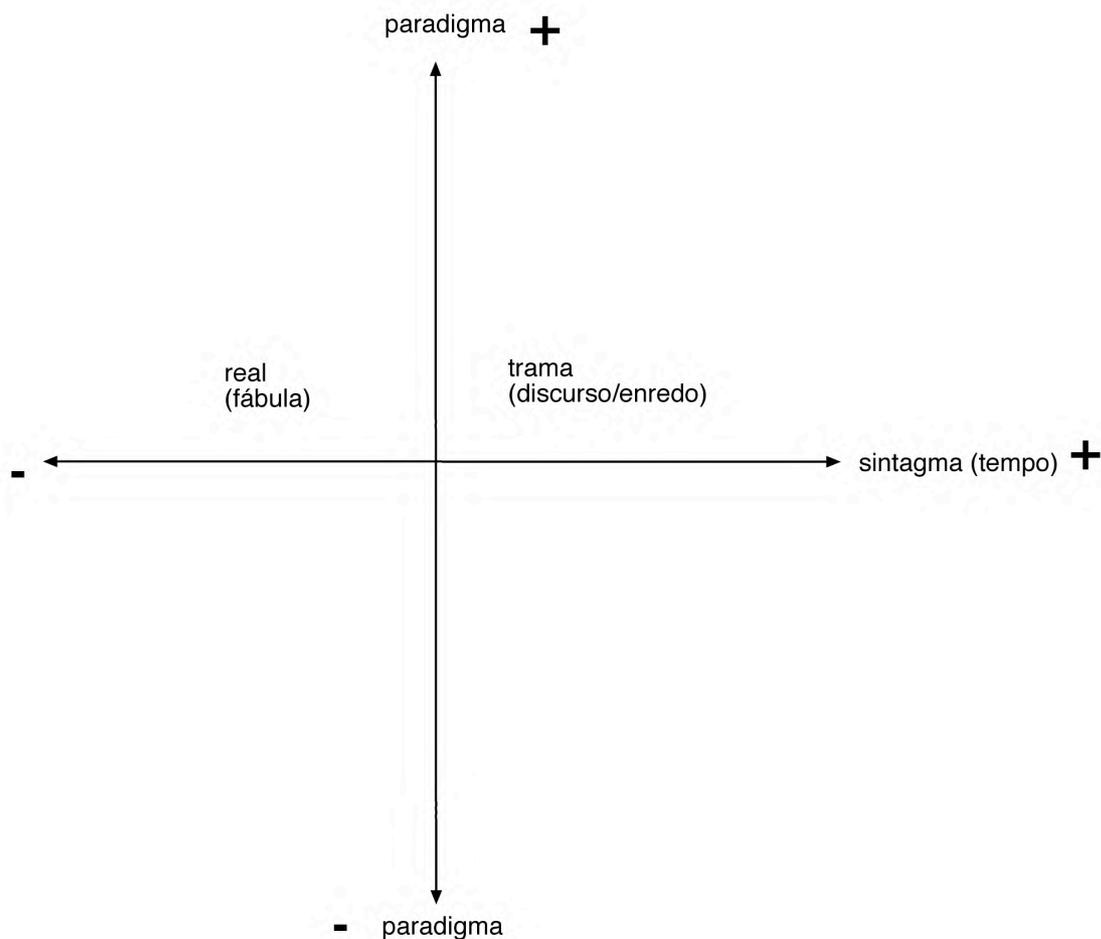
É daí que o pensador conclui sua obra, explicando a escolha e a ordenação temática, podendo ser realizada por motivos estéticos, ou composicional (em termos formais), ou realista (no sentido de dar indícios para o leitor de que tal obra tem um fundo de realidade).

O sistema de motivos que constituem a temática de uma obra deve apresentar uma unidade estética. Se os motivos ou o complexo de motivos não são suficientemente coordenador na obra, se o leitor fica insatisfeito com as ligações entre esse complexo e a obra inteira, dizemos que esse complexo não se integra na obra. Se todas as partes da obra são mal coordenadas, esta se dissolve.

Eis porque a introdução de todo motivo particular ou se cada conjunto de motivos deve ser justificada (motivada). O sistema de procedimentos que justifica a introdução dos motivos particulares e seus conjuntos chama-se 'motivação'. (*op. cit.*, p. 184)

Acreditamos que há uma pista para satisfazer um pouco mais nossa necessidade de análise nesse trecho do texto. Essa pista está justamente na diferenciação de trama e fábula e na possibilidade (ou não) de “eliminar” motivos livres/estilísticos de uma obra ficcional. A partir dessas análises, podemos afirmar que é por isso que as opções interativas dadas pelos sistemas de televisão digital – e maioria das narrativas não-lineares, hipertextuais – de internet que consideramos mais interativas são mais ligadas a textos não-ficcionais. Para esclarecer nossa análise e transformar em gráfico a trajetória de análise composta até o momento, voltaremos a uma representação no plano cartesiano temático. Contudo, para darmos conta disso, precisaremos adicionar outras dimensões nesse plano.

**Gráfico 2: adicionando dimensões de fábula e trama à organização narrativa**



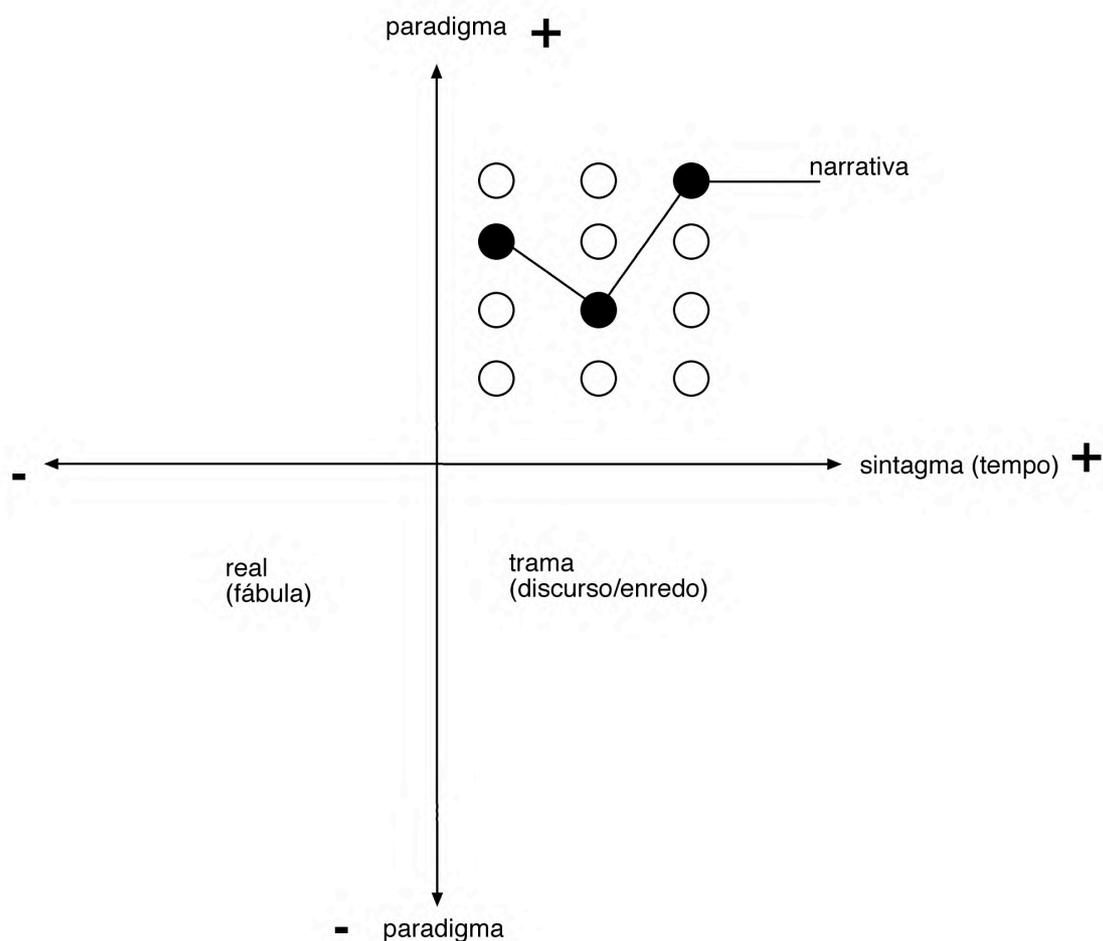
Tentamos agora sair do eixo exclusivo da criação, apesar de ainda estarmos falando da organização de uma mensagem narrativa em função do emissor, tendo em vista que, já afirmamos, a cadeia de produção na televisão digital, mesmo em havendo um canal que possibilite a bidirecionalidade, ainda tratamos de um formato digital de meio de comunicação de massa (e, nesse sentido, a digitalização da transmissão não altera em nada a regra básica de funcionamento do meio: a grade de programação).

Conforme nossa interpretação, às áreas positivas do gráfico estão ligadas à ficção, enquanto que as negativas, à textos de não-ficção. Não se quer, com isso, qualificar tudo que for ficcional como melhor ou “mais positivo”, mas sim, referir-se uma questão temporal.

A princípio, a única invariável universal é o tempo. Portanto, não há como ele correr de forma negativa. O tempo é um fator importante para a narrativa, já que ela sempre será um relato de algo passado, mas que, invariavelmente, terá que ser recontado de alguma forma linear – o que tomará outro tempo, do início ao fim da obra em si.

O que temos, portanto, é que a escolha básica de elementos dentro de um paradigma em termos de narrativa ficcional será mantida conforme sua temática. Com isso, a escolha da produção de ficção ainda será assim:

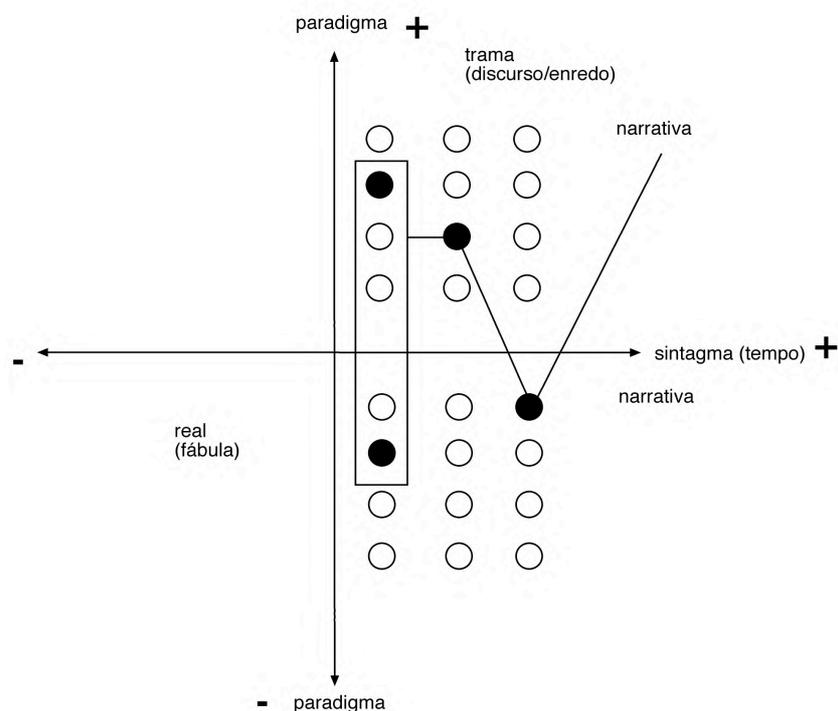
**Gráfico 3: Escolha básica de motivos dentro de uma narrativa ficcional**



A única opção reconhecida pelo próprio Tomachevski que possibilitaria uma renovação do ponto de vista ficcional a partir de uma interação do telespectador na organização da mensagem seria uma mudança de ponto de

vista de narração: “O personagem tem a função de um fio condutor e permite que nos orientemos no acúmulo dos motivos, um meio auxiliar destinado a classificar e ordenar os motivos particulares” (*op. cit.*, p. 193). Esse comentário poderia ser exemplificado com o especial da televisão alemã ao qual nos referimos no capítulo destinado a listar a busca por uma experiência audiovisual interativa, o *Möderische entescheidung* (1991). Conforme relatamos anteriormente, o *thriller* erótico era transmitido simultaneamente por dois canais (analógicos) de televisão e, após os primeiros minutos (iguais em ambas as transmissões), poderia-se seguir o ponto de vista de cada um dos protagonistas (mudança de personagem), um em cada canal. Vários encontros entre eles poderiam gerar nós para que se trocasse o canal e se continuasse a história com outro ponto de vista.

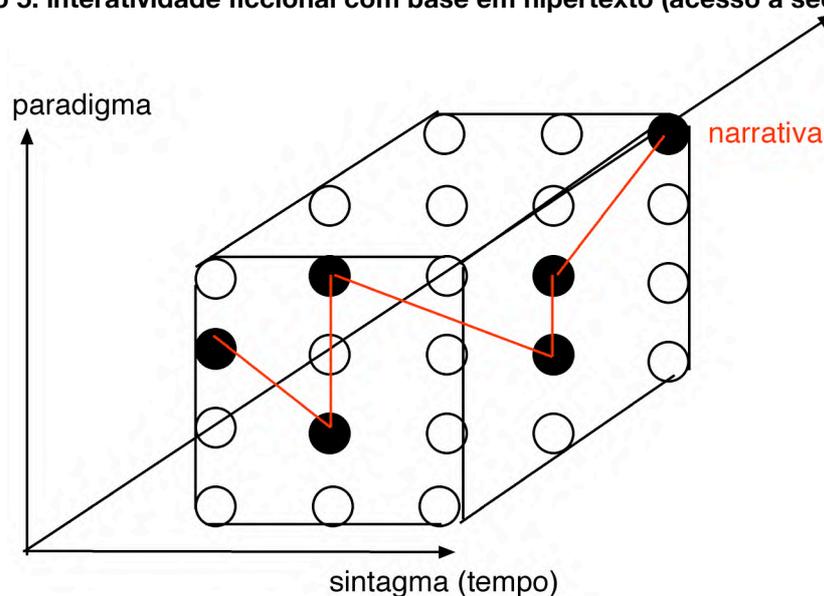
**Gráfico 4: possibilidade interativa em narrativa ficcional por mudança de ponto de vista**



A mera mudança de ponto de vista, sozinha, também não é suficiente para procurarmos entender todas as possibilidades de organização de uma mensagem narrativa interativa de ficção. Essa é uma opção ainda muito linear. Quando

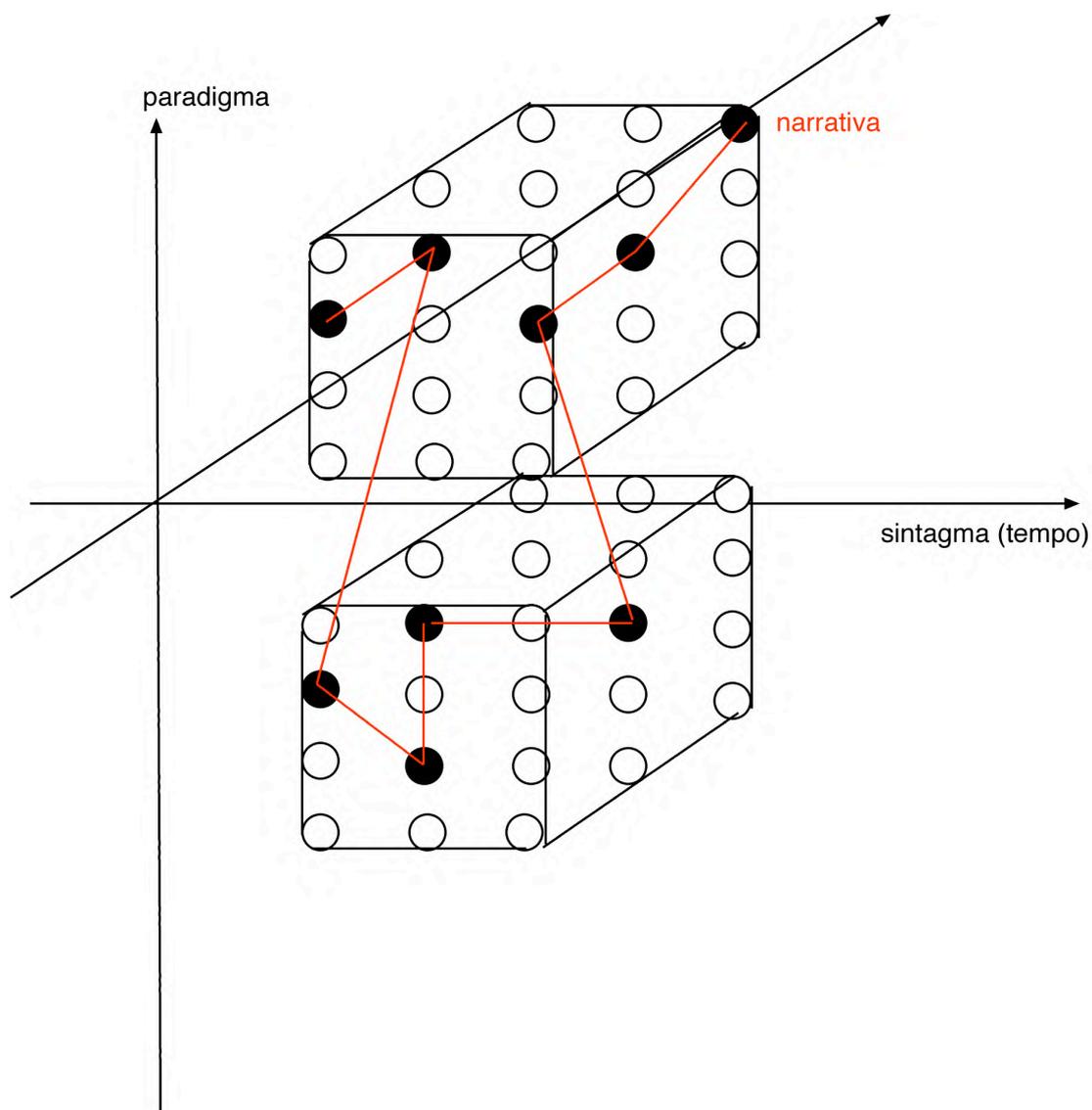
citamos os produtos do *StorySpace*, ferramenta que auxilia a produção ficções hipertextuais interativas – também citado por Primo (2003) – explicamos que as condicionantes se/então seriam disponibilizadas para o emissor a fim de que faça com que seu texto tenha algum sentido a partir das opções feitas pelo leitor/telespectador. Isso resulta no que Primo (2003) chama de interatividade potencial a partir de uma multiseqüencialidade já estocada, mas é o que podemos destacar nesse sentido. Em termos de representação gráfica da organização da mensagem, teríamos uma opção um pouco mais complexa do que o gráfico anterior. Nesse caso, a representação teria que ser tridimensional.

**Gráfico 5: interatividade ficcional com base em hipertexto (acesso a seqüências)**



Caso fosse possibilitado na produção uma mudança de ponto de vista, teríamos duas áreas tridimensionais preenchidas com pré-opções de motivos dentro de um mesmo paradigma para a composição dessa história. Dessa maneira teríamos o que segue:

**Gráfico 6: interatividade ficcional de base hipertextual com mudança de ponto de vista**



Nesse caso, em termos estruturais da organização da mensagem narrativa, cremos que cabe destacar o que cada eixo representa, para indicação aos produtores. As linhas paradigmática (Y) são sempre conjunto de motivos que estão dentro de uma mesma temática, esta interpretação é oriunda diretamente da leitura de Tomachevski. A representação gráfica serve, nesse caso, como uma interpretação mais clara para que possamos trabalhar com mais elementos simultaneamente.

A linha do tempo, sintagmática, (X) é o andamento da história em si. Reafirmamos que o tempo, como única constante no universo, correrá sempre para frente em virtude da linearidade estrutural básica de uma mensagem narrativa – ainda que ela seja contada de trás para frente, sairemos do tempo zero, ou seja, o marco inicial da história, ao tempo final.

Um exemplo clássico da literatura brasileira para elucidarmos melhor essa questão seria o livro *Memórias Póstumas de Brás Cubas*, de Machado de Assis, quando o narrador-defunto fala de seus dias. Esses são os eixos por nós apreendidos da leitura de Tomachevski.

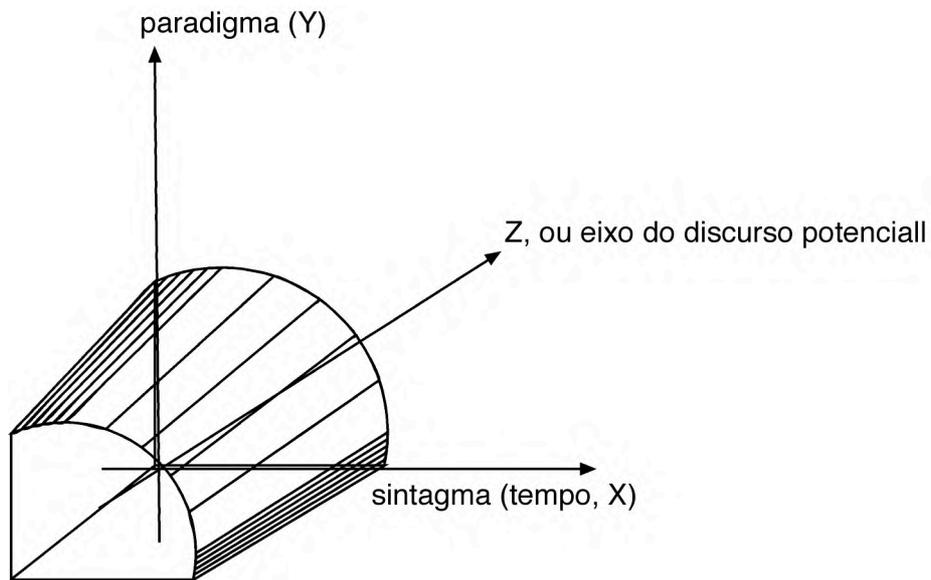
Ao inserirmos a primeira variável, a de mudança de ponto de vista, admitida pelo próprio pensador russo, temos um primeiro valor negativo de representação – novamente destacamos que esse negativo é para fins de representação matemática, jamais qualificativo do tipo de obra ou de relação.

Ainda assim, trabalhamos com os eixos organizadores da mensagem narrativa do formalista, X e Y.

Ao pensarmos em termos de interatividade reativa, potencial, com uma base de hipertexto, fomos obrigados a adicionar uma terceira dimensão no gráfico, a das histórias possíveis. Exatamente por serem histórias possíveis, ou seja, de nós estarmos trabalhando com as noções de potencial anteriormente explicadas no capítulo dedicado à revisão bibliográfica sobre interatividade, o eixo Z não existe a não ser que seja acessado.

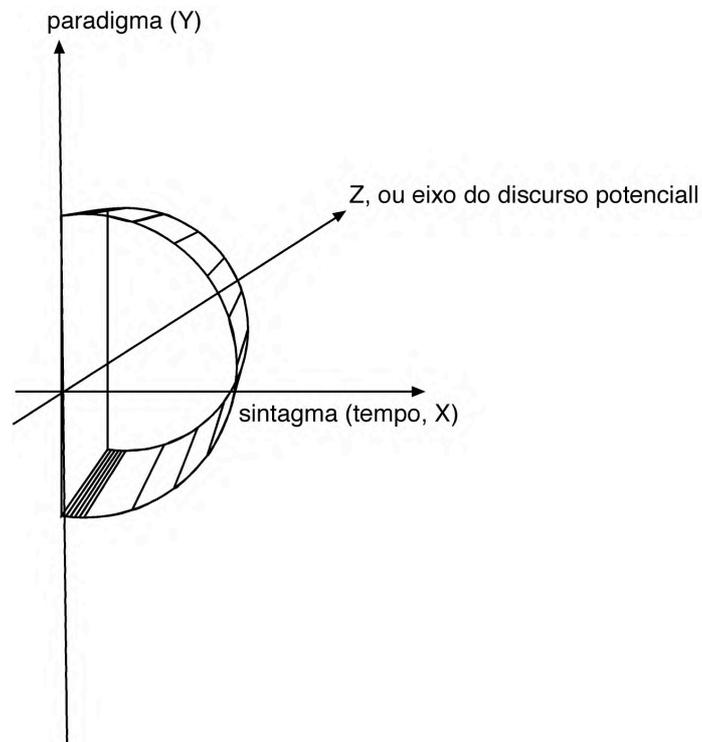
Ele não é, portanto, visível a não ser que algum comando seja dado. A relação entre os motivos é alterada, mas continua sendo pré-produzida e segue a lógica de programação “se/então”. De qualquer forma, é interativa.

**Gráfico 7: Representação tridimensional, apresentando as possibilidades hipertextuais**



Se tivermos, ainda por cima, uma mudança de ponto de vista, teremos mais um ponto em nossa semiesfera.

**Gráfico 8: representação tridimensional apresentando as possibilidades hipertextuais com mudança de ponto de vista.**



Sabemos, então, que a ordenação de motivos, baseada obrigatoriamente em uma relação de causa e consequência, é o limitador da interação na organização da mensagem narrativa em um ambiente de televisão digital – ou internet, para o qual, acreditamos, nossas conclusões também podem ser válidas, já que pensamos com base em uma estrutura hipermidiática importada da internet, o que justificamos com nossa metáfora que titula essa dissertação. Essa organização de motivos pode ou não incluir uma mudança de ponto de vista e pode ser interpretada tridimensionalmente se optarmos por uma lógica de criação de algoritmo por parte do emissor, ressaltando as relações se/então para que as regras de ordenação dos motivos sejam mantidas. Isso é válido para a formação da mensagem narrativa ficcional, ou, para ser um pouco mais específica, conforme nossa interpretação de Tomachevski, a partir da formação de uma trama interativa.

Um exemplo, disponível parcialmente até pouco tempo atrás na internet, é o trabalho do professor Roberto Tietzmann no curta-metragem *O crime*, ainda na década de 1990. Programado com base em tecnologia *Real*, o curta foi roteirizado como um algoritmo, tendo nós do tipo se/então, que responderiam aos cliques do mouse do espectador.

Um aspecto interessante é que, caso o espectador nada fizesse, ou seja, não clicasse em nenhum apontamento indicativo de nó, o curta continuaria rodando, sem que nenhum problema de compreensão fosse percebido.

Esse é o exemplo factual de que o eixo Z, das potencialidades, aparece apenas na compreensão daquele que está organizando a narrativa, ele é previsto, mas não necessariamente visto por aquele que está interagindo. É, nesse sentido,

um motivo livre, mas que, quando acessado, torna-se imbricado aos motivos anteriormente colocados em uma linha sintagmática.

Seu uso, assim como o uso de qualquer motivo livre, é destacado pelo próprio Tomachevski, conforme já citamos, por questões estilísticas/estéticas. Cremos ser esse o caso, já que é uma mudança na própria mensagem. Disponível, claro, para quem quiser, interativamente.

Resta-nos, ainda, destacar que, de um ponto de vista sistêmico, que está na base de nosso horizonte complexo, no sentido moriniano, a partir do momento em que uma variável é introduzida ou alterada, todo o sistema se altera. Nesse caso, voltamos às interpretações de Chatman sobre Aristóteles, de Todorov e do próprio Tomachevski, apesar de esse último não ser tão específico quanto a esse ponto: ao mudarmos uma das escolhas de motivos alinhados no sintagma, mudamos completamente a narrativa, ela se torna outra.

Nesse caso, nossas interpretações em formato gráfico servem para a visualização dessas possibilidades de mudanças, que devem ser compreendidas por aquele que organiza a mensagem, mesmo que essa definição seja totalmente teórica.

## **10.2 Ponteciais fabulador e criador**

As noções de organização de uma mensagem narrativa em termos estruturais de sintagma e paradigma também estão por trás de ambiciosa obra de Manovich (2001) que pretende entender o que chama de linguagem das novas mídias. Como já afirmamos, entendemos impossível afirmar a existência de uma linguagem específica, tratando esse aspecto como uma hibridização das

matrizes sonora, verbal e visual (SANTAELLA: 2001), também não fechamos a questão já que não é possível também prever que não haverá nada especificamente novo. Entretanto, valorizamos algumas mudanças apontadas pelo autor em relação à organização dessas matrizes. São três os principais itens (adaptado de MANOVICH: 2001):

- ao contrário das mídias tradicionais, que têm uma mensagem (especialmente as audiovisuais) fechada, expondo mais a relação de elementos escolhidos ordenados num tempo (sintagma), as novas mídias deixariam mais à mostra o paradigma, ou seja, a range de elementos possíveis de ordenação fica disponível ao interagente para posterior organização do discurso;
- a criação de novos elementos passa a ser muito mais baseada em seleção de itens dentro de módulos pré-estabelecidos (*presets* ou *loops*, por exemplo);
- a noção de interatividade é tomada literalmente, ou seja, passa-se a trabalhar com uma lógica que entende esse conceito como uma mão num mouse ou qualquer outro dispositivo do gênero (*pointing device*).

Essas características mesmas são apontadas pelo autor como algumas das razões de uma suposta instabilidade de uma linguagem para as novas mídias. Ele afirma, por exemplo, que, ao contrário de um conjunto de regras seguidas por profissionais de Hollywood na produção cinematográfica, relativamente estáveis e convencionadas ao longo do tempo, as inovações técnicas constantes, que possibilitam novas articulações de linguagens nas novas mídias e uma “cultura de seleção”, que faz com que o usuário possa criar essas articulações de

elementos de linguagem de um paradigma, sem que haja um conceito convencionado por trás. Essa lógica é melhor entendida se pensarmos na possibilidade de alguém montar um vídeo caseiro utilizando-se das transições disponíveis em um software sem um conhecimento prévio de convenções clássicas da linguagem audiovisual.

Manovich não trata especificamente da questão da interatividade porque, segundo suas próprias palavras, o conceito é “muito amplo para ser verdadeiramente útil” (MANOVICH: 2001, p. 55). Ele argumenta:

Em relação à mídia baseada em computador, o conceito de interatividade é uma tautologia. A interação humano-computador (IHC) moderna é, por definição, interativa. Em contraste com interfaces mais antigas, como as de processamento de lote (*batch processing*), a IHC moderna permite que o usuário esteja no controle do computador em tempo real pela manipulação da informação disposta na tela. Uma vez que um objeto é representado num computador, ele automaticamente torna-se interativo. Portanto, chamar mídias digitais de interativas é sem sentido – isso simplesmente significa dizer o fato mais básico sobre computadores. (*op cit*).

Essa argumentação demonstra ser frágil pela complexidade taxonômica dos níveis de interatividade já apresentados nesse trabalho. Cremos que a intenção do autor era chamar a atenção para o fato de que direcionar as luzes das análises para as novas tecnologias faz com que, muitas vezes, se esqueça dos tipos de interatividade existentes em mídias tradicionais. Ele segue:

Todas as artes clássicas e mesmo as modernas são interativas em várias formas. Elipses em narrativas literárias, detalhes de objetos não expressos nas artes visuais e outras formas de representação requerem que o usuário preencha as informações faltantes. (*op cit*)

Ele relembra que todo o processo psicológico de formação de hipóteses, recuperação de informação e identificação, necessários para a compreensão de qualquer texto ou imagem, são também tipos de interatividade.

Concordamos com esse aspecto, apesar da ressalva que o conceito de interatividade não é tão simples e que as classificações de níveis de interatividade nos interessam. Especificamente em relação a esse tipo de interação destacado por Manovich, geralmente ofuscado pelo interesse na interatividade mediada por computador apenas, queremos identificar com nossa noção de *potencial fabulador*.

O *potencial fabulador* está ligado um nível de ação psicológica, interpretativa. cremos que seja a busca por justamente esse mecanismo que levou Barthes e Ricoeur a discursarem sobre a tradição e a inteligência narrativa, respectivamente. Esse potencial, intangível, faz parte de um entendimento que compartilham autor e leitor, sendo, quase um acordo tácito de formulações para a organização de uma narrativa.

O *potencial fabulador* está sempre em ação, qualquer seja o momento em que alguém resolve tomar parte de uma história. Suas características, enquanto forças organização de motivos dentro de uma narrativa, são opostas e, simultaneamente complementares – portanto, complexas – a outra noção que apresentamos, a de *potencial criador*. Esse potencial está ligado a uma ação não-exclusivamente psicológica da força que ajuda a organizar narrativas.

Os dois potenciais são fruto da possibilidade de relação que o espectador tem com a narrativa a partir de suas possibilidades abertas na esfera de produção e o meio em que ela é transmitida, portanto, estão ligados à organização das mensagens.

Acreditamos que, mesmo que não se excluam, o *potencial fabulador* é maior em meios de comunicação de massa, no caso de nossa análise, nos referimos assim à televisão tradicional. O *criador* estaria mais ligado à opções de interatividade, hipermeios. Esse potencial também seria uma força quase imaginária que colocaria as cartas na mesa em termos de uma busca por uma organização narrativa interativa, servindo como limite para todos os envolvidos nessa comunicação.

Voltamos nossos olhos novamente para questões organizacionais de produção (ou seja, na esfera da emissão) para tentar entender o meio em que teria evoluído a noção de tradição ou inteligência narrativa em mídias tão diferentes como a televisão e a internet para chegarmos a inferir a noção de potenciais e, posteriormente, relacioná-los com nosso estudo a partir da visão de Tomachevski.

A princípio, os meios interativos – como a internet – possuem uma infinidade de histórias sendo contadas ao mesmo tempo por diferentes pessoas, sendo acessadas em temporalidades diferentes por conta de uma relação temporal diferenciada. São emissões múltiplas, intemporais e multidimensionais (CASTELLS: 1999). Parte da explicação vem das questões técnicas explicitadas anteriormente na história da primeira grande rede interativa: a arquitetura aberta e a idéia de liberdade de expressão que a circunda. Essa possibilidade faz com que a audiência torne-se emissora – o que na lógica da argumentação de Trivinho (2000), mistura os papéis e questiona o modelo clássico das Teorias da Comunicação – e permite que os interagentes tornem-se narradores de sua própria história na rede. São vários os narradores (virtualmente, tornamo-nos

todos), o que faz com que surjam várias vozes e, quando muitos falam, fica difícil destacar-se na multidão.

É exatamente o oposto do que predomina nas mídias massivas, pois tradicionalmente elas têm uma emissão unidirecional, em um único canal, e que atinge a uma grande quantidade de pessoas ao mesmo tempo. O potencial fabulador estaria, portanto, ligado a uma única voz, um único narrador – ainda que uma novela, série ou filme possam contar com diferentes focos narrativos, em termos do que chamamos de potencial, falamos da relação com a mídia que o veicula, não com as vozes internas ao texto.

No caso da televisão digital, ainda que o canal de retorno (feedback) esteja previsto, conforme os documentos do SBTVD, e conforme as experiências anteriores de televisão interativa (digital ou não), pela estrutura própria estrutura de produção televisiva, ainda teremos a existência de um narrador principal. A opção de trabalhar com interatividade nessas produções ainda depende de uma oferta ou, nos termos de Manovich (2001), da produção dos elementos do banco de dados (o paradigma) a ser organizados num sintagma temporal, já que todo produto audiovisual tem, inexoravelmente, essa dimensão linear, ainda que o pesquisador russo postule que a tendência seria de uma organização mais espacial, como um mapa de links na rede.

A mesma preocupação permeia a obra de Gosciola (2003), que aborda a complexidade de roteirização de obras interativas, dada a possibilidade de o interagente escolher seus próprios caminhos dentro de um texto (entendido aqui amplamente, não de forma que se restrinja à linguagem verbal):

Se em cinema as questões sobre a comunicação entre cenas e planos são previstas no roteiro e resolvidas na edição, em hipermídia os problemas de interatividade

entre o usuário e a obra e os problemas de comunicação entre telas são previstos na roteirização e resolvidos na autoração.

Isso traz à tona os problemas práticos a serem resolvidos pelos autores de hipermídia e de hipertexto sobre como e quando disponibilizar informações sobre: orientação para localizar o conteúdo; navegação para indicar o caminho entre conteúdos; saída ou entrada para outros conteúdos. (GOSCIOLA: 2003, p. 152)

Para ele, “a roteirização de uma obra hipermediática tem uma narrativa (...) que envolve personagens em ação, mas vai além porque não tem a linearidade de um livro ou um filme” (*op cit*). Temos então, mais uma vez, a certeza de que a emissão ainda tem papel preponderante na organização de uma narrativa mesmo em um ambiente interativo. Acreditamos, entretanto, que essa relação tem um grau ainda não explorado devidamente por nós.

Até agora falamos em narrativas ficcionais, o que pensamos ser mais complexo de resolver do que as narrativas de não-ficção. Essa nossa impressão é comprovada por nossa experiência de navegadora e telespectadora: os programas com opções de interação estão muito mais ligados à não-ficção do que à ficção (telejornais e a possibilidade de se obter mais detalhes sobre uma notícia, conforme já mencionamos), ou então a jogos.

Ainda que jogos venham ganhando em complexidade narrativa, eles simplesmente não são o foco desse trabalho, por isso as relações entre simulação e representação, expostas por Cameron (1995) serão deixadas de lado. Continuaremos nosso empenho em tentar analisar as estruturas narrativas das mensagens a partir de categorias de ficção e não-ficção.

É novamente a questão de alinhamento no sintagma de motivos geradores ou desenvolvedores de um conflito (intriga aristotélica) que Vilches (2003) aponta, sem trabalhar especificamente com esses conceitos quando comenta as opções interativas digitais oferecidas a quem assiste diferentes

versões do *reality show Big Brother*<sup>82</sup>. Mesmo sem trabalhar com os mesmos referenciais teóricos que nós, ele corrobora nosso trabalho ao afirmar a necessidade de exposição de um conflito [narrativo, interpretação nossa] construído “com base nas interrupções dos turnos de palavras”, ou seja, no papel de um narrador que autoriza ou não a fala de determinado personagem:

No caso das diferentes versões de *Big Brother*, esse princípio foi explorado sabiamente pelos roteiristas e editores do programa, como criar curtos-circuitos comunicativos nas relações de casais estabelecidos para dar maior rendimento dramático às interações do grupo. Essa é a diferença entre programas como *Big Brother* e a exposição continuada a uma *webcam*. A interatividade eletrônica inaugurada na televisão digital, coincidindo com esse programa, não permitia ao espectador explorar os recursos narrativos do conflito originado dentro do grupo. Era necessária a intervenção dos roteiristas e editores do programa, para fazer aflorar os esquemas narrativos. A interatividade eletrônica em si não é narrativa. (VILCHES: 2003, p. 143)

Acreditamos que, para melhor compreendermos essa limitação que parece ser maior em narrativas ficcionais do que nas não-ficcionais, lembremos mais uma vez de Tomachevski.

Na sua divisão entre trama e fábula, vemos uma contribuição importante. Grosso modo, para ele, fábula é o que aconteceu e trama, de como o leitor – no caso – toma conhecimento do que aconteceu. Na última, a relação de causalidade no alinhamento dos motivos no sintagma é fundamental, já que o que está em jogo é o tecer da intriga, o conflito.

Isso está nas regras de composição dos elementos temáticos, também exposta anteriormente nesse capítulo. Quando nos referimos a ela, relatamos um trecho do próprio texto de Tomachevski em que ele afirmava que haveria a

---

<sup>82</sup> Retransmitido no Brasil pela Rede Globo.

possibilidade se trabalhar com uma narrativa cujos elementos não estiverem ligados estritamente por uma relação de causa-efeito, dando mais evidência à temporalidade.

Não queremos, com isso, dizer que não haja uma relação de causa e efeito nos textos jornalísticos (não-ficção), por exemplo. Apenas afirmamos que ela nem sempre é a preponderante na ordenação sintagmática, até por estar sujeita a regras externas de organização típicas das rotinas de produção da área.

Dois elementos, contudo, chamam a atenção nessa reflexão a partir de Tomachevski. O primeiro deles – e que está de acordo com as rotinas de produção de uma mensagem narrativa jornalística – é a importância dada ao tempo. Deprendemos do texto do formalista russo que, ao ser a relação causal menos preponderante, a organização sintagmática se dá apenas com ênfase temporal. É uma seqüência de eventos encadeados.

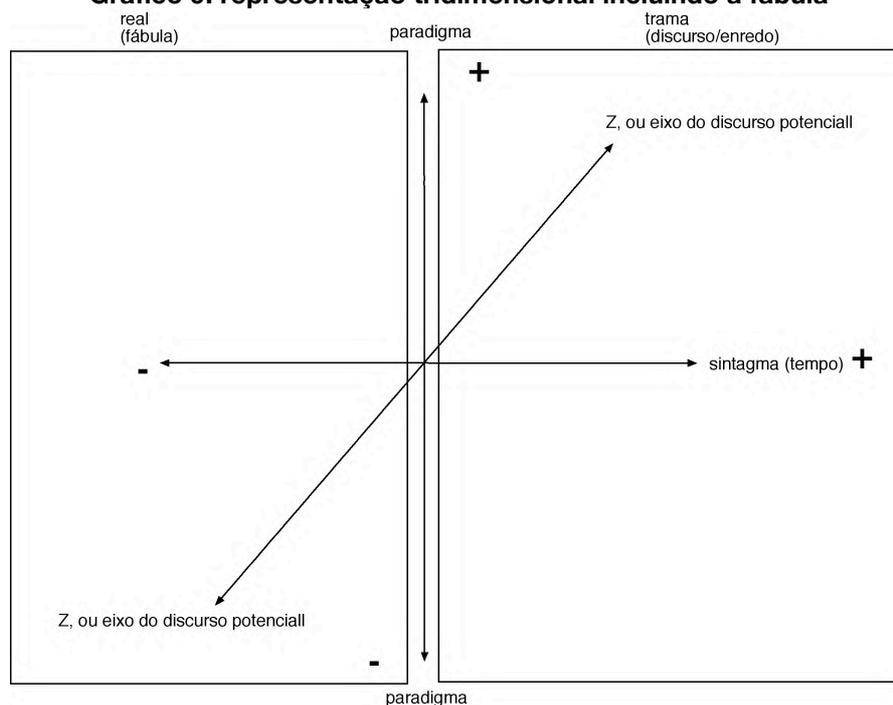
Nesse sentido, cada vez que acessamos de uma outra maneira – lembrando que todas elas estão num estoque potencial Z, conforme nossa reflexão adaptada para o meio televisão digital interativa – temos um novo texto narrativo, mas de forma que não há grandes problemas de entendimento ao mudarmos sua ordenação temporal.

Ao mesmo tempo, isso nos faz refletir novamente sobre a relação de motivos livres (aqueles dispensáveis) e motivos associados (aqueles que não podem ser dispensados) em Tomachevski. O pensador russo afirma que os motivos livres podem ser considerados dispensados mais na fábula que na trama, já que eles podem ser marcas estilísticas do próprio autor, não sendo, afinal, dispensáveis – ou tentando entender sua dispensabilidade como relativa.

Ainda que haja sempre marca pessoal de um autor (ou vários) na organização de uma mensagem, em narrativas não-ficcionais, o que, no caso da programação televisiva, é jornalismo, em sua maior parte, a regra geral é tornar esse texto tão impessoal que a versão mais precisa de determinado fato possa ser entendida dali. Dessa maneira, vemos o espaço para a utilização de motivos livres se reduzir muito, sobrando apenas para os associados, em forma de trama ou fábula, alterando sempre o texto a cada nova forma de acesso dentro de uma multisseqüencialidade pré-produzida, mas predominantemente mais alinhado com o tempo do que com uma escolha motivacional única, de estética e estilística marcante.

Para que consigamos completar nossos quadros de análise, chegamos a um ponto em que precisamos utilizar a totalidade do plano cartesiano. Já havíamos apresentado nossa interpretação que ligava a fábula ao lado esquerdo do quadro. Reapresentaremos esse gráfico, agora adicionado do eixo Z, de potencial.

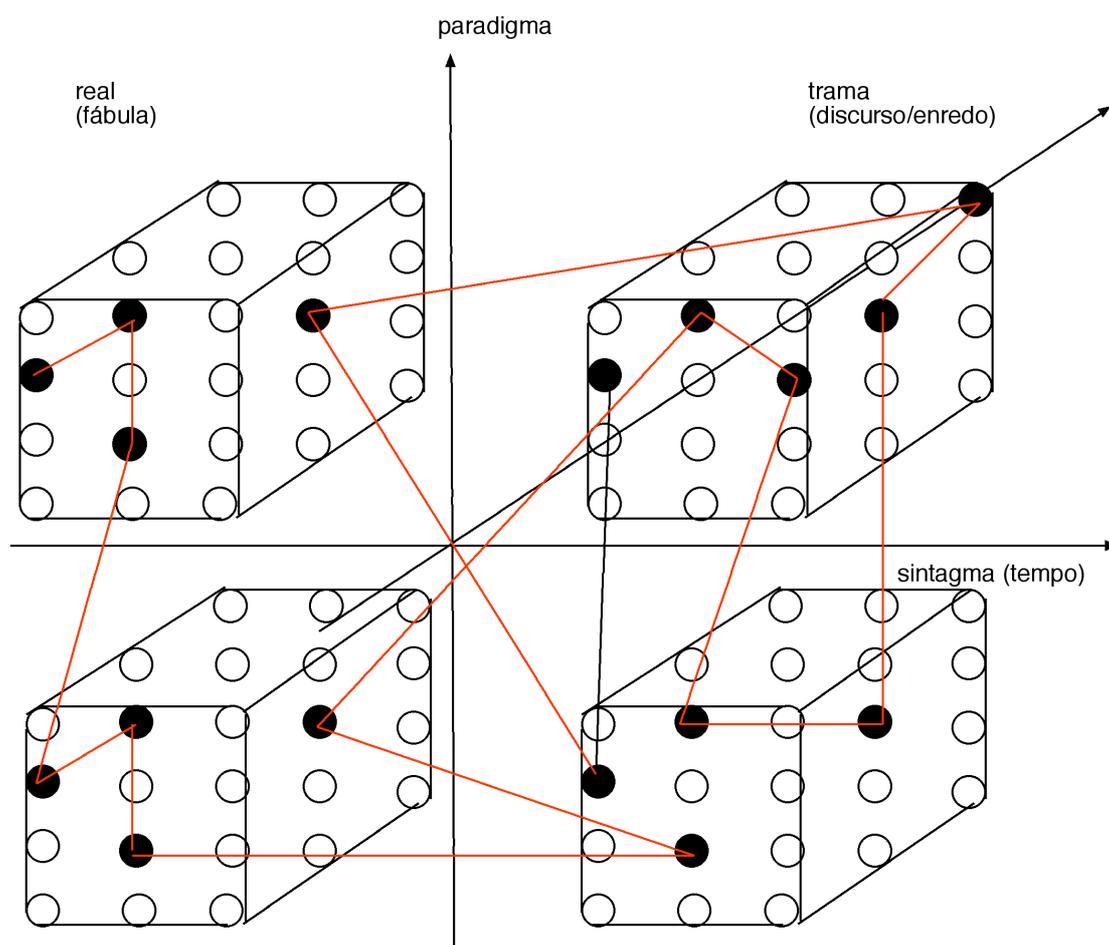
**Gráfico 9: representação tridimensional incluindo a fábula**



Com isso, não estamos querendo afirmar que o tempo correrá ao contrário, já que os valores do eixo X (sintagma/tempo) poderiam ir num crescente de valores negativos. É simplesmente uma construção em que tanto faz. Assim como a escolha dos motivos pré-produzidos dentro de uma temática pré-escolhida aconteceria da mesma forma que no texto ficcional. O interessante, nesse caso, é a possibilidade de combinação que fica em aberta para a escolha de motivos em qualquer uma das diferentes áreas do plano cartesiano, sempre atravessados tridimensionalmente por um eixo potencial de variações da própria narrativa.

Dessa forma, teríamos a possibilidade de formações como a seguinte (em termos de representação abstrata, sem preenchê-la com motivos textuais):

**Gráfico 10: possibilidades abertas para a construção narrativa hipertextual**

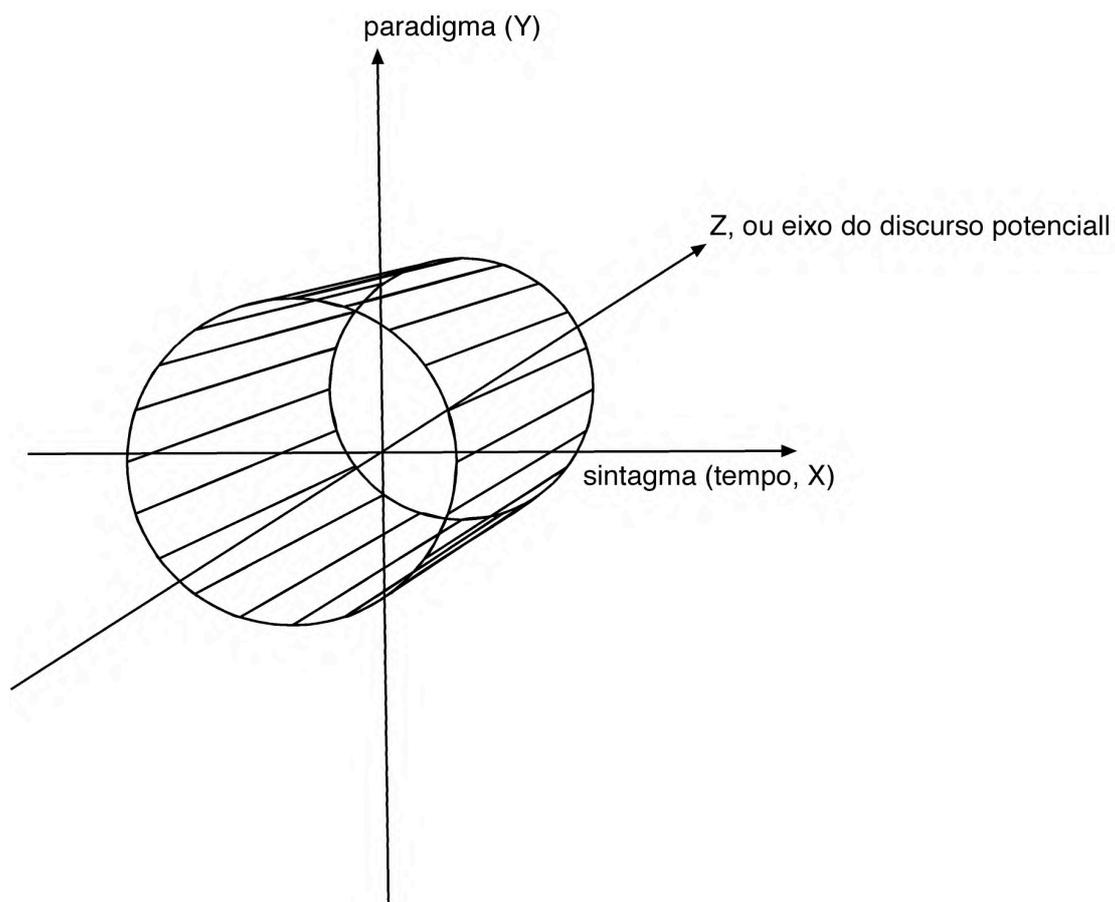


A linha vermelha poderia mostrar o caminho de uma mensagem organizada não-linearmente a partir dos vários elementos sobre os quais falamos.

Creemos ser importante esclarecer que temos, agora, um círculo completo no espaço deixado para as formas de organização de narrativas depois de um alinhamento entre ficção e não-ficção e trama e fábula respectivamente.

Isso pode ser também representado em formato de gráfico complementando apenas informações que já tínhamos compilado e comentado anteriormente.

**Gráfico 11: representação espacial completa das possibilidades de organização de uma mensagem interativa reativa**



A partir da estrutura da produção televisiva, organizada como uma mídia massiva, ainda que agora tecnologicamente ela esteja se aproximando da

hipermídia, acreditamos que não haverá uma liberdade total para o interagente, ou seja, a interação mútua mais pura, conforme a taxonomia de Primo, em termos de programas narrativos audiovisuais de ficção, pelo menos, é virtualmente impossível. Mas o narrador pode abrir mão de determinadas forças de controle de sua história, mantendo um equilíbrio dinâmico entre os potenciais criador e fabulador, permitindo que a interação se instale – conforme alguns exemplos que citamos na listagem de experiências audiovisuais interativas, desde que, é claro, respeitando tradições maiores de organização, já estudadas a partir da Teoria da Literatura.

Conforme Vilches (2003, p. 145), essa brecha de estudo é “uma contradição que até o momento ainda não foi suficientemente examinada e que tem sido relevada no âmbito dos estudos da comunicação lingüística ou da comunicação midiática”.

## 11. Considerações finais

Procuramos, nesse trabalho, investigar as possibilidades de organização de uma narrativa audiovisual interativa a partir das possibilidades tecnológicas implicadas na mudança de plataforma da televisão tradicional, analógica, para a televisão digital.

Nossa preocupação com a interatividade surgiu a partir dos documentos de pesquisa distribuídos pelo Ministério das Comunicações dentro do projeto de pesquisa do Sistema Brasileiro de Televisão Digital. Nesses documentos, havia o tema era tratado com importância, chegando a ser exigido dos pesquisadores a elaboração de um programa-piloto em que o recurso estivesse disponível. Dada nossa experiência prévia na produção de material para web, restava a dúvida de como resolver um problema, a princípio, insolúvel. Não cremos ter a resposta definitiva para a questão – seria até muita arrogância de nossa parte – mas acreditamos poder contribuir para a área da Comunicação com nossa análise que, com base na Teoria Literária, procura revelar algumas fronteiras na organização desse tipo de mensagem no meio audiovisual.

Ao final desse processo, mantemos a metáfora comparativa que intitula esse trabalho, a de que, pelo menos nesse aspecto, a televisão digital continua um Frankenstein. Sabemos do risco de leitores ligarem essa imagem à noção de grotesco e, por isso, reafirmamos não ser essa nossa intenção. Aproveitamos a metáfora do monstro cinematográfico como um registro da sensação de

estranheza que, a princípio, toma conta de um produtor de conteúdo na hora de organizar um produto fechado, a ser veiculado em rede nacional, por exemplo, e que, ao mesmo tempo, mantenha portas abertas para a participação do público. Assim como a criatura de Shelley, vemos o desafio de organização de mensagens audiovisuais interativas como uma costura de elementos de duas naturezas diferentes, geralmente produzidos para dois meios diferentes, mas que agora toma vida em apenas um corpo: a televisão digital.

Para sustentarmos nossas reflexões, procuramos nos guiar pelo paradigma moriniano da complexidade. A escolha se deu justamente pela preocupação em não eleger uma única resposta para nosso questionamento – de quais os níveis possíveis de interatividade e seus limites dentro de uma narrativa audiovisual. Morin defende que, ao invés de um sistema lógico, exato, em que uma relação dialética (tese X antítese) gere uma única saída (síntese), a ciência contemporânea abra seus horizontes para questões em que as variáveis não necessariamente cheguem a um único ponto. Dentro da lógica complexa, essas variáveis podem ser contraditórias, mas existem dentro de uma relação de complementaridade – da mesma forma em que o analógico é complementar ao digital, pois se, por exemplo, pudéssemos realmente “enxergar” um vídeo digital, veríamos apenas uma seqüência de códigos, e nossos cérebros teriam que “decodificá-los de maneira que finalmente – e de forma analógica – pudéssemos entender a narrativa ali contida. Para nós, a escolha pela complexidade parece ser a única possível para abarcar a quantidade de variáveis envolvidas nessa passagem de padrões tecnológicos de suporte.

Para termos um exemplo da necessidade desse horizonte teórico, selecionamos uma afirmação de um de nossos autores de referência, Alex Primo.

Ele diz que mesmo que haja limites para um tipo de interação em um meio mediado por computador – do tipo clicar em um hiperlink – há sim uma interação. A afirmação parece óbvia, mas, conforme nosso levantamento bibliográfico (e o desse autor), muitos pesquisadores parecem duvidar da existência de uma relação interativa a partir do momento em que já se está pré-produzida a página de destino desse link. Dentro de uma lógica complexa, o fato de haver um grau de interação significa que não podemos ser taxativos ao criticar seus limites. Ele existe. E ponto. É exatamente aqui que começaram nossos problemas. A partir da perspectiva complexa é que podemos mesmo falar de busca por níveis de interação. E os limites dela. E foi isso que nos atraiu de pronto.

Como uma dissertação de mestrado tem um caráter teórico, reflexivo, buscamos apoio em revisão bibliográfica – além de nossa experiência de usuária e produtora de conteúdo para meios digitais – para resolver a questão (e criar outras, como sempre, já que, mais do que certezas, a pesquisa nos traz mais perguntas e mais vontade de fazer perguntas. Começamos a partir de uma busca de entendimento da própria lógica que constitui a televisão: a grade de programação.

Vimos que o funcionamento da TV, sua organização de produção tem forte vinculação com a questão comercial, que depende da certeza da veiculação de determinado programa em determinado horário para um grande público. Esse é o princípio da Comunicação de Massa, da qual a televisão é o maior exemplo. Depreendemos daí que o nível saudável de caos permitido pela web não pode reger a produção televisiva.

Mas o que seria esse caos? A web pode se dar ao luxo de esperar – ao mesmo tempo que, em se tratando de jornalismo online, isso é um problema. Tecnicamente, o suporte permite atualizações. O internauta as espera. Isso se dá porque a organização da produção no meio web está mais voltada para uma leitura espacial do tempo. Ele não é um fluxo unidirecional, pois depende dos cliques do usuário, depende de para qual endereço ele apontará seu browser, no nível mais básico. A televisão – e a lógica da Comunicação de Massa – não pode se dar a esse luxo. O tempo é um só, uma constante universal, tal na física moderna até Einstein e Plank<sup>83</sup>. É a base de uma mensagem emitida para muitos simultaneamente, sem opção de “pular” determinado programa – a não ser, é claro, que se mude de estação/emissora, mas não é esse tipo de relação que buscamos fazer. É a base de funcionamento do horário político obrigatório.

Ressaltamos que, com isso, não estamos condenando o modelo massivo ou o programa eleitoral – fundamental para que eleitores tomem conhecimento dos candidatos – mas destacando apenas seu funcionamento.

A mudança tecnológica básica a partir da chegada da televisão digital – a digitalização do sinal – permite um acesso diferenciado, uma nova configuração da distribuição desses produtos, ou seja, uma introdução da noção de temporalidade da internet na rígida grade horária e de produção da TV tradicional.

A primeira alteração que isso traz não é exclusividade do meio digital, é o pay per view, já disponível em canais por assinatura analógicos há pouco mais de uma década no Brasil. Cabe ressaltar, nesse ponto de nossas considerações finais,

---

<sup>83</sup> Pesquisadores alemães responsáveis pela Teoria da Relatividade Geral e da Mecânica Quântica, respectivamente. Mecânica Quântica, aliás, que está por trás de parte do raciocínio complexo (ver Morin em *O método 1*).

que o pay per view, aliás, não é o único experimento interativo já testado em televisão mesmo antes da conversão do sinal para o modo digital.

Cumprindo outro de nossos objetivos nessa dissertação, fizemos um levantamento histórico bibliográfico das tentativas de tornar a televisão interativa. A primeira surpresa foram os registros de que, desde sua concepção, a TV foi cogitada como um meio interativo. Exemplo disso é o registro de um cartum sobre o telephonoscópio – que funcionaria como um vídeo-fone – feito por Winston (2000), antes mesmo da palavra *televisão* ser proposta (BRIGGS E BURKE, 2004), na virada para os anos 1900.

Desde a ingênua proposta da década de 1950 na televisão norte-americana com o Winky Dink and You em que as crianças completavam a história do personagem com o uso de uma caneta desenhando sobre a tela do aparelho, passando pelo Qube e sistemas já digitais como o Full Service Network e mesmo opções audiovisuais na web, alguns princípios puderam ser estabelecidos a partir de comparação:

- vemos no Winky Dink a mesma regra que já utilizamos como exemplo em Você Decide, por exemplo: não interessando o final, em verdade, já está estabelecido, não interessando a participação do telespectador;
- vemos em serviços oferecidos pelo Full Service (já está no próprio nome), Qube e assemelhados a possibilidade de pay per view (on demand), e acesso a módulos comerciais (canais de compra, consulta a bases de dados, por exemplo);

- vemos tanto no Full Service quanto em outras opções na web a possibilidade de acesso a mais informações no caso de produtos jornalísticos (um “saiba mais se clicar aqui”).

Todas essas opções são trabalhadas ou prometidas pelos modelos de sistema de televisão digital atualmente disponíveis (hoje, apenas com serviços por assinatura, mas, em breve, em televisão aberta no Brasil). Por que essas opções de interação são limitadas a isso? Existe outra forma de trabalhá-las na TV?

O ponto dois, mais simples de ser resolvido, é uma questão da possibilidade técnica aberta pela digitalização e, conseqüentemente, compactação dos dados enviados pela emissora, liberando, na plataforma de TVD, espaço no espectro (falando da forma de transmissão terrestre) para o estabelecimento de um canal de retorno. Talvez exatamente por tratar-se de uma questão meramente técnica, ela não nos chamou a atenção para a reflexão teórica mais aprofundada a que esse trabalho se propunha.

Os pontos um e três eram pontos de intriga que nos incomodavam para trabalhar nessa dissertação. A partir mesmo de nossa experiência de uso, notamos que a maior parte das possibilidades disponíveis para interação em televisão digital estão mais ligadas à disponibilização de maiores informações sobre um tema, geralmente em programas de gênero jornalístico. E, em relação a programas ficcionais (como o Winky Dink), todos parecem ter um fundo de links de hipertexto com material já pré-produzido.

Este está relacionado à organização da produção em TV, como mencionamos anteriormente nessas considerações finais quando falamos na necessidade da manutenção da grade de programação.

Relacionamos essa necessidade à divisão da interatividade em dois tipos feita por Primo (2003): a interação reativa e a mútua. O pesquisador define a primeira como aquela estruturada como negociação entre interagentes, de base cooperativa, enquanto a última seria mais determinística, no estilo estímulo-resposta. Identificamos, portanto, a necessidade de pré-produção com a disponibilidade de um hipertexto audiovisual pré-produzido.

Vemos impossível o estabelecimento de uma interatividade mútua dentro de um mensagem audiovisual televisiva. O trabalho cooperativo, natural na web, não tem a mesma facilidade no meio televisivo pela própria estrutura centralizada de produção. São vozes demais para que o formato um-todos possa dar conta. A estrutura televisiva deverá ser mantida na passagem para a televisão digital, emissoras continuarão tendo um papel central na organização e veiculação das mensagens pela natureza massiva – e a televisão como conhecemos só faz sentido dessa forma, o que não é demérito, mas característica que sobrarão nesse híbrido que vemos formar-se a partir dos modelos propostos de TVD. E essa estrutura é um dos limites para a interatividade.

Isso não significa que não poderá ser estabelecido um modo de interação mútua. Mas esse modelo de organização não é possível dentro dos modelos que conseguimos para comparação. Esse tipo de interatividade tem um grau de incerteza muito alto para um meio que depende de uma linha única de tempo que serve de base para sua programação e acesso. A partir de nossas inferências depois da revisão bibliográfica, cremos que qualquer possibilidade de estabelecimento de interação mútua na TVD deverá estar mais ligado à serviços de comunicação interpessoal com base técnica no canal de retorno do que no fechamento de um produto audiovisual.

Vemos aqui a volta ao nosso ponto dois em nossas conclusões a partir de um levantamento bibliográfico histórico sobre as tentativas de estabelecimento da bidirecionalidade em televisão. Além disso, esse modo de comunicação interpessoal, não está no nosso foco de atenção. Com base em artigo de Trivinho (2000), afirmamos que esse é um dos três processos básicos de comunicação que ocorrem hoje. O processo interpessoal envolve, por exemplo, o uso de messengers, chats e e-mail. Interativos, sem dúvida, mas que não estão no alvo de nossas reflexões, que situam-se, no espaço da divisão estabelecida por ele, entre o processo de massa e o ciberespacial; sendo o de massa baseado nas características que já expusemos novamente nessas considerações finais e o ciberespacial ligado a um espaço virtual mediado por “máquinas informáticas capazes de redes interativas”.

A importância de destacarmos esse espaço é que nele vemos a manutenção de um modelo de emissor forte – compatível com as características de organização da produção em TV, como afirmamos. Ou seja, o autor ainda é um, ou um grupo bem definido. A figura do leitor/autor, o interagente, cujos limites das funções são mais permeáveis num trabalho cooperativo, são mais visíveis na região compreendida entre esses dos processos, o tal limite de organização que vemos manter-se da televisão analógica para a digital.

É a partir daí que fizemos também, nesse trabalho, a opção de concentrarmos no estudo das formas de organização da mensagem a partir mais de um lado de produção, tendo em vista a estrutura televisiva. Dentro dessa perspectiva, optamos por nos basear no trabalho de Tomachevski em “Temática”, dentro da Teoria da Literatura. O texto, escrito em 1925, começa tratando de pontos

óbvios, mas que são essenciais para uma completa trajetória de análise nesse dissertação.

Entre essas noções básicas, está a própria de que um texto – no nosso caso um texto audiovisual, num sentido mais lato – só o é a partir de uma recombinação de frases feitas por conta de um tema. Ora, a escolha do tema é, a princípio, papel de um autor/emissor forte. É justamente ele que dá uma unidade à obra.

Ainda que exista a possibilidade de trabalho cooperativo em um texto (audiovisual ou não) – ou seja – interação mútua, já afirmamos ela não ser possível no ambiente que inferimos de televisão digital, híbrido de estruturas de web e de massa. Pensando nessa estrutura – já eliminando a primeira variável (de escolha de tema) – vamos à segunda: recombinação de frases feitas sobre esse tema.

A interatividade reativa que vemos típica desse meio é, grosso modo, a reorganização de frases já feitas (material pré-produzido, no caso da TV).

Temos que ressaltar, porém, que conforme nossa interpretação do texto de Tomachevski, cada novo ordenamento de frases (ou de trechos de um hipertexto audiovisual) dará uma nova estrutura, ou seja, uma nova narrativa final.

Essa interpretação, porém, tem limitações, pois uma mera junção de frases sobre o mesmo tema não garante uma estrutura de qualidade. Para esclarecer esse ponto, nos valem das noções do formalista russo de trama e fábula e da organização de motivos.

Motivos são as menores unidades de sentido de uma narrativa. A disposição desses elementos temáticos é que é a variável possível dentro de nossa leitura de limites de interatividade na organização da mensagem audiovisual. O

ordenamento dos motivos em uma narrativa depende de relações de causalidade (causa-conseqüência). Dentro disso, temos a divisão entre fábula e trama feita por Tomachevski – e já elaborada desde Aristóteles. Sendo a primeira um fato, o que se passou e a segunda, o alinhamento artístico dos motivos, a forma como um leitor toma conhecimento do que se passou.

A partir disso, Tomachevski pode afirmar que existem narrações com relação de causalidade forte (tramas) e outras de causalidade mais fraca (mais descritivas). Os exemplos dados pelo próprio russo são os de relatos de viagem. Em nossas interpretações aproximamos a divisão e as características de trama e fábula com narrativas de ficção e não-ficção (que ligamos a programas do gênero jornalístico).

Tomachevski afirma que “quanto menos aparece a causa, mais o tempo (de uma narrativa) tem importância”. Acreditamos que isso tem relação profunda com possibilidades maiores de interação na organização narrativa, já que as chances de substituição de elementos significativos no eixo paradigmático (da substituição de motivos) é probabilisticamente maior, já que a relação causal necessária para a organização desses elementos horizontalmente num sintagma (da organização causal dos motivos) é mais fraca. cremos poder exemplificar isso com opções já disponibilizadas nos canais Globosat<sup>84</sup> para assinantes brasileiros de TV dos sistemas NET Digital, SKY e DirecTV: o recurso para acessar maiores informações sobre uma matéria exibida em tempo real ao pressionar de um botão.

Nesse caso, tanto faz o ordenamento em que aparecem os detalhes, são detalhes apenas, dentro de uma escolha temática já feita pela emissão. Estamos

---

<sup>84</sup> Pertencentes à Rede Globo: Multishow, GNT e Globonews.

apenas interferindo na organização temporal desses motivos (ainda que essas opções sejam mais textuais do que audiovisuais no momento).

A explicação sobre a maior parte das opções interativas estar ligada a programas do gênero jornalístico (ou seja, de não-ficção) – um dos nossos questionamentos – está aí. Ela ainda passa por um grau maior de detalhamento quando Tomachevski fala da possibilidade de eliminação do que chama de motivos livres. São elementos mínimos de significação de uma narrativa que podem ser tranquilamente eliminados sem o risco de prejudicar o andamento da trama, mas que têm sua razão de ser em virtude do estilo de determinado autor. Como, no caso específico da disseminação de informações, do jornalismo, o estilo é preterido em valor da forma do lead (técnica básica de redação de notícia), cremos ser esse o complemento da justificativa.

Acreditamos, assim, ter respondido às principais questões de variáveis envolvidas nos limites da interação na organização de uma narrativa audiovisual na televisão digital.

Elaboramos ainda, de forma gráfica, um complemento para nossas reflexões. Cremos que elas podem servir de referência na análise de qualquer produto audiovisual interativo e, nesse sentido, esperamos contribuir para o campo da Comunicação. Esses gráficos procuram estabelecer a lógica de alinhamento de motivos dentro de um sintagma sendo a narrativa de caráter mais fabulatório ou de trama.

Estabelecemos para análise o modelo de gráficos de plano cartesiano – a princípio, com duas dimensões. Nesse plano, o sintagma, ou seja o alinhamento dos elementos numa ordem temporal é representado pelo eixo X, já as opções de motivos são grupos alinhados verticalmente (Y), o paradigma. No eixo Y, o ponto

zero (0,0) faz o corte entre narrativos mais ligadas ao mundo real (não-ficção/fábula), que ficam com os valores negativos; e as tramas, com os positivos.

Dentre opções que pudemos verificar com o auxílio de exemplos retirados de nosso levantamento bibliográfico, estabelecemos algumas trajetórias.

O campo duplo positivo, ou seja, com valores de X e Y maiores que zero (X+, Y+), seria o campo de análise puro de Tomachevski, com o alinhamento de motivos ficcionais dentro de grupos de paradigmas, sendo que esses motivos todos se relacionam de forma causal no tempo (sintagma).

A opção mudança de ponto de vista – experimentada pela televisão alemã, conforme relatado em nosso levantamento histórico – é representada, em nossa interpretação, por uma função no campo (X+, Y -). Isso se dá não porque o segundo personagem principal teria um valor numérico menor que o primeiro, mas por facilidade de representação gráfica, já que um novo personagem como fio condutor da mesma temática terá uma visão diferenciada dos motivos. Fosse a mesma visão, seria a mesma pessoa, portanto poderíamos continuar com (X+, Y+). É um novo valor para o grupo de motivos (esse é o eixo negativo).

Os valores de X negativo estão ligados, em nossa perspectiva, a uma narrativa de não-ficção, mais jornalística. A escolha pelo X -, ou seja, o eixo de tempo negativo não quer dizer que acreditamos que o tempo corre ao contrário, já que, por definição, a narrativa sempre será um relato de algo passado. O eixo X negativo representa dois elementos, o primeiro, quando lembramos que nem sempre, na organização textual do lead, a ordem cronológica dos fatos é respeitada. Em texto jornalístico, seguimos a orientação da importância dos elementos, ou seja, a ordenação de motivos passa por uma fórmula que desconsidera, muitas vezes, o valor cronológico. O segundo elemento está

relacionado ao que Tomachevski refere-se quando fala de narrativas sem relação causal mais forte, com seus exemplos de escritos de viagem, que ligamos ao jornalismo, conforme já explicamos, e ainda poesias líricas e didáticas.

A lógica se/então, aplicada a hipertextos ficcionais (como o exemplo do Storyspace), dá ainda outra perspectiva à nossa interpretação em forma de gráficos, o eixo Z, de terceira dimensão, profundidade.

Caso seja aberta a possibilidade pelo autor/emissor de o espectador/receptor escolher um determinado desfecho que envolva dois diferentes motivos, a partir daí, obrigatoriamente, se dois receptores escolherem dois motivos, ainda que dentro da mesma temática, abre-se um tempo virtual, um vir-a-ser, literalmente. Ou seja, uma dimensão inexistente (outra que não X e Y), em que podem acontecer ações paralelas. A princípio, não se vê o eixo Z, a não ser que o requisitemos. Ele fica claro apenas para o produtor, que deve arranjar os motivos de um paradigma previamente. O produtor deve conhecer todos os caminhos de destino da lógica se/então. A escolha de um desses elementos cria uma terceira dimensão que, a princípio, não existe no tempo televisivo, cujo fluxo corre num sentido único, conforme já afirmamos nessas conclusões. Teríamos, então, no resultado desse fluxo, um tempo X (sintagma normal, sem a escolha de nenhum caminho específico dentro de um garfo de trama) ou um X' (oriundo de uma escolha no eixo Z).

Acreditamos que, findo esse caminho reflexivo, conseguimos responder as questões a que nos propusemos, sendo elas: sobre tentativas anteriores de tornar a televisão interativa, as razões porque as opções oferecidas são maiores para gêneros de não-ficção (jornalísticos) do que de ficção, características da

web e da televisão tradicional que formam o híbrido que vemos na televisão digital.

## 12. Referências bibliográficas

1. ARISTÓTELES. *Poética*. São Paulo: Ars Poética, 1992.
2. ARONCHI DE SOUZA, J. *Gêneros e formatos da televisão brasileira*. São Paulo: Summus Editorial, 2004.
3. BARTHES, R. et al. *Análise estrutural da narrativa*. Petrópolis: Vozes, 1971.
4. BENJAMIN, W. *O Narrador. Sobre arte, técnica, linguagem e política*. Lisboa: Relógio D'água Editores, 1992.
5. BOLTER, J. D. GRUSIN, R. *Remediation – understanding new media*. Cambridge: MIT Press, 2000.
6. BRIGGS, A. & BURKE, P. *Uma história social da mídia: de Gutemberg à internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004.
7. BRASIL, A. C. *Telejornalismo, internet e guerrilha tecnológica*. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna, 2002.
8. CHATMAN, S. *Story and discourse – narrative structure in fiction and film*. Nova Iorque: Cornell University Press, 1993.
9. DeFLEUR, M. e BALL-ROKEACH, S. *Teorias da comunicação de massa*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1993.
10. DIZARD, W. *A nova mídia – A comunicação de massa na era da informação*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2000.
11. DOS SANTOS, A. *Reflexões sobre a convergência tecnológica: a TV digital interativa no Brasil*. Portugal: Biblioteca Online de Ciências da Comunicação. [www.bocc.ubi.pt, acessado em janeiro de 2004].
12. EIKHENBAUM, B. et al. *Teoria da literatura – formalistas russos*. Porto Alegre: Editora Globo, 1978.
13. GILDER, G. *Telecosmo: a era do pós-computador*. Rio de Janeiro: Campus, 2001.

14. GOSCIOLA, V. *Roteiro para as novas mídias – do game à TV interativa*. São Paulo: Senac Editora, 2003.
15. JOST, F. *Seis lições sobre televisão*. Porto Alegre: Sulina, 2004.
16. LEMOS, A. Apropriação, desvio e despesa na cibercultura. In: MARTINS, F. M. e SILVA, J. M. (orgs). *A genealogia do virtual – comunicação, cultura e tecnologia do imaginário*. Porto Alegre: Sulina, 2004.
17. \_\_\_\_\_. *Anjos interativos e a retribalização do mundo. Sobre a interatividade e interfaces digitais*, 1997. Disponível online em: <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/interact.html>, capturado em agosto de 2005.
18. MACHADO, A. *A arte do vídeo*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1997.
19. MANOVICH, L. *The language of the new media*. Massachussets: MIT Press, 1997.
20. MORIN, E. *O método I: a natureza da natureza*. Porto Alegre: Sulina, 2003.
21. \_\_\_\_\_. *O método 2: a vida da vida*. Porto Alegre: Sulina, 2002.
22. \_\_\_\_\_. *Cultura de massas no século XX – Neurose*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002a.
23. \_\_\_\_\_. A alma do cinema. In: XAVIER, I. *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 1983.
24. NEGROPONTE, N. *A vida digital*. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 1995.
25. PELLANDA, E. *A internet como ambiente de convergência de mídias e a criação de linguagem própria*. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social). Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUC-RS). Porto Alegre, 2001.
26. PRIMO, A. *Interação mediada por computador: a comunicação e a educação a distância segundo uma perspectiva sistêmico relacional*. Tese (Doutorado em Informática na Educação). Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Porto Alegre: 2003.
27. \_\_\_\_\_. *Explorando o conceito de interatividade: definições e taxonomias*. 1999. Disponível em <http://usr.psico.ufrgs.br>. Acesso em agosto de 2005.
28. \_\_\_\_\_. *Interação mútua e interação reativa: uma proposta de estudo*. 1998. <http://www.nuted.edu.ufrgs.br/biblioteca/arquivo.php?arq=33>. Acesso em agosto de 2005.

29. RICOEUR, P. *Tempo e narrativa – Tomo II*. Campinas: Papyrus, 1995.
30. ROSE, M. JENSEN, J. et al. *White paper on interactive TV*. Dinamarca: Intermédia, 1999.
31. SANTAELLA, L. *Cultura e artes do pós-humano – da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.
32. \_\_\_\_\_. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal*. São Paulo: Iluminuras, 2001.
33. SHELLEY, M. *Frankenstein*. Porto Alegre: L&PM, 2001.
34. SILVA, M. Interatividade: uma mudança fundamental no esquema clássico da comunicação. *Boletim Técnico Senac*. Rio de Janeiro, 2000. Capturado online em <http://www.senac.br/informativo/BTS263/boltec263.htm>, capturado online em 28 de setembro de 2005.
35. \_\_\_\_\_. O que é interatividade? *Boletim Técnico Senac*. Rio de Janeiro, 1998. Capturado online em <http://www.senac.com.br/informativo/BTS/242/boltec242d.htm>, acessado em 28 de setembro de 2005.
36. SIMS, R. Interactivity: a forgotten art? 1995. Disponível em: <http://www2.gsu.edu/~wwwitr/docs/interact>. Capturado em setembro de 2005.
37. TODOROV, T. *As estruturas narrativas*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1979.
38. TOMACHEVSKI, B. Temática. In: EIKHENBAUM, B. *Teoria da literatura – formalistas russos*. Porto Alegre: Editora Globo, 1978.
39. TRIVINHO, E. Epistemologia em ruínas: a implosão da Teoria da Comunicação na experiência do ciberespaço. In: MARTINS, F. e SILVA, J. *Para navegar no século XXI*. Porto Alegre: Sulina, 2000.
40. VILCHES, L. *A migração digital*. São Paulo: Edições Loyola, 2003.
41. WINSTON, B. *Media technology and Society. A history: from the telegraph to the internet*. Londres: Routledge, 2000.
42. WOLF, M. *Teorias da comunicação*. Lisboa: Editorial Presença, 2002.
43. WOLTON, D. *Elogio do grande público*. Rio de Janeiro: Ática, 1996.

**Bibliografia consultada**

1. BARLOW, J. P. A declaration of independence of cyberspace. In: SPILLER, N. (org) *Cyber\_reader – critical writings for the digital era*. Londres: Pahidon, 2002.
2. COLERIDGE, S. T. *Rime of the ancient mariner*. [Disponível online: [http://etext.virginia.edu/stc/Coleridge/poems/Rime\\_Ancient\\_Mariner.html](http://etext.virginia.edu/stc/Coleridge/poems/Rime_Ancient_Mariner.html), acessado em janeiro de 2005].
3. CORTAZAR, J. *O jogo da amarelinha*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.
4. DICIONÁRIO DA TV GLOBO, v.1: *Programas de dramaturgia & entretenimento/Projeto Memória das organizações Globo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.
5. FILHO, D. *O circo eletrônico – fazendo TV no Brasil*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.
6. HOHLFELDT, A. et al. *Teorias da comunicação: conceitos, escolas e tendências*. Petrópolis: Vozes, 2001.
7. LEVY, S. *Hackers: heroes of the computes revolution*. Berkeley: Penguin Putnam, 2001.
8. MACHADO, A. *A televisão levada a sério*. São Paulo: Senac, 2001.
9. MATTELART, A. MATTELART, M. *História das Teorias da Comunicação*. São Paulo: Loyola, 2003.
10. MORIN, E. *Cultura de massas no século XX – Necrose*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2003.
11. O’SULLIVAN, T. *Key concepts in communication*. Londres: Methuen, 1983.
12. ROSZAK, T. *O culto da informação – o folclore dos computadores e a verdadeira arte de pensar*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1988.

13. SANTAELLA, L. *Comunicação e pesquisa: projetos para mestrado e doutorado*. São Paulo: Hacker Editores, 2001.
14. SOBRINHO, O. VIZEU. *50 anos de TV no Brasil*. Rio de Janeiro: Globo, 2000.
15. STEFIK, M. *Internet dreams – archetypes, myths and metaphors*. Massachussets: MIT Press, 1996.
16. WINSTON, B. *Media techonology and society, a history from the telegraphh to the internet*. Routledge, 1998.

### **Artigos e notícias consultados**

1. GREBB, M. Time Warner summons a better set-top box. *Wired News*. 25 de abril de 1997.
2. \_\_\_\_\_. Time Warner capitulates on VOD. *Wired News*. 1º de maio de 1997.
3. JOLY, A. *A interatividade na televisão digital*. Portugal: Biblioteca Online de Ciências da Comunicação. [www.bocc.ubi.pt, acessado em janeiro de 2004]