

Segunda tela: uma abordagem sobre narrativas

Second screen: an approach about narratives

Carlos PERNISA JÚNIOR¹

Resumo

No presente trabalho, o conceito de segunda tela é analisado com um olhar que busca a sua relação com o caráter narrativo. Mesmo reconhecendo a novidade do conceito e sua ligação potencial com diversas possibilidades de arranjos e de dispositivos midiáticos, esta opção se dá de modo a marcar certo território de estudos e também para organizar algumas questões práticas acerca do uso da segunda tela. O olhar é a partir do campo da Comunicação, mas não se restringindo ao da Publicidade ou ao do Jornalismo. Como se trata de algo ainda em construção, não se tenta aqui uma ideia de fechamento, que dê conta de tudo o que envolva a segunda tela ou mesmo de tentar moldar todas as suas possibilidades narrativas ligadas à Comunicação. Com esse tom exploratório, busca-se muito mais demarcar os pontos de partida para novas análises, mais profundas sobre o assunto, quer em seus aspectos teóricos, quer em suas dimensões práticas.

Palavras-chave: Comunicação. Segunda tela. Narrativas.

Abstract

In this paper, the concept of second screen is analyzed with a look that search its relationship with the narrative character. Even recognizing the novelty of concept and its potential link to several possibilities of arrangements and media devices, this option is given to mark certain territory of studies and also to organize some practical questions about the use of the second screen. The look is from the field of Communication, but not limited to Advertising or Journalism. As it is something still under construction, do not attempt here a closing idea, to give account of everything that involves the second screen or even trying to shape all its narrative possibilities relating to communication. With this exploratory tone, it seeks more demarcate the starting point for further analysis, deeper about the subject, both in its theoretical aspects, both in its practical dimensions.

Keywords: Communication. Second screen. Narratives.

¹ Doutor em Comunicação e Cultura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora.
E-mail: carlos.fernisa@ufjf.edu.br

Introdução

Atualmente, falar de segunda tela é algo bastante comum na área da Comunicação, mas o assunto é ainda recente e não deve ser tratado como um tema já resolvido. Inicialmente, porque a própria ideia de segunda tela é pouco clara para alguns. O que seria esse termo? Vai depender fundamentalmente do que se está querendo dizer com ele. Há, ainda, uma nebulosidade em torno do que seria exatamente.

Exemplificando: a ideia de segunda tela pode estar associada diretamente ao que vem sendo chamado de TV social – ou *social TV*. Proulx e Shepatin (2012, p. ix) explicam que a televisão sempre foi social, no entanto, o termo busca definir a convergência entre a televisão e as redes sociais, com ênfase na oferta de uma experiência mais personalizada para a audiência, principalmente no que diz respeito às séries de ficção e aos eventos transmitidos ao vivo. Sob este aspecto, essa segunda tela funcionaria como um local que estaria relacionado a uma outra tela – geralmente a da televisão, também chamada de tela principal – em que se passaria a programação da qual se trataria em um dispositivo – muitas vezes móvel, *tablet* ou *smartphone* –, por meio das chamadas redes sociais – aquelas que estão constituídas dentro do ciberespaço e são formadas por usuários que as utilizam para trocar ideias e opiniões sobre assuntos diversos. Ou seja, o que se passa na TV é repercutido nas redes sociais da Internet. Certamente, a possibilidade de se ter comentários sobre um programa a que se está assistindo, simultaneamente, nas redes sociais pode conter a ideia de segunda tela, mas não quer dizer que essa seja a única maneira de se pensar a questão.

A associação da segunda tela ao que é chamado de crossmídia também é possível. Analisando com cuidado, pode-se dizer que há uma ligação entre as duas, mesmo que elas não sejam necessariamente semelhantes. Crossmídia pode ser definida como o uso de um mesmo conteúdo que é repassado em diversos veículos, com possíveis adaptações a cada um deles – caso muito comum em publicidade. Há uma definição feita por Drew Davidson et al. (2010, p. 7), da Carnegie Mellon University, que diz:

[...] o termo crossmídia refere-se a experiências integradas em vários meios de comunicação, incluindo a Internet, vídeo e cinema, radiodifusão e TV a cabo, dispositivos móveis, DVD, impressos e rádio. A vertente da nova mídia da “experiência crossmedia”

normalmente envolve algum nível de interatividade com a audiência. Em outras palavras, é uma experiência (muitas vezes uma história de diversas qualidades) em que nós “lemos” assistindo a filmes, mergulhando em um romance, participando de um jogo, [...] etc.²

No mesmo texto, Davidson et al. (2010, p. 104) dizem que “crossmídia são experiências interativas e participativas que transitam através e entre mídias.”³

Pode-se até dizer que o uso da segunda tela para contar uma história que começa em outro meio é crossmídia. É possível que seja, mas a ideia de crossmídia, principalmente na publicidade, está muito mais próxima de um único conteúdo que é adaptado para meios diversos. Algo a se lembrar, aqui, são as publicidades da Bombril, em que o ator Carlos Moreno aparece em diversos papéis, sempre falando das várias utilidades do produto. Ele podia aparecer tanto na TV quanto em um *outdoor* ou mesmo em uma revista ou jornal, muitas vezes usando um certo figurino para encarar um personagem. Isso levava a encontrar uma certa unicidade entre a publicidade mostrada em diferentes veículos, pois o personagem aparecia com o mesmo figurino quer na TV, no *outdoor* ou na revista. Ainda é preciso dizer que a segunda tela prevê, inicialmente, apenas dois veículos de comunicação, enquanto que a crossmídia tenta levar o conteúdo de que trata a um número maior de meios.

Narrativa

Isso seria diferente de segunda tela, no modo como vai ser tratada aqui neste texto. Esta seria muito mais o uso de um outro dispositivo para continuar uma certa narrativa, não apenas repetindo um mesmo conteúdo e nem se utilizando deste dispositivo unicamente para mostrar os comentários em rede. Importante ressaltar aqui, porém, a questão da narrativa. É claro que se pode analisar a segunda tela por diversos aspectos e que cada um deles terá relevância dependendo do estudo que se pretende fazer. Ainda assim, não se trata de verificar todos esses aspectos e todas as possibilidades possíveis que eles podem trazer. A busca por uma maneira mais

² [...] the term cross-media refers to integrated experiences across multiple media, including the Internet, video and film, broadcast and cable TV, mobile devices, DVD, print, and radio. The new media aspect of the “crossmedia experience” typically involves some level of audience interactivity. In other words, it’s an experience (often a story of sorts) that we “read” by watching movies, dipping into a novel, playing a game, [...] etc. (Tradução nossa)

³ Cross-Media – Interactive, engaging experiences that travel across and between media. (Tradução livre)

específica de tratar da segunda tela fez com que se chegasse ao caráter narrativo que pode ser trabalhado em estudos sobre o tema.

Ao escrever sobre a narrativa, Luiz Gonzaga Motta (2013, p.17) diz que ela “é uma prática universal, trans-histórica, pancultural.” Aproveita para relacionar Roland Barthes (*Análise estrutural da narrativa*, 1971) e Hyden White (*The value of narrative in the representation of reality. In: MITCHELL, W.J.T. On narrative*, 1981), dizendo que “ambos declaram que a narrativa está presente em todos os gêneros, todos os tempos ou lugares do mundo, em todas as sociedades humanas, expressas em todas as linguagens: oral ou escrita, visual, gestual ou verbal” e conclui que “todos os povos, culturas, nações e civilizações se constituíram narrando”.

Narrativa, então, é a chave para discutir o que está sendo proposto neste estudo. A importância dela é tal que os autores citados por Motta fazem questão de destacar o seu caráter fundamental, fundante do que se entende hoje por linguagem e por constituição do humano, da civilização. “Narrar é uma forma de dar sentido à vida”, diz Motta (2013, p. 18). Deste modo, a narrativa é a possibilidade de se pensar a segunda tela de uma maneira diferenciada, na direção de algo que não seja somente o uso de comentários ou de um mesmo conteúdo que se replica em meios diversos. Pode-se tentar entender novos caminhos que possam ser trilhados em momentos futuros.

O uso da segunda tela permitiria, então, pensar em uma narrativa transmidiática, conforme Henry Jenkins (2008), mas não exatamente fazer uma relação de semelhança. Explicando melhor, é preciso entender que essa utilização se dá na narrativa, a qual, em Jenkins, é ligada diretamente à formação de um universo.

Uma história transmidiática se desenrola através de múltiplos suportes midiáticos, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmidiática, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. (JENKINS, 2008, p. 135)

Esse não é, certamente, o caso de se ter apenas a relação entre uma tela principal – geralmente televisiva – e uma segunda – que seria aquela, mais recentemente, dos

smartphones ou *tablets*. O exemplo não é o da criação de um universo narrativo. Isso pode parecer, então, uma tentativa de forçar um entendimento sobre o assunto. Entretanto, a ideia geral de uma segunda tela já pressupõe uma busca por uma continuidade de uma história, o que é interessante de se perceber até para verificar se isso não é uma primeira movimentação em relação à essa universalização do narrado. Desse modo, mesmo que não se pense em uma narrativa transmidiática como definida por Jenkins, há que se observar certas aproximações, assim como visto no caso da TV social ou da crossmídia, esta também podendo ser colocada em certo grau de semelhança com a transmídia, embora não tenha por princípio a ideia de criação de um universo.

No caso de se aceitar essa aproximação com a narrativa transmidiática, um ponto a ser ressaltado é que a segunda tela funciona bem para fazer não só uma certa continuidade de pontos do universo que está sendo mostrado, mas também pode ser uma espécie de costura de todas as histórias que são contadas por este universo. Há que se definir bem, dentro da proposta de narrativa transmidiática, o que se pretende passar para o receptor/usuário. Esse é quem vai definir finalmente o percurso a ser trilhado; mas há uma diferença em relação às histórias multiformes ou múltiplas, onde não há apenas uma história sendo contada, mas várias possíveis – virtuais –, mesmo que apenas uma se atualize de cada vez. Histórias multiformes ou múltiplas⁴ não são um bom exemplo de transmídia, pois não há exatamente um universo narrativo a ser explorado pelo usuário, mas vários caminhos possíveis de serem seguidos, cada qual fazendo sua trajetória sem praticamente nunca trilhar o mesmo percurso de outra pessoa. Para as histórias fazerem sentido, há a necessidade desse mesmo caminho, a ser trilhado por cada um, em uma parte – narrativa – desse universo. Sem isso, a produção de sentido se perde fundamentalmente. Aqui, muito claramente, pode-se perceber o universo pensado pela transmídia funcionando de determinada maneira e indicando a produção de sentido, e a história multiforme mais próxima da crossmídia, sem a necessidade da criação de um universo e com uma menor possibilidade de produção de sentido comum ou coletivo, já que cada um vai ter acesso à “sua” história, ainda que Janet Murray (2003)

⁴ Janet Murray (2003, p. 43) explica: “Estou usando o termo ‘história multiforme’ para descrever uma narrativa escrita ou dramatizada que apresenta uma única situação ou enredo em múltiplas versões – versões estas que seriam mutuamente excludentes em nossa experiência cotidiana.”

defenda a ideia de uma autoria procedimental, que daria conta de tudo o que este conjunto de histórias múltiplas possa passar para o usuário/interator.

O que será necessário para que os autores criem histórias ricas e satisfatórias, explorando as propriedades características de ambientes digitais e proporcionando os prazeres estéticos que esse novo meio nos promete? Precisaremos descobrir uma maneira que permita a eles escrever de forma procedimental; antecipar todas as reviravoltas do caleidoscópio, todas as ações do interator; e especificar não apenas os acontecimentos do enredo, mas também as regras sob as quais esses eventos ocorrerão. Os escritores precisarão de um método concreto para estruturar uma história coerente, não como uma sequência isolada de eventos, mas como um enredo multiforme aberto à participação colaborativa do interator. A princípio, essa composição caleidoscópica parece uma violenta ruptura com a tradição, mas, quando analisamos como as histórias evoluíram com o passar dos anos, notamos técnicas de padrões e variações que parecem muito sugestivas para as narrativas baseadas em computador. (MURRAY, 2003, p. 179)

O problema, porém, não seria somente o da ruptura com a tradição. Steven Johnson (2001) aponta para um outro aspecto da mesma questão quando analisa a recepção de um hipertexto, *Afternoon, a story*, publicado por Michael Joyce em 1993. O que ele procura mostrar é que, este tipo de história multiforme, onde se pode percorrer a trama por diversos caminhos aponta para uma única certeza: a de que cada interator, usando o termo trazido por Murray, faz seu próprio percurso na história, o que indica também que cada um leu uma história particular, produzindo um sentido também muito próprio, difícil de ser compartilhado com o outro.

A política da leitura, afinal, não é uma simples questão de confrontação entre autor e leitor. Há também aquela outra dimensão crucial: a experiência partilhada dos leitores, o laço social mais amplo que se desenvolve entre pessoas que leram as mesmas narrativas. (JOHNSON, 2001, p. 94)

E, mais à frente, ele retoma:

Depois de dar cabo de *Afternoon*, telefonei para alguns amigos, que também tinha ziguezagueado por ele, em busca de feedback. Em cada telefonema, conversamos animadamente por um ou dois minutos sobre o meio e suas possibilidades, mas no instante em que passamos para o conteúdo da história a conversa ficou contrafeita e

desequilibrada. Estávamos falando, afinal de contas, de histórias muito diferentes. Cada leitura havia produzido uma experiência individual, privada. (JOHNSON, 2001, p. 94)

A partir daí, e por outros motivos que ele coloca em seu *Cultura da interface*, Johnson defende que hoje estamos mais em espaço de “metaformas” – que seriam aqueles formatos que não estão interessados em contar histórias, mas comentar outros meios de comunicação. No entanto, há que se ter cuidado com esta afirmação, pois a tradição narrativa, como apontam diversos autores citados por Motta (2013, p. 17-18), tais como Barthes, White, Hardy, Ricouer, é fundadora da nossa própria condição humana e não pode ser desprezada.

Segunda tela e narrativa

Ainda assim, é preciso lembrar que a segunda tela não serve para todo o tipo de narrativa. Ela deve estar adequada ao que se quer narrar e de acordo com as propostas do espaço narrativo. Deve-se aprimorar e incentivar o uso da segunda tela na TV, na medida em que não se tem mais ramificações da história que está sendo contada – saindo, então, do espaço da história multiforme –, mas sua possibilidade de desdobramento, quer seja em outras histórias – indo em direção à narrativa transmidiática, proposta por Jenkins –, quer seja em complementos à história principal – onde o nome transmídia pode se aplicar ou não, dependendo de como se entende a utilização do termo.

A segunda tela também não é apenas ilustrativa. Ela pode muito bem servir como plataforma para novas descobertas sobre a trama narrada ou pode ser a fonte de novas histórias apoiadas no espaço – ou universo, conforme o caso – da primeira. Assim, pensada como parte de um universo narrativo, a segunda tela pode também se ligar a outras, além da chamada primeira tela. Caso se pense em uma versão mais reduzida de uma história, com uma complementação apenas à história principal, seu uso vai ser mais focado em pequenos espaços, menos com ideia de universo e não exatamente com a intenção de uma narrativa transmidiática. Ainda assim, há que se observar que a segunda tela pode ter relevância para contar uma história.

Com base nessas considerações, o uso da segunda tela pode se dar de diferentes maneiras e pode ser determinado de acordo com interesses do produtor do conteúdo a ser disponibilizado para quem vier a visualizá-lo. Pensando desse outro modo, a narrativa pode ou não se fazer presente. Há possibilidades que vão explorar um potencial não narrativo, mas não menos importante, para o uso de um segundo dispositivo de acompanhamento de um tema já tratado por um outro veículo. Porém, esse uso difere do que está exposto até aqui no texto e não é o foco do que se pretende discutir neste trabalho.

Experiências

Chega-se, assim, ao campo experimental da utilização da segunda tela. Deve-se considerar toda a parte teórica, que foi exposta anteriormente, em relação ao que vem sendo feito na prática com esses dispositivos. Muito claramente, a ideia de segunda tela está associada, hoje, à TV social. Não é o caso de se dizer que são coisas completamente diferentes, já que o uso de um segundo dispositivo está claro nesse caso. O problema é que nem sempre se vê uma construção de uma narrativa. Pelo contrário, muito raramente se percebe este caminho. O mais comum são os comentários acerca de um programa, geralmente aquele que está sendo exibido no momento das postagens na rede. Assim, como colocado acima, a TV social é um dos tipos de uso de segunda tela que não está em relação com uma narrativa a ser desenvolvida nos veículos utilizados. De qualquer modo, não se pode dizer que não há uma segunda tela atuando no contexto levantado.

Outra visão prática é a que leva em conta a criação de aplicativos específicos para a utilização da segunda tela. Esses aplicativos nem sempre são criados com uma intenção narrativa e, muitas vezes, não servem nem mesmo para uma maior interação do espectador, que fica apenas como alguém que responde, mecanicamente até, a um estímulo. Isso pode até fazer com que o espectador se sinta pouco motivado a interagir, trazendo uma inversão no propósito da segunda tela. Os aplicativos devem ser pensados como estímulos à participação e não como algo que vire um mecanismo de reação direta a uma certa demanda. Por enquanto, porém, o uso de aplicativos, principalmente no caso brasileiro – que tem alguns exemplos mais conhecidos em canais abertos, nas TVs

Bandeirantes e Globo – é bastante limitado e não coloca o espectador como um interator – ou seja, aquele que é também participante do que está acontecendo na programação. Na maioria das vezes, o aplicativo apenas dá algumas informações a mais para o público ou o convida a participar de jogos e enquetes que não influenciam de modo determinante no que está acontecendo no programa. Mesmo que haja espaço para decisões, como em caso de votações, por exemplo, isso não é colocado de modo mais claro para quem participa. Muitas vezes, a participação é feita no intuito de aparecer num telão – ou algo semelhante – e muito pouco se diz da opinião daquele que votou. Outro ponto é que há, também aqui, o uso da TV social em conjunto com o aplicativo, com o espectador ainda podendo fazer uso das redes sociais no momento de sua participação. Em quaisquer dos casos, o uso de elementos narrativos é praticamente nulo, com o espectador pouco ou nada influenciando – diretamente – no rumo da trama. Mesmo no caso de votações, um espectador não pode, sozinho, determinar nada no programa. Ele tem que estar no lado vencedor para que a narrativa continue de uma maneira que ele indicou.⁵

Continuando com a questão prática, é preciso verificar, de outro modo, que nem sempre o espectador vai querer interagir com o meio. Assim, há que se pensar em estratégias que deem conta de uma tela principal que funcione sem a necessidade da segunda. Isso não desmerece o que foi dito até aqui. É sempre necessário ter em conta as possibilidades de comportamento do espectador. Caso ele não tenha a intenção de interagir com o conteúdo proposto, isso deve ser levado em conta por quem realiza os programas. A segunda tela não é, portanto, condição para a existência de um programa na TV, mesmo que essa se proponha interativa.

Uma proposta que pode ser feita aqui, para indicar algo que seja mais narrativo e que tenha a intenção de usar a segunda tela em relação à TV, é a possibilidade de se pensar em blocos narrativos que contenham histórias as mais completas possíveis, mas que se cruzem em algum ou alguns pontos, permitindo ao interator – aqui o termo mais adequado seria este mesmo ou usuário – que escolha caminhos possíveis a serem trilhados. Não se trata também de esquecer a tela principal, mas deixar que ela indique esses caminhos e que eles, talvez na quase totalidade das vezes, se deem na segunda tela

⁵Dados obtidos em análises realizadas com alunos do Mestrado em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora, entre 2014 e 2016, no grupo de pesquisa Laboratório de Mídia Digital, vinculado ao CNPq, nos aplicativos Globo e Superstar, principalmente.

e não na primeira. Isso indicaria uma possibilidade de desenvolvimento de histórias que se estendem ou se complementam por meio desses blocos narrativos. Dando um exemplo prático, enquanto algo acontece na tela da TV, aparece para o interator/usuário a possibilidade de este escolher um novo caminho dentro do que está sendo mostrado. Ou, de uma outra maneira, ao terminar uma história, ele pode ser apresentado a outras, com as quais pode querer interagir e que tenham relação com a que acabou de ver. Isso não indica que seriam histórias multiformes, mas materiais relacionados, em que o usuário não se perderia em trilhas que não se sabe para onde vão, já que os blocos seriam sempre relacionados entre si. Isso já foi trabalhado também na *Web*, em outros momentos, com intuítos parecidos, mas com outras propostas de enquadramento – nas chamadas “mônadas abertas” (PERNISA JÚNIOR; ALVES, 2010, p. 59-77)⁶.

O conceito de “mônadas abertas” foi explorado pela primeira vez – ainda como “mônada aberta” – em um trabalho em parceria com outro professor (PERNISA JÚNIOR; ALVES, 2010, p. 59-77). A ideia central era discutir a reportagem na *Web*. Nessa perspectiva, ao invés de investir no modelo do jornalismo de notícia, que trabalha com a verticalidade do *lead* e *sublead* da “pirâmide invertida”⁷, a proposta foi buscar a horizontalidade na reportagem. De certa forma, isso já estava previsto na maneira como o pesquisador João Canavilhas (2006) trata da questão, quando fala da “pirâmide deitada”⁸. A ideia de Canavilhas é a de que uma matéria pode incluir novas informações ao longo de sua construção, explorando mais suas potencialidades.

⁶O primeiro texto sobre o assunto, “Mônada aberta: verticalidade e horizontalidade no jornalismo na web”, foi escrito em 2009 e publicado em livro em 2010. Outros foram publicados posteriormente, entre 2010 e 2013.

⁷ “A técnica da pirâmide invertida pode resumir-se em poucas palavras: a redacção de uma notícia começa pelos dados mais importantes – a resposta às perguntas O quê, quem, onde, como, quando e por quê – seguido de informações complementares organizadas em blocos decrescentes de interesse” (CANAVILHAS, 2006, p. 5).

⁸ “Por aproximação à representação gráfica da técnica da pirâmide invertida, verificamos que esta arquitetura sugere uma pirâmide deitada. [...] Propõe-se uma pirâmide deitada com quatro níveis de leitura:

A Unidade Base – o *lead* – responderá ao essencial: O quê, Quando, Quem e Onde. Este texto inicial pode ser uma notícia de última hora que, dependendo dos desenvolvimentos, pode evoluir ou não para um formato mais elaborado.

O Nível de Explicação responde ao Por Quê e ao Como, completando a informação essencial sobre o acontecimento.

No Nível de Contextualização é oferecida mais informação – em formato textual, vídeo, som ou infografia animada – sobre cada um dos W’s.

O Nível de Exploração, o último, liga a notícia ao arquivo da publicação ou a arquivos externos” (CANAVILHAS, 2006, p. 14-15).

A proposta inicial das “mônadas abertas” tentava ir além, enxergando outras possibilidades. Assim, a pesquisa avançou em direção a um novo ponto, que busca a ligação do jornalismo com outras áreas do conhecimento humano. O principal foi verificar como a reportagem relaciona-se com a literatura e pode ir além da notícia como simples passagem de informação. Aqui, pode-se pensar em diversos tipos de reportagem, como ressaltam Muniz Sodré e Maria Helena Ferrari (1986).

Por fim, chega-se a outra possibilidade estruturada na relação entre jornalismo – comunicação –, arte e tecnologia. Ela implica também na reconfiguração da comunicação contemporânea e na sua atual interdependência com a técnica – ou com a tecnologia. Esse ponto torna-se fundamental para entender como a comunicação está passando por profundas modificações que não afetam apenas seu nível mais superficial, mas sim suas estruturas mais profundas (JOHNSON, 2001).

Inicialmente, ainda no princípio das pesquisas, foi buscada uma estrutura para a reportagem na *Web* que se preocupasse com cada elemento do conjunto de uma grande matéria jornalística. Cada “parte” – por assim dizer – trataria de um tema ou assunto, do modo mais aprofundado possível – utilizando inclusive os recursos digitais que não se limitam ao texto, mas que incluem imagens e som. Essa divisão comportaria uma estrutura do que poderia – de certo modo, no jargão jornalístico – ser chamado de “retrancas”. O nome, porém, não parece o mais adequado e, na evolução do conceito a que se chega agora, optou-se por tratá-las como “mônadas” – observando-se, neste momento, o plural, já que se trabalha com várias “partes”, que seriam os blocos de matérias, e não apenas com uma “parte” ou um bloco.

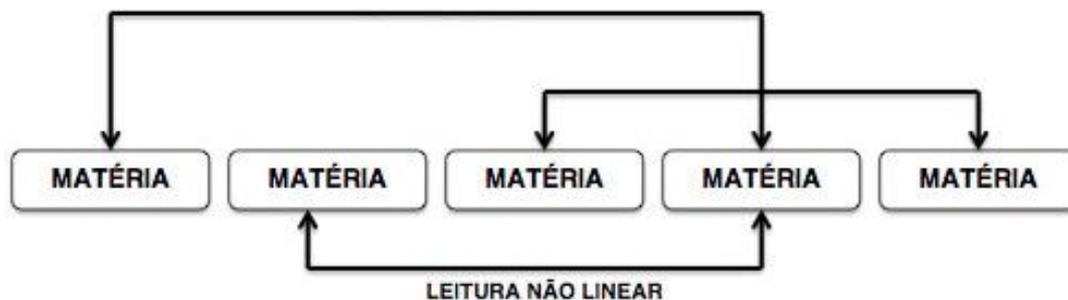
A ideia de mônada remete a autores como Leibniz (1983) e, para ele, significa algo uno e indivisível, sendo compreendida como uma “substância elementar”. Geralmente, ela é tratada como uma estrutura fechada, mas o que se propõe aqui é a possibilidade de uma mônada ligar-se a outras. Como a reportagem jornalística na *Web* tem suas características próprias, pensa-se que cada “mônada” possa funcionar como um bloco, o mais completo possível, naquilo que se pretende discutir sobre aquele determinado aspecto, que compreende um assunto dentro da temática da matéria tratada. Inclusive, vale aqui se pensar em certa redundância, para que o usuário possa se inteirar do assunto geral tratado sem recorrer a uma matéria, que, nesse caso específico, poderia

ser chamada de inicial. A passagem de um tema a outro da reportagem se dá pensando na estrutura dos *links* da *Web* (ver figura 1, abaixo).

Sob essa ótica, pode-se ler o material em uma sequência prevista pela edição – de um modo linear – ou fazer uma leitura não linear por meio desses *links*, constituídos por palavras-chave marcadas no texto ou outra forma de ligação em espaços de imagens e de som. Isso faz com que as “mônadas” “abram-se” umas para as outras. Essas aberturas também podem ser, ocasionalmente, para outros locais na *Web*, fora daquela reportagem específica. Tudo isso se constitui no que, hoje, é chamado aqui de “mônadas abertas”.

A principal característica das “mônadas abertas” é a relação entre blocos – chamados matérias no exemplo abaixo, por sua relação com a reportagem na *Web* – separados, mas que mantêm ligações entre si, conforme o modelo:

Figura 1: Modelo das “mônadas abertas”.



Fonte: Elaborada pelo autor.

O modelo das “mônadas abertas” nasce de uma preocupação com relação à reportagem na *Web*, mas pode ser adaptado a outras áreas, conforme explicitado em texto publicado sobre o assunto (PERNISA JÚNIOR, 2013). A sua utilização na área da segunda tela, relacionada à TV, é também um novo desdobramento de suas possibilidades, mesmo que seja em termos de uma reformulação da ideia inicial e que se adapta com menos facilidade do que a outras áreas, ao menos numa comparação inicial. Pode-se pensar em blocos relacionados entre si, que estejam disponíveis na tela

principal para a escolha do interator, mas que a interação leve para a segunda tela, onde se dará, efetivamente, a participação deste último.

De qualquer modo, isso é apenas uma ideia a mais, já que o modelo das “mônadas abertas” não é e nem se pretende universal, com utilização em qualquer situação. Assim, a proposta é que se possa pensar em novas maneiras de se lidar com a narrativa, utilizando-se da segunda tela para dar sequência ao que está sendo contado.

Considerações finais

Claro está que o que foi dito aqui não encerra a discussão sobre segunda tela e sua relação com a narrativa, mas a intenção não é mesmo essa, e sim a de provocar novos questionamentos sobre essa tela e seu uso hoje, principalmente em relação ao seu potencial de contar histórias. Aproveitar a segunda tela para avançar em novas dimensões do narrado ou relacionar algo que já foi contado a outros percursos narrativos parece ser bastante interessante e desafiador. Não é por acaso que tantos autores – como os aqui citados – se dedicam à questão da narrativa e – muitos deles também – ao seu uso na contemporaneidade.

Manter também o foco na narrativa faz com que se busque um caminho pouco explorado nas pesquisas. Isso pode fazer com que a segunda tela possa ser observada em novos pontos de vista, com relação aos próprios projetos da academia, abrindo espaços para discussões nas áreas da Comunicação e da Ciência da Computação, principalmente.

Seja qual for a opção de quem trabalhe nesta área da segunda tela, torna-se relevante também não desmerecer seu potencial interativo, o que já tem acontecido, conforme exposto anteriormente. Este, talvez, seja o ponto principal a ser observado: não é o desejo de ver algo, reativamente, acontecer numa outra tela que deve mover o realizador deste tipo de pesquisa, mas sim a possibilidade real de interação com o usuário/interator.

Referencias

CANAVILHAS, João. Webjornalismo: da pirâmide invertida à pirâmide deitada. Covilhã, Portugal: **Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação**. Labcom/

Universidade da Beira Interior, 2006. Disponível em: <http://bocc.ubi.pt/pag/canavilhas-joao-webjornalismo-piramide-invertida.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2009.

DAVIDSON, Drew et al. **Cross-Media Communications: an Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences**. Pittsburgh, PA: ETC Press, 2010.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução: Suzana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2008.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Tradução: Maria Luísa X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

LEIBNIZ, Gottfried Wilhelm von. **Monadologia**. São Paulo: Abril Cultural. 1983. (Col. Os pensadores).

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Análise crítica da narrativa**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2013.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução: Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itá Cultural: Unesp, 2003.

PERNISA JÚNIOR, Carlos; ALVES, Wedencley. **Comunicação digital: jornalismo, narrativas, estética**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2010.

PERNISA JÚNIOR, Carlos. Mônadas abertas: a evolução de um conceito. *In: Brazilian Journalism Research*. Brasília: UnB, Volume 9, Número 1, 2013. p. 154-173.

PROULX, Mike; SHEPATIN, Stacey. **Social TV: how marketers can reach and engage audiences by connecting television to the web, social media, and mobile**, New Jersey: John Wiley & Sons Inc, 2012.

SODRÉ, Muniz; FERRARI, Maria Helena. **Técnica de reportagem: notas sobre a narrativa jornalística**. São Paulo: Summus, 1986.