

A Televisão Digital Interativa no Brasil: possibilidades de consolidação e contradições no encontro das políticas públicas com o mercado e o olhar do espectador

Interactive Digital Television in Brazil: consolidation
possibilities and contradictions in meeting of public
policy with the market and the sight of the viewer

Márcio Carneiro dos Santos | mcszen@gmail.com

Professor Assistente do Departamento de Comunicação Social da UFMA na área de Jornalismo em Redes Digitais. Coordenador do Laboratório de Convergência de Mídias – Labcom

Resumo

O presente artigo tem como objetivo descrever algumas das possibilidades que o novo Sistema Brasileiro de Televisão Digital (SBTVD) pode incorporar à experiência de ver televisão quando se utiliza de aplicações de interatividade, propondo ao espectador um tipo diferente de contato, que supera a condição de passividade do modo de difusão unidirecional, mas que, ao mesmo tempo, não pode competir com a experiência customizada que a internet oferece aos seus usuários. As contradições entre a proposta como política pública e sua dependência do mercado para estabelecer-se também serão detalhadas como fatores de risco ao projeto governamental.

Palavras-chave: TV digital; interatividade; convergência.

Abstract

This article aims to describe some of the possibilities that the new Brazilian System of Digital Television (SBTVD) can incorporate to the experience of watching television when using interactive applications, offering to the viewer a different type of contact, which overcomes the passivity condition of the one-way broadcast mode, but at the same time, can not compete with a customized experience that the internet offers its users. The contradictions between the proposal as a public policy and its dependence on the market to establish themselves will also be detailed as risk factors for the government projet.

Keywords: digital TV; interactivity; convergence.

TELEVISÃO DIGITAL E INTERATIVIDADE COMO POLÍTICAS PÚBLICAS

O desenvolvimento pela academia nacional do Sistema Brasileiro de Televisão Digital (SBTVD) com sua ainda pouco conhecida característica da interatividade, é um desses eventos que tem, pelo menos potencialmente, a capacidade de alterar o cenário onde, o até então comportado espectador de televisão, passa a ter possibilidades novas, mudando seu status diante do dispositivo televisivo e incorporando a capacidade de escolher, participar e manifestar-se de forma mais direta e efetiva.

O SBTVD foi criado através do Decreto Presidencial nº 4.901 de 2003 que, em termos gerais, não considerava apenas o aspecto técnico do desenvolvimento da televisão, mas também seus impactos sobre a sociedade. Em termos de interatividade, as premissas básicas que guiaram a definição da TV Digital no Brasil seguiam o raciocínio de que, num país de dimensões continentais, onde a internet ainda está distante de chegar à maioria dos lares, a televisão, presente em mais de 90% dos domicílios brasileiros, poderia fazer o papel de instrumento de inclusão digital, oferecendo a todos novos serviços e possibilidades antes inexistentes.

De certa forma, a ideia da TV como fator de “integração nacional” parece ser retomada em novos termos, revigorada pelo potencial da digitalização dos conteúdos audiovisuais e da promessa de entregar agora, junto com eles, softwares, aplicações com as mais diversas finalidades e ainda, com o que se convencionou chamar de canal de retorno, a chance de abrir uma via bidirecional de comunicação num meio até então eminentemente unidirecional, criado para o modelo do broadcast, ou seja, de um para muitos.

É óbvio que o termo interatividade, quando isolado da ideia de uma aplicação, um software desenvolvido com uma finalidade específica, não é privilégio, nem foi inventado pela TV Digital. Os espectadores sempre interagiram com a TV, escrevendo cartas, ligando para a emissora e, principalmente, mantendo ou não a sintonia em determinado canal na forma mais básica de interação.

Já nos tempos atuais, os veículos tem se voltado para a internet num movimento quase que obrigatório na sua eterna busca pela audiência. É cada vez mais comum o direcionamento para o site dos programas, onde via chats, grupos, listas de discussão, blogs, Twitter e todo o repertório das mídias sociais são oferecidos a esse espectador como formas de participar e interagir com a programação da TV aberta.

Definir interatividade tem ocupado muitos estudiosos do assunto. Quando o foco é interatividade na televisão digital, alguns autores partem de conceitos da Internet, outros da computação, artes, comunicação. Apesar da falta de consenso sobre o conceito, a maioria das definições aponta para a transmissão de software junto à programação audiovisual visando melhorar a comunicação entre emissor e receptor da mensagem. (BECKER; ZUFFO, 2009, p.47).

No presente trabalho usamos o termo interatividade no sentido de designar possibilidades tecnológicas específicas ligadas à TV Digital, baseadas em soluções técnicas que envolvem hardware e software, incluindo o conceito de middleware – este último um ambiente de execução e processamento de aplicações, que fica literalmente no meio de dois tipos de softwares diferentes, intermediando a troca de informações entre um sistema operacional (como o Linux) e o software de aplicação, que tem por objetivo criar um ambiente de contato com o usuário final.

Esse sistema de três níveis pode ser organizado em dois sentidos:

Uma aplicação de TV digital é uma coleção de informações processadas por um ambiente de execução (middleware) para interagir com um usuário final. O processamento pode ser de natureza declaratória (indica “o que” deve ser feito) ou procedural (indicando “como” deve ser feito). (FERRAZ, 2009, p.30).

Com a interatividade do SBTVD, uma aplicação com determinado propósito será transmitida junto com o fluxo audiovisual, processada ou rodada no conversor interno ou Set-top box (STB) através de um software intermediário residente, no nosso caso o Ginga, middleware criado para compatibilizar o sistema operacional que roda no conversor com a aplicação que será enviada.

No momento atual do desenvolvimento vários programadores têm desenvolvido aplicações através das linguagens NCL (declarativa) e LUA (procedural) com o objetivo de testar o código e a operacionalidade do Ginga nesse novo cenário. O site do Clube NCL¹ é um bom exemplo para quem quer ver o que tem sido produzido na área. As aplicações começaram a ser categorizadas de acordo com a área de interesse em que atuam. Assim uma aplicação de *t-learning* é uma aplicação de interatividade em TV Digital para a área do ensino, *t-health* para a saúde, *t-banking* para operações financeiras e daí em diante. Uma aplicação de interatividade para a área do jornalismo seria algo da área de *t-news*.

Tudo ainda é muito novo e de forma geral todo o processo de desenvolvimento das aplicações tem sido guiado pelo interesse em desenvolver o código num esforço de programadores de todo o país que inegavelmente avançaram muito em sua tarefa.

Um problema se apresenta: a TVDi – televisão digital interativa – chega ao momento crítico de enfrentar o mercado e, para tanto, agora as aplicações além de serem logicamente corretas devem ser também interessantes, capazes de realmente interagir com os espectadores não apenas através de uma organizada exibição de mídias via linguagem NCL, mas sim conseguindo sua atenção e participação.

No ambiente do mercado de tecnologia as mudanças acontecem de forma muito rápida e perder uma janela temporal de oportunidade pode custar caro. Recentemente dois grupos de empresas globais lutaram para consolidar

um novo modelo de mídia ótica que pudesse suceder o DVD como suporte da indústria do audiovisual. Blu-ray e HD-DVD representaram esforços e investimentos milionários desses dois grupos e, como resultado da disputa, o primeiro já está nas locadoras e na casa dos consumidores enquanto o segundo vai em direção ao esquecimento. Há cerca de 30 anos algo parecido aconteceu entre o VHS e o Betamax num final já conhecido. Quantos hoje sabem que um formato de vídeo chamado Betamax um dia existiu, se o próprio VHS, vencedor da disputa, também já é coisa do passado?

Os desafios da interatividade na TV DIGITAL também não são menores. Uma nova geração de TVs que podem conectar-se à internet já chegou ao país e oferece, via conexão de rede, acesso a vários sites parceiros dos fabricantes através de acordos que podem trazer uma experiência de navegação em páginas da web na tela da TV (figuras 1 e 2).

III



Figuras 1 e 2 – Exemplos de acesso a conteúdo do *Youtube* e do *Portal Terra* a partir de TV conectada através de um navegador simples, embutido internamente. Fonte: www.gizmodo.com.br. Acessado em 18 de julho de 2010.

Na Europa, onde a interatividade em TV aberta começou há cerca de 10 anos, apenas na Inglaterra as aplicações de TVDi permanecem com potencial. Na maioria dos outros países as TVs conectadas já dominaram o mercado e os difusores do broadcast já não consideram mais as aplicações como algo viável em termos de negócios. O exemplo da Inglaterra é interessante na medida em que foi lá que as aplicações de interatividade conseguiram de forma mais eficiente fazer o que se espera de um programa de TV: atrair e manter o interesse do espectador seja pelo entretenimento ou pela informação.

Ao que tudo indica, uma abordagem de desenvolvimento de produto audiovisual tem que ser incorporada às aplicações de interatividade acrescentando ao núcleo do código do programa uma camada a mais, pensada não por programadores, mas sim por profissionais da área de conteúdo audiovisual. Usando termos de mercado poderíamos identificar duas gerações no desenvolvimento das aplicações de interatividade. A primeira, do início dos trabalhos de desenvolvimento do Ginga até os dias atuais, identificada por um processo *software driven* e a segunda, que começamos agora no Brasil, caracterizada por uma processo *audience driven*, ou seja, não mais guiado pelo código e sim guiado pelo alinhamento com o que o espectador se interessa em ver e acha atrativo.

A primeira geração das aplicações de interatividade tem pouco tempo para evoluir e precisa incorporar conhecimentos da área da Comunicação e ainda resolver problemas novos como a questão da usabilidade em telas de TV que são vistas a distâncias maiores e de uma forma diferente do que já se sabe para a tela do computador.

É importante lembrar também que a TV Digital enquanto imagem com resolução maior, de melhor qualidade, gerada por um número bem superior de pontos eletrônicos (pixels) na tela² já está em processo de difusão pelo país e tem boas chances de consolidar-se. A maioria das emissoras de TV, por ainda não saber ao certo o que fazer com a interatividade do sistema, tem focado a divulgação da nova

TV Digital apenas na característica da qualidade superior de imagem e som e também, ainda que em menor escala, na característica da mobilidade, isto é, na capacidade de sintonizar com qualidade o sinal digital em dispositivos móveis como celulares e smartphones (figura 3).

Mesmo assim, vários experimentos têm sido feitos. Aproveitando o evento da Copa do Mundo da África do Sul, a Rede Globo lançou e testou com sucesso uma aplicação de interatividade (figuras 4 e 5) que foi oferecida aos poucos espectadores já em condições de experimentar a TVDi. Muitos conversores externos (STBs) e televisões que têm o conversor embutido oferecidos hoje no mercado não tem o Ginga disponível e por isso, apesar de receberem o sinal da



Figura 3 – Fonte: Site do Fórum Brasileiro de Televisão Digital <<http://dtv.org.br/>> Acessado em 18 de julho de 2010.

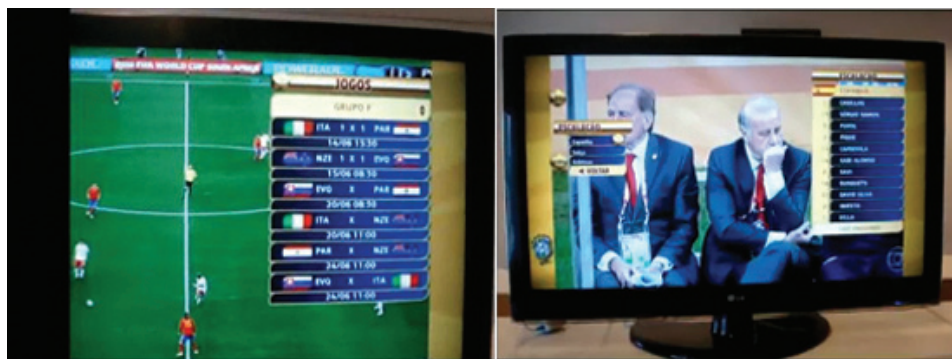


Figura 4 e 5 – Telas da aplicação da Rede Globo na Copa de 2010. Fonte: Site da Revista Home Theater.

TV Digital e exibir imagens em alta definição ainda não rodam as aplicações. Até o momento, a Globo divulgou que já desenvolveu mais de 10 aplicações e continuará trabalhando em novas modalidades, entre elas a já anunciada para o programa *Big Brother Brasil*.

Poderíamos tentar organizar então esse atual momento no desenvolvimento do SBTVD em três contradições que precisam ser solucionadas:

- a) Apesar de potencialmente ter a chance de revolucionar o cenário das tecnologias de comunicação agregando ao modelo unidirecional da TV aberta no Brasil a possibilidade de interação efetiva e bi-direcional com o espectador, a TVDi depende de uma avaliação bastante pragmática em termos de mercado, espectadores e difusores, esses últimos ainda em parte trabalhando com a indefinição sobre a viabilidade comercial das aplicações de interatividade.³
- b) A maioria das aplicações desenvolvidas atualmente, por terem sido feitas com o objetivo de testar o Gíngã e as linguagens de programação utilizadas, têm pouco interesse, pouco apelo, ao espectador, justamente por serem pensadas por programadores e não por produtores de conteúdo audiovisual.
- c) A TVDi parece posicionar-se entre a experiência da TV aberta tradicional e a experiência customizada da internet. As aplicações mais ricas pressupõem o canal de interatividade para funcionar e justamente por isso poderíamos perguntar por que alguém que poderia acessar a internet pelo modo comum o faria pela TV com as dificuldades de visualização e sem os dispositivos de entrada mais eficientes do computador como o teclado e o mouse.

A identidade da TVDi do Brasil e suas chances de consolidação no mercado nacional⁴ passam por essas questões que precisam ser equalizadas através de uma maior compreensão de qual é a real vocação da interatividade em termos de TV aberta.

POSSIBILIDADES NARRATIVAS DA TVDI

Já há alguns anos a internet vem ensinando a todos as habilidades de navegação e interação com interfaces amigáveis que nos permitem também escolher caminhos e compartilhar relatos e histórias completas, reais ou de ficção, de um jeito simples e numa escala até então inédita, num modelo de muitos para muitos, rotulado como web 2.0, que cresce em proporções geométricas ou virais, usando o jargão tecnológico.

O advento da TV Digital com a interatividade, mais uma vez, leva as narrativas a um novo patamar, só que agora diante de um problema que os roteiristas nunca tinham enfrentado antes: a manipulação do tempo de duração do conteúdo audiovisual tocado a quatro mãos, as do autor e as do espectador que, dependendo do tipo de interatividade proposta pela aplicação, pode quebrar a linearidade da narrativa com idas e vindas sem controle o que, em tese, impediria

o planejamento e a inserção desse material na grade de programação tradicional da emissora, onde os tempos são contados com precisão e de forma linear; sendo este apenas um dos vários problemas técnicos envolvidos nesse ambiente.

Pensar em narrativas interativas no sentido de oferecer ao usuário a possibilidade de escolher, por exemplo, um entre três finais distintos para uma novela ou acompanhar um relato audiovisual sobre a ótica de vários personagens diferentes, como no filme *Rashomon* do diretor Akira Kurosawa, produzido em 1950 (sim, as narrativas audiovisuais já conseguiam fazer isso muito antes da TV Digital) ou no mais recente *Ponto de vista* onde uma tentativa de assassinato ao presidente americano é relatada através da visão dos diversos elementos da trama, nos leva a pensar em novos problemas.

As dificuldades poderiam ser resumidas em três níveis:

- a) no controle do tempo final do programa – esse problema pode ser melhor explicado considerando que ao ir e vir à vontade nas opções interativas da aplicação, o usuário poderia reduzir ou expandir o tempo efetivo da exibição para ver as coisas do jeito que gostaria, impossibilitando a inserção do programa dentro de uma grade tradicional de televisão, uma espécie de “playlist” que a área de programação das emissoras organiza incluindo também os comerciais e planejando o tempo disponível no canal de difusão.
- b) na organização da narrativa em si – apesar de existirem exemplos como os dos filmes de Kurosawa e o recente *Ponto de vista*, já citado, ou da obra *Finnegan’s wake*, de James Joyce na literatura, é no modelo da narrativa clássica hollywoodiana, estruturado em fórmulas bastante conhecidas nos manuais de roteiro, que a maioria de nós está acostumada a navegar na fruição das narrativas audiovisuais, principalmente na área da ficção. Uma organização que privilegia o entendimento e a condução segura do espectador pela narrativa, situando a trama em termos espaço-temporais e a caracterização dos personagens de forma clara e definida. A ausência desse ambiente familiar poderia causar estranhamento ao espectador mediano levado a um lugar onde as coisas podem perder o nexos ou o “fio da meada” ao longo das suas escolhas e gerando talvez a mais temida reação da audiência por parte de qualquer difusor, ou seja, a troca de canal. Devemos lembrar que o público de TV é extremamente heterogêneo.
- c) no envio dos vídeos ou partes adicionais propostos pela aplicação interativa para a TV ou Set-top Box (STB) do usuário – um detalhe importante a ser lembrado é que, quando o tipo de interatividade da qual falamos é disponibilizada, cada espectador na tranquilidade do seu lar poderá então fazer um caminho diferente, o que nos coloca numa configuração que nos termos da internet é conhecido como “vídeo sob demanda” ou VOD (vídeo on demand, no inglês) só que num ambiente de televisão aberta que, através do canal de difusão, em tese só pode gerar a mesma coisa para todos os espectadores. Essa dificuldade se consolida no fato de hoje a maioria dos Set-up Boxes ou conversores dispor apenas de 2 Megabytes de memória interna o que inviabilizaria o armazenamento dos vídeos opcionais ou extras para o acesso ao usuário.

Poderíamos então começar a imaginar possibilidades para enfrentar as objeções acima listadas. Um bom começo para enfrentar a questão do tempo é lembrar que nas transmissões ao vivo, como num jogo de vôlei, esse controle da duração final e seu encaixe na grade de programação também se tornam instáveis e são enfrentados com várias estratégias de ajuste, como uso de comerciais de apoio cultural ou chamadas para a própria programação, redução do tempo disponível para o programa seguinte (se este também for ao vivo, como um telejornal, por exemplo, numa espécie de transferência da solução para um momento mais adequado) ou simplesmente através do corte antecipado ou postergado de uma longa ficha técnica, que serve de “sanfona” para enfrentar variações imprevisíveis.

Diante da segunda categoria de dificuldades, a primeira coisa a lembrar seria obviamente que a linearidade e a coerência tão bem representadas pela estrutura clássica da narrativa hollywoodiana não se constituem como único arranjo possível. Ao analisar o que chama de “Modos Narrativos”, uma espécie de categoria ou estrutura organizadora sobre a qual a narrativa é construída, David Bordwell, um dos principais pesquisadores da área do cinema, lista pelo menos outros três. Entre eles o do cinema de arte, onde lacunas e incertezas são bem mais comuns e estruturas não lineares também são frequentes sem causar estranhamento.

Mesmo dentro do tipo de organização narrativa mais conhecida do cinema americano, na tradição dos blockbusters e das intensas campanhas de divulgação mundial, poderíamos lembrar do formato do trailer, onde uma espécie de reconfiguração narrativa nos apresenta uma outra história que necessariamente não é idêntica a que veremos ao assistir o filme que o trailer ajuda a divulgar. Questões retóricas a parte, os trailers são também um exemplo de configuração não linear que, apesar disso, continua oferecendo uma lógica interna e compreensível, abrindo uma janela que talvez possa ser replicada nos novos experimentos de interatividade onde, mesmo com a quebra de uma linearidade tradicional, uma nova ordem pode ser estabelecida, principalmente se o espectador participa das escolhas que a tornam possível.

Em termos gerais e considerando as possibilidades acima discutidas, poderíamos pensar numa sistematização das aplicações interativas para a TV Digital através de três estratégias básicas de organização das narrativas:

- a) Organização Hierárquica – onde o conteúdo será organizado em camadas de representatividade ou interesse, lembrando muito a ideia da pirâmide invertida das técnicas do jornalismo. Nesse cenário o usuário teria acesso a um fluxo principal com as informações mais importantes e poderia, via interatividade, aprofundar-se em níveis posteriores, pesquisando mais detalhes sobre determinado fato (no caso de um programa jornalístico ou documentário) ou indo além e vendo sequências adicionais nas trajetórias de determinados personagens ou ainda escolhendo finais, numa narrativa ficcional.

- b) Organização de Focalização Esférica ou Multi-Angular – onde o mesmo evento é mostrado pela visão ou focalização de narradores ou personagens diferentes, através de vários ângulos. Como no exemplo da “Torcida Virtual” do LAVID onde posso escolher em que torcida quero estar, ou como no filme “PONTO DE VISTA” em versão para a TV DIGITAL onde eu poderia ver a história do ângulo da vítima, do policial honesto ou do criminoso.
- c) Organização Paralela – onde os fluxos da narrativa teriam pouca relação uns com os outros e seriam escolhidos apenas pelas preferências individuais de cada espectador. Como no caso de um noticiário que oferecesse as escolhas das notícias pelas editoriais ou um filme com estrutura que estipulasse nenhuma ou pouca conexão entre as trajetórias dos personagens, como no filme “CRASH- NO LIMITE” de Paul Haggis, vencedor do Oscar de melhor filme em 2006, que acompanha as histórias de oito personagens principais (e de muitos outros secundários) num período de 24 horas na cidade de Los Angeles. Esses fluxos quase independentes ou histórias particulares poderiam ser gerados em modo síncrono, sendo apenas comutados via aplicação interativa ao gosto do usuário, num mecanismo parecido com o da “TORCIDA VIRTUAL” na organização esférica, mas com a diferença fundamental de que, na lógica da torcida, o evento narrado em todas as câmeras ou fluxos é o mesmo, apenas visto em ângulos diferentes, enquanto que na organização paralela a comutação ou corte de um fluxo para outro determinaria também a mudança do tema principal. (SANTOS, 2010, p.122).

Por todas as complexidades do novo cenário proposto pela TV Digital, fica claro que as possibilidades são imensas, mas que dependem ainda do desenvolvimento tanto da tecnologia envolvida em termos de engenharia e programação das aplicações, como da experimentação e análise das possíveis formas de reconfiguração das narrativas audiovisuais em novos arranjos (às vezes nem tão novos assim), gerando programas interativos para o espectador.

É importante lembrar também que esse desafio se agrava considerando que esse espectador, principalmente o das novas gerações, nos dias de hoje já está sendo “treinado” em outros meios, como a internet, os games e os discos blu-ray, a ter experiências muito mais complexas em termos do que chamamos de interatividade.

INTERATIVIDADE NO JORNALISMO E O MODELO DA PIRÂMIDE INVERTIDA

A ideia da pirâmide invertida tem mais de 100 anos no jornalismo. Mar de Fontcuberta citado por Zamith (2006, p.177) atribui o nascimento da pirâmide invertida à Guerra da Secessão norte-americana quando os correspondentes se precipitavam aos postos de telégrafos procurando ser os primeiros a relatar os acontecimentos.

Autores como Carl Warren e José Alvares Marcos (apud ZAMITH, 2006, p.177) citam a queda do Forte Sumter, em 16 de abril de 1861, como fato que

desencadeou a prática porque as linhas telegráficas constantemente não funcionavam e os editores então recomendaram aos repórteres que enviassem apenas o essencial. Pena (2006, p.48) reforça essa tese.

Os autores tradicionalmente afirmam que a estratégia ou estrutura narrativa “pirâmide invertida” surgiu em abril de 1861, em um jornal de Nova York. Pouco tempo depois ela já era usada pelas agências de notícias, espalhando-se por todo o planeta, por ser mais prática e com preço mais barato na transmissão via telegrama, da época; assim dependendo do interesse do cliente da agência, o primeiro ou o segundo parágrafos já seriam suficientes para atender à demanda do veículo assinante; em termos de custos, a matéria completa, contada letra a letra saía invariavelmente mais onerosa. (PENA, 2006, p.48).

A técnica que teve, portanto, sua justificativa inicial ligada à economia de custos e tempo em um ambiente tecnológico com muitas dificuldades, chega até os dias atuais como prática difundida e comum, inclusive no jornalismo que se faz no ambiente digital (apesar das discussões específicas sobre esse tema).

Discutindo a utilização da técnica da pirâmide invertida no webjornalismo, Mielniczuk (2002) lembra as seis principais características listadas por vários pesquisadores associadas ao jornalismo on line. São elas: multimídia/ convergência, interatividade, hipertextualidade, personalização, instantaneidade e memória.

Pensando em termos de TV Digital uma aplicação de t-news poderia incorporar as cinco primeiras características trazendo para o ambiente da TV aberta possibilidades antes apenas disponíveis no ambiente on line.

Quanto à memória, pelo menos se considerarmos essa característica no aparelho do espectador, por enquanto, não existe grande espaço para arquivamento nos Set-top Boxes (STBs) e conversores hoje comercializados, algo que pode mudar com o tempo.

Voltando à técnica da pirâmide invertida é importante ressaltar que ela também tem uma função organizadora, estruturando a informação de uma forma eficiente. É essa função que acaba estabelecendo uma hierarquia de interesse sobre os fatos relatados na notícia, o que parece ter muita semelhança com a forma em que aplicações interativas tratam o conteúdo disponibilizado.

No diretório do Clube NCL não são muitas as aplicações que têm como objetivo acoplarem-se a programas



Figura 6 – Leitor de RSS. Fonte: <<http://manoelcampos.com/tvd/leitor-de-rss-para-tv-digital/>>. Acessado em 23 de julho de 2010.

de cunho jornalístico. De modo geral as formas mais comuns são as enquetes, as informações do clima e a escolha do tipo de notícias que se quer ver através da aplicação. Um exemplo é uma aplicação que lê um feed de RSS⁵ a partir de um servidor web e o apresenta na tela (figura 6).

A lógica do “mais importante” e do “menos importante” para o espectador parece ser então a mais comum através da organização que chamamos anteriormente de hierárquica. O espectador a partir de um menu inicial escolhe um tema ou editoria (esportes, economia, política, etc.) que tem as notícias do seu interesse ou ainda pode acessar o noticiário específico de determinado evento como a Copa do Mundo de Futebol.

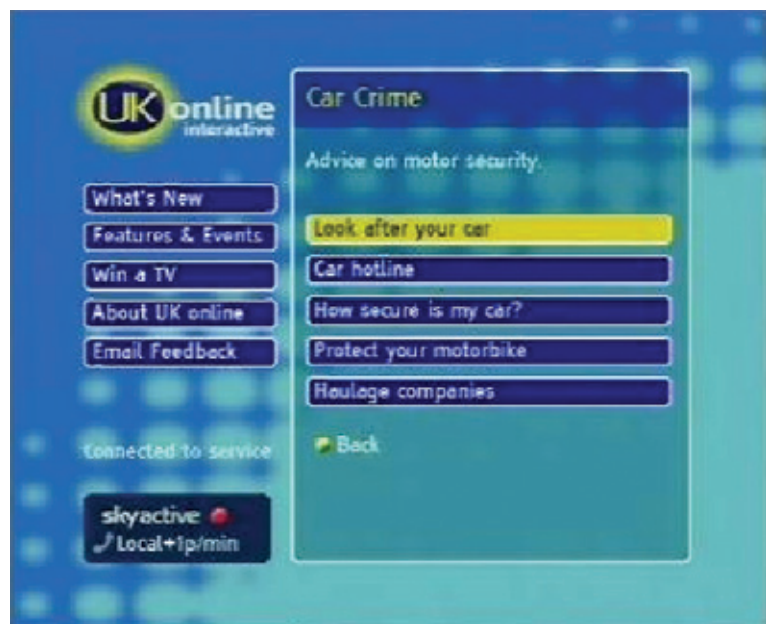
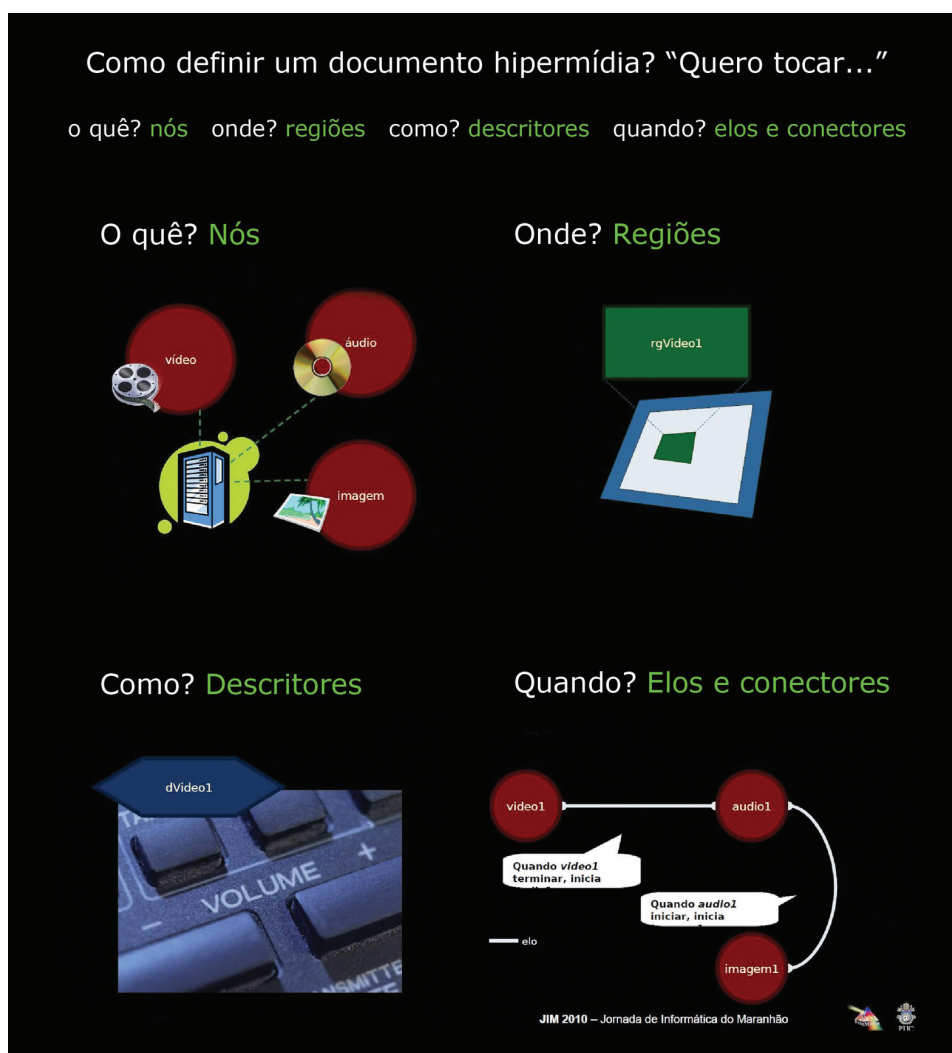


Figura 7 – Exemplo de aplicação de notícias com organização hierárquica.
Fonte: <<http://www.broadbandbananas.com/content/blogcategory/27/54/>>.
Acessado em: 23 de julho de 2010.

As possibilidades de convergência entre aplicações de t-news e uma prática centenária como a pirâmide invertida vão além da organização hierárquica. Apenas ainda em caráter exploratório é possível pensar em semelhanças e pontes entre o código de programação da linguagem NCL e o código da linguagem audiovisual em termos de descrição do que vai acontecer na tela.

A organização da pirâmide invertida que se estabelece através das respostas às questões originais do lead também está presente na forma como a linguagem NCL estabelece seus principais parâmetros para descrever a aplicação. A semelhança é mais que coincidência já que a função organizadora é idêntica apenas sendo traduzida em termos do código de programação para o código audiovisual.



Figuras 8, 9, 10 e 11 – Exemplos das semelhanças entre a linguagem NCL e um lead jornalístico. Fonte: NETO, Carlos S. de. Curso “Desenvolvimento de Aplicações para TV Digital em Ginga-NCL” apresentado na JIM-Jornada de Informática do Maranhão, 2010.

As telas acima fazem parte de um trabalho sobre a produção de aplicações para televisão digital utilizando a linguagem Ginga-NCL. Através da determinação do tipo de mídia, da localização, de como e quando essas mídias devem aparecer qualquer aplicação em NCL é estruturada. As respostas que o lead deve responder para estruturar as principais informações relativas à notícia são quase as mesmas que o NCL usa para descrever a aplicação de interatividade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo, que tem apenas caráter exploratório, pretende analisar essa situação a partir do conceito de “tradução” através do método semiótico como forma de contribuir para a integração e melhor eficiência dos profissionais que participam da nova e multidisciplinar atividade de desenvolvimento de aplicações para a televisão digital.

Uma nova geração de produtos audiovisuais com aplicações de interatividade acoplada precisa surgir para que o próprio destino do Ginga e das soluções brasileiras em termos de TVDi possam prosperar num mercado cada vez mais competitivo e difícil. Facilitar o entendimento e a colaboração entre programadores e produtores de conteúdo será fundamental para que a interatividade na TV Digital possa realmente ganhar escala.

Na Argentina, talvez até por tratar-se de uma população bem menor que a brasileira, o governo decidiu comprar e entregar gratuitamente à parte da população de baixa renda cerca de um milhão de Set-top Boxes dando um impulso forte à disseminação da interatividade na televisão aberta. Ao mesmo tempo em que criou um novo mercado, acelerou a produção dos conversores gerando uma demanda inicial significativa para a indústria eletrônica nacional e colocou pressão nos difusores para inserir-se nesse novo cenário.

O equilíbrio entre a força da “mão do Estado” e a liberdade de operação dos mercados, em termos de uso do SBTVD como instrumento de inclusão digital, ainda não foi encontrado no Brasil. O Plano Nacional de Banda Larga, política pública de importantíssimo papel em várias frentes, abrirá novas possibilidades para a interatividade na TV Digital que, conectada, terá um canal de retorno e poderá utilizar aplicações mais ricas e interessantes para os usuários. Porém resta saber se, com a possibilidade de conexão com a internet disseminada em áreas onde antes só a TV estava, a utilidade da interatividade como ferramenta de inserção digital permanecerá.

Prever cenários futuros está além das possibilidades desse artigo, entretanto é fato que, com o PNBL, uma das premissas da interatividade na TV deixa de existir, ou seja, o da TV como única tecnologia de comunicação disseminada com grande capilaridade no território brasileiro. Apesar do grande esforço da academia nacional, o futuro do Ginga parece mais promissor em outros países da América Latina e da África onde a disseminação da internet em grande escala ainda vai demorar mais.

No cenário tecnológico atual, com transformações aceleradas e ciclos de vida de produtos cada vez menores, governar não significa mais “abrir estradas” e sim decidir o momento certo de fazê-lo em janelas temporais que a estrutura mais rígida do poder público às vezes não consegue ver.

NOTAS

1 www.clubencl.com.br.

2 A resolução máxima proposta pela TV DIGITAL é a conhecida por FULL HD com telas de 1920 por 1080 pontos – pixels – de definição. A resolução da TV Standard ou SD é de 720 por 480 pontos.

3 Uma questão comum é a de que com a sobreposição do material interativo na tela perde-se a atenção na narrativa principal e em todas as modalidades tradicionais de comunicação que sustentam o modelo de negócio das TVs abertas através da propaganda e do merchandising.

4 O Ginga também tem conseguido espaço no mercado internacional. No momento em que esse artigo está sendo escrito, cerca de 11 países já aderiram ao sistema brasileiro.

5 A sigla representa o padrão *Really Simple Syndication*, que permite que o usuário se inscreva em determinado site que forneça esse serviço e oferece um “feed”, um conjunto de notícias sobre determinado assunto que é constantemente realimentado e atualizado. Na aplicação Leitor RSS esse fluxo é apresentado na tela da TV do espectador confirmando que a característica da instantaneidade pode ser transportada para o jornalismo na TV aberta.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BECKER, Valdecir; ZUFFO Marcelo K. Interatividade na TV Digital: Estado da arte, conceitos e oportunidades In: SQUIRRA, Sebastião & FECHINE, Ivana (Orgs.). *Televisão Digital: Desafios para a comunicação*. Porto Alegre: Meridional, 2009.

FERRAZ, Carlos. Análise e Perspectivas da Interatividade na TV Digital. In: SQUIRRA, Sebastião & FECHINE, Ivana (Orgs.). *Televisão Digital: Desafios para a comunicação*. Porto Alegre: Meridional, 2009.

MIELNICZUK, Luciana. *A pirâmide invertida na época do webjornalismo*: tema para debate. Trabalho apresentado no NP08 – Núcleo de Pesquisa Tecnologias da Informação e da Comunicação, XXV.Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05. Setembro, 2002. Disponível em: <<http://www.ericaribeiro.com/Arquivos/PiramideInvertidaWebJornalismo.pdf>>. Acesso em: 21 jul. 2010.

PENA, Felipe. *Teoria do jornalismo*. São Paulo: Contexto, 2006.

SANTOS, Márcio C. *A TV digital e a narrativa reconfigurada*: O problema da linearidade no encontro do produtor de conteúdo com o espectador interativo. Revista CAMBIASSU – Ed. Eletrônica Jan/Jun – Nº 6. São Luis: UFMA, 2010. Disponível em: <<http://www.cambiassu.ufma.br/carneiro.pdf>>. Acesso em: 24 jul. 2010.

ZAMITH, Fernando. Pirâmide invertida na cibernotícia: a resistência de uma técnica centenária. Disponível em: <http://prisma.cetac.up.pt/artigospdf/piramide_invertida_na_cibernoticia.pdf>. Acesso em: 24 jul. 2010.