

## 5 Um próximo capítulo para a novela

Como resultado da análise de tudo que foi apresentado acima, chega-se por fim ao conjunto de diretrizes que, acredita-se, possam guiar uma discussão e futura concepção de um modelo de novela próprio para as novas mídias - um folhetim pronta a habitar o ciberespaço. Deseja-se, assim, dar uma contribuição que auxilie criadores, projetistas e empresas a superarem um cenário que Murray (2003) descreveu em 1997, mas que, como vimos, ainda persiste, mesmo com significativa evolução tecnológica e consolidação das novas mídias desde aquela época.

A indústria do entretenimento viu o universo dos bits simplesmente como um novo canal de entregas, um mero cabo para transportar seus vastos inventários de conteúdos para outros mercados. Eles demoraram a compreender o que as pessoas procuram num ambiente digital e, provavelmente, permanecerão conservadores no que tange à criação de produtos digitais, desejando apenas modificar os familiares formatos do cinema e da televisão para se tornem, de algum modo, interativos (Murray, 2003, p. 235-236).

A proposta que está desenhada é de um conjunto de hipóteses que possam nortear uma transposição da telenovela, entendendo que o ciberespaço e as novas mídias não como um *outro* meio, mas sim *o meio*, e que tem como uma de suas características a capacidade de *conter* a experiência televisiva. Assim, mesmo que se preserve a forma tradicional de se assistir à televisão, isso será visto como uma derivação do que precisa, antes, ser criado, produzido e consumido como um produto para o ciberespaço. Lacalle (2010) lembra a declaração de um representante da empresa Warner Brothers, Josh Schwartz, em que dizia ser a estratégia do grupo usar a web para *melhorar a experiência de assistir TV*, e não substituí-la. Diferente disso, a premissa do qual se parte neste estudo não é pautada por *melhorar a experiência da TV*, mas sim de conceber um arranjo

mediático que privilegia as lógicas das novas mídias, e onde a TV é uma das extensões possíveis, mesmo permanecendo ainda por algum tempo sendo comercialmente a mais importante. As novas mídias não serão tomadas aqui como competidoras da televisão, mas tampouco *subjugadas* à ela.

Convém também ressaltar o fato, observado ao longo de todo o estudo, de que muitos dos ingredientes que a novela traz consigo e que tendem a ser razões importantes do seu sucesso, aproximam-se de muitas das melhores oportunidades que as novas mídias oferecem. Isso reforçaria a tese de que a novela encontra nas novas mídias terreno fértil para continuar se expandindo e evoluindo como produto cultural. Ao mesmo tempo, entretanto, outras propriedades que acompanham o folhetim desde a origem podem, à primeira vista, parecerem descaracterizadas pela própria natureza das novas mídias, e nesse caso ficaria invalidada parcialmente a proposta de entender o produto resultado desses norteadores ainda como *novela*. O dilema também será tratado a seguir, como uma questão inconclusiva mas que se abre a interpretações e reflexões mais profundas, e que alinha-se com a crença de Murray, quando diz:

O próximo passo para compreender que encantos ou perigos a narrativa digital trará consigo é olhar mais de perto para seus prazeres característicos, julgar em que aspectos eles dão continuidade às tradições narrativas anteriores e de que maneiras eles oferecem acesso a uma nova beleza e a novas verdades sobre nós mesmos e sobre o mundo em que vivemos (Murray, 2003, p. 97)

Ao longo de todo o estudo, também, ficou latente outra questão fundamental, que diz respeito aos impactos no modelo vigente de produção de telenovelas que essa cibernovela produziria. As propostas aqui apresentadas estão ainda distantes de responder de forma definitiva a isso, ficando nítido nessa trajetória que para tanto seria preciso um extensivo aprofundamento na identificação e descrição do processo atual, associado à validação prévia de muitas dessas diretrizes, sobretudo em suas interseções. Um passo ainda tímido nessa direção será dado no sentido em que a cada tópico explorado estão incluídos comentários sobre uma possível execução ou feitura das atividades relacionadas, mas que puderam ser vistas apenas isoladamente. É possível prever que alterações

profundas precisarão ser feitas, e não só no processo e modelo de produção, mas nos modelos de comercialização ou monetização desse produto, deixando nessas lacunas uma oportunidade de aprofundamento para estudos subsequentes.

Os norteadores estão organizados nas categorias que melhor representam os resultados da análise, e não farão referência direta nem com a forma com que foi organizada a descrição do objeto, nem com aquela usada para apresentar as características das novas mídias. Procuram, assim, não individualmente mas no conjunto, dar resposta a todos os aspectos levantados e analisados. No decorrer das proposições, também, há por diversas vezes a referência a esse possível novo modelo de novela como *cibernovela*. O termo é uma derivação da denominação *ciberdrama* que Murray (2003) dá à forma de história que acredita que surgirá abarcando uma diversidade de formatos e estilos ao mesmo tempo que conservaria uma “entidade única e inconfundível” (p. 251). Uma cibernovela, assim, é uma forma possível de nos referenciarmos a um gênero de ciberdrama que assume contornos do folhetim e das telenovelas. É assim um paralelo a denominações como ciber-romance ou cibercinema, ao mesmo tempo em que serve para designar um elemento adicional em um conjunto que incluiria os termos *radionovela* e *telenovela*.

## 5.1

### **A novela convertida à representação de mundo dos computadores**

Como primeira proposta está o investimento na conversão desse produto à estrutura e lógicas de representação de mundo dos computadores. O que significa entender em que sentido sua forma e linguagem passariam a ser moldadas pelos princípios fundamentais da computação, como propõem para o amplo espectro de objetos de mídia, ou especificamente para narrativas, os estudos de Manovich (2001) e Murray (2003) entre referências pontuais dos demais autores.

A novela hoje, como fora já identificado, é um híbrido da forma narrativa do folhetim com convenções do drama feito para a televisão (e que muito assimilou de expressões culturais e linguagens antecessoras). Uma composição sequencial, linear e analógica (mesmo que a digitalização esteja presente em etapas de

produção) ainda distante dos princípios e propriedades que sustentam a linguagem das novas mídias e que são frutos da forma como os computadores representam e processam o mundo. Outra forma de nomear esse processo poderia ser o de *sistematização computadorizada da novela*. Murray (2003) diz que nos últimos cinquenta anos a lógica de sistemas tem sido aplicada a tudo e o computador se desenvolveu como ferramenta poderosa e versátil para dar conta de modelar a forma como o mundo se organiza. Ninguém afirma que o computador um dia poderá simular perfeitamente um sistema vivo, como animais e plantas, mas são cada vez mais eficientes em capturar, tal qual Murray afirma, “um dos principais atributos da vida: a criação de extensos padrões como resultado de muitos efeitos menores” (2003, p. 95).

Levada ao limite, daria para dizer que essa nova novela deveria partir para a digitalização de tudo que possa se considerar matéria-prima, e para a sistematização computadorizada de todos os modos e elementos em que o produto se sustenta para ser e se realizar como tal. Não só as imagens que a câmera capta, mas cenários, objetos, figurinos, atores, ações e situações dramáticas, para citar alguns, deveriam ser criados digitais pelo computador ou terem representações e mapeamentos das suas propriedades e funções traduzidas para a linguagem do computador, tanto no que se refere às lógicas de produção como em suas funções narrativas e dramáticas. Isso já se dá em algum nível quando a computação gráfica é usada como acessório para completar cenários ou criar efeitos visuais, mas é preciso instaurar essa transformação em uma maior profundidade. Em síntese, seria submeter esse produto primeiro à lógica de banco de dados e, por conseguinte, à lógica de software ou dos algoritmos que agem sobre essa camada de dados, e por consequência e complementariedade assumir a separação da camada de interface, iniciativas que em seu conjunto estão associadas às lógicas procedimentais, enciclopédicas e algorítmicas da informática.

Manovich (2001), conforme já foi visto, considera a estrutura de dados uma forma de expressão cultural. Poderíamos então dizer que antes de a novela se apresentar ao público enquanto uma experiência, ela precisa ser um rico e complexo modelo semântico de dados relacionados, que precisaria dar conta de todos seus elementos, das estruturas e regras que organizam o universo ficcional,

a história e a narrativa, passando pelos modos de interpenetração possível com a realidade, da relação com a audiência e seus possíveis níveis de interação, até as possibilidades e atividades de criação (incluindo autores e público) e modelos de monetização e reprodução.

A telenovela, como visto, tem como característica um certo número limitado de situações e ações, na mimetização que faz da vida como narrativa popular. Isso é convergente com o uma das premissas de que Murray (2003) parte quando lembra que “muitos teóricos asseguram que existe um número limitado de enredos no mundo, correspondentes aos modelos básicos de desejo, realização e perda na vida humana” (p. 180). Essa natureza padronizada do contar de histórias faz com seja especialmente apropriada para ser modelada e reproduzida pelo computador<sup>42</sup>.

Ao vislumbrar hipoteticamente uma conversão de um primeiro conjunto de elementos, daria-se conta de uma dimensão que abriga universo ficcional, história e estrutura e regras da narrativa, e que deveriam ser pensados à luz de uma modelagem semântica, tal como visto. São exemplos:

- 1) personagens, suas relações, núcleos, suas características e mesmo suas possíveis ações e reações a elementos da história e interações com outros personagens;
- 2) tramas, subtramas, situações e ações dramáticas, tipos de conflitos, tomadas de decisão, reações emocionais;
- 3) ambientações, períodos de tempo e tempo decorrido (da história);
- 4) fragmentos de qualquer forma de serialização ou organização do contar da história (como capítulos, cenas e ações), diálogos, tempo decorrido da apresentação da história, quando fizer sentido.

---

<sup>42</sup> Murray (2003, p.180) lista um conjunto de 20 “enredos mestres” sugerido em um dos que considera mais competentes manuais para escritores, de autoria de Ronald B. Tobias. São eles: busca, aventura, perseguição, resgate, fuga, vingança, enigma, rivalidade, injustiça, tentação, metamorfose, transformação, amadurecimento, amor, amor proibido, sacrifício, descoberta, vilania extrema, ascensão, queda.

Além disso, a estrutura contemplaria aquelas dimensões próprias da relação que estabeleceria com a audiência e com a realidade, incluindo reações ou tipos de possíveis interações do público, tais como os seguintes:

- 1) temas e subtemas;
- 2) aceitação e interesse por personagens, tramas, ações, período da história, núcleo e qualquer outro elemento;
- 3) formas de interação (do mais alto ao mais baixo nível de engajamento ou de interferência na história);
- 4) conteúdo das discussões geradas.

Haveria ainda a sistematização das possibilidades de criação, e na organização disso para autores procedimentais e interatores, além das questões que envolvam o modelo produtivo e comercial. Como, por exemplo:

- 1) recursos dramáticos, textuais, desfechos, ganchos;
- 2) merchandising (produtos e objetos inseridos na narrativa, empresas parceiras, produtos reais comercializados);
- 3) determinação dos papéis e recursos a que cada um tem acesso para manipulação (como autor, diretor, interator);
- 4) atores, cenários, objetos, figurinos, sons, trilhas;

Daria-se assim, em hipótese, uma adequação completa da telenovela à estruturação de dados e sistematização de padrões inerentes a essa forma narrativa. Esse processo é visto aqui como uma pedra fundamental que, independente mesmo da origem digital de tudo que possa compor a apresentação desse objeto, permitiria que o produto ficasse apto a ser manipulado por computadores.

Complementar a essa estrutura, estariam outras duas camadas, a do algoritmo e da interface - que possuem relação de interdependência entre si, ao mesmo tempo em que precisam conservar autonomia para sua manipulação e programabilidade. A existência dessas três camadas distintas, em um sistema

integrado de representação de todos os elementos da novela, é o que permitirá, por exemplo, que a partir de uma mesma estrutura de dados e um mesmo conjunto de conteúdos disponíveis acessíveis por essa estrutura acessa, que a apresentação e a experiência oferecida da novela na Internet, na televisão ou no celular sejam integradas mas distintas. E que em cada forma sejam colocadas à disposição da audiência diferentes situações, dispositivos, formas de interagir, explorar e percorrer essa coleção de elementos e componentes da história. Se qualquer processo ou tarefa pode ser reduzido a um algoritmo, qualquer elemento do mundo pode ser modelado numa base de dados e qualquer forma imaginada de apresentação poderá ser criada a partir da mesma estrutura, é possível afirmar que tudo que compoinha a cibernovela e todas suas extensões desejáveis poderão ser organizados e manipulados nessas três dimensões e esse é o caminho a ser perseguido.

Na camada do *algoritmo* estaria contido boa parte do conjunto de funções que corresponderiam, por exemplo, ao que hoje identificamos como a narrativa da telenovela. Ou seja, um encadeamento de ações e acontecimentos com os personagens que geram mudanças de estado e um determinado fluxo e evolução da história. Mais uma vez se pensarmos no limite disso, seria entender que cabe a uma definição de software as regras de permitem ou não laços afetivos entre personagens, coincidências temporais e espaciais, grau de repetição de determinadas situações dramáticas que disparam ações ou resolvem tramas. Da mesma forma, é parte também do software a determinação dos limites de interferência do público, e se isso acontece através de ferramentas que operam diretamente a estrutura e base de dados. Essas operações, regras de acesso e composição são concebidas de forma que possam ser manipuladas ou programadas automaticamente, e é isso que servirá de base para o ambiente de trabalho daquilo que Murray (2003) chamou de autoria procedimental. Assume-se também a afirmação Murray que “quanto mais estruturadas fossem essas interações, mais automatizadas poderiam ser suas surpresas, com o computador controlando acontecimentos involuntários ou casuais” (p. 251).

Fechando o conjunto, a dimensão da interface será entendida como o conjunto de códigos estéticos e funcionais, convenções, controles e instrumentos

que serão construídos para seja possível manipular, criar e interpretar o que software e base de dados compõem e apresentam como produto, como também o que é necessário para domínio e uso do sistema na produção e gestão desse modelo. Para o primeiro caso, destaca-se a fundamental adaptabilidade que essa interface precisa admitir para que se adeque a diferentes situações, usos e dispositivos. E no segundo caso, a importância de ser pensada para minimizar o esforço intelectual e cognitivo necessário ao se lidar com tamanha complexidade e novos paradigmas de gestão e criação dessa natureza de produto.

Não há dúvida de que o projeto e desenvolvimento dessa primeira diretriz de transposição da novela, para a forma de representação de mundo dos computadores, é de enorme complexidade. Exige que se faça um exame e identificação detalhados do conjunto de unidades e padrões narrativos, dramáticos e de criação e relações possíveis com a audiência (e futuros interatores) que compõem a telenovela, além de estudos para definir a matriz de relação de como isso se transforma em estrutura de dados, algoritmos, ambientes navegáveis, objetos, procedimentos e processos computadorizados. Mas tal como se viu, já estão avançadas as ferramentas e técnicas para se fazer isso, como as contribuições de Schärfe (2004) na identificação de estruturas e modelos de ontologia de narrativas, entre outros trabalhos citados. Além disso, os métodos de projeto e arquiteturas de sistemas, sobretudo em plataformas robustas de gestão de conteúdo, já trabalham com esses conceitos e também poderiam servir como um embrião possível desse sistema.

## 5.2

### **O produto na TV como resultante do princípio de variabilidade**

Cannito (2009) dedica um capítulo de sua tese ao que chamou de “máquina zen”, fazendo referência ao termo “máquina budista” que o poeta Enzensberger cunhou para se referir à TV como aparelho que ajuda o público a não pensar. O autor quer chamar a atenção para o cuidado que se deve ter ao proclamar que as novas mídias e o caráter interativo que proporcionam extinguirão a experiência passiva, de observar e contemplar, que são características da forma de se consumir

televisão. Tal aspecto se contrapõe a muito do que caracteriza a cultura que surge com as novas mídias, mas seria imprudente afirmar que o interesse nisso desaparecerá. Defende o autor:

Se existe o interesse pela interação, pela concentração, pelo esforço – que pode ser realizado em diversas intensidades, por diversos meios –, também existe o interesse pela passividade, pela observação – que pode ser realizado na experiência de assistir TV (Cannito, 2009, p. 52).

Tal perspectiva também é adotada neste estudo, mas se isso pode parecer paradoxal à premissa defendida de que o modelo deve ser pensado primeiro para as novas mídias, é preciso entender que, em teoria, essas são capazes de *conter* a experiência da televisão. Defende-se, portanto, que haverá sempre o lugar da televisão como “máquina zen”, mas a proposta é que se pense essa oferta, com tais características, como sendo não mais aquela que determina e condiciona a concepção do produto, mas é apenas uma das apresentações ou interfaces possíveis de consumo. Existe uma versão para a televisão de uma produção que estaria originalmente estruturada para (e na) lógica das novas mídias. Nesse caso, o princípio da variabilidade é uma realidade possível, uma vez que o produto telenovela já estaria convertido às lógicas e estrutura computacionais defendidas acima. Cannito (2009) também destaca que a convergência que é resultado das tecnologias digitais permite que um objeto cultural exista em várias mídias e de várias formas, mas mesmo o autor ainda interpreta isso em uma única direção, onde a Internet é que deve receber uma *versão novas mídias* do produto televisivo. Pelo que se viu neste estudo, entretanto, parece fazer mais sentido que deverá ser a experiência televisiva uma versão telenovela da cibernovela realizada para a novas mídias, e não o contrário. A novela que iria ao ar na televisão, de forma programada e mantendo características muito semelhantes às que possui hoje, seria uma variação do conjunto muito mais amplo de oferta de conteúdo e funções que o produto de fato passaria a ter. A função da televisão será a de agregar os conteúdos e quando for o caso reeditá-los e reformatá-los de modo que atendam à entrega daquela experiência específica, mas o próprio sistema computacional que estruturaria essa cibernovela poderia já estar programado para

suportar e auxiliar nessa tarefa. Usaria, assim, critérios que determinam filtros automáticos e propostas de uma pré-ordenação e sugestão de preparação para produção.

### 5.3

#### **O investimento no universo ficcional e a infinita expansão do contar de histórias**

Tanto os autores que discutem novas mídias, como aqueles que pesquisam telenovelas e o futuro da televisão, concordam que há e haverá pelo menos ainda por muito tempo um lugar privilegiado para as mais variadas formas de narrativas e o contar de histórias. Apesar da profundidade de muitas das transformações a que assistimos, não há qualquer indicativo justo de ser considerado que sugira o contrário. Jenkins (2008), por exemplo, citando que haveria um crescente número de críticos que proclamam o colapso do contar de histórias, é categórico e diz que devemos suspeitar fortemente de tais ideias, sendo difícil de imaginar que o público possa ter perdido o interesse em histórias. As narrativas são básicas para todas as culturas, como forma de significação primária através do qual nós estruturamos, compartilhamos e construímos sentido em torno das nossas experiências comuns. Há, entretanto, a emergência de novas formas narrativas que impactam nesse processo, gerando complexidade e expandindo o leque de possibilidades para além de um caminho organizado simplesmente em início, meio e fim.

Para todas as categorias a que este estudo procura dar resposta, as questões sobre narrativa suscitam hoje muitas discussões e hipóteses, em especial pela repercussão das ideias de Jenkins (2008) e seu modelo de *transmedia storytelling*. Embora na obra do próprio autor o tema seja tratado como algo que não é definitivo tampouco contido em si mesmo, várias foram as interpretações e por vezes a teoria foi vista descontextualizada do panorama que serviu de base para que fosse elaborada - as ideias de Jenkins são valiosas, mas estão fortemente associadas a esse contexto e isso deve ser levado em consideração. O caminho percorrido pelo autor baseia-se em um extenso período de pesquisa sobre a

relação dos fãs com seriados e outros produtos culturais norte-americanos, cujos contornos se diferenciam do mercado brasileiro. As telenovelas brasileiras, em especial, possuem características de produção e consumo muito peculiares e distintas, e é fundamental estabelecer critérios que ponderem essas diferenças numa eventual aplicação dessas ideias, sobretudo em relação à forma e às motivações que levam a audiência brasileira a acompanhar telenovelas. Como se viu, a maior parte das produções dos últimos anos estão calcadas não necessariamente na forma criativa ou na profundidade das histórias que são narradas, mas sim no *hábito* de consumo das *mesmas* histórias. Os autores Fechine e Figuerôa (2009), que se dedicaram a analisar a produção ficcional brasileira no ambiente de convergência, fazem essa ponderação e buscaram entender a transmidiação no Brasil a partir da conceito de *familiaridade*, observada nas iniciativas do núcleo Guel Arraes na Rede Globo, concluindo que tais experiências ainda não estão no nível dos processos tal como Jenkins descreve. Ao mesmo tempo, os autores Lopes, Brendarioli, Alves e Freire (2009), na tentativa de verificar a existência de transmidiação nas telenovelas a partir dos websites produzidos, concluem também que embora algumas iniciativas tentem capturar reações da audiência, haveria ainda um longo caminho a percorrer até que esses objetos possam ser exemplos de transmidiação das narrativas, em especial pela falta ainda presente de interferência criativa do público com a trama.

Ainda assim a cibernovela deve sim apostar em um modelo que, assumindo de forma mais ampla o que Jenkins (2008) propõe, integre uma significativa expansão tanto do universo ficcional quanto das histórias contadas, para muito além daquilo que hoje é necessário e exigido pela novela da televisão. É pensar que não há apenas uma narrativa, mas várias possíveis, e que atravessam diversos meios e situações ou expectativas de consumo que são provocadas pela então definida pelo autor como *cultura da convergência*, exigindo mais dos consumidores e comunidades ativas de conhecimento. Como Cannito (2009) sintetiza, esse modelo de se pensar e produzir uma história se dá, antes de tudo, com a criação de um universo ficcional onde os consumidores possam assumir diferentes papéis e perseguir a história pelos mais variados meios, constituindo uma experiência mais profunda e enriquecida de novas oportunidades de

identificação, imersão, engajamento e encantamento. A cibernovela, nesse sentido, deveria ser pensada considerando já em sua gênese essa complexificação do universo no qual toda história estará baseada, deixando não só *vazios da narrativa* que serão preenchidos pelo interator, mas mudando uma perspectiva de criação: não é mais o universo ficcional que tem que ser criado para dar conta da história imaginada, mas as histórias são consequências de um dado universo complexo criado para abarcar a imaginação de tramas infinitas e diversidade de personagens e situações. História e tramas devem ser criadas como parte de um algo maior que precisará também ser projetado em tal profundidade e dimensões que não são necessários à televisão ou feitos apenas para justificar ações de personagens nas tramas acompanhadas pela televisão. Assim, a proposta para a cibernovela é a de construção daquilo que os autores Fachine e Figueirôa (2009) sintetizaram como:

Um “mundo” narrativo multimodal, que se manifesta em múltiplos meios, desdobrando o enredo original em distintos momentos de sua linha temporal, enfocando novos aspectos ou pontos de vista, explorando personagens secundários e/ou complexificando a atuação dos protagonistas a partir de situações e ambientes próprios a cada plataforma tecnológica. [...] Para isso é necessário investir na proposição de universos ficcionais capazes de acolher múltiplos personagens, do mesmo modo que estes devem ser compostos para sustentar múltiplas situações (p.359).

Os autores de telenovelas hoje evidentemente que já se ocupam de definir um universo simbólico que é pano de fundo para as tramas, e que geralmente está presente nas sinopses entregues à direção da emissora e equipe de produção da novela. Servem para dar segurança e guiar a equipe e os próprios autores em relação ao conjunto de referenciais que serão retratados, ambientação espacial e temporal como base de desenvolvimento das tramas. Partindo disso, a proposta é investir numa significativa intensificação dessa atividade, nos termos aqui defendidos. Além de ser capaz de abarcar uma maior multiplicidade do ponto de vista dramático, tem ainda que capturar todas as extensões multimidiáticas que tendem a ser de uma profundidade e complexidade que a televisão não suporta, ou que sequer fazem sentido na televisão, sendo por outro lado fundamentais nas

novas mídias e quando uma porção dessas histórias é entregue à interação dos consumidores.

Paralelo a esse trabalho, e também dependente dele, abre-se então a possibilidade de um aumento em teoria infinito da fragmentação da trama em sub-tramas, extensões das formas de se contar histórias e exploração de uma granularidade da vida e ações daqueles personagens e outros que poderiam nunca ter qualquer repercussão se imaginarmos a versão da novela para a televisão. Essas histórias hiper-fragmentadas, vistas ainda como módulos, podem ser unidades autônomas, ligando-se em pontos específicos como teias, tal qual é a forma e organização do modo discursivo por definição baseado no hipertexto, que também é próximo ao novelo que já caracteriza a narrativa do folhetim desde sua origem. A multiplicidade e fragmentação de histórias e narrativas tem, assim, terreno fértil para se desenvolver de forma inédita, já que não há, em teoria, limites temporais e de apreensão nas mídias digitais como existem na televisão para coexistência dessas extensões. O que não quer dizer que não seja necessário em algum nível fazer uma amarração e redução desses enredos para que se crie versões mais palatáveis e de fácil compreensão da história, sem com isso limitar ou reduzir o espaço dessa multiplicação. A relação entre essas iniciativas, ao invés de oposições, podem ainda ser vistas como fundamentalmente complementares, quando o ciberespaço torna-se também um laboratório de teste de elementos dramáticos e narrativos com o público, que mais tarde podem ser valorizados ou desvalorizados nas reduções da história formatados para serem absorvidos de forma mais fácil, como aqueles que formarão a versão televisiva da cibernovela.

Há com isso, evidentemente, enorme desafio em determinar o que da história cabe e como deveria se dar cada desenrolar nos diferentes meios, e a relação entre esses fios de narrativa. Elliott (2004) em trabalho sobre a adaptação de histórias literárias para o cinema, discute dilemas e descreve conceitos de adaptação possíveis, que podem ser úteis para se pensar a questão, em como conceber uma distribuição ou fragmentação da história em vários meios e situações de consumo.

Essas ramificações também podem se dar de diferentes formas, que não necessariamente novos eixos de narrativa, núcleos e personagens contadas da

mesma forma, e dependem do efeito e envolvimento que se quer criar. Em sua obra, Murray (2003) sugere, por exemplo, que um ambiente na Internet pudesse oferecer artefatos virtuais relacionados à história para serem consultados. Outra proposta seria a de se criar ambientes tridimensionais navegáveis, que reproduzam cenários do universo ficcional, abertos à exploração de lugares e personagens que daquele núcleo fazem parte ou ali se envolvem em um determinado momento da trama. Tanto os artefatos, como esses ambientes, poderiam se modificar ou estar disponíveis seguindo o curso ou tempo da história, dando a impressão para a audiência de estar acompanhando *vidas em curso*. A autora propõe também o que chamou de “representação enciclopédica da série completa”, como recurso disponível tanto para audiência poder rever ou reviver partes da história, como também ferramenta ao autor para que possa explorar ações dramáticas e tramas em períodos mais longos, brincando com a capacidade do público de voltar ou avançar no tempo para encontrar componentes da história. Seria possível também explorar visualizações e ferramentas de navegação que facilitassem a interpretação e apreensão pelo público de informações mais densas, mas que são fundamentais para gerar imersão - como mapas, linhas de tempo, árvores genealógicas, etc. Num hiperseriado bem concebido, afirma Murray, todo personagem, por menor que seja se pensarmos no papel que possuiria na TV, pode ser protagonista de sua própria história que se desenvolve no ambiente virtual.

Essa rede de histórias, criada pelos autores ou mesmo pela própria audiência, tem ainda potencialmente chance de ser muito mais efetiva na geração de identificação e reconhecimento, componentes importantes do folhetim. Na sua forma atual, eles existem apenas apoiados nos preceitos da comunicação de massa, a partir de generalizações, reduções e repetições de arquétipos, ambientes e valores sociais. Passariam, nas novas mídias, a serem explorados de outros modos, que se apoiam de forma oposta em conceitos como diversificação e expansão.

Proclamado por Chris Anderson em 2004, em artigo na revista *Wired*, o fenômeno relacionado a isso na Internet ficou conhecido como *long tail* (cauda longa). Lacalle (2010), citando Anderson, afirma que a Internet abre o espaço para a televisão explorar uma oferta desse tipo, onde cabem em potência absolutamente

todo tipo de demanda ou preferência. A cibernovela abarcaria assim histórias, dramas e personagens tão específicos que aumentaria muito seu poder de causar identificação e de espelhar identidades da audiência, efeito tão fundamental para o sucesso desse tipo de narrativa, em consonância também com o comportamento e expectativas dos usuários que observa-se de forma também intensa nas novas mídias, sobretudo em relação aos jogos eletrônicos.

Resta saber, no entanto, o quanto essa fragmentação pode ser de fato atrativa e possível de ser consumida pela audiência, já que será tal qual uma enxurrada de informações, acontecimentos e exigência de alguma atividade do público para aprofundar ou percorrer essas novas coleções de conteúdo ou nós de consumo. Se o ciberespaço tem como característica essa infinitude, essa torrente, gera também o problema: de que forma a audiência pode lidar com isso, sem tender ao esgotamento, ou se perceber totalmente perdida em um labirinto do qual não consegue sair ou encontrar sentido? Uma resposta a isso pode estar no que foi observado no consumo de *streaming* de conteúdo, em especial dentro de redes sociais, na forma de *acompanhar a vida das pessoas*. Se há essa pré-disposição, nada justificaria não explorar formato semelhante em determinados ambientes da cibernovela, em uma organização de fatos, conteúdos e navegação que ofereçam o acompanhamento *da vida e das histórias das pessoas daquela novela*. Não seria essa a única porta de entrada para o mundo ficcional, mas uma delas, para dar conta de entregar um centralizador simples, organizado em formatos de notificação de conteúdos, ações, acontecimentos, e com níveis de filtragem que acomodam ao mesmo tempo o todo genérico e popular, mas permitem o acesso ao mais específico e granular, como uma história, um núcleo, um fato. A organização que se dá dessa forma, bem como a utilização de filtros e consequente imersão no conteúdo, valem-se também da mesma estruturação de dados e organização lógica da narrativa e seus elementos que se transferiram ao computador na sistematização. No Facebook já há, inclusive, perfis criados de personagens de seriados e novelas, oficiais ou não, que cumprem em algum nível esse objetivo. E se pensarmos na força que o gênero tem em criar identificação e proximidade das pessoas com as identidades, ações e personalidade dos personagens como se realmente fossem “conhecidos”, esse tipo de comportamento da audiência se

mostra, ao menos em teoria, bastante possível. Por ser a cibernovela obra de ficção, ainda levaria uma vantagem em relação a essa modalidade de consumo, que não se limita pela preocupação com a privacidade daquilo que é compartilhado. A vida privada do folhetim é pública por definição e a trama e os personagens podem, potencialmente, oferecer um universo interessante tanto quanto ou mais que os amigos reais proporcionam.

Pensar, criar e gerir esse universo ficcional e essas histórias expandidas, fragmentadas ou multiformes (para usar o termo cunhado por Murray, 2003), diferente do que se faz hoje, seria pensar como na gestão de uma complexa matriz, guardando importantes inter-relações com o que já se comentou sobre o sistema de algoritmos que suportaria a cibernovela. Essa matriz serve tanto à produção como para a audiência, e está apoiada no conceito de criação procedimental. Além disso, como em um jogo, a narrativa pode requerer que se tenha uma linha de história que possa amarrar a experiência como um todo, no sentido do compartilhamento e ciência de alguns objetivos fundamentais que puxam a história para frente, ou de sentimentos, valores sociais ou dramáticos que vão soar como regras, tal como ocorre nos jogos. E disso derivam então todas as ramificações possíveis.

Naturalmente, muitas pessoas preferirão uma experiência individual a uma coletiva. Para elas, o ciberdrama ofereceria a oportunidade de serem protagonistas num mundo fechado. [...] Alguns mundos poderiam ser derivados de romances, de filmes ou de outros meios, [...] mas também poderiam ser extraídos de materiais históricos. [...] Jogar individualmente permitiria que o interator explorasse as histórias dentro dos limites daquele mundo e interpretasse todos os papéis, até exaurir as possibilidades de engajamento criativo pessoal dentro de um contexto carregado de nostalgia. [...] Como um domínio no qual podemos participar ativamente de um ambiente reativo sem consequências para o mundo real, o universo narrativo dos computadores pessoais pode, como o romance, cativar nossas fantasias transformadoras mais atraentes” (Murray, 2003, p. 251).

Tal qual Manovich (2001) exemplificou com os jogos, ao provar que algoritmos são eficientes como suportes narrativos agindo numa base de dados, o mesmo princípio seria válido para a cibernovela. A narrativa ao seguir esse princípio não deixaria de exercer a atração que uma boa narrativa exerce.

Fica claro que transformações importantes a novela teria que abarcar para corresponder a esses primeiros desafios de concepção do sentido e das histórias que a cibernovela produzirá. E mesmo que essas novas oportunidades, em conceito, aproximem-se de valores que já são parte da novela, na prática exigirão novas habilidades criativas e projetuais. Diante disso, um projeto cuidadoso dessa enorme teia de histórias e da matriz de gestão a que ela estará determinada serão fundamentais. Para além de uma coerência narrativa, são necessárias elaboradas interfaces de interação, tanto direcionadas ao consumo, como para a criação e gestão dessas narrativas. Santaella (2007) defende que já há no design digital e na hipermídia formas de pensamento heterogêneas e semioticamente convergentes que dariam conta deste problema a partir do *design informacional*. Ryan (2004) também faz um rápido exame sobre o que chama de “problemas de projeto” (p. 355, tradução nossa) de cada um dos gêneros de narrativa que emergem das novas mídias. É um guia interessante sobre as questões primordiais que tendem a surgir na criação dessas formas narrativas, e pode ser bastante útil. Por exemplo, na criação de hipertexto o maior desafio é como manter uma coerência lógica em um ambiente que é multiforme. Nos dramas interativos, os criadores precisam estar atentos à criação de roteiros que permitam a participação do usuário ao mesmo tempo que mantém uma forma e lógica narrativa. Para jogos de computador, o desafio estava na ausência, àquela época, de uma variação de tramas alternativas ao tema da violência.

#### 5.4

#### **Novos níveis de inter-relação entre ficção, realidade e ilusão**

O enriquecimento e a expansão das histórias, principalmente quando partimos de um pressuposto de que serão em parte sujeitas a uma cocriação com a audiência, também contribuem para que se abra espaço para a intensificação da permeabilidade com a realidade e novos níveis de relação com a ficção. Vimos que a novela brasileira e mesmo o folhetim na sua origem têm como característica a troca que estabelecem entre a obra de ficção e elementos da realidade. Para a obra produzida no Brasil esse aspecto é tão fundamental que se impõe como

daqueles que contribuem para que a telenovela brasileira seja reconhecida como um gênero específico. Essa permeabilidade assume contornos dos mais variados, e ajuda a criar um laço bastante específico deste produto com seu público.

Nas novas mídias, a inter-relação entre ficção e realidade e a construção da ilusão assumem diferentes contornos e intensidades, e caberá à cibernovela explorar essas características sob novas perspectivas e através de novos recursos. O que Lopes (2009) chamou de *narrativa da nação* poderá adquirir maior profundidade e mesmo eficiência enquanto recurso comunicativo e autorreferência se pensada e criada utilizando-se desses novos mecanismos.

Nesse sentido, é importante discutir primeiro como a cibernovela se colocará para o público como *ilusão*, dado que as novas mídias diferem no trato desse aspecto quando comparadas ao cinema e a televisão. Como Manovich (2001) afirmou, na história das simulações da realidade, há uma grande diferença das técnicas e possibilidades trazidas pela informática na comparação com outras tecnologias anteriores. As que atravessam a computação podem deixar de ter qualquer indexação ao mundo existente de fato, além de que as ferramentas e bibliotecas de elementos pré-existentes para criação dessas realidades não estão só na mão de produtores, mas dos próprios usuários. No limite, dependendo das habilidades e recursos que uma pessoa tenha, esta poderá criar, participar, modificar e interagir com espaços e objetos simulados que tenha criado ou que outras pessoas tenham feito e colocado à disposição na rede. Comparando ao que era possível fazer ao se dar uma câmera de vídeo na mão de uma pessoa, agora ao apertar um botão o usuário é capaz de criar um mundo simulado inteiro. Manovich (2001) também faz uma oportuna análise sobre o que emerge ao se refletir sobre ilusão, narrativa e interatividade. Diz ele que a crença ou envolvimento com a proposta de um dado objeto de comunicação é hoje dependente muito mais do quanto que as ferramentas de exploração daquele dado universo de valores e significados estão à disposição desses sujeitos, já que eles possuem consciência de que estão sendo iludidos e generosamente se dispõe a isso. O autor chama esse fenômeno de *metarrealismo*, onde há sempre uma alternância consciente entre a ilusão e a suspensão desse efeito, diferente da imersão na ilusão pelo maior tempo possível requerido na ideologia clássica. O

*metarrealismo* é oscilar entre a ilusão e sua destruição, entre a imersão numa determinada ilusão e o controle sobre ela, em uma relação que só pelo esforço cognitivo que exige é mais forte do que o possível antes das novas mídias. Manovich acredita que o usuário de novas mídias investe em ilusões precisamente porque esta delegou a ele parte do controle sobre ela.

Cannito (2009) afirmou que “uma das funções da dramaturgia é ser um laboratório de experiência existencial, possibilitando ao espectador vivenciar situações protegido pela interface da mídia” (p. 191). E chama a atenção do autor, nesse sentido, o fato das novas mídias darem a oportunidade, por exemplo, de o usuário criar representações de si mesmo em variadas facetas nesses objetos. É um jogo de manipulação de identidades e personalidades que se torna tendência e, diz ele, especialmente no Brasil. O autor comenta ainda que a capacidade de confundir o público na exploração de um limite tênue entre realidade e ficção é o que caracteriza alguns dos vídeos de maior sucesso na Internet, e que é consequência justamente dessa indefinição a curiosidade e atratividade que esses objetos geram. Para exemplificar o raciocínio, o autor lança mão dos *reality shows*<sup>43</sup>. Rompendo fronteiras entre gêneros clássicos, esses programas misturam jogo, dramaturgia e documentário, numa hibridização que é bastante característica da cultura digital. Nesses casos, e devido ao trabalho de produção e formato da atração, mesmo sabendo que o programa é com pessoas reais que se submeteram a um jogo, o público o apreende como algo fictício e ao mesmo tempo real e lúdico, sem que haja contradição nisso. É, assim, a interseção da improvisação da vida real com as ações que são percebidas como meras representações. Na hipótese do autor, tais programas e particularmente o Big Brother Brasil (em 2012 na sua 12ª edição), obtiveram enorme sucesso por terem abordado os mesmos temas e conflitos da novela brasileira, mas contidos e entregues em uma forma de representação da sociedade que seria muito mais adequada às expectativas de uma experiência contemporânea e da cultura digital. O público assiste ao Big Brother

---

<sup>43</sup> Tipo de programa televisivo cuja atratividade está em o espectador observar e interferir em um contexto de vida real. Situações e competições são criadas envolvendo participantes que sejam pessoas reais e não personagens de uma ficção. Simula ou representa, assim, um recorte qualquer da experiência humana, em geral levado ao extremo, como é o caso do Big Brother, programa do gênero que já foi produzido em dezenas de países e consiste no confinamento de um grupo de desconhecidos em uma casa por alguns meses.

com a fidelidade e com as expectativas de envolvimento com personagens, conflitos e tramas tal como consome telenovelas, imerso nas emoções dramáticas, ao mesmo tempo em que na realidade de algo criado para ser discutido e criticado. E o limite disso é a audiência poder tomar partido, interagir e interferir no rumo da história. Assim, Cannito conclui que o público de televisão não mais acreditaria nos personagens e na outrora suposta “verdade” da obra como antes, e alimenta a expectativa de haver espaço para questionamentos. O jogo, tal qual se constituem nesses programas, desponta como uma das formas para que isso se manifeste, e a atratividade repousa no fato, justamente, se se debater a *verdade do melodrama*. Essa seria, na opinião do autor, uma forma de sentimento que cresceu na contemporaneidade e que esses produtos incorporam muito bem: uma oferta de experiência baseada na ideia de que verdade e falsidade são intercambiáveis, e a expectativa dessa experiência substitui em algum nível a adesão completa ao melodrama das telenovelas.

O debate sobre a “realidade” dos sentimentos é a grande questão. É como se o público ainda estivesse preso à formatação de mundo imposta pelo melodrama, mas ao mesmo tempo estivesse tentando superá-la, criticá-la – ou pelo menos distanciar-se dela (Cannito, 2009, p. 270).

O folhetim e as telenovelas brasileiras sempre produziram e estimularam essa permeabilidade entre a ficção e a realidade, bem como a discussão sobre o que é tratado na história. Entretanto, o fazem mais no sentido de absorver determinadas referências do mundo real e assim intensificar a identificação e o caráter de verossimilhança da história, ou instigar a discussão e a conversa sobre as tramas e temas que provoca, mas mantendo uma certa “proteção da magia”, tanto que isso se dá geralmente em outros meios e ambientes que não aqueles diretamente relacionados à narrativa. A obra segue contida, fazendo sentido e justificando-se tão somente em si mesma. Absorve, mas não se abre à realidade, disposta a criar formas mais diretas e explícitas de incorporação das vontades da audiência ou mesmo que possam ser mais ágeis na intensificação e velocidade com que a trama e a magia respondem a algumas oportunidades, como o

enriquecimento do drama e da narrativa por conta de informações e fatos reais que ocorrem em sincronia.

Como já visto, é natural dessa audiência já acostumada às linguagens das novas mídias que tenha uma forma diferente de lidar com a chamada quarta parede e a *suspensão da descrença*. O controle sobre acreditar ou não, de se deixar iludir ou não, ou mesmo decidir que se perceba tal experiência como “real” ou não, passa a ser do próprio público, consciente dessas alterações de estado, o que não só é condição, mas é parte da experiência diretamente associada ao prazer que tais objetos ou produtos são capazes de proporcionar.

Por tudo isso, parece evidente que deveria mudar, assim, a forma como o folhetim é visto por produtores e autores, em especial no que se refere àquela preservação da magia na obra de ficção. Como Jenkins (2008) afirma ao falar sobre convergência, independente mesmo das obras se abrirem a esse tipo de experiência e interferência, o público já o espera e já o faz com as ferramentas que possui. Devem ser criados espaços para a cibernovela poder ser criticada, reinterpretada, revista, recriada, reorganizada dentro do seu próprio ambiente, com ferramentas e recursos explicitamente colocados à disposição como parte do sistema que é a própria novela. Pode-se determinar limites que definam o grau de abertura para cada espaço projetado, mas é preciso que existam. Tal como nos *reality shows*, essas não são formas externas e dissociadas do produto, mas elementos do próprio produto, onde a audiência debate e pode interferir nos temas que a novela provoca, mas também na novela em si. Santaella (2007), ao se referir e comentar jogos eletrônicos, afirma que em muitos desses casos não importa se o cenário ou conteúdo é realista ou fantasioso, porque o jogo pressupõe que o jogador entre em um estado de concentração tão intensa e que se transporte para dentro daquele dado mundo paralelo de tal forma - um outro plano de realidade auto-referenciado sobretudo por suas regras - que isso faz com que em sua totalidade o contexto não precise “fazer sentido”, mas sim entreter e divertir. Diz a autora:

De fato, a ligação entre jogador e game é obviamente muito mais próxima do que a dos espectadores de cinema e de novelas de TV, pelo simples fato

de que os games mapeiam o jogador dentro do jogo (Santaella, 2004, p. 438).

Além disso, ainda é crível que haja também uma oportunidade de explorar maior intensificação da ficção e da magia de um determinado universo narrativo na invasão da realidade do público que a consome. Quanto mais a obra fragmenta-se e oferece ao público abertura à interferência e cocriação, mais também esse público pode se perceber dono, apropriando-se de forma mais intensa, prática e material daquele dado universo, interessado em poder manipular e absorver parte desses elementos em sua realidade. Em outras proporções, seriam efeitos semelhantes aos observados em jogadores de RPG, que adotam comportamentos e por vezes até o visual dos personagens que controlam e representam dentro do jogo. Seria assim uma intensificação de um fenômeno que também já ocorre, quando as telenovelas são capazes de estimular comportamentos da sociedade, em especial ligados ao consumo. Seriam novas e variadas formas disso acontecer, através de novos recursos e ferramentas que também se valem da sistematização já proposta.

Esses novos níveis de interpenetração da ficção e da realidade, numa futura cibernovela, passam assim por entender que o produto não apenas deverá intensificar mais o que já faz na absorção pela trama de aspectos da vida real, mas proporcionar um alargamento dos poros dessa interferência, com a criação de condições que permitam que aconteçam de forma mais direta e explícita, e em uma via de mão dupla. A cibernovela como o próprio lugar para se discutir e se ressignificar a si mesma; a cibernovela como algo determinado e “fictício” no limite da vontade e das conscientes alterações de estado de imersão e participação da própria audiência; e o universo simbólico e elementos dramáticos entregues à manipulação e apropriação do público para que este explore as mais variadas e intensas maneiras de absorvê-los na sua realidade, podendo a cada história contada por uma cibernovela viver experiências da sua vida como parte daquilo que a história e os personagens provocam. Estaria assim, a cibernovela instituindo uma reinvenção da quarta parede, numa fusão mais complexa e

múltipla do ponto de vista de canais de transição e pontos de contato entre a ficção criada e a realidade, sendo tudo parte de um mesmo sistema.

A mais ambiciosa promessa do novo meio narrativo é o seu potencial para contar histórias sobre sistemas inteiros. O formato que explora mais completamente as propriedades dos ambientes digitais não é o hipertexto ou o jogo de combate, mas a simulação: o mundo virtual cheio de entidades relacionadas entre si, um mundo que podemos adentrar, manipular e observar em pleno funcionamento. Podemos, então, esperar que os virtuosos do ciberdrama criem ambientes simulados que capturem padrões de comportamento e de inter-relacionamento com nova clareza. Talvez o novo meio possa levar-nos ainda mais longe [...], voltando-se em profundidade para a mente humana e abrangendo ainda mais do mundo social externo (Murray, 2003, p. 261).

## 5.5

### **Histórias para serem usadas e exploradas, não apenas assistidas**

Por tudo que se viu até aqui, fica clara a intenção de fazer com que esse produto formatado para as novas mídias deixe para trás na sua essência a ideia de que é objeto apenas para ser contemplado, assistido, e cuja experiência com a história se dá numa relação passiva e programada. Todos os autores afirmam que se há uma fundamental diferença do comportamento do público com as novas mídias é aquela que tira o sujeito do lugar de receptor para torná-lo um agente ativo e ciente do processo de consumo e envolvimento com objetos ou conteúdos midiáticos. Seria então um contrassenso não incluir nessas diretrizes a crença de que a cibernovela deva responder a isso de forma plena, sistemática e muito mais criativa do que como faz hoje.

Essa “entrega” da novela à sua audiência, ou ao caráter interator da audiência, nada mais é do que abrir o produto à interatividade, e que, como visto, suscita diversas interpretações e se dá em diferentes níveis. Cannito (2009) acredita que a interatividade proporcionada pelo digital é uma adição à evolução natural da televisão, que ganha então novas ferramentas para se tornar mais efetiva. Partindo disso, o autor define tipos de interatividade possíveis para a TV

na relação com a Internet, em uma interpretação daqueles que foram descritos originalmente por Lévy (1999). Organizados do que seria a forma mais branda de interatividade para a forma mais radical, são eles: 1) escolha do programa numa grade de programação; 2) conversa que se estabelece entre dois telespectadores; 3) a participação na forma de voto ou envio de cartas para concursos, com a possibilidade de interferência do público no programa ainda no contexto de massa; 4) personalizações ou mudanças de rumo possíveis de serem provocadas por um único espectador/usuário, como o poder de acompanhar a atração por mais de um ponto de vista ou escolher entre diferentes finais possíveis de uma história; 5) a possibilidade da criação, como uma intervenção direta do usuário na obra, capaz de recriá-la. Embora o pesquisador afirme que as duas últimas sejam aquelas que emergem com maior força nos objetos natos da Internet, são ao mesmo tempo as que menos são possíveis de se darem na televisão, mesmo com tecnologia que as permitam, tal qual a televisão digital. Isso porque ou se contrapõem a algum aspecto fundamental da experiência de se assistir à televisão (como a coletividade), ou porque demandaria que uma obra pudesse sofrer todo tipo de interferência. Em oposição a tais colocações, mas aproveitando-se dessas categorias, este e o próximo tópico tratam justamente dessas duas últimas formas de interação, que não só devem ser possíveis na cibernovela, mas particularmente necessárias. Isso se devendo, em princípio, ao fato de fazer valer aqui o pressuposto já mencionado de entender que a cibernovela deve ser pensada e moldada antes para as novas mídias, como a experiência maior e completa e só então depois para a televisão.

Para efeito de organização, trata-se primeiro da importância de se pensar a construção da narrativa como algo para ser personalizado, explorado, manipulado e apropriado pelo público, não apenas visto. E então no tópico seguinte estão as propostas de como dispor a novela à interação mais profunda, como interferência criativa ou coautoria. Neste último caso são inevitáveis as reflexões sobre uma redefinição do papel do autor em um novo modelo.

A ficção televisiva, o macrogênero predileto dos jovens, é recebida agora de uma maneira mais transversal, ou seja, através de qualquer meio que o

abrigue. Os jovens se aproximam do que lhes interessa de maneira multimedial explorando todas as possibilidades a seu alcance. A grande oportunidade que a Internet representa para a indústria televisiva desloca os paradigmas tradicionais da comunicação de massas ao personalizar a informação e colocar a ênfase especificamente na atividade interpretativa da audiência. De maneira especular, entre a esfera da produção e os espectadores também atua uma espécie de mecanismo de interação sinérgica, pois, ainda que uma parte das indústrias culturais trabalhem com vistas ao sucesso, cada vez fica mais difícil chegar a triunfar sem a devoção e a participação da audiência, materializada de maneira crescente mediante as formas de recepção e consumo na Internet. O usuário, transformado de internauta em telenauta, é agora juiz e parte dos programas que prefere, em virtude da multiplicidade de papéis que pode assumir através dos novos meios digitais. Daí que as cadeias televisivas tenham se curvado pouco a pouco ao poder da Internet e estejam tentando reverter em benefício próprio as numerosas potencialidades do lugar privilegiado das conversações do terceiro milênio (Lacalle, 2010, p. 92).

Partindo da análise sobre ilusões, Manovich (2001) afirma que é possível extrair das novas mídias um novo padrão estético e considera um exemplo disso os simuladores militares, como a forma mais madura de narrativa interativa existente (lembrando que o texto foi escrito em 2001). Diz ele que tais objetos conjugam perfeitamente percepção e ação, realismo cinematográfico e menus computacionais. O que é apresentado na tela é um mundo virtual ilusório, ao mesmo tempo em que periodicamente demanda ao usuário pequenas ações, como atirar no inimigo, mover-se de um lado para outro, mudar de direção. Os papéis de espectador e ator estão conjugados perfeitamente, enquanto o objetivo sob o qual se organiza a narrativa está muito claro: neste caso, manter-se vivo. Como em um hipertexto ou em um jogo eletrônico onde o jogador se movimenta por um espaço tridimensional, a primeira aposta da cibernovela nesse sentido poderia ser em criar ambientes, narrativas e histórias através dos quais o público pudesse explorar ou navegar. Manovich (2001) faz referência aos jogos de primeira pessoa para ilustrar e aprofundar a análise dessa experiência. Sendo eles dos mais variados tipos, em relação aos objetivos e narrativa que apresentam aos jogadores, convergem em um aspecto fundamental: tem na navegação espacial ou na jornada através do espaço a progressão na narrativa e do tempo do jogo. Ao invés de ter uma história sendo narrada, é o próprio jogador que executa ações que movem a

narrativa, e quando esse deixa de agir a história para. Significa dizer que o próprio movimento já é por si só uma das principais ações narrativas, da mesma forma que em algum nível se torna o próprio objetivo quando o que é requerido deste jogador é a ação de explorar aquele espaço. A navegação espacial, para Manovich, é também um tipo de interface para uma base de dados, e com o computador, pela primeira vez, a construção e interação com esses espaços construídos são vistos como um tipo de mídia, que podem ser instantaneamente transmitidos, armazenados, reproduzidos, comprimidos, reformatados, filtrados, computados, programados e com o qual se interage. Espaços navegáveis se tornam uma *forma* das novas mídias. Fazendo uma relação com o conceito de flânser de Baudelaire, Manovich diz que um *flâneur* virtual ficará ainda mais satisfeito em não apenas percorrer uma simulação de espaço virtual, mas executar operações típicas da cultura computacional, como buscar, segmentar, mover-se por hiperlinks espaciais, e ser exposto a tipos de mineração e visualização de dados e informações. Tal experiência também se relaciona, na obra de Manovich, à operação definida como teleação.

A cibernovela, absorvendo essas características, poderia oferecer à audiência ambientes e interfaces em que será possível explorar, *visitar* espaços onde a trama se desenrola, onde vivem os personagens, percorrer e até manipular objetos, independente disso estar relacionado ainda a qualquer interferência que esse “estar” presente “dentro” da história pudesse causar. E para além dessas experiências se reduzirem simplesmente ao aspecto estético, podem estar amarradas a construções dramáticas, ao desenrolar e de extensões da história. O recurso, por exemplo, poderia ser usado para oferecer pontos de vista diferentes dos fatos, podendo conter elementos dramáticos mais profundos como aqueles que permitam uma experiência interpretativa diversa quando o todo só faz sentido na soma das partes que o usuário explora. Assim, da simples visualização de uma mesma cena ou ação por diferentes ângulos de visão possíveis, como se fossem diferentes câmeras, seria possível até construir um quebra-cabeça de interpretação da história. Cabe, como ilustração, o exemplo que Murray (2003) expõe e que poderia muito bem ser parte do enredo de qualquer cibernovela, embora tenha tema controverso. A situação é a do suicídio de um jovem apresentado na forma

de três narrativas possíveis do mesmo acontecimento, exploradas em função do que chama de natureza multiforme da narrativa eletrônica. A primeira narrativa dá conta de um passeio pela da mente do personagem na noite do suicídio, que pelo formato de hipertexto o usuário experimenta uma navegação pelas lembranças, ideias, pontos de vista e faz ele mesmo conexões semelhantes àquelas que o personagem supostamente fez para que decidisse por fim cometer o ato trágico. Todos os caminhos possíveis que poderiam levá-lo à concluir o contrário ou a enxergar uma solução diferente dessa apareceriam como bloqueados ou apagados, inacessíveis. Seria assim uma representação da oportunidade de se entrar na consciência do homem desesperado. A segunda representação possível aconteceria já no velório do personagem, e o usuário teria a oportunidade de navegar pelas percepções, lembranças e histórias de cada uma das pessoas ali presentes (família, amigos, colegas de trabalho) que tentam entender por si só a razão da tragédia e para isso acessando memórias pessoais, julgando-as e tirando conclusões que, seria possível ver, não coincidem necessariamente com a dos demais nem são capazes sozinhas de justificar o ocorrido. Isso só seria possível no conjunto, ou seja, delegado apenas ao usuário, que consegue porque vê tudo de todos os ângulos. Por último, seria criada uma experiência para dar conta de oferecer ao usuário uma simulação, garantindo o desfecho trágico, mas ao mesmo tempo dando ao usuário poderes de interferir em algum grau na sucessão de episódios e razões que levam a história para esse fim. Ao mesmo tempo que seria possível fazer com que o usuário entendesse profundamente as desilusões, falhas e desventuras que levaram o personagem ao seu destino, poderia ele com poderes limitados mexer elementos da história que supostamente evitariam ou adiariam esse fim. Tal qual Murray usa como exemplo, seria atuar como um Deus que, por exemplo, cria um encontro casual do personagem com uma mulher interessante e atraída por ele momentos seguintes em que ele fora abandonado pela esposa. Entretanto, o destino não muda, mas seria possível arranjar um final alternativo em que o personagem comete o ato, mas alguém vê ou chega em tempo de tentar reanimá-lo.

A partir dessa abordagem de narrativas e da oferta de uma história para consumo, Murray (2003) ainda chama a atenção de que não se pode transferir para

esses novos meios as mesmas expectativas estéticas de uma beleza estática ou de finalidade que são típicas dos meios lineares. Uma vez que se dê o desfecho, podem ser oferecidas diversas ferramentas outras de observação e entendimento tal como se o usuário passasse a ver tudo do ponto de vista de um observador externo. E o final da história em si, nesses casos, pode ser muito menos interessante do que as várias formas de se rever, analisar, reencontrar e visualizar tudo em retrospectiva, sendo esse o fim de fato da *narrativa*, o que estende o prazer com aquele objeto para além das fronteiras da apresentação ou fruição da história em si.

Ao se tornarem multiformes, caleidoscópicas ou labirínticas, tal como Murray (2003) sugere, a cibernovela também daria ao público a chance de decidir entre um ou outro caminho, entre um ou outro desfecho. Semelhante e complementar ao último exemplo visto acima, esse seria o caso de se construir uma rede de caminhos e desfechos possíveis, e que se dão atrelados às decisões que o usuário toma. Continua existindo uma determinação de rumos, conexões e sucessão de acontecimentos, encadeadas com ações e reações possíveis, mas a tomada de decisão a cada ponto interfere e limita as possibilidades seguintes, explorando assim a agência do interator.

Cannito (2009), ao comentar narrativas interativas, chama a atenção para a ideologia narrativa por trás dos jogos. Diz ele que a ideologia de uma narrativa clássica se define na escolha de cenas e de quem ou o que move a história (personagem, força social, destino) e o que se opõe a esse movimento. Em um jogo, quem move o enredo são os jogadores, mas isso não significa que não haja autoria ou ideologia. A diferença é que em um jogo a ideologia se define pelas regras que o autor criou para gerir e fazer funcionar o mundo ficcional. Uma narrativa interativa será o equilíbrio entre histórias que hora aceitam a interferência do público na determinação de caminhos e situações dramáticas, limitado por tais regras, hora são regidas por um narrador. Dar conta de oferecer isso de forma dosada e planejada é criar uma cibernovela que, como afirma Santaella (2007), dá conta das propriedades fundamentais da comunicação digital: imersão e interatividade que, não por acaso, são também aquelas que melhor descrevem as características fundamentais dos jogos eletrônicos. Não quer dizer

com isso que a cibernovela deva ser pensada literalmente como um jogo, mas deverá sim se aproximar dessas características numa harmonização disso com aspectos do folhetim que possam ser mantidos e até mesmo melhor explorados e intensificados através desses novos recursos.

Também como nos jogos eletrônicos, a exploração desses espaços de interação vão requerer habilidades de projeto ainda mais específicas, que trabalham não só na organização estrutural ou lógica dessa experiência e dessa narrativa, ou no projeto de interfaces intuitivas e facilitadoras da movimentação, acesso e navegação de conteúdos, mas na modelagem própria a esse tipo de consumo nos ambientes virtuais. Quanto mais realistas forem, mais contribuirão para a manutenção dessa imersão, e o processo de produção, seja ele como for, deverá obrigatoriamente incluir tais disciplinas e etapas de trabalho.

## **5.6**

### **Abertura à participação, a criação colaborativa e a redefinição do papel do autor**

A novela em todas as transposições que sofreu em sua história se manteve fiel a uma estrutura onde a narrativa é criação individual, escrita por um autor, que detém também autoria e autoridade sobre os rumos das tramas e personagens. Dois outros aspectos que caracterizam a novela, e sobretudo a telenovela brasileira, são em algum nível opostos a essa autoridade, mas em nada a alteram de fato. São eles: o fato de a novela ser uma obra de realização coletiva, onde produtores, diretores, cenógrafos e atores influem em algum nível no resultado final do que vai ao ar; e ser, sobretudo na sua versão brasileira, uma narrativa da nação (Lopes, 2009), no sentido de ao mesmo tempo que ficcional é também realista, elevada a recurso comunicativo e de autorreferência da nação brasileira. Nesse último caso, como visto, há uma alta interpenetração entre ficção e realidade, e entre quem cria e o público, mas que não é via de mão dupla, e toda interferência só se materializa enquanto interpretação do autor que segue tendo plena autoridade perante a obra criada. Na oposição disso verifica-se a explosão de fenômenos tais como os jogos de RPG e MMORPG. Cannito (2009), por

exemplo, fazendo uma amarração disso já com a televisão do futuro, diz que os universos virtuais são de modo geral espaços onde é possível democratizar a imaginação e a criação. Tomando o RPG como exemplo, há um mestre que define as regras, mas todo jogador tem uma dada liberdade de criação e iniciativa real de inventividade e cujas criações tem impacto no conjunto. O mesmo acontece com os MMORPGs, uma variação do primeiro, e cujos níveis de engajamento dos participantes são ainda maiores, principalmente quando comparados ao cinema ou à televisão. Por trás disso está a real sensação que os jogadores tem de posse desse mundo imaginário. Como regra, esses ambientes devem despertar nesses jogadores ou interatores não só o sentimento de que suas decisões e sua experiência com aquele universo fazem diferença para eles mesmos, mas também em relação às experiências dos demais jogadores. Cannito ainda conclui, refletindo sobre o futuro da televisão, que oferecer oportunidades para que espectadores participem também como criadores será um diferencial na criação do futuro, e que aqueles realizadores que dominarem o processo de fazê-lo terão maiores chances de sucesso.

Diante disso, não parece ter outra alternativa a cibernovela se não criar mecanismos, processos e condições para que essa cocriação aconteça, numa realização daquilo que seria o estágio mais radical da entrega da novela à interatividade. Excluindo os casos referentes a jogos, RPGs e relacionados, ainda são muito poucos os exemplos de uma efetiva cocriação envolvendo produtos ficcionais, sobretudo se limitarmos ao que tem ou tiveram origem na televisão ou formatos televisivos. Mas ao se entender narrativas de um ponto de vista mais amplo e envolvendo sobretudo fatos da vida real, essas histórias contadas de forma compartilhada e participativa já ocorrem, tangenciando fenômenos como do caso das invasões à Penha e ao Alemão mediados pelo Voz da Comunidade, já relatados. Mesmo que não tenham relação direta com uma novela, fica nítido que mudaram as dinâmicas pelas quais o público se relaciona com as histórias que são narradas nas mídias, principalmente quando essas dinâmicas envolvem ou tendem a se utilizar das redes sociais.

Por tudo isso, deverá ser próprio da cibernovela desafiar a audiência a trocar de papel, partindo de diversas entradas possíveis para essa criação no universo

ficcional concebido. Se uma novela se passa no Rio de Janeiro, por que não seria possível que a audiência atuasse na criação livre de ruas ou regiões periféricas àquelas onde as principais histórias se desenvolvem? Ou em uma história que faz breve referência a lugares no exterior onde apenas começam ou são resolvidas algumas tramas, por que não se entrega ao público a chance dele gerir um enredo próprio desses lugares e cujas criações ou efeitos poderão ser levados também para as demais histórias? Outra oportunidade está em deixar na mão da audiência a invenção de toda história pregressa dos personagens, em tudo aquilo que teria acontecido pouco ou muito tempo antes do período em que se desenrolam as tramas principais. Poderiam ser criados personagens secundários, ou mesmo núcleos inteiros cujas histórias e construção de personagens são geridas coletivamente pelo público, o que também pode se dar em um limite de tempo, como 24h ou uma semana, tendo os produtores que aceitar e lidar com os impactos que a engenhosidade do público tenha produzido nesse período de *liberdade*. No limite, poderia haver uma versão alternativa que seria cópia de quase todos os elementos da novela, sendo que esse universo inteiro e destino dos personagens são geridos pela comunidade, paralelo ao desenvolvimento das histórias no plano primário.

É necessário, assim, que se opere uma transformação no mesmo nível nas estruturas e lógicas de produção e consumo a que os produtos de mídia hoje (em especial os televisivos) estão sujeitos, num abandono ainda mais severo do paradigma atual de criação. É aceitar, por exemplo, uma mudança nuclear na forma como as narrativas são criadas, produzidas e em como se estabelecem os papéis e as relações entre autor (ou autores), o público e as histórias, numa entrega efetiva da história para que seja gerida coletivamente numa relação dialógica. A autoridade sobre a criação assim se diluiria, incorporando-se à obra o fluxo de contribuições e conversas em rede (que de fato já ocorrem em torno das histórias das novelas). E criariam-se um ou mais pontos de conexão (tal como conectores em uma rede), que teriam então a responsabilidade de reger tal coletividade, de acordo com o conjunto de regras e limites estabelecidos, mesmo porque essa gestão se torna tão complexa que a centralização do controle sobre toda criação seria inviável. O que não quer dizer que extinguem-se os controles de regras que

seguiriam demandando uma maior centralização, responsabilidade de um ou pequeno grupo de autores, mas estes investiriam seus esforços criativos em algo diferente do que hoje estão acostumados, executando um trabalho mais próximo dos *autores procedimentais*, para adotar o conceito cunhado por Murray (2003).

Diz respeito, nesse caso, ao controle sobre determinados níveis de escolha artística, como na especificação dos elementos da estrutura abstrata mais primitiva, incluindo aquelas que moldam a interação e criação dos interatores. Definem, assim, componentes da história, como enredos, desafios, temas, regras para que eventos ocorram e relação entre eles, mas também como o usuário poderá se mover, o que poderá explorar, sobre que aspectos poderá atuar interferindo e criando, e como se relaciona com demais interatores. Nesse nível, definem-se categorias de personagens, perigos, recompensas, lugares, experiências de jornadas e modos pelos quais cada instância dessas deve variar dentro da história. Além disso, também definir quais serão as primitivas de participação - que precisam ser muito claras, como dizer que no máximo os interatores poderão movimentar esse ou aquele objeto, ou decidir sobre esse e aquele rumo da história e sob quais regras suas ações podem influenciar as ações de outros interatores, personagens e enredos da história.

Isso, entretanto, só é possível em escala se, como defendido no primeiro tópico deste capítulo, a cibernovela existir transposta para a representação e linguagem dos computadores, pensada como uma matriz e segundo os princípios da linguagem das novas mídias. Murray (2003) diz que o ciberdrama que vislumbra é uma mistura da atração imersiva de uma história autoral, tal qual as criadas hoje para televisão e onde a telenovela se encaixa, com a agência ilimitada dos MUDs. A autora destaca o fato de que algo criado que fosse totalmente desprovido de qualquer criação externa, como no caso de darmos aos próprios interatores a tarefa e responsabilidade de inventar o mundo ficcional por conta própria, levaria estes à exaustão pela dificuldade no estabelecimento das fronteiras da ilusão. Assim, se parte da criação é entregue aos interatores, também a existência desse grupo central de criadores é fundamental, como um negociador desses limites. O que não quer dizer censurar a criação dos interatores, mas assegurar que a improvisação que surge siga alguma coerência e seja capaz de

enriquecer o todo, empurrando a história e aquela dada experiência para o lugar onde se deseja que ela chegue. Essa tensão, entre a autoria externa e a liberdade de criação dos interatores, deverá ser algo cuidadosamente gerido, uma vez que o encantamento e os prazeres necessários para a atratividade desse produto, provenientes da imersão e interatividade, localizam-se no ponto de equilíbrio destes dois processos. Em suma, a autoria procedimental, como a própria autora descreve, é aprender:

Como criar personagens modelando seus comportamentos, como criar enredos determinando as regras segundo as quais as coisas devem acontecer e como estruturar a participação dos interatores num repertório de gestos expressivos (Murray, 2003, p. 256).

E conclui dizendo:

Os ciberdramaturgos exercerão o controle autoral por meio de técnicas de autoria procedimental, que lhes permitiriam ditar não apenas as palavras e imagens da história, mas as regras segundo as quais essas palavras e imagens apareceriam. [...] As plateias do futuro terão como certo o fato de que irão experimentar a visão de um autor procedimental ao atuarem dentro de um mundo imersivo e manipularem os materiais que o autor tiver fornecido a elas, em vez de apenas os lerem ou observarem. [...] As plateias aceitarão o exercício da agência como parte da experiência estética, assim como, hoje, achamos natural ter de andar ao redor de uma escultura de Degas para experimentar toda a sua beleza, em vez de apenas parar diante dela como fazemos com seus quadros (Murray, 2003, p. 257).

Como exemplo de um bom equilíbrio entre essas forças de autoria, Manovich (2001) recorre aos jogos eletrônicos. Embora se mantenha a autoridade conferida a um autor sobre boa parte do processo e conteúdo, algumas lacunas também são deixadas propositadamente para serem preenchidas e produzidas pelos consumidores. Esse equilíbrio, segundo Manovich, se dá no nível de operações, com a constituição de uma rica biblioteca de elementos e regras procedimentais e na definição de o que dela estará aberto e fechado para acesso dos usuários.

Referenciando também os jogos eletrônicos, especialmente dos tipos MMOGs e MMORPGs, Santaella (2007) comenta a dicotomia entre a improvisação e a exigência de um comando central, lembrando que os profissionais que geralmente integram esse grupo têm também a missão de entrarem no jogo para ajudar jogadores na criação de narrativas, eventos, conflitos e desafios nos quais os jogadores possam se engajar. Ao observarem atentamente o andamento do jogo, fazem com que a matriz de regras e estruturas narrativas e dramáticas possíveis evolua com o tempo, bem como o intercâmbio entre regras e jogadores, e que aos poucos esse contexto passa a diferir substancialmente daquele original criado.

Outra função possível do autor procedimental nessa dinâmica poderia ser definida como algo que poderíamos extrair da expressão *hub*, ou seja, um “interconector”. Especialmente quando observamos a dinâmica que se estabelece nas mídias sociais emerge um tipo de papel na condução da narrativa que, além da autoridade criativa que lhe é conferida, tem como função primordial a de interligar, recebendo e redistribuindo fragmentos que chegam a ele pelas ligações democráticas que possui. Essa rede interage com ele, seja acrescentando fatos na história ou iniciando conversações a respeito, e a esse conteúdo ele reage respondendo ou simplesmente distribuindo, fazendo então com que todas as pessoas que seguem a história tendo ele como referência de ponto de vista narrativo recebam não apenas o que cria, mas o que todos que se conectam a ele criam e que ele retransmite. O resultado, portanto, é de uma história cuja narração é a junção da visão dele dos fatos, somada à rede de outras visões, em forma de relatos e narrativas que se ligam ao *hub*, tendo este interferência direta ou não na mensagem que leva para frente.

Diante disso, para que se abra o produto a uma criação colaborativa, e se faça funcionar essa engrenagem, é preciso pensar como se o ato atual de narrar fosse na cibernovela elevado a uma função *divina*, de modelagem da matriz que inclui não apenas os elementos capazes de compor a história, mas todas as regras e funcionamentos da relação entre esses elementos que permitem que a vida nesse mundo simulado se dê em uma determinada ordem e limites. Na relação com a já comentada camada de software, pode ainda ser pensada como a programação de

algoritmos que vão acessar e manipular, seguindo um determinado conjunto de regras, a organização de todos os elementos que ali existem ou serão criados para se contar e se interagir com aquela história.

## 5.7

### **A essência ressignificada: ritualização, gancho e serialização pensados sob nova perspectiva**

Ao longo da análise e definição dos norteadores descritos acima, chama a atenção o fato de que eles não dão resposta explícita a três propriedades da telenovela que justamente são aquelas que de forma marcante se mantiveram características em todas as transposições que o gênero sofreu desde o folhetim até a telenovela: a ritualização, o gancho e a serialização. Isso acontece porque tais propriedades também são aquelas que mais se harmonizam com propriedades intrínsecas aos meios jornal, rádio e televisão, que mesmo com suas diferenças tecnológicas, estéticas e materiais, compartilham fundamentos na organização da sua oferta para o consumo (são meios de massa, lineares, de consumo programado no tempo e unidirecionais). Costa (2000) diz que essas características estão na base de um modelo narrativo milenar, mas que ao mesmo tempo, como afirmam Fachine e Figueirôa (2009), se relacionam com tendência de uma cultura de massas.

As novas mídias quebram com essa tradição. Mesmo sendo capazes de emular tais experiências, os novos meios são por natureza diferentes e em alguns casos opostos a essas características. Ou seja, são não-lineares ou multilineares, são bidirecionais ou interativos, são assíncronos e potencialmente ilimitados em relação a organização de uma oferta no tempo, uma vez que esse encadeamento está, via de regra, na mão dos usuários com o conteúdo disponível em sua totalidade de forma simultânea e a qualquer tempo. Dada essa incompatibilidade, surge a questão: se ritualização, gancho e serialização, tão característicos da narrativa folhetinesca, desaparecem nas novas mídias, a ausência disso no produto faz com que ele deixe de ser *novela*?

Essa poderia ser uma interpretação possível, desde que estivéssemos limitados a entender tais propriedades em suas manifestações mais literais ou formais, como associar ritualização à repetição, redundância e recorrência; ou o gancho às cenas interrompidas de suspense; e a serialização como a quebra de uma história em uma oferta fragmentada que se desenrola numa dada frequência no tempo, rigidamente programada. A proposta aqui, no entanto, é desconstruir e aprofundar esses recursos em conceitos mais amplos, onde esses dispositivos remetem a aspectos da experiência humana. Assim, é possível argumentar que possuem sim correspondentes ou substitutos nas novas mídias, que cumprem funções muito semelhantes, mesmo que a partir de novos paradigmas de consumo e moldados pela linguagem e experiência que as novas mídias proporcionam.

Costa (2000) sugere que o gancho, por exemplo, é aquela propriedade que melhor caracteriza a novela e a narrativa árabe-folhetinesca do qual se origina, e que também inevitavelmente se conecta à ritualização e à serialização. A autora diz que o gancho é o provocador de uma importante desestabilização no mergulho da narrativa, do chamado processo projetivo, e que faz o leitor ou espectador voltar ao que chamou de *própria contingência*. É uma interrupção que, ocorrendo nos momentos de tensão, impede que se dê um certo relaxamento que seria resultado da confirmação da ação. São definições que tornam o gancho, antes de qualquer outra coisa, o adiamento do prazer e tudo a que isso se relaciona na experiência humana. Costa argumenta que este recurso estaria ligado ao que chamou de força pulsional do desejo, inerente ao processo narrativo, e que remete à repressão que a cultura promoveria e reminiscência de prazeres arquivados na memória. O gancho estaria no núcleo essencial desse processo no qual a narrativa se insere e que envolve temporalidade, desejo, memória e projeção. Além disso, também está associado à natureza psicossocial humana, ligado à frustração, partindo do entendimento de que frustração e satisfação não são sentimentos opostos, mas faces de uma mesma experiência. O gancho ainda pode ser visto, e por tudo isso, como aquele recurso próprio e oportuno de tramas que já são conhecidas e cujas estruturas são explícitas, opostas à surpresa, à inovação e ao aleatório, e assim o gancho pode ser visto como o responsável de fato pelas maiores emoções, e pelo prazer da tentativa de se adivinhar inclusive o momento

do corte. A autora também associa o gancho à remissão ao infinito que as narrativas dessa natureza possuem, fundamental como uma representação simbólica da eternidade, do sentimento de continuidade e perenidade existencial que são profundamente atrativos pela consciência e ansiedade que temos diante da inevitável finitude da vida. O gancho, sobretudo pelo fato de o desfecho dessas histórias ser em grande parte previsível, renova a esperança de continuidade e anseio do infinito.

Em uma primeira análise, convém destacar a forma que a experiência se dá nas novas mídias e que se liga a alguns desses conceitos, como o adiamento do prazer, a frustração e satisfação ou essa força pulsional. Convém resgatar o tipo de experiência que as novas mídias oferecem em confronto com aqueles sentimentos que o gancho provoca, da forma como empregado nas novelas e analisado por Costa (2000). A ideia do infinito, por exemplo, ou a própria infinitude, é próprio do reconhecimento desses novos meios. E se as mídias tradicionais precisavam reforçar a repetição e a continuidade para satisfazer uma sedução pela infinitude, as novas mídias, ao contrário, se veem desafiadas a fazer justamente o contrário: minimizar a ansiedade que causa a sensação constante que se tem da falta de dimensões temporais e espaciais típicas especialmente da Internet. A própria realização da cibernovela, sobretudo nas propostas de hiper-fragmentação e explosão das narrativas, combinadas com a cocriação e interferência na história pelos usuários, já estabelece por si só um contexto perceptível de infinitas possibilidades, onde a renovação da esperança de continuidade e anseio pelo infinito é nato e carecerá, ao contrário do que o gancho como recurso se propunha a reforçar, de encontrar meios de neutralizar boa parte da ansiedade que isso causa. Em relação à oposição entre frustração e satisfação, onde o gancho funciona mantendo viva a memória daquela ação suspensa, mais uma vez será natural da narrativa multiforme e participativa do qual se constituirá a cibernovela a interrupção, a suspensão temporária entre ações e seus desfechos como algo inerente a um formato de história que seguirá sendo obra aberta e cuja narrativa é criada ao mesmo tempo em que se realiza. Adiciona-se aí o efeito participativo e de cocriação que, da mesma forma, estabelece ainda mais um nível natural de interrupção, quando depende de impulsos criativos, realizações materiais, ou

ainda tomada de decisões - muitas vezes da própria audiência - em oposição a depender da exibição de um determinado capítulo em um determinado horário.

Há também, antes de qualquer coisa, a necessidade de se reforçar uma diferença primordial e que as narrativas que circularem nesses novos meios estarão sujeitas: a interatividade. Ou seja, o gancho, existindo da forma que existir, terá antes de qualquer coisa seu uso como recurso condicionado ao fato de que o controle sobre a fruição da narrativa não é exclusivamente do autor, mas também do consumidor. Por mais que tais interrupções e adiamentos possam ser ainda usados e previstos no desenrolar da história, as fragmentações, reorganizações e diferentes pontos de vista possíveis serão em muitos casos controlados pela audiência, e o uso literal do artifício acabaria dissolvido, perdendo importância, além de adquirir enorme complexidade de controle.

Assim, independente da manifestação literal do gancho, as razões pelas quais ele existe e os sentimentos que evoca podem ser encontrados e serão também constituidores da cibernovela que se materializa nas novas mídias.

Da mesma forma, a ritualização se estabelece nos meios tradicionais pela repetição, pelo cerimonial, acontecendo sempre em um mesmo tempo e espaço do cotidiano, tal como Costa (2000) afirma, e que remete a um pacto de fidelidade, crucial para se manter a atratividade desse modelo de narrativa. Diz a autora:

Esse processo revelador é, pois, iniciático e mágico, instituidor de identidades individuais e coletivas e, por isso, instaurador da organicidade entre sujeito e cultura. Para que isso aconteça, como os próprios mitos revelam, é preciso que os processo narrativos se deem de forma regular, periódica e ordenada, ou seja, ritualizada. A ritualização implica o estabelecimento de um espaço, da legitimidade do narrador e da forma e gesto da narrativa, criando-se um arquétipo que é imitado ou repetido ininterruptamente. Esse modelo exemplar de narrativa é a sua forma ritualizada (Costa, 2000, p. 45).

Nas telenovelas esse rito e pacto de fidelidade se manifestam diretamente, na sua forma programada e em seu conjunto de narrativas onde uma sucede a outra no tempo, numa variação do mesmo. O ciberespaço não se presta a essa ordenação no tempo, mas não significa que não se estabeleçam ritualizações de comunicação e consumo. Na medida em que seu uso se torna cotidiano, é bastante

razoável afirmar que as atividades se tornam rotinas e para alguns desses casos também hábitos e ritos, com a diferença apenas de que não é o meio ou o programa que determinam, mas o próprio usuário, a partir das alternativas e caminhos que lhe são oferecidos. Essa é justamente uma das formas com que os usuários podem lidar com a angustiante infinitude do meio, organizando e filtrando em ciclos a apreensão desse infinito que se coloca à disposição. As formas e recursos de navegação, filtro e experiência de consumo, sobretudo na facilitação da fruição, influem no estabelecimento dessas rotinas. A diferença, entretanto, está no fato de que criar esses caminhos não pode significar limitar as possibilidades para forçar uma única forma, uma única ordem, sob o risco de gerar efeito contrário e afastar o usuário. Deve-se facilitar os caminhos e oferecer opções de organizações e ordenações para que se consolidem essas rotinas, mas que não sejam poucas ao ponto de parecerem limitadoras da sensação de liberdade e de estar no controle que é parte do que as novas mídias oferecem.

Para a serialização valem os mesmos princípios, já que pode-se assumir que ela está presente naturalmente na dinâmica de criação e realização que esse modelo hiper-fragmentado e participativo de narrativa cria. Nesse caso, entretanto, o equilíbrio está em ser capaz de manter acessíveis e evidentes determinados fios da história que amarram os demais, ou mesmo amarram as razões e regras pelas quais a fragmentação das histórias se dá, funcionando mais uma vez como âncora à constante incompletude que as novas mídias geram. A cibernovela, ao fundir o folhetim com o ciberespaço, precisará incorporar uma característica importante e em parte disruptiva desse tipo de narrativa, que é da percepção de que não há hora marcada para a sequência ou a continuidade (pelo menos via de regra, embora essas pausas possam ser criadas desde que usadas com parcimônia). As novas mídias são uma janela para um mundo que não para e que continua existindo e se desenvolvendo independente da determinação de haver um espaço no tempo para que esse movimento seja observado. O que não quer dizer que o tempo *real* não possa ser fracionado e serializado, porque assim é, mas em função de unidades em que se organizam a própria vida humana (horas, dias, semanas, jornadas, ações e atividades), cada uma com suas demarcações de início, meio, fim e recomeço. Ao invés de se apoiar em capítulos, unidades criadas

para se encaixarem nessas rotinas, a cibernovela se funde, se organiza e tende a se referenciar diretamente em função de uma serialização que já é própria das atividades rotineiras do ser humano, dentro e fora da história.

Em resumo, é possível afirmar que a maior diferença na manifestação dessas características em um novo modelo de novela nas novas mídias é que isso tende a deixar de ser *artificial* para se tornar *natural* do meio. Esses aspectos deixam de ser recursos ou dispositivos da narrativa para se manifestar naturalmente na dinâmica de construção da história e das relações de consumo e criação que se estabelecem, seja com o conteúdo ou entre os agentes. E muito dos esforços de gestão da boa experiência oferecida pelo produto talvez tenha que ser na limitação da manifestação ou percepção desses aspectos em demasia.