
Roda dos Gêneros da Televisão Digital Interativa

José Carlos Aronchi ¹

Resumo: A Roda dos Gêneros da TVD é uma pesquisa aplicada multidisciplinar que resultou numa ferramenta digital multiplataforma, formada por um site, um aplicativo para TV Digital e com versões para web e mobile. Apresenta uma publicação multimídia em formato de jogo e aplicativo para profissionais, pesquisadores, estudantes e interessados em produções para multiplataformas digitais interativas. A proposta de apresentação deste relato é demonstrar a trajetória de uma pesquisa empírica para aplicada, que se transformou em produto para estimular a criatividade e domínio da linguagem multimídia, visando formatos inéditos de conteúdo digital e interativo.

Palavras-chave: formato; gênero; interatividade; multimídia; televisão

Abstract: The “Wheel of Genres” of TVD is a multidisciplinary applied research that resulted in a digital multiplatform tool, composed of a site, an application for Digital TV and its variations for web and mobile. It presents a multimedia publication in a game format and an application for professionals, researchers and students interested in digital interactive multiplatform productions. This report intends to show the path of an empirical to applied research, which turned into a product to foster creativity and master multimedia language, aiming to create unpublished digital and interactive content.

Keywords: format; genre; interactivity; multimedia; television

A indústria multimídia digital e interativa vem sendo desafiada a encontrar caminhos para um novo modelo de negócio baseado na estratégia de produção de conteúdo multiplataforma. No caso da televisão digital interativa, o intervalo comercial permanece como a principal receita da maioria das emissoras, porém o desafio é buscar novas práticas para monetizar os seus principais produtos que são o programa e a programação da televisão. Além do

¹ Doutor em Ciências da Comunicação (ECA-USP). Professor de Organização de Produção, Roteiro e Direção de TV (FacCamp – Faculdade de Campo Limpo Paulista). Pesquisador de formatos interativos para TVD e Educação a Distância. E-mail: jcaronchi@uol.com.br

programa, os eventos, sites, portais, co-produções, entre outros produtos licenciados pela emissora são os caminhos por onde trafegam a propaganda e os patrocínios para dentro do conteúdo.

Este modelo de transmissão de conteúdo, desenvolvido há décadas pelos meios de comunicação eletrônicos analógicos, está sendo submetido à concorrência com as mídias digitais. O público mais jovem está delineando uma nova fase do consumo de conteúdo: *anywhere, anytime, anyscreen* (assistir o conteúdo em qualquer lugar, qualquer horário e em qualquer tela – TV, celular, computador ou tablet) e isso altera o modelo de consumo de conteúdo que ainda impera na TV digital.

A multiplicidade de telas digitais propicia ao usuário² escolher o melhor momento e o lugar mais adequado ou conveniente para consumir o conteúdo. Esse consumo, tradicionalmente chamado de assistir televisão ou usar o computador, traz outras experiências que exigem dos produtores da indústria audiovisual um olhar mais amplo do que aquele que visualizava apenas uma tela de televisão na sala de estar. Hoje, considera-se um olhar míope esse modelo que foca a produção para apenas para uma tela. A explicação é que toda forma de exibição deve ser considerada como uma receita extra para a indústria multimídia e, principalmente, uma busca incessante por públicos distintos – faixa etária, condição social, intelectual e geográfica.

Métricas de consumo para obter dados de audiência e parametrização da produção visando alcançar altos índices de produtividade da indústria multimídia tornam um programa de televisão, um filme publicitário ou uma série educativa com características de produtos de comunicação multiplataforma ainda não resolvidos em forma e conteúdo. Na tentativa de se

² A denominação “usuário” substitui a de “telespectador” apontando para uma atitude mais ativa diante das inúmeras possibilidades oferecidas pelos equipamentos digitais com áudio e vídeo desde a era do computador e da tv digital. Enquanto na era analógica o telespectador era um sujeito passivo, o usuário torna-se interativo e com mais poder de decisão sobre algumas funcionalidades do meio, ainda que limitadas.

multiplicar a exibição em várias telas, perde-se o conteúdo dedicado ao meio. O meio não é mais a mensagem³.

Na tentativa de aglutinar os perfis de conteúdo e oferecer uma organização de modo a facilitar a classificação, estudo, desenvolvimento e experiências com produtos audiovisuais, foi elaborada a Roda dos Gêneros da Televisão Digital Interativa. É um conceito que aponta caminhos para desvendar os elementos que formam a base para a criação e produção de conteúdo multiplataforma, analógico ou digital, passivo ou interativo, tradicional ou experimental, para tela única ou transmidiático.

Histórico

A Roda dos Gêneros é fruto de uma pesquisa de mais de 15 anos sobre produções para multiplataformas digitais. Foi desenvolvida com base no livro *Gêneros e Formatos na Televisão Brasileira* (Summus Editorial, 2003), posteriormente adaptado para uma série de 5 programas exibidos pela TV Escola do MEC no programa Salto Para o Futuro. A pesquisa também serviu de base para a definição dos gêneros da TV da Classificação Indicativa da Faixa Etária, regulamentada pelo Ministério da Justiça⁴.

Publicação, jogo, site e aplicativo. São quatro propostas lançadas com a Roda dos Gêneros da TV Digital Interativa⁵, formada pelo design de oito círculos: 4 categorias, 51 gêneros, 33 formatos, formas de gravação, exibição e

³ O conhecido conceito “o meio é a mensagem”, de McLuhan, é abalado porque, frequentemente, a mensagem está sendo transmitida ou consumida pelo outro meio original para o qual ela foi elaborada originalmente. Programas de tv vão para o Youtube, sucessos virais das redes virtuais vão para os programas de tv e instala-se o caos de transposição de conteúdos visando atender ao chamado transmidiático.

⁴ A Classificação Indicativa da Faixa Etária dos programas de televisão foi estabelecida pelo Governo Federal – MJ – em 2005.

⁵ O projeto recebeu o incentivo para o desenvolvimento a partir do “Programa Laboratórios de Experimentação e Pesquisa em Tecnologias Audiovisuais – XPTA.LAB” através de edital da Sociedade Amigos da Cinemateca, da Secretaria do Audiovisual, da Secretaria de Políticas Culturais e do Ministério da Cultura. O protótipo foi desenvolvido pelo Laboratório NatalNet/Depto de Engenharia da Computação / CT / UFRN sob a coordenação do prof. dr. Luiz Marcos Garcia Gonçalves e prof. dr. Aquiles Burlamaqui.

transmissão, periodicidade, dia da semana, horário e classificação indicativa da faixa etária.

Combinando as opções de cada círculo, os profissionais e pesquisadores descobrem e organizam os elementos que compõem a criação de programas para multiplataformas digitais. Com criatividade e domínio da linguagem da televisão digital, os produtores de conteúdo escolhem uma ou mais células de cada círculo e podem criar um formato inédito!

Em 2010, o aplicativo da Roda dos Gêneros da TV recebeu o prêmio de Melhor Inovação – Interatividade da Sociedade Brasileira de Engenharia de Televisão no maior evento de televisão da América Latina, a Feira e Congresso Broadcasting & Cable. Em 2012, a Roda foi desenvolvida para uma publicação multiplataforma complementada pelo site www.rodadosgenerostv.com.br e por um aplicativo para TV Digital e versões para mobile em IOS e Android visando a exploração da segunda tela.

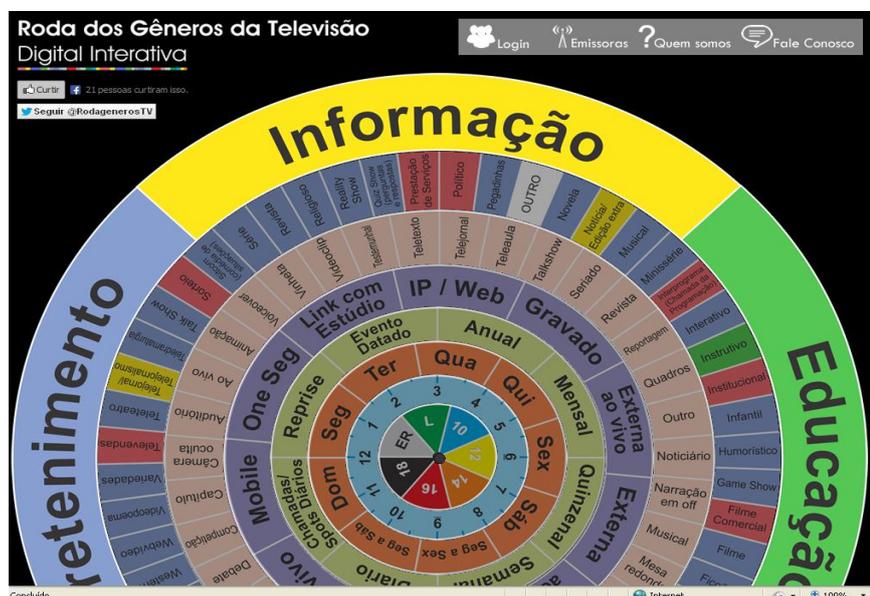


Figura 1 – Homepage versão web da Roda dos Gêneros da TV Digital
www.rodadosgenerostv.com.br

Elementos de classificação

Para a elaboração da Roda dos Gêneros da Televisão Digital Interativa foram reunidos todos os elementos que formam a estrutura de planejamento de

uma produção de conteúdo multiplataforma, inicialmente exibida pelas emissoras de televisão, porém reformatada para outras telas mobile – computador, tablet ou celular. Ao planejar um novo programa ou uma nova atração dentro de uma produção já existente, deve-se escolher um ou mais elementos da Roda. Esses elementos podem ser testados em versões piloto ou em outras plataformas digitais – tablets, PC ou mobile.

O design da Roda foi planejado tanto para dar ordem à classificação como para estimular a desordem criativa! Não há elementos estanques, únicos, definitivos ou exclusivos. Não há padrões de classificação determinantes que impedem um programa, conteúdo ou atração de serem identificados em várias categorias ou gêneros. Tampouco se elimina a possibilidade de multiplicar os formatos e formas de exibição, transmissão ou recepção por multiplataformas. Não há regras. A Roda circula, se integra e se harmoniza de acordo com o olhar do espectador, público, usuário, produtor ou pesquisador. Dessa forma, amplia-se a visão sobre gêneros e formatos de conteúdo multiplataforma, cabível na fase de digitalização e virtualização dos produtos audiovisuais.

O design da Roda está focado em conceitos de usabilidade e escolha intuitiva em qualquer das plataformas onde está sendo utilizada: impresso, site ou aplicativo mobile. Por isso, o uso de cores e a disposição em círculos permitem ao usuário estabelecer suas próprias escolhas e preferências quando utiliza a Roda na web como um aplicativo para identificação de conteúdos. Os oito círculos que formam a Roda dos Gêneros da TV Digital Interativa estão assim distribuídos pelas cores associadas aos gêneros:

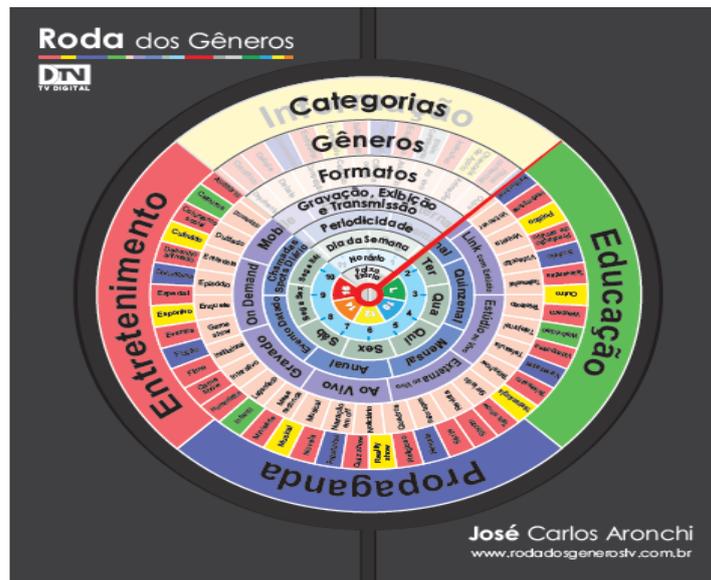


Figura 2 - Catálogo impresso da Roda dos Gêneros da TV Digital

Não se tratará aqui de uma memória comprometida apenas com a noção de tempo, mas sim de um conceito de memória em perspectiva ontológica, daquilo que permanece no espírito, e que escapa dos limites impostos pelas noções de espaço e tempo, uma memória que não é produzida, mas sim fonte geradora.

Drummond e Bandeira escrevem textos memorialísticos, crônicas que contam como era a cidade, não de forma apenas descritiva ou seguindo uma ordem cronológica, mas de forma inventiva, mostrando uma vivência simultânea de presente, passado e futuro. Este trabalho se propõe a selecionar e analisar crônicas dos dois poetas que foram vocalizadas no programa Quadrante e que apresentam um conteúdo memorialístico. Para isso, buscará embasamento teórico no texto “Os caminhos da memória”, de Antônio Jardim, publicado em “Música: vigência do pensar poético”, e no texto “Drummond e Bandeira, os cronistas-poetas”, de Gilda Salem Szklo, publicado em “Cronistas do Rio” (RESENDE, 2001).

1 - Roda das categorias

Educação

Entretenimento

Informação

Propaganda

2 – Roda dos gêneros

(as cores representam as sugestões de categorias acima)

. Auditório

. Calouros

. Chancela/Apoio

. Científico

. Colunismo Social

. Culinário

. Debate

. Desenho Animado

. Docudrama

. Documentário

. Educativo

. Ensino complementar

. Entrevista

. Especial

. Especializado

. Esportivo

. Evento

. Ficção

. Filme

. Filme Comercial

. Game Show

. Humorístico

. Infantil

- . Institucional
- . Instrutivo
- . Interativo
- . Interprograma (Chamada da programação)
- . Minissérie
- . Musical
- . Notícia / Edição extra
- OUTRO
- . Novela
- . Pegadinhas
- . Político
- . Prestação de Serviços
- . Quiz Show (perguntas e respostas)
- . Reality Show
- . Religioso
- . Revista
- . Série
- . Sitcom (comédia de situações)
- . Sorteio
- . Talk Show
- . Teledramaturgia
- . Telejornal / Telejornalismo
- . Teleteatro
- . Televendas
- . Variedades
- . Videopoema
- . Webvídeo
- . Western

3 – Roda dos formatos

Ao vivo

Animação

Auditório
Câmera oculta
Capítulo
Competição
Debate
Depoimento
Documentário
Dublado
Entrevista
Episódio
Esquete
Game Show
Instrucional
Interativo
Legendado
Mesa Redonda
Musical
Narração em off
Noticiário
Quadros
Reportagem
Revista
Seriado
Talk Show
Teleaula
Telejornal
Teletexto
Testemunhal
Videoclip
Vinheta
Voice Over
OUTRO

4 – Roda das Formas de gravação / exibição / transmissão

Ao vivo

Estúdio

Estúdio ao Vivo

Externa

Externa ao vivo

Gravado

IP / Web

Link com Estúdio

Mobile

5 – Roda da Periodicidade

Chamadas / Spots Diários

Diário

Semanal

Quinzenal

Mensal

Anual

Evento datado

Reprise

6 – Roda do dia da semana

Seg – Ter – Qua – Qui – Sex - Sáb – Dom - Seg a Sex - Seg a Sáb

7 – Roda do horário de transmissão

Horários divididos de 15 em 15 minutos

8 – Roda da classificação indicativa da faixa etária

L – 10 - 12 – 14 - 16 – 18

(Obs: Cada faixa etária é representada por uma cor padronizada pelo Ministério da Justiça).

Conclusões

O principal motivo para a elaboração da Roda dos Gêneros da Televisão Digital Interativa é criar uma taxionomia para a área multimídia para ser utilizada pelos pesquisadores, profissionais, estudantes e pelo mercado audiovisual. Porém, a aplicabilidade e usabilidade serão apontadas pelo usuário, o público, o telespectador e, por fim, a dona de casa e o jovem ou a criança que detém o controle remoto ou o teclado ou a tela mobile. A Roda é uma pesquisa aplicada e seu conceito propõe soluções para resolver problemas com os quais o público se depara: o que é isso que estão me mostrando? É isso que eu quero assistir? Como vou encontrar um conteúdo que me agrade?

Outros círculos podem se juntar ao conceito da Roda para agregar informação ao usuário, bem como outras células em cada uma das oito rodas. Um elemento novo que surgiu durante a criação e desenvolvimento da Roda foi o recurso de acessibilidade que todos os conteúdos e plataformas devem prover, não somente por exigência legal, mas, principalmente, para promover a cidadania através da inclusão social aos meios de comunicação. Uma roda de Acessibilidade, contendo células de Legenda, Áudio Descrição e Libras, foi incorporada ao projeto e já está prevista para atender à legislação brasileira e incluir na pauta de desenvolvimento de conteúdo estas facilidades para os deficientes auditivos e visuais encontrarem os conteúdos acessíveis.

A patente e os registros requeridos para o produto Roda dos Gêneros da Televisão Digital Interativa e todos os seus derivados – publicação impressa, site na web, jogo educativo e aplicativo para TV digital, abrem a porta para outras experiências de pesquisa aplicada na área de comunicação multimídia digital e interativa. A nova onda de empresas Startups de alta tecnologia dão espaço para que os profissionais e pesquisadores da indústria multimídia integrem conhecimentos multidisciplinares. Essa integração pode oferecer ao público novas experiências de consumo de conteúdo para multiplataformas digitais. A ampliação da oferta de conteúdo exige uma organização através de MAM – Midia Asset Manager, que são os gerenciadores de conteúdo digital que se baseiam numa taxionomia popular que deve ser sistematizada para dar

uniformidade aos sistemas de busca. Assim, espera-se que a indústria, o mercado e o público falem a mesma língua. Quando? Já!

Referências

- ARONCHI DE SOUZA, José Carlos. **Gêneros e Formatos na Televisão Brasileira**. São Paulo: Summus, 2004.
- BOLAÑO, César Ricardo Siqueira; BRITTOS, Valério Cruz. **A televisão Brasileira na era Digital**. São Paulo: Paulus, 2007.
- CANNITO, Newton Guimarães. **A televisão na era digital: interatividade, convergência e novos modelos de negócio**. São Paulo: Summus, 2012.
- VIVARTA, Veet. CANELA, Guilherme. (coord.). **Classificação Indicativa: Construindo a cidadania na tela da tevê**. Brasília: Ministério da Justiça, 2006.
- FEITOSA, Sandra. MOURA, Sandra. **I Fórum Paraibano de TVs Públicas na Era Digital: Contribuições da sociedade para construção de uma televisão interativa e de qualidade**. João Pessoa: Editora Universitária UFPB, 2010.
- MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1998.
- RIES, Eric. **A startup enxuta: como os empreendedores atuais utilizam a inovação contínua para criar empresas extremamente bem-sucedidas**. São Paulo: Lua de Papel, 2012.
- SILVA, Juremir Machado. **As tecnologias do imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

Periódico

- REVISTA DA SET – Sociedade Brasileira de Engenharia de Televisão. Congresso SET 2011. número 122 ago/set 2011.

Site: www.rodadosgenerostv.com.br