
<hiper>telejornal: roteiro hipermidiático para telejornal

Ana Letícia Martins; Beatriz Deruiz; Clarissa Raposo;
Eduardo Gibran; Jerrymar Santos; José Ribamar Mendes;
Julliene Gomes; Leonardo Costa; Marina Fernanda de Faria;
Nelciane Dutra; Rayssa Oliveira; Sonia Raquel Soares;
Thays Fernanda dos Santos¹

Patrícia Azambuja²

Mário Antonio Meireles Teixeira; Carlos de Salles Soares Neto;
Rodrigo Costa Mesquita Santos³

Resumo: O projeto <hiper>telejornal tem como objetivo a exploração de um roteiro de hipermídia que incorpore, no múltiplo possível pela base digital convergente, recursos de navegação não-linear e formas de organização a partir dos diferentes interesses do público espectador de televisão, notadamente, heterogêneo. Ao utilizar como referência algumas questões levantadas na experiência com o roteiro hipermidiático adaptado para o telejornalismo, o projeto inicial busca propor, principalmente, o levantamento de questões relacionadas aos usos dessas ferramentas, quando da digitalização total dos meios de produção e recepção.

O aplicativo aqui proposto representa um dos resultados da produção de peças práticas criadas por alunos e professores do Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal do Maranhão a partir da colaboração do Laboratório de Sistemas Avançados da WEB – LAWS, do Departamento de Informática, também da Universidade Federal do Maranhão.

Um primeiro direcionamento para o trabalho seria a preferência por um modelo de interatividade⁴ que não exigisse conexão com a internet ou telefonia, acontecendo na própria transmissão (informações enviadas ciclicamente através do chamado “carrossel de dados”). Esse modelo, portanto, atenderia ao já existente universo de espectadores de televisão no Brasil e não ao reduzido público com acesso à internet.

¹ Alunos do Curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Maranhão, inscritos na disciplina Mídias Digitais e responsáveis pelo planejamento do aplicativo <hiper>telejornal.

² Professora do Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal do Maranhão, professora responsável pela disciplina Mídias Digitais (2010.1) e pelo projeto <hiper>telejornal.

³ Pesquisadores representantes do Laboratório de Sistemas Avançados da WEB – LAWS, do Departamento de Informática, da Universidade Federal do Maranhão.

⁴ Apesar da noção de interatividade encontrar-se aqui, inicialmente, atrelada às questões tecnológicas dos possíveis canais de retorno para aplicativos na TV Digital, percebemos a necessidade de compreendê-la em sentido mais amplo, como uma interação que pareça inevitável e que possa, gradativamente, tornar-se menos reativa, isto é, menos vinculada a roteiros pré-definidos. Para, assim, tornar possível a ampliação do número de escolhas reais em um universo aberto de possibilidades, aproximando as questões envolvidas com a interatividade meramente técnica aos padrões sociais de interação.

Assim, a experiência com o <hiper>telejornal buscou estabelecer estratégias com base na recepção cada vez mais individualizada dos espectadores de televisão. Indivíduos, que dos seus espaços íntimos ou receptores portáteis, valorizam a relação com conteúdos específicos, determinados por escolhas particulares. Portanto, neste protótipo piloto (Figura 1), que ocupará 10 minutos da programação, já há, de início, a diferenciação entre três editoriais principais (arte e literatura; esportes; ciência e tecnologia), no sentido de disponibilizar uma “navegação” por conteúdos distintos. Isto é, além de um programa linear de 10 minutos (incluindo matérias das três editoriais), paralelamente, haverá mais três blocos, com 10 minutos cada, com os conteúdos específicos aprofundados (ou mais matérias sobre aqueles temas).



(Figura 1) *Printscreen* da abertura do telejornal, que já inicia sugerindo a “navegação” por editoriais

De início, a equipe buscou compreender as “novas” estratégias de comunicação, nas suas diversas formas, assim como, suas possíveis origens. Por isso, apesar de entender essa como uma proposta complexa do ponto de vista da produção (pelo dispêndio em relação ao modelo linear), compreende também que a “cadernalização” adaptada ao telejornalismo poderia ajudar a incorporar, no jornalismo da televisão digital, possibilidades interativas importantes e, inclusive, recorrentes na história do jornalismo em geral. Nosso primeiro desafio, portanto, seria o de trabalhar de acordo com o que Lev Manovich chamou de “gramática do acesso”: no mix entre “antigas” formas de representação visual da experiência humana e os “novos” dados digitais. No entanto, conciliar situações tão divergentes inevitavelmente passa pela mudança de hábitos institucionalizados e pelo desafio de entender como as proposições para meios ditos convencionais podem convergir e potencializar estruturas em transformação. Segmentação e interação,

.....

certamente, são pressupostos significativos, pois apontam caminhos para redefinir as ferramentas no telejornalismo e incorporar novas rotinas às práticas.

Algumas questões levantadas

No entanto, o segmento ainda é um foco. Organizar as informações de maneira a privilegiar os diferentes espectadores seria uma forma de demonstrar que existiria um espaço pensado especificamente para ele naquele noticiário, que, passaria de espectador passivo para usuário ativo, mesmo sendo apenas localmente.

Em uma análise sobre a evolução da televisão interativa na Europa, Valdecir Becker e Marcelo Knörich Zuffo (2009) identificaram, especificamente, na BBC (*British Broadcasting Corporation*) alguma resistência à interatividade. “Um dos motivos estava no fato de os serviços oferecidos não interessarem à parcela significativa da população” (p.45). Serviços interativos confusos, pensados na especificidade com a internet, sem fazer uma adequação ao veículo televisão, normalmente, oferecem grande resistência e dificuldade de adaptação. Para os autores, as experiências hoje devem ser propostas no sentido de tornar esses tipos de conteúdos acessíveis a um maior número de pessoas e de oferecer ao telespectador o que ele realmente precise, chamando assim a sua atenção e influenciando na qualidade do conteúdo. “Qualidade essa não apenas técnica, estética e informacional, mas também relacionada ao uso e à compreensão das novas ferramentas” (BECKER, 2009, p.61).

Especificamente, nos casos de roteiros hipermediáticos, antes de imaginar que a simples existência de um *link* seja um pressuposto para interação, importante perguntar o que poderá servir como estímulo para que ela venha a acontecer. A relação entre conteúdos e aspectos de usos, certamente, são instruções importantes a se considerar: cada aplicativo hipermediático propõe uma estrutura, está inserido em um contexto, possui seus objetivos e deve ser entendido assim, dentro de universos bem específicos.

O desafio agora, em específico no campo da televisão digital, é pensar propostas concretas e criativas para a sua programação que, de alguma forma, envolvam elaborações em torno da tecnologia utilizada para produção de aplicativos, mas, sobretudo, questões ligadas à funcionalidade desses aplicativos e ao conteúdo que será desenvolvido e recebido por intermédio de tais plataformas de comunicação.

No âmbito específico da TV Digital retoma-se esta discussão, pois, na sua passagem analógico/ digital, a televisão em seu quesito materialidade parece servir de base para um grande número de possibilidades produtivas. Entre as principais teríamos o

.....

“suposto” controle do aparelho, conseqüentemente, do conteúdo apreendido. A relação cada vez mais individualizada com os televisores (antes, com o livro, os receptores de rádio e mais recentemente com a internet) faz dessa experiência solitária um elemento importante no contexto da TV. Felipe Muanis (2010) ao analisar esse poder de controle do filme, a partir do DVD como dispositivo de projeção, descreve “o poder de controle do filme pelo espectador, ‘personificado’ pelo próprio controle remoto” (p.90). As ferramentas de aceleração, de parada, retorno ou aproximação transformam o espectador de cinema e contribuem com novas incorporações estéticas para o audiovisual.

Lorenzo Vilches (2003), no livro *Migração Digital*, afirma que para o usuário das novas tecnologias, incluindo a televisão, “oferece-se um mundo no qual a felicidade consiste em ter muitas opções [...] Frente a essa multiplicação da oferta, e devido ao possível colapso das audiências, por overdose de imagem e de informação [...] é preciso buscar o espectador ativo” (p.212). A discussão sobre “novas audiências” ganha contornos significativos neste momento, quando a heterogeneidade cultural pode ser acessada por cada indivíduo, a partir dos quais, escolhas prescindem diferentes competências.

Vê-se emergir um grande número de possibilidades técnicas, materiais e humanas, assim como, um universo estético também diferenciado. Lorenzo Vilches (2009) afirma ser muito cedo para definir-se uma estética digital por excelência, mas, aponta para a diluição da era do específico “um leguaje para cada género, una estética para cada soporte – es el punto de partida para cualquier reflexión sobre los efectos estéticos de la TDT” (p.168), e corrobora, sobre a TV Digital, um campo disponível para aplicações estéticas baseadas em fragmentação da narrativa, repetição e interrupção.

Lev Manovich (2005), inclusive, pondera sobre uma possível “gramática da interrupção” e busca paralelos desse estilo estético em Jorge Luiz Borges ou Vannevar Bush, a partir dos quais descreve “a idéia de uma enorme estrutura ramificada como uma maneira melhor de organizar dados e representar a experiência humana” (p.49). Introduzindo, assim, o que Janet Murray (2003) convencionou chamar de experiência combinada: “de atividades sequenciais (assistir e, então, interagir), para atividades simultâneas, porém separadas (interagir enquanto assiste), para uma experiência combinada (assistir e interagir num mesmo ambiente)” (p.237).

O que esperar dessa experiência?

Este pequeno programa piloto não teve a pretensão de definir algum tipo de modelo para o telejornalismo, mas, simplesmente, levantar algumas questões para este mo-

.....

mento de passagem analógico/digital na televisão aberta. Algumas situações foram surgindo no momento da finalização do projeto e, ao presente trabalho teórico, coube a responsabilidade de tentar dissolvê-las. Em especial: o que justificaria uma produção tão complexa e dispendiosa.

Com base nas diversas descrições de cenários, conceitos e propostas de ferramentas, o que se propôs foi uma experiência que alinhasse algumas dessas possibilidades de forma coerente, mas que de alguma maneira também pudesse ser ousada ao ponto de correr alguns riscos. Algumas das etapas foram registradas no site <http://hiperinterativos.wordpress.com/> e a peça final no site www.clubencl.org.br.

Ao entender que a discussão em torno das influências entre os diversos veículos de comunicação não necessariamente modificam as formas de uso desses conteúdos, parece vital, neste momento, compreender os novos usos em que eles possam ter de original. Por isso, a proposta do <hiper>telejornal não pretenderia apenas um exercício estético de manobras modulares e fragmentadas, baseadas em uma gramática da interrupção, mas, um primeiro passo para entendermos como esse público, conhecido mais por sua expectativa em relação aos conteúdos, poderá comportar-se quando a expectativa pode ser transformada em ação.

Referências

BECKER, Valdecir ; ZUFFO, Marcelo Knörich. Interatividade na TV Digital: estado da arte, conceitos e oportunidades. In: SQUIRRA, Sebastião et al. (org.). **Televisão Digital: desafios para a comunicação**. Livro da Compós. Porto Alegre: Sulina, 2009.

MANOVICH, Lev. Novas mídias como tecnologia e idéia: dez definições. In:

MUANIS, Felipe. **Cinema: entre o texto e o dispositivo**. In: Revista Logos 32 Comunicação e Audiovisual. Ano 17. Disponível no site <http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/logos/issue/current/showtoc>. Acessado em 30 de junho de 2010.

VILCHES, Lorenzo. Televisión digital: entre la esperanza y el exceptismo. In: SQUIRRA, Sebastião et al (org.). **Televisão Digital: desafios para a comunicação**. Livro da Compós. Porto Alegre: Sulina, 2009.

_____. **Migração Digital**. São Paulo: Edições Loyola, 2003.