

NARRATIVAS CONVERGENTES

ALMIR ALMAS
DEISY FEITOSA
FERNANDO MOURA
(ORGS.)



APRESENTAÇÃO

Este livro é publicado em duas línguas, português e espanhol, sem tradução de uma para a outra. A proposta é justamente possibilitar uma leitura convergente, que acompanhe o que propomos no escopo do livro, falar das narrativas convergentes. Talvez possa soar estranha essa mistura de idiomas. Não o é. As narrativas convergentes que a atualidade nos apresenta também podem soar estranhas, ou terem soado estranhas em algum momento. Não são. São o modo como se articulam as linguagens de uso e de produção na semiosfera do fazer audiovisual nessa atualidade cada vez mais conectada, cada vez mais diversa, cada vez mais inovadora. Com o propósito de ser uma narrativa convergente, abrimos uma chamada para pensadores que falam e escrevem nesses dois idiomas. Assim, entregamos o presente livro.

Este trabalho é fruto de convênio que estabelecemos entre a Universidade de São Paulo (USP, Brasil) e a Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF, Argentina). Da USP, a coordenação se dá pelo Observatório Brasileiro de Televisão Digital e Convergência Tecnológica (OBTED) e pelo LabArteMídia, Laboratório de Arte, Mídia e Tecnologias Digitais (LabArteMídia), sob a liderança do Prof. Dr. Almir Almas e da Profa. Dra. Deisy Fernanda Feitosa; da UNTREF, pelo Programa de Investigación Aplicada en Narrativas Audiovisuales en Tiempos de Convergencia Digital y Cultural (PIANAC), del Instituto de Investigaciones en Arte y Cultura Dr. Norberto Griffa, sob a liderança do Prof. Dr. Fernando Carlos Moura e do Prof. Sergio F. Romero.

Desde a chamada para o recebimento de contribuições, os organizadores destacaram o caráter latino-americano da publicação, pois o objetivo era pensar a convergência dentro do escopo das semelhanças, diferenças e contradições que esta traz às narrativas audiovisuais na área de mídia e entretenimento desta região. Por isso, o foco de nossa proposta de publicação é entender a região latino-americana e os laços de convergências existentes entre as diferentes produções audiovisuais em português e espanhol nos últimos anos e como as transformações advindas do digital geraram sinergias e conexões entre elas.

A partir da publicação desta obra, talvez possamos pensar em ações conjuntas na cadeia de distribuição audiovisual da região, bem como na construção de uma reflexão crítica e teórica conjunta de nossos fazeres. Em tempos de convergência, como o que se vive hoje, em que se convergem não apenas tecnologias, como também conteúdos, nossa iniciativa busca refletir sobre as narrativas que se constroem em ambas as línguas, inicialmente, no caso deste livro, no Brasil e na Argentina, com o propósito de entender as especificidades que se dão no âmbito da cultura da convergência, e, em especial, na convergência digital.

Falar de convergência é falar tanto dos avanços que se dão no âmbito das tecnologias comunicacionais no mundo de hoje, como também do que está na ponta final de linha, em última instância, do conteúdo que chega ao público. A possibilidade de conexões cada vez mais rápidas, seguras e potentes, a disseminação e aumento das mais diversas plataformas de entretenimento, o desenvolvimento das inteligências artificiais, tudo isso gera impacto tanto nos modelos de negócios, quanto nos procedimentos de criação, produção, distribuição e consumo de conteúdos audiovisuais.

Dessa forma, os textos aqui publicados conversam entre si e apresentam olhares diferentes sobre as narrativas convergentes.

No primeiro capítulo, tratamos dos Fluxos televisivos: TV 3.0 e multiplataforma, abrindo com o texto dos autores Soraya Ferreira e Almir Almas, *A TV Expandida nos fluxos comunicacionais: da TV para a web; passando pelo texto de Fernando Carlos Moura, TV 3.0: del canal a la aplicación, del broadcast a la TV híbrida, e finalizando com o texto de Sergio F. Romero Chamorro, Los canales públicos de TV en tiempos de convergencia digital y cultural. Una propuesta marco para su transformación en pos de sus objetivos como Radiotelevisoras de Servicio Público.* Soraya Ferreira e Almir Almas debatem as transformações que a convergência traz para a comunicação, e a televisão, em específico, com as rupturas dos limites entre dispositivos, linguagens e tecnologias. Os autores também trazem luz mais uma vez sobre o conceito de Semiosfera Audiovisual e as transformações na linguagem de uso e linguagem de produção. O texto de Fernando Carlos Moura analisa a evolução do padrão ISDB-TB e a transformação da TV aberta em um modelo híbrido onde a recepção por espectro se transforma em recepção por meio de aplicação em streaming. Já o texto de Sergio F. Romero analisa como tornar as emissoras de serviço público mais acordes ao momento e onde se criem mundos coerentes em relação a um dever social de ser; conhecer cada vez melhor as comunidades e estabelecer possibilidades de jornadas de usuários por meio de vários formatos de conteúdo disponíveis em diferentes plataformas de mídia.

No segundo capítulo, *A narrativa no centro – linguagem, enunciação e Imersão*, inicia-se com o texto *Realidade virtual: transformações na linguagem cinematográfica*, de autoria de João Knijnik, em que o autor fala de realidade virtual e a impressão da realidade no meio audiovisual, destacando o senso de presença que as obras em VR possibilitam; e fala também do que se identifica como o nascimento de uma nova gramática para o meio. E este capítulo finaliza com o texto de Gabriel Romero, *Una reflexión sobre el guión desde la perspectiva de la producción en tiempos de convergencia digital y cultural. Estas formas casi infinitas*, em que o autor trabalha a ideia de um modelo comum para pensar o processo narrativo que permita desenhar narrativas que construam um mundo, personagens e conflitos agnósticos às plataformas para mais tarde serem atualizados.

No capítulo 3, intitulado *Inovação, tecnologia, linguagem e narrativa*, as autoras Carolina Berger e Mariana Brecht apresentam os textos *(Meta)ensaio sobre uma experiência de ritualidade expandida na realidade virtual* e *A narrativa além da trama: uma abordagem empírica da função do design de narrativas em jogos digitais*, respectivamente. Mariana Brecht, em seu artigo, explica como se dá a atuação do profissional que atua no designer de narrativas (ou narrative design) – um ator recente na indústria de jogos global – a partir da própria experiência em três projetos, com “gêneros de jogabilidade diferentes”, realizados para a indústria de jogos brasileira.

“A Linha”, “YUKI” e “Relic Hunters Legend”. A partir deles, apresenta três classificações de narrativas: narrativa como impulso, narrativa como contexto e narrativa como atribuição de sentido. No artigo, a autora fala da relevância do papel executado pelo designer de narrativas na construção de um jogo imersivo, indo além de construir a história do jogo, ao permitir, por exemplo, ações de interatividade e a construção da história por meio de cocriação. Carolina Berger, por sua vez, explica como se deu o processo de construção da obra imersiva *Virtual Ritual*, considerando aspectos como roteiro/narrativa, construção de personagens (interpretados por avatares), áudio, trilha sonora, produção e técnicas de captura de movimentos e de volumetria.

Ela compartilha, ainda, como se deu a interação do público com a obra, durante as mostras que realizou. Vale dizer que a obra é uma experiência que interrelaciona as origens rituais e naturais da virtualidade, a experiência de corpo, a tecnologia digital e o estado de presença. Trata-se de um esforço da autora para estimular a consciência corporal, mesmo diante de aparatos tecnológicos e digitais. Por meio de seus estudos e obras imersivas que realiza, ela busca entender como a realidade virtual afeta a cognição, as emoções e como o cérebro assimila o mundo virtual ou a simulação de mundos construídos.

Três textos em espanhol compõem o capítulo 4 deste livro e abordam Transmídia, ciência e educação. Em *Comunicación pública de la ciencia: transmediatizar el libro universitario. El caso del libro Fidel Roig Matóns, pintor del desierto*, Claudia Bermejillo, a autora, utiliza um estudo de caso para mostrar como é possível transpor fronteiras de tempo e espaço e levar a arte de outros tempos aos públicos contemporâneos, e de que maneira o livro impresso em papel pode ser parte do universo transmídiático. O texto *Estrategias transmediáticas en las narrativas científicas audiovisuales: estudio comparativo entre Argentina y Brasil*, de autoria de Almudena Muñoz Gallego e Natalia Segura, realiza um detalhado estudo comparativo. Eles afirmam que não há como estabelecer um padrão estético ou um modelo transmídia dominante porque são dois ambientes de consumo de mídia diferentes, mas mostram uma preocupação em criar um cosmos que permita o acesso ao seu conteúdo a partir de diferentes plataformas. Finalmente, o artigo *Producciones transmediales en territorio argentino: Estructura de medios*, de Celeste Marrocco, realiza um estudo cronológico onde analisa produções transmídia e define, por meio de organogramas, as funções transmídia desses projetos e os seus objetivos, afirmando que estes projetos criam construções sólidas de universos que respondem às preocupações e aos objetivos de seus realizadores, buscando a experiência emocional como um de seus principais objetivos.

Para finalizar o livro, trazemos uma abordagem sobre Narrativas Imersivas e IA, com dois textos em português e um em espanhol. O primeiro, dos autores Carlos Federico Buonfiglio Dowling Kellyanne Carvalho Alves e Francisco Alves Filho, *A Arte e a Maneira de uma Escrita Artificial: processos criativos de roteiros seriados rondando a IA*; o segundo, *Qué narrar cuando no hay más realidad*, é um ensaio de Carlos Turdera; e o terceiro e último texto de Eduardo Acquarone e Deisy Fernanda Feitosa, *Memórias ilustradas: narrativa jornalística apoiada por vídeo 360º e inteligência artificial*. Carlos Federico Buonfiglio Dowling Kellyanne Carvalho Alves e Francisco Alves Filho, a partir de estudo de caso de dois processos de produção audiovisual realizados na Universidade Federal da Paraíba, tratam do uso da Inteligência Artificial (IA) no processo criativo de uma produção audiovisual, desde a ideação e a roteirização. Para os autores, as capacidades de Machine Learning e Deep learning permitem, por meio de processamento e análise de dados, a criação de processos narrativos. Carlos Turdera discute sobre o que narrar, como entender a desmaterialização dos processos, e tenta encontrar uma narrativa latina, tomando mão, para finalizar do uso do ChatGPT para fechar suas ideias. Já Deisy Fernanda Feitosa e Eduardo Acquarone partem da conceitualização de jornalismo e chegam ao jornalismo digital da era das convergências e inovação tecnológica, inclusive, destacando suas características e fases.

Os autores introduzem o tema do jornalismo imersivo e trazem algumas obras dessa linha, do Brasil e do exterior, para ilustrar o uso da realidade virtual como ferramenta de "empatia". Por fim, Deisy Fernanda Feitosa e Eduardo Acquarone trazem como estudo de caso a obra, de não-ficção em VR, intitulada *Dona Maria - Direitos Violados*, realizada no âmbito do convênio "Collaborative OnLine International Learning (COIL) / Virtual Storytelling Application and Toolkit (VSAT)", entre a Universidade de São Paulo (USP) e a Oxford Brookes University (OBU).

Um projeto liderado no Brasil pelo professor Almir Almas, e na Inglaterra, pelos professores Eric White e Athene Reiss. A obra denuncia traços fortes da prática do trabalho escravo no Brasil - ou “análogo à escravidão”, como é chamado pelo sistema de justiça. Além da realidade virtual, os autores tomaram a Inteligência Artificial como recurso para ilustrar os lugares por onde Dona Maria passou, a partir de suas memórias.

A partir daquilo que foi apresentado, é possível ter um retrato, ainda que por amostragem, do cenário latino-americano no que diz respeito à produção de narrativas digitais, imersivas e convergentes, nos mais variados formatos. Como já colocamos em nossa chamada, que esta primeira iniciativa possa, então, fornecer ferramentas teóricas e críticas para estudarmos as articulações, interferências e conflitos entre os relatos transmídiáticos de “fatos factuais” e “fatos ficcionais”. E possa fazer inferências sobre as transformações nos modos de criação, produção, distribuição, circulação, consumo e recriação dos conteúdos narrativos que circulam nos complexos circuitos emergentes das redes digitais e seus correspondentes formatos analógicos. Por fim, e que possa também entender quais foram as principais mudanças de consumo e se estas afetaram a produção audiovisual, entre outras inferências, sem esquecer a cadeia audiovisual como um todo.

Que este livro seja apenas o pontapé para a organização de muitas outras obras coletivas com esse propósito, de forma que possamos ter um panorama ainda mais ampliado do que têm feito os nossos hermanos e irmãos, não só na Argentina e no Brasil, mas em vários países desse nosso pedaço de chão do continente americano de nome América Latina. Boa leitura!

Os organizadores