UNESP – UNIVERSIDADE ESTADUAL JÚLIO DE MESQUITA FILHO
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO - FAAC
CAMPUS BAURU - CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TELEVISÃO DIGITAL

Edvaldo Olécio de Souza

GESTÃO DE CONTEÚDOS NARRATIVOS FICCIONAIS NA TELEDRAMATURGIA BRASILEIRA: O PROCESSO DE CONVERGÊNCIA MIDIÁTICA DIGITAL

Bauru / SP
2010

EDVALDO OLÉCIO DE SOUZA

GESTÃO DE CONTEÚDOS NARRATIVOS FICCIONAIS NA TELEDRAMATURGIA BRASILEIRA: O PROCESSO DE CONVERGÊNCIA MIDIÁTICA DIGITAL

Exame de Conclusão de Mestrado apresentado ao Programa de Pós-Graduação em TV Digital: Informação e Conhecimento, da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação- FAAC, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – UNESP - Bauru, para obtenção do título de Mestre em Televisão Digital sob a orientação da Profª Drª. Maria Cristina Gobbi.

Bauru / SP
2010

EDVALDO OLÉCIO DE SOUZA

GESTÃO DE CONTEÚDOS NARRATIVOS FICCIONAIS NA TELEDRAMATURGIA BRASILEIRA: O PROCESSO DE CONVERGÊNCIA MIDIÁTICA DIGITAL

Área de Concentração:
Comunicação em Televisão Digital.
Linha de Pesquisa:
Gestão da Informação e Comunicação para Televisão Digital

Banca Examinadora:

Presidente/Orientador: Profª. Drª. Maria Cristina Gobbi
Instituição: Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - UNESP

Professor Doutor Antônio Carlos de Jesus
Instituição: Universidade Estadual Paulista

Professor Doutor Mauro Correia Lima
Instituição: TV Globo

Resultado: Aprovado

Bauru, 16/09/2010

unesp
UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação
Campus Bauru

ATA DA DEFESA PÚBLICA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DE EDVALDO OLÉCIO DE SOUZA, DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TELEVISÃO DIGITAL: INFORMAÇÃO E CONHECIMENTO, DO(A) FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICACAO DE BAURU.

Aos 16 dias do mês de setembro do ano de 2010, às 09:00 horas, no(a) Sala de Reuniões dos Órgãos Colegiados - UNESP - Campus de Bauru, reuniu-se a Comissão Examinadora da Defesa Pública, composta pelos seguintes membros: Profa. Dra. MARIA CRISTINA GOBBI do(a) Departamento de Comunicação Social / Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicacao de Bauru, Prof. Dr. ANTONIO CARLOS DE JESUS do(a) Departamento de Comunicação Social/Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação - UNESP - Campus de Bauru, Prof. Dr. MAURO CORREA LIMA do(a) Escola de Comunicaçações e Artes / Universidade de São Paulo, sob a presidência do primeiro, a fim de proceder a argüição pública da DISSERTAÇÃO DE MESTRADO de EDVALDO OLÉCIO DE SOUZA, intitulado "GESTÃO DE CONTEÚDOS NARRATIVOS FICCIONAIS NA TELEDRAMATURGIA BRASILEIRA: O PROCESSO DE CONVERGÊNCIA MIDIÁTICA DIGITAL". Após a exposição, o discente foi argüido oralmente pelos membros da Comissão Examinadora, tendo recebido o conceito final: aprovado. Nada mais havendo, foi lavrada a presente ata, que, após lida e aprovada, foi assinada pelos membros da Comissão Examinadora.

Profa. Dra. MARIA CRISTINA GOBBI

Prof. Dr. ANTONIO CARLOS DE JESUS

Prof. Dr. MAURO CORREA LIMA

Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/nº - Bauru - SP
CEP 17.033 360 - Tel.: (14) 3103-6000 - Fax: (14) 3103-6051
site: www.faac.unesp.br

AGRADECIMENTOS

A realização desse produto só foi concretizada por meio de relações especiais que construí ao longo desses anos. Em cada página desse trabalho, além do conhecimento e das informações, há momentos, palavras, atitudes, respeito, carinho, humildade, reflexão e compreensão que extrai de seres humanos incríveis que convivi. Sem dúvida alguma todos esses momentos especiais também estão eternizados nas páginas de minha vida. Sendo assim, registro aqui meus sinceros agradecimentos a todos que fizeram parte direta ou indiretamente da realização deste projeto, principalmente aos familiares e amigos de hoje e de sempre, pessoas especiais que tenho a honra de estarem sempre ao meu lado. E não poderia deixar de agradecer a Deus e a todos que se preocupam com um mundo melhor.

Desde plantar uma arvore até evitar uma guerra...

“Há quem diga que todas as noites são de sonhos.
Mas há também quem garanta que nem todas, só as de verão.
Mas no fundo isso não tem muita importância.
O que interessa mesmo não são as noites em si, são os sonhos.
Sonhos que o homem sonha sempre.
Em todos os lugares, em todas as épocas do ano, dormindo ou acordado."
(Shakespeare)

SOUZA, O. E. De. **GESTÃO DE CONTEÚDOS NARRATIVOS FICCIONAIS NA TELEDRAMATURGIA BRASILEIRA: O PROCESSO DE CONVERGÊNCIA MIDIÁTICA DIGITAL**. 2010 127 f. Relatório do Exame Geral de Conclusão (Mestrado em TV Digital: Informação e Conhecimento) - FAAC - UNESP, sob a orientação da profª. Drª. Maria Cristina Gobbi, Bauru, 2010.

RESUMO

O presente projeto visa sistematizar as múltiplas estratégias de gestão de conteúdos narrativos ficcionais para a TV Digital brasileira. O trabalho tem por objetivo pesquisar os conteúdos narrativos ficcionais dentro do processo de digitalização e convergência midiática, em especial do principal centro de teledramaturgia do país – Rede Globo - PROJAC, conhecer os suportes de tecnologia, informação e comunicação associadas ao potencial da interatividade proposta pela Televisão Digital frente às produções narrativas. O estudo parte da contextualização das transmissões digitais usando e aprimorando a produção industrial tecnológica para televisão, realimentando desta forma a geração de procedimentos originais. Neste sentido, sugere a partir de um padrão elaborado especificamente para a produção e geração de conteúdo uma proposta de paradigma que acompanhe a evolução das novas plataformas tecnológicas e se desponte no cenário nacional elaborando linguagem e conteúdos narrativos e estéticos híbridos que suplementem a participação do espectador e expressem a diversidade cultural do país. Tal processo é concretizado por meio da criação de um roteiro para a série ficcional interativa intitulada *"A Tribo de JAH"*. Por se tratar de um suporte digital com características peculiares, adota-se uma abordagem hipotética dedutiva com enfoque sistêmico e multidisciplinar envolvendo as seguintes palavras chaves: sociedade da informação, Televisão brasileira como meio de comunicação de massa, Televisão Digital brasileira, acesso e uso da informação, convergência, democratização da informação, modelos de gestão e fomento. Além disso, por se tratar de um suporte digital com características peculiares potencializadas pela convergência e pelas tecnologias de informação e comunicação, os estudos e pesquisas abordarão os aspectos tecnológicos, econômicos, mercadológicos, sociais, culturais e regulatórios que estão diretamente ligados aos setores administrativos e empresariais do principal núcleo de teledramaturgia brasileira: PROJAC (TV Globo).

Palavras-chave: gestão, televisão digital, conteúdos, teledramaturgia, negócios, comunicação, mídia, convergência.

S U M Á R I O

1 - INTRODUÇÃO 08

2 - RELATÓRIO TÉCNICO - CIENTÍFICO 10

2.1- DADOS GERAIS DO PROJETO 10
2.2- DESCRIÇÃO DO PROJETO 16
2.3- MATERIAL E MÉTODOS 18
2.4- JUSTIFICATIVA 20
2.5- RESULTADOS OBTIDOS 24
2.6- PRODUÇÃO DO PESQUISADOR EXECUTOR DO PROJETO 92
2.7- PARCERIA INSTITUCIONAL 103
2.8- IMPACTOS 105
2.9- EQUIPE 110
2.10- DIFICULDADES 112
2.11- COMENTÁRIOS GERAIS E PERSPECTIVAS 113

3 - APÊNDICES 114

REFERÊNCIAS 152

1. **Introdução:**

O processo de globalização deste início de século caracteriza a sociedade pelo uso e aplicação da informação a fim de alcançar um conhecimento, sobretudo segundo um padrão complexo de redes interligadas por inovações tecnológicas. O avanço da internet nos levou a novos modos de produção, multiplicando a capacidade do mercado e da economia se expandirem no espaço e no tempo. As novas redes de comunicação têm muito mais força que suas antecessoras – as redes de transporte e de energia. Sendo assim, as novas tecnologias da informação desempenham papel decisivo na atual sociedade.

Com a penetração eminente dessas tecnologias digitais nas atuais mídias, ocorre uma mudança significativa nos paradigmas da produção audiovisual. Nesse cenário, destaque para a indústria do entretenimento, que está diante de uma intensificação do fluxo internacional e nacional da ficção televisiva seriada.

Para os produtores de conteúdo essas mudanças não estão limitadas a implementos de qualidade de imagem e som em alta definição. Elas influenciam a própria concepção de um programa televisivo e causam impacto em todo o processo de produção, exibição e difusão de conteúdos. A produção de conteúdos digitais passa a ser estruturada levando-se em conta tal convergência entre as diversas mídias, conforme corrobora Castro (2008, p. 53): “A convergência diz respeito a uma mudança tecnológica profunda que deverá transformar a relação do modelo de negócios no campo da comunicação [...]. Trata-se de uma convergência também na produção e oferta de conteúdos digitais, na criação de novos formatos audiovisuais para uso conjunto ou em diferentes plataformas digitais”.

A linguagem digital, além de permitir a universalização dos bens e serviços, inovações de formato, conteúdos, qualidade e possibilidade de portabilidade, abrirá caminhos para uma identificação mais precisa do perfil do telespectador, o que aumentará o poder de penetração da publicidade e conseqüentemente da economia, convergindo aspectos da radiodifusão, da informática e das telecomunicações num único serviço: televisão interativa.

As possibilidades interativas da Televisão Digital, aliados às práticas da regionalização da produção e experimentação de novos formatos e conteúdos, proporcionarão a participação da audiência em diferentes níveis, o que poderá causar impactos diretos na circulação da informação, principalmente nos setores

excluídos da sociedade, com a pluralidade necessária para retratar o seu povo e promover a reflexão de seus telespectadores. É exatamente nessa linha de raciocínio que o presente trabalho pretende contribuir com os estudos relacionados aos conteúdos narrativos ficcionais interativos para Televisão Digital.

Através da criação e roteirização da série intitulada *"A Tribo de JAH"*, este produto procura elaborar formas específicas de narrativas interativas para esta nova mídia modelando uma linguagem coerente e transparente com os recursos, estudos e teorias específicas das narrativas transmidiáticas. Conseqüentemente, o projeto tem por objetivo promover inovações aos formatos dos tradicionais conteúdos narrativos, alimentando uma preocupação em se estruturar o conteúdo dos mesmos, de modo a abordar temas focados sempre no interesse do espectador, reforçando a interatividade.

Na expectativa de que esses conteúdos ao incorporarem a linguagem digital tenham uma oportunidade de promover a formação crítica do telespectador para o exercício da cidadania, o grande desafio deste trabalho, portanto, é a produção de conteúdo narrativo ficcional televisivo de cunho educativo e cultural a fim de estimular os telespectadores a preservarem o meio ambiente e incluírem em suas atitudes diárias, a inclusão social e a cidadania, objetivando uma intensa mudança em nossos pensamentos, percepções e, sobretudo, de valores.

Neste trabalho, serão delineadas as tendências e perspectivas dos conteúdos narrativos diante das convergências de tecnologias digitais, os suportes teóricos e as ferramentas que dialogam com essa linguagem e as reflexões do mundo virtual, no sentido de buscar um entendimento mais aprofundado sobre as implicações filosóficas, culturais destas tecnologias sobre a subjetividade do homem e resultando no relatório técnico científico preliminar. De tal modo que todos possam efetivamente observar os estudos pesquisados e aplicados no projeto. Como forma de aplicabilidade, apresentamos um projeto de produto que embasa a sinopse e o roteiro do episódio piloto da série e o planejamento do processo de produção do episódio piloto intitulado *"A Criação"*. Assim, ao mesmo tempo em que concebe e difunde estudos de conteúdos para a televisão digital, o presente trabalho procura valorizar as séries interativas como um produto audiovisual qualificável para ser exibido neste novo meio.

2. Relatório técnico-científico:

2.1 DADOS GERAIS DO PROJETO

Mestrando: Edvaldo Olécio de Souza	**Área de Concentração – Linha de Pesquisa:** Comunicação em Televisão Digital – Gestão da Informação e Comunicação em Televisão Digital.

Orientador: Professora Doutora Maria Cristina Gobbi

Título do Projeto: Gestão de Conteúdos narrativos ficcionais na teledramaturgia brasileira: o processo de convergência midiática digital.	**Sigla:** GCNF

Período de Execução Física: 01/08/2009 à 20/08/2010

Grande Área do Conhecimento: Ciências Sociais Aplicadas/ 6.09.00.00-8 Comunicação

Valor total do projeto (incluindo todos os intervenientes): R$ 5.114.754,00

Bolsas - Financiamentos – Convênios e Parcerias:

A instituição líder do projeto é a Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP). A UNESP foi fundada em 1976 e se distingue das outras entidades de ensino superior gratuitas do Brasil por estar presente em 23 cidades, das quais 21 estão localizadas no interior, uma na capital e a outra na região de São Vicente, onde foi criado o primeiro campus de uma universidade pública no litoral de São Paulo. O ensino oferecido, considerado um dos melhores do país, atinge mais de 46 mil alunos de praticamente todo o território paulista. Também a nossa Instituição é considerada uma das melhores Universidades do país e do mundo. Segundo o respeitado Institute of Higher Education, da Universidade de Xangai, a UNESP é uma das instituições com maior índice de produção científica do

Brasil em todas as áreas do conhecimento. Ela contribui decisivamente para que o país seja visto com respeito tanto no cenário acadêmico nacional quanto no internacional. Segundo o Censo de 2006 do Diretório dos Grupos de Pesquisa do Brasil, realizado pelo CNPq, a UNESP conta com um dos maiores contingentes de pesquisadores do país e é responsável por uma importante produção de artigos indexados em revistas científicas. Dados desse mesmo ano mostram que o número de publicações brasileiras contabilizou 16.872 trabalhos, o equivalente a cerca de dois por cento de toda a produção mundial. Não é exagero dizer que uma parte expressiva desse desempenho corresponde ao que é produzido pela Universidade.[1]

O projeto também tem como parceria a Instituição INTERCOM/ Globo Universidade que subsidiou por meio do IV Seminário Temático: Televisão e Juventude visita técnica junto à Central Globo de Produções (CGP), contato direto com informações sobre a empresa, telenovelas, produção e acesso aos profissionais para realização de entrevistas.

O Globo Universidade foi criado em 1999 com o foco principal de apoiar a pesquisa acadêmica e promover visitas técnicas de alunos e professores às instalações da emissora. Em 2006, a instituição passou por uma reformulação e ampliou sua atuação. Desde então, parcerias com universidades brasileiras e estrangeiras vêm permitindo a realização de eventos variados. Em 2007 a parceria com a INTERCOM (Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação) se intensificou promovendo o intercâmbio de conhecimento e a realização de seminários. A INTERCOM, por sua vez, é uma associação científica sem fins lucrativos, fundada em São Paulo, a 12 de dezembro de 1977. Instituição de utilidade pública reconhecida pela Lei Municipal nº 28.135/89, participa da rede nacional de sociedades científicas capitaneada pela SPBC – Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência. Está integrada às redes internacionais de ciências da comunicação como entidade associada à ALAIC - Asociación Latinoamericana de Investigadores de la Comunicación, à IAMCR - International Association for Mass Communication Research, IFCA - International Federation of Mass Communication Associations e à Lusocom - Federação Lusófona de Ciências da Comunicação.[2]

[1] BELLUZZO & GOBBI (Orgs.). Manual para apresentação de trabalho de conclusão de curso de mestrado, UNESP. Bauru, 2010.

[2] O texto está disponível no site da INTERCOM, no endereço web: www.intercom.org..br, consultado em 30 de julho de 2010.

Além desses apoios, o projeto possui importante parceria com o Centro de Rádio e Televisão Educativa e Cultural da UNESP (CRTVCE) por meio da Televisão Educativa UNESP de Bauru que produzirá e veiculará tal produto, fornecendo suporte físico, estrutural e técnico. A TV UNESP (TVU) é uma emissora de televisão cultural e educativa, situada na cidade de Bauru, no centro oeste paulista que em breve iniciará suas transmissões em alta definição para toda a região. Inicialmente, a emissora cobrirá as macrorregiões de Bauru, Araraquara, Botucatu, Marília e Ourinhos. Em sua totalidade, serão atingidas, consecutivamente, 93 municípios atendidos pelo sinal da TVU, com aproximadamente 4 milhões de telespectadores. A TVU privilegia o interesse público e disponibiliza as ferramentas para a formação do cidadão crítico, por meio de uma programação que privilegiará conteúdos de caráter cultural e educativo. Serviços como o jornalismo cidadão, a Educação à Distância, a formação de recursos humanos e o desenvolvimento de pesquisa de interatividade para operar na plataforma digital também são previstas pela emissora.

Por meio da emissora estão sendo captados recursos via Ministério da Cultura e Ministério da Ciência e Tecnologia e efetivados convênios, parcerias e acordos de co-produção com diferentes instituições locais, regionais e nacionais que possam viabilizar a produção do produto. Essa verba, a partir do orçamento, deverá ser capaz de financiar o projeto de produção, distribuição e exibição.

Também estão sendo estudadas possibilidades e formas de adequação dessas verbas provirem de leis de incentivo vigentes, tentando aliar a iniciativa pública à privada; criando mecanismos que construam uma produção mais adequada à realidade com interesses que induzam a um modelo contemporâneo de parceria público e privado e descentralizem a produção televisiva adotando um princípio democrático capaz de gerar um recurso significativo que será devolvido ao mercado, tais como, parcerias com os produtores independentes, assim como incentivos de empresas privadas.

O projeto também possui a consultoria, suporte e expertise da produtora local “Esfera Produções” que é uma empresa de comunicação multimídia com um olhar contemporâneo na produção audiovisual. Desde 2003, a empresa oferece ao mercado suportes tecnológicos, profissionais experientes e engloba a construção de relacionamentos de longo prazo com clientes coorporativos, produções artísticas e

eventos esportivos. Nessa produtora, criatividade, tecnologia se convergem em anúncios publicitários, programas para TV e vídeos institucionais de alta qualidade por meio de profissionais especializados em: Televisão Digital, editoração de DVD (navegação); cinegrafia e edição; iluminação; animação gráfica 2D em *after effects* e 3D; pré e pós-produção de áudio; locução e redação publicitária.

Instituições participantes:

O projeto está intimamente ligado a Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", UNESP por meio da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação – FAAC, campus Bauru via departamento de pós-graduação em Televisão Digital: Informação e Conhecimento (PPGTVD).

O Programa de Pós-Graduação em Televisão Digital: Informação e Conhecimento iniciou suas atividades no segundo semestre de 2008, em nível de Mestrado Profissional, tendo como princípios norteadores básicos a edificação da Televisão Universitária UNESP, em Sistema Digital, e o próprio desenvolvimento do SBTVD-T – Sistema Brasileiro de Televisão Digital Terrestre em fase de implantação.

A tradição em pesquisa, extensão e atividade profissional da Universidade Estadual Paulista, e da FAAC em especial, se expressam no quadro docente desta proposta, que reúne pesquisadores de produção relevante para a pesquisa e desenvolvimento em televisão digital, ao lidar com áreas como economia política e gestão da comunicação e informação, educação à distância e inovação tecnológica em hardware e software. Desta forma a interação dessas áreas em caráter complementar e multidisciplinar, junto aos projetos de pesquisa e extensão na graduação envolve uma singular relação com a temática da televisão digital que proporcionará uma formação profissional com ênfase na gestão e na inovação, atendendo à demanda de um mercado profissional em formação.[3]

Além do suporte acadêmico dessa instituição, há o subsídio social por meio da participação da organização não governamental "Projeto Formação de Líderes". Criada em 2002 e idealizada por Sara Margaret Hughes na cidade de Lençóis Paulista, interior de São Paulo, a instituição tem o objetivo de desenvolver o espírito

[3] O texto está disponível no site da FAAC, no endereço web: www.faac.unesp.br, consultado em 30 de julho de 2010.

e o potencial de liderança, orientando a vocação natural e a visão empreendedora de jovens com idade entre 14 e 18 anos. O Projeto possui um programa de treinamento de dez meses formando jovens comprometidos com o desenvolvimento social e que aproveitam as oportunidades criadas para que possam programar e vivenciar suas idéias, aperfeiçoando suas habilidades e direcionando-as para o bem coletivo. [4]

Ainda, aliada a práticas de regionalização da produção e experimentação de novos formatos e conteúdos, almejamos a inserção de possibilidades interativas no produto. Nesse caso, com a finalidade de conhecer as plataformas de interatividade, as aplicações em diversas áreas, tais como suporte ao desenvolvimento de programas de TV interativa, suporte à construção de aplicações que requerem qualidade de serviço (QoS), entretenimento, ensino a distância e comércio eletrônico, foi realizada uma parceria na área de Sistemas Multimídia/Hipermídia e Comunicação de Dados Multimídia junto ao Instituto de Tecnologia de Software (ITS) do Departamento de Informática da PUC – Rio de Janeiro sob o comando do professor Luiz Fernando Gomes Soares.

Com a experiência adquirida em mais de duas décadas de pesquisas nas áreas de Sistemas Multimídia/Hipermídia e de Redes de Computadores, o Instituto de Tecnologia de Software (ITS) do Departamento de Informática da PUC – Rio desenvolve desde 2005, pesquisas do projeto na área de Televisão Digital Interativa, tendo como resultado o middleware Ginga-NCL, que, em 2006, veio a se tornar o middleware do padrão brasileiro de Televisão Digital terrestre. Simultaneamente à pesquisa, agregada a uma forte produção científica, o Instituto prioriza a formação de recursos humanos. Em sintonia com essa preocupação, cursos de Extensão e Especialização nas áreas de Televisão Digital e Redes de Computadores têm sido regularmente oferecidos.[5]

A fim de se produzir um banco de dados de atualização permanente capaz de servir de base às condições técnicas, materiais e humanas e também à definição de estratégias e planejamento de futuras produções, outras instituições participantes encontram se em fase de definição por meio de pesquisa criteriosa

[4] O texto está disponível no site do Projeto Líderes, no endereço web: www.projetolideres.com..br, consultado em 30 de julho de 2010.

[5] O texto está disponível no site do Instituto de Tecnologia de Software (ITS) do Departamento de Informática da PUC – Rio Projeto Líderes, no endereço web: /www.telemidia.puc-rio.br, consultado em 30 de julho de 2010

sobre o setor audiovisual de Bauru e região, dimensionando o mercado, quantificando as produções, seu financiamento e comercialização, empregos gerados, resultados obtidos, base tecnológica, público atingido, presença na mídia, etc.
Caracterização da Pesquisa: PTCBT – Pesquisa Técnico-Científica com Base Tecnológica para avançar conhecimento, com potencial de aplicação tecnológica.
Caracterização da pesquisa com uma breve justificativa para o enquadramento: Diante do cenário de convergência midiática, integrando a televisão, a Internet e as telecomunicações é possivel afirmar que a demanda por conteúdo em todo mundo, em especial no Brasil, irá crescer exponencialmente nos próximos anos, principalmente com todas as possibilidades oferecidas pela plataforma digital. Com a inserção da tecnologia digital na TV, novas possibilidades estéticas e narrativas são incorporadas na produção e geração de conteúdos. E para que a televisão digital, sobretudo, rompa o processo hipnótico da imagem televisiva é importante fornecer ao espectador conteúdos televisivos inovadores, significativos e expressivos que dialoguem com a convergência midiática e as ferramentas desta nova plataforma de comunicação que vão de encontro a criação e elaboração de uma nova linguagem televisiva. Nesse caso, se enquadra esse projeto que explora um padrão criado especificamente para a produção e geração de conteúdo narrativo ficcional, acompanhando a evolução das novas plataformas tecnológicas se despontando no cenário como produtor de suas imagens e narrativas e não apenas como pólo de escoamento. O projeto adquire incremento tecnológico na sua fase de produção ao incorporar o uso de câmeras HD, cenários virtuais, tecnologia 3D em animações, efeitos de iluminação, maquiagem permitindo o desenvolvimento de novas tecnologias e técnicas audiovisuais. Aliado a tal fato, por meio de diversas ferramentas narrativas, com linguagem ágil e dinâmica, de forma colaborativa e independente, também se articula diferentes níveis de interação com o usuário intensificando a participação da audiência, disseminando o uso da plataforma de interatividade, dos aplicativos e serviços interativos, inovando no aprendizado coletivo e individual.

2.2 DESCRIÇÃO DO PROJETO

Tema: Gestão de Conteúdos narrativos ficcionais na teledramaturgia brasileira: o processo de convergência midiática digital.

Objeto - Problema: A convergência tecnológica, evidenciada pelas expressivas potencialidades na utilização da plataforma digital de comunicação, visam à democratização da produção e dos conteúdos comunicacionais. Permite, de forma significativa, a socialização do acesso, as representações da heterogeneidade cultural, além do conhecimento sobre os múltiplos cenários que se desenham com as possibilidades de ampliação do processo educativo-digital, da diversidade de produtos, conteúdos, formatos e de produções comunicativas. Assim, um dos desafios dos comunicadores, no panorama acadêmico-profissional, é o de conhecer e desvelar: qual deve ser o novo eixo paradigmático de gestão de conteúdos narrativos ficcionais dos núcleos de teledramaturgia brasileira (considerada por diversos estudiosos como referência de qualidade da televisão nacional), no processo de convergência midiática digital?

Objetivo Geral: Sistematizar as múltiplas estratégias de gestão de conteúdos narrativos ficcionais no processo de convergência midiática digital para a Televisão Digital (TVD) brasileira, especificamente aquelas que estão sendo geradas nos dois principais centros de teledramaturgia do país – Rede Globo (CGP/ PROJAC) e Rede Record (RECNOV)

Objetivos Específicos:

- Pesquisar os conteúdos narrativos ficcionais dentro do processo de digitalização e de convergência midiática.
- Investigar os suportes de tecnologia, informação e comunicação associadas ao potencial da interatividade proposta pela TV Digital frente às produções narrativas nos dois principais centros de teledramaturgia: PROJAC e RECNOV;
- Conhecer como estão sendo gestadas as produções desses conteúdos;
- Analisar o conhecimento adquirido e as práticas de gestão televisiva com os suportes da Televisão Digital e incorporá-los em um conteúdo narrativo interativo prático e experimental especificamente produzido para tal, intitulado *"A tribo de*

JAH".

O projeto sofreu uma alteração em relação aos objetivos propostos inicialmente. Optamos por restringir nossa pesquisa no que diz respeito aos centros de teledramaturgia do país detalhados acima em apenas um centro. No caso, nós analisamos apenas o principal núcleo de teledramaturgia do país (PROJAC) por se tratar inegavelmente de um modelo único, de qualidade e específico, respeitado em todo o mundo e utilizado e reproduzido em maior ou menor escala pelos demais pólos concorrentes.

Resultados Esperados

- O resultado do projeto objetiva contribuir com o conhecimento e desenvolvimento teórico metodológico e de práticas gestacionais e estratégicas na produção de conteúdos narrativos ficcionais diante do processo de convergência midiática. Pretende-se elaborar formas específicas de narrativas interativas para esta nova mídia modelando uma linguagem coerente com os recursos, estudos e teorias específicas das narrativas transmidiáticas.
- Espera-se compreender a relação da teledramaturgia com a convergência midiática, a produção ficcional com seus formatos básicos, a busca por novos formatos, o comportamento da teledramaturgia no ambiente digital, sua relação com as multiplataformas, o processo de catalisação em outras mídias.
- Almeja-se conciliar os novos serviços, tais como a comunicação de dados de alta velocidade, os jogos eletrônicos, o *Vídeo On Demand (*VOD) e o *Tcommerce (television commerce,)* com as estruturas narrativas da teledramaturgia tornando o espectador usuário desses serviços e permitindo sua interação com o conteúdo e aplicativos.
- Espera-se possibilitar a inserção de conteúdos educativos e culturais e introduzir outros tipos de recursos interativos de interesse para o desenvolvimento de novos gêneros e formatos viabilizando e estruturando novos conteúdos permanecendo a serviço de uma cidadania democrática.
- Acreditamos que os aportes obtidos e estudados possibilitarão uma sistematização e quem sabe inferir, por meio do episódio piloto da série intitulada *"A tribo de JAH",* um modelo de gestão de conteúdos narrativos possível de ser

aplicado na TVU – Televisão Digital Universitária UNESP como um projeto de auto-gestão e geração de produtos de qualidade, de baixo custo, contemplando as múltiplas possibilidades da convergência midiática digital.

2. 3 MATERIAL E MÉTODOS

A fim de se obter um referencial teórico de apoio ao desenvolvimento dos estudos e pesquisas ao longo do caminho e alcançar os objetivos pré-estabelecidos no planejamento da pesquisa (projeto), adotamos uma abordagem hipotética dedutiva com enfoque sistêmico e multidisciplinar envolvendo as seguintes palavras chaves: sociedade da informação, TV brasileira como meio de comunicação de massa, Televisão Digital brasileira, acesso e uso da informação, democratização da informação, modelos de gestão e fomento. Além disso, por se tratar de um suporte digital com características peculiares potencializadas pela convergência e pelas tecnologias de informação e comunicação, os estudos e pesquisas abordaram os aspectos tecnológicos, econômicos, mercadológicos, sociais, culturais e regulatórios que estão diretamente ligados aos setores administrativos e empresariais do principal núcleo de teledramaturgia brasileira: Central Globo de Produção CGP/ PROJAC (TV Globo).

Inicialmente adotamos as pesquisas exploratórias e explicativas que permitiram com que os dados fossem coletados e analisados através de revisões bibliográficas em livros, artigos, documentos e periódicos, de forma a possibilitar o conhecimento sobre a história da teledramaturgia brasileira, a nova plataforma digital, a interatividade, às tecnologias da comunicação utilizadas na sociedade da informação e suas relações com a gestão e com a produção de conteúdos digitais, e a legislação do setor, especificamente ligados a teledramaturgia e a ficção televisiva seriada.

Também foram observadas as formas de roteirização, de teorias específicas de narrativas ficcionais e transmidiáticas, narrativas discursivas, mediações culturais, análises de discurso, gênero e formatos televisivos que permitiram o aprofundamento no campo das estruturas narrativas.

Foi realizado um estudo exploratório no modelo de gestão de conteúdos narrativos junto à realidade brasileira diante do processo de convergência tecnológica e da implantação da Televisão Digital no país. Também, com o objetivo

de ampliar e observar os espaços de produção foi realizado estudo no PROJAC (TV Globo) através de pesquisa de campo, objetivando aprofundamento e observação direta da realidade da teledramaturgia, visando conhecer os suportes de tecnologia, informação e comunicação utilizados nas produções narrativas e associados ao potencial da interatividade proposto na Televisão Digital.

Também foram coletados dados de materiais midiáticos produzidos por esse centro que já incorporam as narrativas e os recursos disponíveis no suporte digital, tendo como base sua transmissão em alta definição (HDTV) e que contemplaram o modelo de negócio voltado para a convergência tecnológica. São eles: *Geral. Com (TV Globo), Norma (TV Globo), Aline (TV Globo).*

Por meio de uma pesquisa de campo também foram selecionados as variáveis capazes de permitir a observação cientifica do objeto de estudo, definindo-se, então, as formas de observação dos efeitos que as variáveis produzem sobre os objetos analisados.

Com a finalidade de captar as explicações e interpretações de informações do que ocorre na realidade desse setor, foram realizadas entrevistas semi estruturadas com alguns estudiosos e profissionais do setor de teledramaturgia brasileira dessa emissora, especificamente no que tange a discussão sobre a convergência midiática e o desenvolvimento desses conteúdos. A escolha, categorização e codificação dos entrevistados foram feitas por meio de seleção que analisou o currículo do profissional, sua relevância para o setor e para a necessidade da pesquisa, observando as possibilidades de acessibilidade. Por tratar se de pesquisa qualitativa, o foco central recai na profundidade da coleta de dados e na profundidade das análises realizadas.

Para possibilitar incursões sobre o tema e a contextualização do cenário atual, apresenta-se como resultado a revisão bibliográfica dos estudos de: Derrick Kerchove (1997), Nicholas Negroponte (1995), Piérry Levy (1993/1998), Lorenzo Vilches (2003), Janet Murray (2003) e Manuel Castells (1999), Sérgio Mattos (2007), André Barbosa (2008), César Bolaño (2007), Renato Cruz (2008), entre outros.

Também analisamos nas obras de Vicente Gosciola (2003), Henry Jenkins (2008), Cássio Starling Carlos (2006) as formas de roteirização, de teorias específicas de narrativas ficcionais e multiformes, narrativas discursivas, mediações culturais, análises de discurso, gênero e formatos televisivos que permitiram o

aprofundamento no campo das estruturas narrativas e do processo de convergência midiática.

Entre os vários grupos de pesquisadores que serviram de base para investigação podemos citar: Mauro Alencar, Maria Imacolata V. Lopez, Artur da Távola, Maria Cristina Costa, Silvia Borelli, Arlindo Machado, José Marques de Melo, Ana Maria Baloghi.

Além disso, foram analisados os documentos gerados pelo grupo de trabalho ELAC2007, o relatório do CPQD do mapeamento da cadeia valor do setor brasileiro de televisão aberta (2005), o relatório do CPQD do panorama atual da política regulatória do setor de radiodifusão de sons e imagens (2005), os comentários e proposições do Fórum Nacional pela Democratização da Comunicação sobre as propostas de Política de TV Digital a serem implementadas pelo Ministério das Comunicações (2003).

2.4 JUSTIFICATIVA

O século XXI se apresenta como a era da imagem e da comunicação, voltada aos avanços da tecnologia e da mídia digital. Os novos aparatos comunicativos e tecnológicos criaram a possibilidade de uma comunicação universal, desfazendo antigas fronteiras, que impediam o livre intercâmbio entre os homens.

Segundo Castells (1999), são características desse novo paradigma tecnológico: a informação como matéria-prima; a penetrabilidade dos efeitos das novas tecnologias em toda a atividade humana; a lógica de redes em qualquer sistema ou conjunto de relações; a capacidade de reconfiguração com base na flexibilidade dos processos; a crescente convergência de tecnologias específicas para um sistema de informação altamente integrado.

Nesse sentido, a evolução tecnológica, presente cada vez mais no dia-a-dia das pessoas, requer novos planejamentos, acomodações e modelos de negócios que reformulem a sociedade, a mídia, a educação, a política, a ciência, a cultura, a nova maneira de viver o espaço e o tempo ao nosso redor.

É nesta esfera que se enquadra o processo de implantação da Televisão Digital no país. E, apesar dos atuais debates políticos e econômicos terem como foco central a consolidação do Sistema Brasileiro de Televisão Digital (SBTVD) - responsável pela transmissão e recepção dos sinais da TV Digital - e a questão da

interatividade do *middleware*, essa nova tecnologia comunicativa acarreta uma revisão nos atuais paradigmas (modelos) audiovisuais. Quer na construção de novas formas e formatos, na revisão dos modelos existentes ou ainda em definições claras e aplicáveis de políticas sociais para a produção e difusão de conteúdos.

No cenário mundial, segundo Mauro Alencar[6] (2008), o setor de teledramaturgia movimenta cerca de US$ 70 milhões por ano e alcança uma platéia de 2 bilhões de pessoas, em mais de 32 idiomas.

Ainda segundo Mauro Alencar, na TV brasileira, dois aspectos básicos caracterizam a indústria da teledramaturgia: forma e conteúdo. A partir de 1968, com Beto Rockfeller, na TV Tupi, ocorre um primeiro rompimento do padrão latino-americano da narrativa novelesca. O segundo aspecto, mais amplo e profundo, é resultado do altíssimo e constante investimento da Rede Globo de Televisão a partir da década de 1970. Neste período, há uma segunda revolução na história da telenovela brasileira com o início da modernização e industrialização promovidas pela produção da Rede Globo. Revoluciona-se não apenas o conteúdo e forma, mas sim o sistema de produção de novelas no Brasil (e em termos da nascente indústria mundial da telenovela) com reflexos intensos na sociedade em seus diversos aspectos: econômico, político e cultura.

Atualmente, os principais núcleos de produção de conteúdo narrativo no Brasil são a Rede Globo, a Rede Record e o SBT[7]. Desses, se destacam, a CGP (Central Globo de Produção) ou PROJAC (Projeto Jacarepaguá), da Rede Globo e o RECNOV (Record Novelas), da Rede Record, ambos com conteúdos de grande repercussão nacional e projeção internacional. Esses núcleos concentram milhares de profissionais, entre pesquisadores, estudiosos, diretores, produtores, atores, iluminadores, maquiadores, figurinistas, técnicos etc; atingindo com suas produções cerca de 145 milhões de brasileiros, muitos dos quais têm na TV a sua única fonte de informação, lazer e cultura.

De acordo com o site da Rede Globo[8], o CGP é o centro de produção de conteúdo da Rede Globo, localizado no bairro de Jacarepaguá, no Rio de Janeiro. Inaugurado em 1995, é considerado o maior núcleo televisivo da America Latina,

[6] Nota do autor. Mauro Alencar é Doutor em Teledramaturgia e membro da Asociación Latino Americana de Investigadores de la Comunicación - Alaic
[7] Nota do autor. SBT (Sistema Brasileiro de Televisão).
[8] Nota do autor. Site: www.redeglobo.com. acesso em janeiro de 2009.

com área total de 3,99 milhões de metros quadrados. Atualmente, abriga dez estúdios de gravação ordenados de A J, cidades cenográficas, fábrica de cenários e a casa do Big Brother Brasil. Em fevereiro de 2007, o diretor-geral da Rede Globo, Octávio Florisbal, anunciou a ampliação do núcleo em 30% até final de 2010. Segundo ele, serão construídos estúdios sendo um deles em formato de domo, para gravações em 360º, postos de apoio às cidades cinematográficas (que, atualmente, são contentores pré-fabricados), um teatro e um prédio administrativo (para áreas como vendas, recursos humanos e comunicação).

No site da Rede Record[9], o RECNOV é a central produtora de conteúdos narrativos, fundada em 2005, fica no bairro de Vargem Grande, no Rio de Janeiro. O terreno possui 75 mil m² de área total com 8 mil m² de área construída que comportam três estúdios: 2 deles com 1120 m², ideais para a produção de novelas e um o terceiro com 340 m². Equipamentos de última geração foram instalados nas dependências da RECNOV, além de carros de externa que contam com um *switcher* equipado com tecnologia de ponta. Atualmente, segundo Hiran Silveira, diretor do núcleo da TV Record, a RECNOV passa por um período de ampliação, com investimentos de R$ 200 milhões nos próximos meses na ampliação de sua central de estúdios. Mais dois estúdios com uma área total de 3,5 mil m² estão em construção, além de um prédio que abrigará as áreas administrativas e camarins. Em outro galpão com 2,5 mil m² ficará a fábrica de cenários. Futuramente serão construídos mais três estúdios com 5,6 mil m² de área total e um depósito de cenários com 2,5 mil m².

No panorama nacional, conforme assinala José Marques de Melo (1998), a teledramaturgia brasileira é um produto que repercute de maneira considerável sobre o público e tem importância na cultura, na sociedade e na economia brasileira. Apesar dessa relevância, a maioria do conteúdo de seus produtos são meramente de entretenimento, menosprezando o caráter educativo e cultural, excetuando-se aqueles exibidos em emissoras criadas para este fim, como a TV Cultura de São Paulo, TV Brasil, entre outras.

De tempos em tempos, surgem novos produtos que se aproximam mais desta validade cultural como, por exemplo, a minissérie “Hoje é dia de Maria” da TV Globo que obteve êxito de público e de crítica. Porém, atualmente, presencia-se uma

[9] Nota do autor. Site: www.rederecord.com.br, acesso em janeiro de 2009.

carência de conteúdos narrativos que abordem o novo suporte de comunicação, congregando os aplicativos multimídias com interatividade, distribuição, cultura e entretenimento. E nesse sentido, como afirma Gosciola (2003), há ainda muito a ser investigado, já que esse meio de comunicação é relativamente novo e está em pleno processo de construção de modelos e linguagens.

Segundo o próprio site de pesquisas e estudos do Ibope (Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística), o brasileiro é um dos espectadores que mais consome conteúdos televisivos, em especial teledramaturgia, e anseia por novidades e qualidade nos produtos que assiste. Portanto, para que a Televisão Digital, sobretudo, rompa o processo hipnótico da imagem televisiva e atenda a esses anseios, é importante fornecer ao telespectador conteúdos televisivos inovadores, significativos e expressivos que dialoguem com a convergência midiática e com as ferramentas oferecidas por essa nova plataforma que vai ao encontro da necessidade de criação e de elaboração de uma nova linguagem televisiva. O grande desafio está em como produzir e aprofundar estudos e pesquisas de linguagens narrativas ficcionais compatíveis com as possibilidades dessa plataforma e com o anseio do público consumidor.

Por se tratar de um assunto emergente no cenário nacional, o estudo da gestão de conteúdos narrativos para TV Digital é muito recente, pouco explorado e com fontes de referência ainda escassas, o que reforça a importância de estudos nesta área. Além disso, mostram-se evidente as carências de recursos humanos e de processos de reflexão que acompanhem e investiguem estas modificações, possibilitando a produção de conhecimento que alimente o debate e contribua para a formação de novas aptidões, seja para experiências de democratização, definição do modelo de negócios e serviços, desenvolvimento de novos modos de gestão ou renovação da produção de conteúdo.

Diante do cenário de transformações proporcionadas pela implantação do Sistema Brasileiro de Televisão Digital e da importância da produção dramatúrgica tanto no contexto econômico quanto cultural, é bastante pertinente a realização de pesquisas acerca do tema. Há, então, a necessidade de se realizar e aprofundar estudos e conhecimentos que evidenciem novos modelos para produção e difusão de conteúdos narrativos nesta nova fase da teledramaturgia brasileira e é isto que este projeto se propõe a cumprir.

2.5 RESULTADOS OBTIDOS

Com essa pesquisa concluímos que há um processo de digitalização e convergência intenso nas emissoras que conseqüentemente acelera o processo transmidiático e reorganiza a essência da cadeia de valor brasileira, fazendo com que essas emissoras se preocupem mais em produzir e programar conteúdos para diferentes audiências do que distribuí-los. O desafio é fornecer conteúdo da maneira que o usuário quer.

Com a transmídia, uma história na qual a narrativa principal é construída em capítulos passa a ser retomada através de outras mídias. Essa passagem de uma mídia para outra requer uma elaboração mais detalhada com o ritmo da narrativa se adequando a cada meio. Cria-se um novo tipo de ficção seriada, diferente da estrutura episódica de entretenimento, não contado em partes, mas através de informações dispersas, que se desdobram em várias partes conectadas e reunidas pelo consumidor. Nessa cadeia transmidiática, tanto o trabalho criativo do fã quanto o comercial estão disponíveis para o consumo.

Por outro lado, detectamos que essa mídia brasileira não tem desempenhado o seu papel de socialização do conhecimento ao retratar a realidade nacional (do meio ambiente) a fim de promover o desenvolvimento sustentável. Hoje, o Brasil ocupa uma posição estratégica no planeta devido ao seu patrimônio ambiental: mineral, hidrológico, vegetal e animal. Entre os especialistas, o Brasil é considerado o país da "megadiversidade": aproximadamente 20% das espécies conhecidas no mundo estão aqui.

Porém, presenciam-se na mídia poucas discussões do meio ambiente e sua sustentabilidade acerca de questões como a poluição das águas, do ar, reciclagem, aquecimento global, efeito estufa, a redução da camada de ozônio e o desequilíbrio da biodiversidade do planeta.

É importante ressaltar que o uso indiscriminado dos recursos naturais e da tecnologia, sem critérios adequados de preservação ambiental, conduz o Brasil a um caminho de degradação. Segundo a ONG WWF Brasil, a cada ano, aproximadamente 17 milhões de hectares de floresta tropical são desmatados. As estimativas sugerem que, se isso continuar, entre 5% e 10% das espécies que habitam as florestas tropicais poderá estar extintas dentro dos próximos 30 anos. A sociedade moderna - particularmente os países ricos - desperdiça grande

quantidade de recursos naturais. A elevada produção e uso de papel, por exemplo, é uma ameaça constante às florestas.

A poluição é outra grave ameaça à biodiversidade do planeta. Os cientistas hoje já observam o aumento do nível do mar por causa do derretimento das calotas polares e o aumento da temperatura média do planeta em 0,8^{o}C desde a Revolução Industrial. Essas são evidências científicas de que substâncias fabricadas pelo homem estão destruindo a camada de ozônio. Tais substâncias contribuem também para o aquecimento do planeta, conhecido como efeito estufa.

Segundo o Conselho Nacional Reserva da Biosfera da Mata Atlântica, uma das maiores florestas tropicais do mundo é a Mata Atlântica, que ocupava "originalmente" (1500) uma área de 1.306.421km², aproximadamente 15% do território brasileiro, em áreas de 17 estados (PI, CE, RN, PB, PE, AL, SE, BA, ES, RJ, MG, GO, MS, SP, PR, SC, RS) adentrando para o interior das regiões Sudeste, Sul e Centro-Oeste, cruzando as fronteiras com o Paraguai e a Argentina.

Ainda segundo o Conselho Nacional, da cobertura original da Mata Atlântica sobraram apenas 7,6% (99.466 km²), concentrados em especial nas regiões serranas do Sudeste e Sul.

Na tentativa de reverter esse quadro, uma transformação de valores e atitudes está sendo exigida frente à gravidade da situação ambiental em todo o mundo. Tendo em vista a quantidade alarmante de florestas desmatadas, animais em extinção, o esgotamento de água própria para consumo, problemas como a diminuição da camada de ozônio, mudanças climáticas, acúmulo de lixo, perda da biodiversidade, chuva ácida, poluição do ar, erosões ou enchentes, evidencia-se a necessidade de projetos que conscientizem as pessoas sobre tal realidade. Nesse sentido, a educação ambiental representa um importante papel na atualidade.

Segundo ZULAUF (2000), aproveitou-se a própria Assembléia Nacional Constituinte brasileira de 1988 para inserir um moderno e abrangente capítulo sobre meio ambiente na Constituição Federal. Ainda no Brasil, houve um notável engajamento do Ministério Público, tanto em nível Nacional (Procuradoria da República) quanto dos estados, pressionando os transgressores da legislação

ambiental de um lado e as próprias autoridades do Sistema Nacional do Meio Ambiente (Sisnama) de outro, cada um no âmbito das suas responsabilidades ambientais. Dessa ação nasceu a demanda por tecnologias de controle ambiental e de tecnologias limpas de produção.

Ainda no âmbito da legislação, segundo o Ministério do Meio Ambiente (MMA), a Lei Federal 9.795, de 1999, dispõe sobre a Educação Ambiental e institui a Política Nacional de Educação Ambiental. O Órgão Gestor desta política, por ela estabelecido (Ministério do Meio Ambiente e Ministério da Educação) recria, em 2003, o Programa Nacional de Educação Ambiental (ProNEA). Esse programa adota como uma de suas linhas de ação, a “Comunicação para a Educação Ambiental” e a descreve como: “produzir, gerir e disponibilizar, de forma interativa e dinâmica, as informações relativas à Educação Ambiental”.

De acordo com a lei 9.795/99, art. 1, Cap. 1, entende-se por educação ambiental os processos por meio dos quais o indivíduo e a coletividade constroem valores sociais, conhecimentos, habilidades, atitudes e competências voltadas para a conservação do meio ambiente, bem de uso comum do povo, essencial a sadia qualidade de vida e sua sustentabilidade.

Entende-se pelo conceito de “Desenvolvimento Sustentável”, concebido no relatório Bruntland (1897:46), como “aquele que atende às necessidades do presente sem comprometer a possibilidade de gerações futuras atenderem às suas próprias necessidades”. Nesse âmbito apresentam-se quatro dimensões de aplicabilidade essenciais: ecológica, social, econômica e política. O ponto central do desenvolvimento sustentável é a ampliação do espaço de cidadania, que, por sua vez, exige a manutenção de regimes democráticos e o aperfeiçoamento constante das instituições.

Nesse contexto, no que diz respeito às condutas ambientais, a comunicação, em especial a comunicação contemporânea – que passa por um momento de ruptura de paradigmas – funciona como uma ferramenta importante no papel da disseminação do conhecimento, cumprindo com o papel pedagógico, educacional e social que lhe é designado. Afinal, as inovações tecnológicas possibilitam uma ampla gama de recursos no que diz respeito ao uso e acesso da informação em diferentes plataformas.

É nessa conjuntura que surge a Televisão Digital. Com esse novo

modelo, o conceito de televisão torna-se mais amplo. O impacto da Televisão Digital é sentido na estrutura das emissoras, nos meios de transmissão e recepção, na forma de produção de programas e na percepção do telespectador, que passa a ter mais recursos e possibilidades advindas dessa tecnologia, particularmente em termos de interatividade[10].

O Sistema Brasileiro de Televisão Digital (SBTVD) foi criado com o objetivo de desenvolver tecnologicamente o país a partir do pressuposto da inclusão social e digital. Baseado no decreto presidencial n. 5.820/2006, o projeto nipo-brasileiro, que contou com o apoio de universidades brasileiras, está inserido em uma rede de conhecimento com uma função social.

As novas possibilidades interativas da Televisão Digital - multiprogramação[11] e interatividade – possuem um potencial inclusivo inédito no meio televisivo explorado, sobretudo pela Televisão Digital Pública. Esse potencial, aliado à prática da regionalização da produção e experimentação de novos formatos e conteúdos, proporcionará a participação da audiência em diferentes níveis, o que poderá causar impactos diretos na circulação da informação, principalmente nos setores excluídos da sociedade, com a pluralidade necessária para retratar o seu povo e promover a reflexão de seus telespectadores.

A migração para o sistema digital é, portanto, uma oportunidade para promover a formação crítica do telespectador para o exercício da cidadania. É nesse contexto que a “Educomunicação” passa a ser explorada na televisão como disseminadora do conhecimento. Entende-se pelo conceito:

> O processo de comunicação com intencionalidade educacional expressa e que envolve a democratização da produção e de gestão da informação nos meios de comunicação em seus diversos formatos, ou na comunicação presencial. Educomunicação pode ser definida, também, nas práticas educativas que visam levar à apropriação democrática e autônoma de produtos de comunicação, por meio dos quais os participantes passam a exercer seu direito de produzir informação e comunicação

[10] Interatividade é aqui considerada como um diálogo bidirecional entre o canal de televisão e a audiência que a leva para além da experiência passiva e a permite fazer escolhas e tomar atitudes, participar e intervir, em um processo constante de comunicação.

[11] Multiprogramação pode ser entendida como a transmissão simultânea de vários programas em um único canal.

(TASSARA, 2008).

Assim, as inserções de valores e ações sociais com dimensão pedagógica aliadas a conceitos de comunicação e de meio ambiente se consolidam no termo “Educomunicação Socioambiental”. Tal conceito possibilita a consciência e a posterior interação social com a natureza, gerando informação, conhecimento, difusão e produção cultural.

Essa inclusão é de fundamental importância para a construção de cidadania e políticas públicas. Neste contexto, considera-se a mídia como um setor estratégico que pode agregar valores, trabalhar em resoluções de conflitos e facilitar processos interativos e mediações da sociedade civil com os seus diferentes públicos em prol dos temas ambientais.

Segundo BARBERO (2003), os meios de comunicação não somente descentralizam as formas de transmissão e circulação do saber, mas constituem um âmbito decisivo de socialização, de dispositivos de identificação/projeção de pautas de comportamentos, estilos de vida e padrão de gostos.

Para o educador Paulo Freire, a comunicação é elemento fundamental, pois é ela que transforma seres humanos em sujeitos. Freire estabelece a relação entre comunicação e educação, na medida em que esta última é vista como um processo daquela, já que é uma construção partilhada do conhecimento mediada por relações dialéticas entre os homens e o mundo.

A junção da educação e da comunicação recebe o nome de “Educomunicação” e se firma como um novo campo de intervenção, em que se busca ressignificar os movimentos comunicativos no âmbito da educação. Sendo assim, a Educomunicação pode ser eficazmente empregada para fins de sensibilização e conscientização ambiental e política.

Aliado ao contexto ambiental e educacional, a pesquisa desenvolvida nos permitiu ter uma melhor avaliação do cenário atual da indústria de conteúdos televisivos, um conhecimento apurado sobre a história da teledramaturgia brasileira, a nova plataforma digital, a interatividade, às tecnologias da comunicação utilizadas na sociedade da informação e suas relações com a gestão e com a produção de conteúdos digitais e a legislação do setor, especificamente ligados a teledramaturgia e a ficção televisiva seriada.

E essas constatações nos despertaram a atenção para as várias

transformações que se fazem necessária, como a possibilidade de colaborar através da produção e geração de conteúdos audiovisuais digitais com o desenvolvimento sustentável e a educação ambiental; e a preparação dos técnicos e profissionais de comunicação e de telecomunicação que já se encontram no mercado, ou a atualização dos currículos universitários na área da Comunicação.

Dessa forma, adota-se como estratégia de gestão na produção de conteúdos para a Televisão Digital a incorporação de temáticas de cidadania, inclusão social e meio ambiente, contemplando as múltiplas possibilidades da convergência midiática estudada.

Essas análises acima obtidas e somadas à pesquisa bibliográfica, documental e de campo foram sistematizadas e constituíram como resultado a criação de uma série narrativa ficcional interativa *"A Tribo de JAH",* bem como, a produção do roteiro de seu episódio piloto *"A Criação".*

A série:

"A Tribo de JAH" é uma série ficcional televisiva não linear e interativa que gira em torno do realismo fantástico com a finalidade de estimular o contato de crianças e adolescentes com a temática da preservação ambiental e a sustentabilidade do planeta.

A série é um produto audiovisual com potencial educativo e interativo destinado ao público que compreende a faixa etária entre os 12/16 anos de idade de diferentes segmentos sociais e será composta por 14 (catorze) episódios inéditos de televisão voltados ao Meio Ambiente, integralmente captados em câmeras HD, com duração total de 36 (trinta e seis) minutos cada, para exibição na Televisão Digital UNESP – TVU – e pelos associados, parceiros ou colaboradores interessados em veiculá-lo, integrantes ou não da Rede Nacional de Comunicação Pública.

Gênero e formato:

Com uma linguagem ágil, dinâmica e estrutura narrativa não linear e flexível, *"A tribo de JAH"* permitirá, ao seu receptor, interagir com os elementos existentes na história, intensificando a participação da audiência. Afinal, o principal

eixo dessa narrativa ficcional é focar a educação ambiental estimulando o contato das crianças e dos jovens com a natureza, o que legitima a qualidade da obra e, principalmente, o interesse do público.

A trama gira em torno dos seguintes sub-temas: biodiversidade, ecossistemas naturais, planejamento do uso dos recursos hídricos, ecologia urbana, animais em extinção, poluição da água, do ar, reciclagem, aquecimento global, desmatamento e efeito estufa, denúncias e problemas ambientais.

A distribuição dos temas será feita de maneira aleatória e de acordo com a necessidade da narrativa e conterá entrevistas com reconhecidas autoridades temáticas com nítida capacidade de expressão oral e captará imagens dos fatos em referência *in loco* e incluirá a possibilidade de adaptação para novas mídias, prevendo formas de interatividade e fornecendo conteúdo para o site do programa a ser hospedado em portais da TVU na Internet.

Gravação/ duração/Periodicidade:

O produto audiovisual tem o propósito de ser exibido semanalmente totalizando 14 episódios com a possibilidade de ser produzida mais de uma temporada, de acordo com a aceitação do produto no mercado. Cada programa deverá conter 36 minutos e estar estruturado da seguinte forma:

- Captados em câmeras HD;
- Vinheta de abertura com 15 segundos;
- Bloco do programa deverá ter entre 30’ e 32’;
- Fechar o bloco completando 35’ de arte;
- Créditos de encerramento com, no máximo, 45 segundos.

A gravação de cada episódio se limita às exigências do roteiro, sendo necessário, no mínimo, para cada episódio, em escala de produção, 10 dias para pré-produção e produção, com elenco, estúdios e locações pré-definidos.

Premissa dramática:

Caminhamos sem darmos conta da velocidade com que o tempo passa. A sensação que temos é de que o século XXI cruzará a terra em uma fração de segundo por meio de uma extraordinária explosão científica e tecnológica distante cada vez mais da realidade. Em contrapartida, constatamos que essa explosão

acelera e muito a evolução natural do planeta comprometendo e influenciando a qualidade da água; o clima que tende a se transformar por conta do efeito estufa e da redução da camada de ozônio, bem como a biodiversidade que tende a se reduzir, empobrecendo o patrimônio genético. Sem dúvida, esse cenário coloca em jogo o futuro de nosso planeta, de nossa civilização, sobretudo de nossa juventude. Porém, desanimados, descrentes e desmotivados, muitos dos jovens não demonstram interesse algum a tal fato. Mas, será possível modificar a realidade atual conciliando o enorme potencial de desenvolvimento que a base do conhecimento humano alicerça com as limitações físicas da superfície do planeta?

Story-line:

Ao lado de uma mística e exuberante mata atlântica se localiza a famosa PRAÇA DA HARMONIA e, mesmo sendo vítima da ação do homem e das conseqüentes alterações climáticas, é um dos poucos lugares do mundo no qual a tecnologia e a natureza aproximam jovens de realidades tão diferentes. Ao se tornar cenário de um encontro virtual, o local passará por transformações sobrenaturais e muitos mistérios de um passado distante poderão vir à tona, colocando em perigo a vida dos que ali convivem e indicando uma nova era de acontecimentos, reflexões e amadurecimento.

Linha de conteúdo da primeira temporada:

Desde o nascimento, ou até antes dele, o sujeito se constitui a partir daquilo que experimenta enquanto vivências reais, imaginárias e simbólicas. Portanto, vivemos aquilo que ajudamos a construir, partindo da tradição daquilo que os outros nos deixaram. Porém, na conexão com a morte, a normalidade prevista passa a ser questionada e o ciclo natural de vida: nascer, reproduzir e morrer parece, diante de um estágio “pós-morte”, definir uma nova trajetória do ser humano.

Assim, a temporada de *“A tribo de JAH”* traça uma história no sentido da construção de um novo indivíduo, mais humano e mais solidário e, conseqüentemente, de novos valores e novas relações sociais, que permitem a compreensão da temporalidade além dos limites de nós mesmos.

Nessa temporada, os personagens representam a relação da juventude com a natureza, tecnologia e o universo. Esses jovens da trama serão conduzidos pelo poder de concentração da mente a atingir outros níveis de consciência, a descobrirem o seu código pessoal por meio de uma viagem interna, em busca do equilíbrio, da integração com o universo, da experiência mística, da representação do Eu, enfim, da história de suas vidas. Eles terão a possibilidade de se aceitarem como parte da humanidade em um processo que não termina com a morte. Por fim, poderão decidir reconstruir seu papel na sociedade com participação consciente e efetiva na vida temporalmente definida.

Características da série

CARACTERÍSTICAS DASÉRIE *"ATRIBO DE JAH"*	
EDIÇÕES	14 (catorze)
PERIODICIDADE	Temporada por episódios
EXIBIÇÃO	Semanal
DURAÇÃO	36 minutos
ATORES	30 pessoas
CENÁRIO	Locações Externas e internas, cenário virtual
FORMATO	Ficção narrativa interativa
Observações: os cenários serão descritos de acordo com os episódios, respeitando o devido orçamento.	

A história tem como base central uma praça, na qual, o personagem principal pertence a um plano espiritual e faz de tudo para descobrir qual era sua missão terra antes de morrer. A partir daí, passa a observar a vida dos jovens que o cerca por meio de um guia, que será uma espécie de elo entre o mundo real e o ficcional.

Na trama, o personagem principal precisa descobrir onde está, quem ele é, porque está ali, qual sua missão, enfim o personagem necessita de ajuda para resolver seus problemas. A série segue uma narrativa multiforme. A cada episódio há a apresentação do tema base do episódio relacionado ao meio ambiente e

desenvolvimento sustentável. O seriado poderá apresentar inserção publicitária e aderir ao merchandising social.

Além disso, o espectador/ usuário poderá interagir e participar da elaboração do conteúdo descobrindo mais informações sobre a vida dos personagens. O público também será convidado a interagir com outras mídias e escolher o desenvolvimento de histórias paralelas referente ao tema do episódio e até mesmo indicar novos conteúdos aos próximos episódios. A participação será rodeada de muito suspense e mistério e acontece como se o espectador estivesse em um jogo, interagindo com os fatos da história narrada. O objetivo do espectador será acompanhar o personagem central nessa aventura da maneira que achar melhor, descobrindo várias respostas sobre a vida deste personagem.

Ainda, o espectador/usuário poderá enviar desenhos, fotos, vídeos e histórias referentes ao tema da série que poderão ser inseridas nas tramas paralelas. Ou então, ao invés de participar da produção do conteúdo, poderá utilizar as outras mídias como suporte para obter outras informações tais como, as novidades de música, ringtones, protetor de telas, videojogos, filmes, livros, história em quadrinhos, esporte, informações como as sinopses e os vídeos dos episódios, a caracterização do perfil dos personagens, fórum de discussão, chats, clube de fãs, passatempos e os links para os blogs ou fóruns dos outros personagens.

Para o projeto audiovisual em execução pela TV UNESP, existirão equipes de gestão de conteúdo para as plataformas de Televisão Digital, Internet e Mobile, coordenando seus respectivos desenvolvimentos. Para que as etapas de desenvolvimento do projeto tenham um andamento paralelo chegamos à conclusão de que as diferentes áreas de produção deverão ser coordenadas de forma trans e multidisciplinar. Isso porque as novas formas de desenvolvimento e produção específicas dos multimeios (Televisão Digital, internet e móbile) exigem essa prática conjunta.

Descrição e referências estéticas, narrativas e de linguagem visual:

De modo geral, a linguagem adotada pela série deve valorizar e explorar a riqueza de detalhes da natureza, cheia de cores, formas e movimentos, tanto na vegetação quanto nos animais, para o olhar do espectador e estar adequada ao universo juvenil ao qual a série é ambientada, considerando a convergência

midiática e os recursos lingüísticos e literários pertinentes que se deve valer para esses termos.

Um ponto importante a se considerar é o fato de que o público alvo (12-16 anos) já nasceu em uma “cultura digital” e tem condições potenciais de assimilar e incorporar as novas tecnologias no seu cotidiano.

Nessa perspectiva, segundo Joly (2003), as narrativas ficcionais contribuem para tal fato, já que educam informalmente e podem permitir ao telespectador observar, discutir e compreender comportamentos e atitudes, situações de conflito, questões morais e éticas, sendo também, ótimas para desenvolver a sensibilidade, o imaginário e a criatividade.

Na expectativa de atingir tanto uma nova geração de espectadores, – aquela acostumada com o fluxo contínuo de informações e experiências com vídeo games, histórias em quadrinhos, celulares, internet –, como de espectadores da TV convencional, dos mais diferentes segmentos sociais, a série se aproxima do discurso cinematográfico e do experimentalismo, incorporando a convergência de mídias em seu processo de produção e geração.

De modo geral, as narrativas devem incorporar um caráter híbrido, transmidiático equilibrando cenas eletrizantes de ação, de maneira que passem mensagens importantes sem se tornarem enfadonhas ou cafonas e apontar para uma substituição das seqüências de continuidade, comportando várias ações simultâneas, explorando tramas paralelas e distintas, exigindo uma atitude diferente por parte da audiência.

Deve-se também incorporar as novas possibilidades deste novo segmento no processo de produção, tais como o uso de computação gráfica, cenário virtual, efeitos especiais, ambientes externos, a participação do receptor na construção narrativa por meio da escolha de cenas opcionais e por transformações técnicas em alguns elementos que constituem a narrativa.

Como referência, o projeto adota movimentos, tendências e elementos de sucesso das principais produções audiovisuais norte-americana como o filme *“Avatar”,* os seriados “*Lost” (ABC)* - que simultaneamente lançou um jogo virtual e interativo - *“CSI” (CBS), “Greek” (Universal Channel), “GossipGirls” (Warner Channel) e “FlashForward” (ABC)* que possuem tramas complexas, onde há uma teia de personagens principais e secundários e a história não chega pronta para o

telespectador. Alguns seriados, séries e programas nacionais também servem de inspiração para a criação e produção deste modelo, são eles: *Geral. Com (TV Globo), Tudo que é Sólido pode derreter (TV Cultura), Programa Eco Prático (TV Cultura), Um menino muito maluquinho (TV Brasil), Descolados (MTV).*

Para expressar a diversidade cultural da série, deve-se elaborar um produto audiovisual dotado de uma atmosfera que cultive elementos estéticos do teatro, literatura, pintura, poesia, cinema, música e demais manifestações artísticas. É importante que todo conteúdo estabeleça inter-relações entre as interfaces literárias, iconográficas, musicais e audiovisuais.

Paralelamente, a fim de se detectar acertos e erros do processo produtivo, deve haver uma análise da recepção desses produtos, dos estudos de audiência e da presença do receptor na construção de diferentes textos, verbais e não verbais, vendo na relação autor/receptor uma das marcas da contemporaneidade audiovisual.

Além disso, é fundamental criar e testar técnicas que tragam mudanças significativas ao processo de produção e, conseqüentemente, de construção da narrativa ficcional, afinal, com a Televisão Digital, o tamanho e formato das novas telas dos aparelhos de alta definição (HDTV) - padrão que prioriza a nitidez e qualidade da imagem e áudio em detrimento do número máximo de canais a serem transportados em uma mesma freqüência - permitirão algumas mudanças nas técnicas de direção, iluminação, atuação e cenografia.

Estratégias multimídias e de interatividade

Televisão Digital

A exibição televisiva suporta desde a não-interatividade, ou nível 0 (Lemos, 1997), em que o telespectador liga e desliga o monitor e troca o canal, até a interatividade local, ou nível 5 (Lemos, 1997), próprio da TV interativa, cujos recursos permitem a participação de acordo com caminhos definidos pelo transmissor.

Para isso, disponibilizaremos, além do conteúdo broadcast em monoprogramação, aplicativos e serviços interativos, que poderão ser acionados por controle remoto, através do *middware* Ginga *full-seg*. Acreditamos que essa seja a forma mais viável de se estruturar os aplicativos interativos, de acordo com

as tecnologias disponíveis, nesses tempos de experimentação e definições de padrões para uma televisão interativa no Brasil.

APLICAÇÕES E SERVIÇOS RELACIONADOS À SÉRIE:

A série de TV: Conteúdo audiovisual broadcast/ Aplicativos de interatividade

. Perfis dos personagens: com foto, histórias pessoais, gostos, etc.

. Dados sobre a série, a equipe de produção e informações referentes ao episódio, tais como sinopse, resumo e vídeos e cenas extras.

. *Quiz*: a pergunta sugerida na série.

. Material de pesquisa ambiental referente ao tema do episódio e serviços climáticos e geográficos.

. Web: material gerado no site, como desenhos, fotos, vídeos e histórias.

Internet

A internet permite a participação mais efetiva do usuário no conteúdo. Propomos a construção de um site que acompanhe a linha temática e a identidade visual da série televisiva. Ele deve ser alimentado por conteúdos provenientes de duas fontes: a produção e o usuário.

A produção, composta por profissionais tanto da área da comunicação quanto da educação e meio ambiente disponibilizará:

. Material audiovisual proveniente da série de TV, fragmentado em pequenas partes;

. Fotos dos bastidores da série e do elenco;

. Blog da produção;

. Textos literários, imagens e vídeos que valorizem a diversidade cultural do país;

. Sugestões de livros e sites relacionados;

. Game de customização, em que, a partir de fragmentos do texto audiovisual, o usuário possa interferir em seus elementos, como figurino dos personagens, trilha sonora, diálogos, etc.

. Texto explicativo sobre ONG's, instituições e entidades ligadas ao meio ambiente.

. Espaço para responder ao *quiz* sugerido pelo programa de TV.

O usuário será convidado a participar através da postagem de:

. Desenhos;

. Vídeos;

. Histórias;

. Pequenas mensagens em um microblog.

Podemos, ainda, através de uma fragmentação do modelo de financiamento do conteúdo on-line, prever espaços para a inserção de apoiadores e parceiros. Esses poderão gerir subprodutos disponíveis no site, como: jogos, concursos culturais, fundos de tela para PC e celular, toques para celular, etc.

Mobile

A transmissão para dispositivos de comunicação móvel está prevista no SBTVD-T através de canal 1-seg. A proposta deste trabalho é enviar o mesmo conteúdo audiovisual para full-seg e 1-seg. Para o envio de dados, no entanto, sugerimos o uso independente dos carrosséis de dados dos canais, o que tornaria possível uma adaptação do aplicativo de interatividade de acordo com as especificidades sugeridas pelo suporte móvel.

Programação Visual Interativa

A programação visual interativa deve ser concebida com o objetivo de buscar uma identidade visual, uma usabilidade e uma acessibilidade comum a todos os meios expressivos do produto. Além disso, deve se considerar as especificidades da aplicação dos elementos da linguagem visual na interface de cada um dos suportes interativos.

PERSONAGENS

1. JAH - ser hermafrodita, puro, jovem, místico, forte e vigoroso, pertencente ao mundo espiritual. Com a sensação de fazer parte de um passado e de um futuro que lhe é muito peculiar, não sabe exatamente qual é a sua identidade. É como se estivesse sem memória, anestesiado, perdido no tempo. Guiado por JEREMIAS, aos poucos consegue se recuperar descobrindo segredos inerentes de seu destino e que na certa fazem parte de uma nobre missão.

2. JEREMIAS - Senhor magro, aparenta ter entre 60 e 70 anos, barbado, com muitas rugas e fisionomia carregada, cercada de enigmas. Com a missão de orientar o espírito do JOVEM JAH, sempre viveu isolado em uma gruta ao lado da PRAÇA DA HARMONIA, sendo apelidado pelos que ali residem de VELHO DA GRUTA. É considerado por muitos um louco, pois, às vezes, é visto conversando

sozinho. Também tem a mania de profetizar fenômenos naturais da praça que até então nunca acontecem. Porém, ao alertar um grupo de jovens em relação a morte de um fotógrafo, começa a adquirir confiança de determinadas pessoas.

3. RICARDO VIEIRA ANDRADE – típico jovem de classe média alta, 16 anos, solteiro, alto, belo porte físico, atraente, inconsequente e mulherengo. Não possui uma relação muito boa com o irmão RENAN. Faz cursinho pré-vestibular para faculdade de medicina, mas não sabe exatamente se essa é a profissão que deseja seguir. Nas horas vagas adora navegar pela internet em sites de relacionamentos, ouvir músicas, fazer academia e andar de skate. Junto com seus amigos inseparáveis: DANIEL, LUCAS e ALEX, se envolve em diversas confusões, causando enorme dor de cabeça à família. A maior delas acontece ao se relacionar com DÉBORA, jovem que conheceu em uma sala de bate-papo. Sem se dar conta, o rapaz se envolve em um perigosa relação que colocará em dúvida seu caráter e sua própria inocência.

4. DÉBORA MACHADO – 17 anos, morena, esbelta, moderna e com traços de uma infância marcada por muita luta e sofrimento, mas que preserva a ingenuidade e pureza de menina. Atualmente é vendedora de uma das lojas do shopping TOLEDO do empresário IGOR TOLEDO. Todo o dinheiro que ganha no emprego, guarda para realizar o sonho de cursar a faculdade de engenharia ambiental. Mesmo com a correria do dia a dia, não abandona o contato com a natureza. Vive na PRAÇA DA HARMONIA, afinal seu bisavô DUARTE MACHADO foi o fundador da praça. Participa da ONG ambientalista S.O.S VIVER e sua dedicação com o meio ambiente se estende à internet onde divulga em seu blog informações e alertas de como preservar a natureza. Apesar de ser muito bem educada pelo pai ITAMAR, não possui uma boa relação com ele, pois não aceita a profissão de pipoqueiro e o culpa pela morte da mãe. É amiga de LÍVIA, ELIANA E ADAM e ao se envolver com RICARDO ANDRADE em uma relação de amor e ódio sua vida mudará completamente.

5. RENAN VIEIRA ANDRADE – 22 anos, vaidoso, honesto e muito simpático. É biólogo, ativista ambiental e coordena a ONG S.O.S VIVER sendo responsável pela manutenção ecológica da PRAÇA DA HARMONIA. Adora conviver com animais exóticos. Possui um jaboti e uma cobra de estimação. Sendo um rapaz reservado, não aceita que as pessoas invadam sua vida, nem mesmo sua namorada LÍVIA.

Vive brigando com o irmão RICARDO, porém, apesar das brigas, sempre o ajuda a sair das enrascadas. Por ser muito ciumento e viver sempre em prol da natureza, seu namoro vive por um fio. É um grande amigo de infância de GABRIEL.

6. DANIEL ALVARENGA – é um dos grandes amigo de RICARDO e filho de MARTHA. Possui 15 anos, moreno, boa pinta, carismático e de bem com a vida. Com espírito aventureiro, adora viagens, ecoturismo e esportes radicais, não se preocupando muito com os riscos e limites que essas aventuras podem lhe trazer. Porém, um acidente o obriga a conviver com as dificuldades de uma pessoa com necessidades especiais. Traumatizado com a fatalidade, mergulha em uma forte depressão que poderá levá-lo a um caminho sem volta.

7. ALEX CORREIA – dos amigos de RICARDO, é o mais centrado. De estatura mediana, tem ascendência oriental, é tímido, magro e perfeccionista. Possui 16 anos, mas seu comportamento é de uma pessoa mais velha, o que dificulta seus relacionamentos com pessoas da mesma idade, sendo rejeitado até mesmo pela própria família. É viciado em jogos eletrônicos e é fã de animes e mangás. Por ser um idealizador e ir contra as injustiças sociais, acaba sempre se envolvendo com questões delicadas. Uma delas poderá por em risco sua amizade com RICARDO e despertar um sentimento por DÉBORA, até então, desconhecido.

8. LUCAS COELHO - estudante, 14 anos, loiro, olhos grandes, rosto oval e cabelo raspado. Com um comportamento preconceituoso, explosivo e rebelde, muitas vezes se envolve em confusões e brigas violentas. Seu amigo RICARDO sempre tenta salvá-lo dessas encrencas. Não possui autoestima e se destrói facilmente. Vive pedindo dinheiro emprestado para obter drogas numa busca incessante por adrenalina. Aos poucos se torna um dependente químico a ponto de perder a vida para o tráfico.

9. ELIANA LOPES – moça com 18 anos recém completados, personalidade expressiva, cabelos ruivos, pele clara, gorda e muito carismática. Não sabe lidar muito bem com o corpo. Tenta se esconder reproduzindo um visual característico, próprio e ousado. Gosta de se vestir toda de preto, usar acessórios, colares de bolinhas, munhequeiras, meia arrastão e tênis quadriculado. No rosto, usa sombra e lápis na região dos olhos e franja caída no rosto. É amiga de JOSUÉ e de DÉBORA. Tem uma atração especial por ADAM, mas, não é correspondida.

10. LÍVIA LIMA – é amiga de DÉBORA, 18 anos, rebelde, conhecida por seu estilo.

Gosta de roupas bastantes berrantes e chocantes, como o laranja, amarelo fluorescente, rosa e verde. Usa piercing, colares, pulseiras e inúmeros acessórios, além de pintar o cabelo de diversas cores. Adora baladas, dança e música, em especial música eletrônica. O consumo de bebidas, a rebeldia, a vaidade, o orgulho e as atitudes fora do controle são características intrinsecas, o que pode, de certo modo, afetar as relações com as pessoas que a amam, como é o caso do namorado RENAN.

11. ADAM FURTADO – gaúcho de 22 anos, inteligente, sensível, sincero e com humor cativante. Compartilha com DÉBORA, sua amiga e confidente, um grande segredo que aos poucos aflora em seu comportamento. Adora arte e tecnologia, o que faz questão de enfatizar em seu ambiente de trabalho, o mais bem freqüentado e sofisticado CYBER CAFÉ da PRAÇA DA HARMONIA, do qual é gerente. Nesse espaço conhece várias pessoas encantadoras, uma delas é o músico GABRIEL. Eles acabam se tornando bons amigos e a grande empatia e afinidade tende a crescer cada vez mais com os caminhos que o destino se encarrega de desenhar.

12. GABRIEL GUEDES – rapaz de 20 anos, irônico, sarcástico, cético, sem muitas perspectivas na vida e que está desempregado. Por adorar o universo musical, já teve banda de roque com seu amigo de infância, RENAN. Porém, por tocar muito bem violão, preferiu se tornar cantor de bares e baladas noturnas, o que acabou não dando muito certo. Ao receber um convite de ADAM para voltar a cantar e obter algum dinheiro coloca em risco seu namoro com SOPHIA.

13. BÓRIS – moço de 19 anos, forte, alto, rude e muito violento. Já foi preso em reformatórios e cadeias inúmeras vezes e lá acabou se envolvendo com o tráfico. Seus crimes demonstram o péssimo caráter, a pouca inteligência e a grande brutalidade. Para ganhar dinheiro se envolve com pessoas inescrupulosas, como o empresário IGOR TOLEDO, executando negócios sujos e escusos. Muitas vezes conta com a ajuda de ISAÍAS e SOPHIA.

14. ISAÍAS – mulato de 12 anos, magro, desanimado e apático, não frequenta a escola. É um pobre garoto de rua que adora pichar muros. Sem famíla e sem amigos é vítima de preconceitos e injustiças. No passado, seu pai o maltratou muito e espancou a mãe até a morte. Para sobreviver, fugiu de casa indo morar nos becos da PRAÇA DA HARMONIA, onde conta com algumas doações e a amizade de RENATO. A falta de perspectivas na vida e as frustrações rotineiras, faz com

que ele se envolva com o bandido BÓRIS em inúmeros assaltos, furtos e drogas. Mas todo esse comportamento não afasta o sonho de se tornar um rapper famoso.

15. SOPHIA VIANNA – moça de 21 anos, corpo sensual e o rosto muito bonito, loira, com caráter duvidoso e gênio indomável. Adora curtir a vida, festas e sexo, sem pensar nas conseqüências. É interesseira, invejosa e egoísta, passando por cima de tudo e de todos que atrapalhem seus objetivos. É inimiga de DÉBORA, mas ninguém sabe porque nutre esse ódio. Namora GABRIEL, mas, inconformada com a falta de atenção do namorado, se envolve com vários homens, um deles é BÓRIS.

16. FRED CARDOSO – 15 anos, estudante, descontraído, descolado, provocativo e alto astral. Gosta de demonstrar intelectualidade, lê vários livros e adora postar fotos na Internet, em Orkut e flogs/blogs. É homossexual assumido e faz questão de enfatizar sua opção através de seu comportamento e visual. Por conta disso, sofre preconceito por parte das pessoas mais conservadoras e radicais. É amigo de JOSÚE.

17. JOSUÉ LEITE – 16 anos, romântico, vive no mundo da lua. Possui um comportamento emotivo e tolerante e um visual que consiste em trajes pretos e listrados. Possui cabelos coloridos e franjas caídas sobre os olhos. Sempre frequenta com os amigos FRED E ELIANA o CYBER CAFÉ de ADAM.

18. ALDREY- rapaz entre 13 e 15 anos, franzino, calado, misterioso e tímido. Boa parte de seu comportamento se deve ao fato de conviver com uma doença que prefere esconder de todos. Recém chegado do interior, vive isolado dos demais frequentadores da PRAÇA DA HARMONIA, sem amigos e sem pai. É um rapaz sensível, carinhoso e muito meigo que encontra na paisagem e nos elementos da natureza sua fonte de inspiração e criação para ler, escrever, pintar telas, produzir pequenos objetos de artesanato e revelar seus sentimentos.

19. THIAGO FREITAS – 18 anos, inteligente, carismático e muito religioso, filho de TOM e MARIA TEREZA. Trabalha como mecânico no centro da cidade para ajudar nos custeios do tratamento de quimioterapia da irmã. Nas poucas horas vagas, frequenta a igreja católica da PRAÇA DA HARMONIA, na qual promove alguns eventos destinados aos jovens. Mesmo com o pouco salário que ganha, faz questão de ajudar a igreja e sua família. Ao receber uma proposta ousada e curiosa da socialite MARTHA seus dogmas cristãos são colocados a prova e o rumo de sua

vida pode ser alterado completamente.

20. MARTHA GALVÃO – Mulher ambiciosa, 43 anos, loira, muito bonita, consumista e fútil, o que a impede de se interessar por assuntos diferentes aos cosméticos e as plásticas. Aliás, por se preocupar exageradamente com a beleza, nem parece ser mãe de DANIEL. Abandonou a carreira promissora de modelo para viver uma paixão polêmica, mas se tornou viúva muito cedo e acredita que o marido morreu por culpa de forças sobrenaturais. Quando criança sofreu um acidente que a deixou desfigurada, porém, após muitas plásticas, tem apenas uma pequena marca no pescoço. Vai se envolver com jovem THIAGO por meio de uma proposta indecente e tentadora.

21. ITAMAR MACHADO – senhor de aproximadamente 45 anos, sensato, pacato e muito animado. É pipoqueiro da PRAÇA DA HARMONIA desde que sua filha DÉBORA nasceu. Conhece muito bem o lugar e sempre está disposto a ajudar as pessoas que ali freqüentam. Uma estranha tragédia fez com que ele perdesse a esposa. A filha sempre o culpa pela morte da mãe. Aliás, está em constantes conflitos com ela por causa disso. É irmão de CORNÉLIA e tem como colegas de trabalho RENATO, MARIA TEREZA, TOM E ELZA.

22. TOM FREITAS – homem de meia idade, honesto, batalhador e humilde. É amante da natureza e se sustenta com os trabalhos de jardinagem da PRAÇA DA HARMONIA e de reciclagem de lixo na ONG S.O.S VIVER. Mora de aluguel em uma modesta casa, com a esposa MARIA TEREZA, o filho THIAGO e a filha MARINA. Seu maior sonho é ter a filha curada e ter condições financeiras para comprar uma casa.

23. MARIA TEREZA FREITAS – mulher madura que demonstra coragem e fé em tudo que faz. Desde muito cedo cria seus filhos THIAGO E MARINA com muito sacrifício e luta. Até hoje continua a trabalhar como lavadeira e doméstica na casa de ELISABETH. Transfere todo o seu amor aos cuidados que tem com a filha que está doente e precisa urgentemente de um transplante de medula. Cheia de esperanças em salvá-la, conta com a ajuda do filho, do esposo TOM e da amiga ELZA.

24. ELZA MARIA MADEIRA – 18 anos, magra, dentes amarelos, semi-alfabetizada, alegre e muito divertida. Sente na pele a falta de oportunidade na vida. Trabalha como gari da PRAÇA DA HARMONIA. É amiga de MARIA TEREZA e TOM. Ao

encontrar uma importante pista de um assassinato, se torna uma das principais testemunhas do crime e a partir daí, sua vida passa a correr perigo. Na tentativa de salvar sua pele, ingenuamente se aproxima do empresário IGOR TOLEDO.

25. RENATO MOREIRA – 28 anos, solteiro, alto, estilo e comportamento militar, afinal é chefe do núcleo de monitoramento de câmeras da segurança da PRAÇA DA HARMONIA e especialista em tecnologia de sensores de última geração que detectam e identificam infratores. Muito solidário, tenta ajudar a todos da praça, principalmente o menino ISAÍAS. Também alimenta um carinho muito especial por ELZA.

26. MARINA FREITAS – filha de TOM e MARIA THEREZA, irmã de THIAGO. Seria uma criança normal para a idade de 10 anos se não necessitasse de um transplante de medula óssea.

27. TIA CORNÉLIA – mulher madura, triste, estressada, amargurada, insegura, suscetível e frágil. Professora aposentada, seu prazer é observar a vida dos outros. É tia de DÉBORA, irmã de ITAMAR e sabe de coisas do passado da praça que mudaria a vida de muitos, porém não se abre com ninguém. É amiga do casal TOM E MARIA TEREZA.

28. ELISABETH ANDRADE – 47 anos, separada, mãe de RENAN e RICARDO, bonita, jovial, carismática e bem sucedida. É nutricionista e se preocupa com questões ambientais participando da ONG S.O. S VIVER. Sua personalidade é dotada de um magnetismo que a destaca das demais mulheres. Talvez isso desperte o interesse de IGOR TOLEDO e a inveja de muitas pessoas que a cerca.

29. IGOR TOLEDO – arquiteto e empresário bem sucedido do ramo imobiliário, alto, pele clara, olhos esverdeados, 60 anos, com aparência de não mais que 45. Determinado, pérfido, possui uma personalidade forte que intimida a todos. É responsável por inúmeras construções modernas e arrojadas do século XXI. Tem especial interesse pela PRAÇA DA HARMONIA, um dos poucos ambientes na cidade que ainda não conseguiu transformar e que exala inúmeros segredos que lhe darão muito prestígio e dinheiro. Para satisfazer tal vontade, está disposto a tudo, até mesmo sacrificar a vida.

E MAIS...

Fotógrafo (morrerá nos primeiros episódios), figurantes da praça, escritório e shopping.

Estrutura narrativa da Primeira temporada:

Para atender as necessidades narrativas e a multiplicidade de ações propostas no formato, a série está estruturada em catorze episódios distribuídos entre os seis tópicos bases de acordo com as premissas dramáticas endossadas pela sinopse abaixo:

I – Apresentação da praça – ambientação espacial e temporal/ relação dos personagens e a preparação de todos para a comemoração do centenário da praça/ conflitos e eixos dramáticoss estabelecidos entre personagens;

II – Degradação da imagem da praça por conta de interesses e acontecimentos obscuros - adiamento da comemoração do centenário da praça por causa da morte do fotógrafo e das fotos divulgadas na internet dos namorados DÉBORA E RICARDO;

III – Busca pela dignidade da praça e tentativa de estabelecer novas comemorações no local. A relação entre meio ambiente e os personagens com seus eixos dramáticos;

IV – novo adiamento da comemoração da praça causado por pressões externas e internas das empresas de IGOR TOLEDO. Descobertas do universo místico e paralelo de JEREMIAS;

V – Luta para retomada das atividades e preservação da praça/ Tragédias inesperadas provocadas aparentemente pelas consequências climáticas;

VI – Retomada do projeto de revitalização da praça por parte de RENAN e DÉBORA. Desfecho de alguns eixos dramáticos;

VII - Comemoração do centenário da praça e a morte de JAH. Desfecho das tramas centrais e resolução dos conflitos estabelecidos. Episódio Final da 1ª temporada.

Em média, para cada tópico estrutural haverá 2 episódios, totalizando uma temporada com 14 episódios.

SINOPSE:

PARTE I

Há muitos e muitos anos, quando a terra era habitada apenas por plantas, animais e minerais, um ser vivo chamava a atenção por sua beleza, imortalidade e exuberância. Era uma robusta árvore verde com galhos que chegavam ao céu e folhagem que sombreava todo o mundo. Com o passar do tempo, o homem primitivo incorporou essa árvore em sua cultura e ela ficou conhecida como a "ÁRVORE DO DESTINO".

Nesse período, nossos ancestrais viviam cercados unicamente pela natureza e pelas constelações: figuras imaginárias de seres mitológicos, animais e objetos nos alinhamentos estelares – e em torno dessas constelações, as civilizações, muitas vezes, buscavam explicações para esclarecerem certos fenômenos da natureza, até então incompreensíveis, como o da “ÁRVORE DO DESTINO”.

Pela crença, essa árvore, herança dos deuses, era dotada de poderes místicos e guardava em seu interior segredos do destino das civilizações do passado, presente e futuro que somente poderiam ser revelados por meio de um enviado de Deus na Terra.

Algumas tribos previam que os segredos da tal “ÁRVORE DO DESTINO” seriam revelados após o nascimento de um jovem guerreiro dotado de poderes especiais ao sul da ETIÓPIA. Essa criança seria descedente direto do rei bíblico SALOMÃO DE JERUSALÉM e da rainha MAKEDA DE SABO (Sabá) e ao atingir a mocidade promoveria a ERA DE JAH.

Para muitos padres, profetas, sacerdotes e astrólogos JAH é considerado um Deus hebraico e reencarnaria na Terra com a responsabilidade de harmonizar a natureza por meio da “ÁRVORE DO DESTINO” e libertar do pecado toda civilização humana através da fonte de JUVENTA, cujas águas eram dotadas de tão maravilhosas virtudes que quando bebidas produziam efeitos surpreendentes; controlando o fluxo do tempo de acordo com uma relação cíclica e matemática de tempo e espaço.

Segundo a crença, essa fonte é fruto da ira do DEUS JÚPITER, o deus dos deuses, que era apaixonado pela ninfa JUVENTA, a deusa da juventude. Muitos dizem que a ninfa JUVENTA traiu JÚPITER ao se apaixonar por DEUS HEFESTO e que JÚPITER ficou muito irado, transformondo-na em fonte, cuja água devolvia a

mocidade; donde surgiu a palavra juventude. Porém, para vingar sua amada, DEUS HEFESTO, escondeu a tal fonte de JÚPITER, e, até hoje, ninguém sabe o paradeiro da fonte da juventude. Desde então, mistérios e mitos compõem a história da mágica fonte.

Para o povo da época, Deus JAH ao reencarnar e reencontrar a “ÁRVORE DO DESTINO” e a FONTE DE JUVENTA promoveria a reconstrução de um ciclo temporal, no qual, as ocorrências do passado se transportariam para o idêntico dia no ciclo futuro. Assim, os acontecimentos basicamente se repetiriam, podendo ser reconstruídos, gerando mudanças e rupturas no planeta. Em outras palavras, esse ciclo exerceria forte poder sobre o futuro, promovendo a evolução social e espiritual do ser humano e consequentemente da natureza.

Entretanto, os profetas disseram que para que se cumprisse essa profecia, o jovem JAH deveria se manter puro, intacto aos prazeres humanos, não confrontando com as leis da natureza. Ou seja, amar sim, mas nunca cometer o pecado da paixão, caso contrário, nunca encontraria a FONTE DE JUVENTA e inevitavelmente sofreria a maldição de se tornar um mero mortal.

Os profetas explicaram que para ocorrer o nascimento do escolhido de Deus, Netuno e Plutão, em um certo período do tempo, começariam a mover-se lentamente um em direção ao outro; ambos os planetas viajariam pela Linha Heliocêntrica e levariam 493 anos até se cruzarem; este momento daria início a radiações de outros signos do zodíaco que iriam influenciar misticamente a constelação de Leão, correspondente a bíblica Casa de Judá, quarto filho de Jacó, que nasceu no mesmo mês, segundo o relato de Isaías.

Além disso, antes desse nascimento, haveria uma grande seca no mundo a despeito de muitos países desfrutarem tradicionalmente de duas estações chuvosas. O subseqüente retorno das chuvas confirmaria a identidade e o destino da criança, conforme estava escrito em Isaias 9:6: "Pois de nós nasceu uma criança, foi-nos dado um filho; e o governo deverá recair sobre seus ombros; e ele deverá chamar-se O Maravilhoso Conselheiro, O Deus Todo-Poderoso, O Pai Eterno, O Príncipe da Paz".

Passado um longo período, as pessoas acreditaram assistir à realização dessa tal profecia bíblica. No dia 23 de julho de 1892, nascia no centro da praça de

EJARSA GORA, um vilarejo a cerca de trinta quilômetros da cidade de HARAR na ETÍOPIA, TAFARI MAKONNEN, filho de RAS MAKONNEN, governador de HARAR sobre o império de MENELIK II, e de sua esposa, WOYZARO YASHIMABET.

Acreditava-se que essa criança era descedente direta do rei bíblico SALOMÃO DE JERUSALÉM e da rainha MAKEDA DE SABO (SABÁ), as terras do sul da ETIÓPIA, portanto, o escolhido de Deus. A Fé do povo era muito forte e todos criam que TAFARI MAKONNEN era reencarnação de Deus JAH.

Por tudo que foi dito pelos profetas ao longo do tempo, os povos desse vilarejo supunham que o objetivo de JAH seria de levantar a voz contra a opressão, pobreza e desigualdade e não somente ter idéias religiosas, mas sim, cuidar de problemas globais. Por isso mesmo, muito desses povos veneraram TAFARI MAKONNEN criando um movimento que recebeu o nome de RAS TAFARI com muitas ligações à fé judaica e cristã.

Porém, com o passar do tempo, o inevitável aconteceu: TAFARI MAKONNEN se apaixonou e em 1930 casou se com WAYZARO MENEN, filha do imperador MENELIK II tornando se príncipe. A partir desse momento, foi amaldiçoado pela fonte da JUVENTA que o transformou no mortal mais temido e venerado da Etiópia, até seus conselheiros o temiam.

Em 27 de setembro de 1974, TAFARI foi deposto por um golpe militar de inspiração marxista, que criou um Conselho Provisório de Administração Militar. Preso pelo novo governo, ele veio a morrer em 27 de agosto de 1975, oficialmente por complicações em uma operação da próstata. Essa versão é contestada por seus apoiadores e familiares, que entendem que o ex-imperador foi assassinado em sua cama.

Em 1991, revelou-se que seus restos mortais tinham sido sepultados no porão do palácio presidencial e, em 5 de novembro de 2000, TAFARI recebeu um funeral da Igreja Ortodoxa etíope digno e foi sepultado.

Após sua morte, o movimento RASTAFARI se espalhou pelo mundo e é considerado um movimento apocalíptico, que acredita que a terra sofrerá sérias modificações até a chegada do Novo Reino.

Muitas dessas pessoas crêem que Deus JAH se mostrará novamente sob forma humana, portanto, voltará a Terra e trará um novo destino para a humanidade

que se vê atualmente vítima não apenas da pobreza generalizada, opressão e desigualdade, mas também do caos informático, da devastação dos recursos naturais que está acabando com nossas fontes de água e com o oxigênio que respiramos, da poluição gerada pela tecnologia que vem enfraquecendo a camada de ozônio que protege das radiações do sol, da contaminação do planeta com muito lixo e dejetos industriais e das mudanças impressionantes do clima e temperaturas.

Mas será que a profecia de nossos ancestrais está correta? Quem seria a nova reencarnação de JAH? Essa reencarnação conseguiria encontrar a tal "ÁRVORE DO DESTINO" E A FONTE DE JUVENTA? Ou será que JAH acabaria sofrendo a terrível maldição se tornando um mero mortal? Ou então, se JAH não for amaldiçoado, conseguirá indicar um novo destino para nossa humanidade que se vê ameaçada pela própria natureza que a criou? Enfim, qual seria a verdadeira missão de JAH na Terra? Aparentemente, só o tempo trará respostas para tais indagações...

PARTE II

Desde os mais remotos tempos, a busca por explicações da origem do mundo impulsiona a espécie humana a desvendar os mistérios da natureza, suas leis, mecanismos, métodos e convenções. De fato, uma coisa é certa, através dos tempos, o mundo vem se transformando e muitas das previsões de nossos ancestrais se confirmam, sobretudo em relação à natureza. A cada dia que passa, surgem mais erupções vulcânicas, tsunamis, terremotos, aquecimento global, crises no capitalismo, revoltas religiosas e guerras, de tal forma que, o universo não mais se move na perfeita harmonia.

E é exatamente desta constatação que, no começo do século XX, o famoso pesquisador e historiador DUARTE MACHADO idealizou um projeto para a construção de um lugar em que as pessoas pudessem se distanciar dos grandes centros urbanos que floresciam e refletissem um pouco mais sobre si mesmas, sobretudo em relação à direção que guiavam o mundo. Era o chamado PROJETO HARMONIA.

Segundo DUARTE, o mundo no início do século XX, ao criar máquinas e equipamentos destinados à guerras estava se autoflagelando. Para evitar uma

catástrofe maior, seria necessário criar um ambiente inverso, mágico, especial, dotado de segredos, mistérios e elementos que sensibilizassem, conscientizassem e mobilizassem o ser humano, enfim, um espaço que despertasse uma nova forma de desenvolvimento da humanidade, sem agredir o planeta.

O projeto era financiado por uma grande empresa da região e se baseava nas pesquisas e estudos da arquitetura maia, se caracterizando pelo sincretismo resultante da mistura dos vários povos que viveriam na mais perfeita harmonia.

Para muitas pessoas esse projeto seria inviável. Elas não acreditavam muito em DUARTE, o consideravam um sonhador, um visionário. Porém, após um período de muita pesquisa, estudos, críticas e desconfianças, o projeto teve seu início.

Primeiramente, DUARTE escolheu um local exótico, extremamente afastado do centro, longe dos edifícios públicos, financeiros, cinemas, teatros e comércio e muito mais próximo da natureza, com uma bela floresta da Mata Atlântica de fundo e uma exuberante fauna caracteristica da região.

Com muito sacrifício, DUARTE fez questão de desmistificar o local e atrair o público. Aos poucos, o espaço foi sendo incorporado ao cotidiano das pessoas e de inabitado, o local acabou se tornando o ambiente coletivo mais relevante da região, ponto de encontro de inúmeras pessoas. Fato que o incentivou ainda mais a continuar suas pesquisas.

Porém, ao longo do século XX, a relação do homem com a natureza se modificou e novos processos como a revolução verde e a industrialização promoveram a concentração da população nas áreas urbana. As cidades foram crescendo e os espaços verdes se minimizando. Assim, o projeto de DUARTE perdeu a pungência inicial e o local escolhido por ele logo sofreu uma profunda transformação se resumindo apenas a uma enorme praça conhecida como PRAÇA DA HARMONIA.

No final do século, acompanhando a tendência das grandes cidades, essa praça passou a contar com um espaço mais amplo e moderno, com canteiros de flores, monumentos, bancos, bares, restaurantes, exposições, demonstrações, lugares para passeios, playgrounds, quadra de esportes, ciclovia, equipamentos para ginástica e cooper e até algumas residências ao redor.

Já a Mata Atlântica que a cercava, na tentativa de frear a exploração e a ameaça de extinção, se tornou um belo parque florestal que é a alvo de muitas pesquisas e estudos ambientais.

Esse parque é composto por uma das mais belas nascentes da região constituindo uma importante reserva estratégica para o abastecimento da população local, para o desenvolvimento das atividades econômicas e de lazer.

A reserva florestal também possui uma gruta estreita, com pouca luminosidade e conta com duas trilhas ecológicas que podem ser visitadas e a partir das quais é possível apreciar a beleza da natureza.

Um fato pitoresco que também chama atenção do local e atrai turistas e curiosos é a figura excêntrica e misteriosa de JEREMIAS, ou melhor do VELHO DA GRUTA, como é conhecido. Ele é um ser lendário, místico, dotado de exímio conhecimento sobre a natureza e a vida das pessoas que frequentam o espaço. A impressão que se tem é de que ele está no local há séculos. Às vezes, é visto conversando sozinho, sendo considerado um louco.

Aparentemente, o único fenômeno inusitado que predomina no local é a chuva ácida, fruto da alteração climática que fatalmente se infiltra no solo, contaminando inclusive lençóis freáticos e, também, a nascente próxima, afluente da represa que abastece a região, comprometendo o ecossistema e a saúde da população local. Porém, JEREMIAS insiste em profetizar outros fenômenos naturais da praça que até então, nunca acontecem, como chuvas de meteoros e explosões.

Com essas atitudes esdrúxulas, JEREMIAS acaba desprovido de qualquer crédito, se resumindo praticamente a mais um elemento exótico que compõe o local. Entretanto, uma das poucas pessoas que ainda ouve as histórias dele é MARTHA GALVÃO.

No passado ela abandonou a carreira promissora de modelo para viver uma paixão polêmica com um velho amigo de JEREMIAS, mas se tornou viúva muito cedo por conta de um acidente aéreo. Mesmo ciente do acidente, hoje, após muitas conversas com o velho, acredita que o marido morreu por culpa de forças sobrenaturais.

MARTHA tem 43 anos, é loira, muito bonita, consumista e fútil. Quando criança sofreu um acidente que a deixou desfigurada e traumatizada, porém, após

muitas plásticas, tem apenas uma pequena marca no pescoço. Esse trauma de infância reflete sua preocupação exagerada com a beleza. Talvez por isso mesmo, dá mais atenção ao corpo do que ao seu próprio filho DANIEL.

Para sobreviver, o parque natural conta ainda com o importante apoio da ONG S.O.S VIVER que luta pela defesa, preservação e recuperação do meio ambiente e dos valores culturais, buscando a qualidade de vida na Mata Atlântica.

A coordenação dessa ONG é feita pelo biólogo e ativista ambiental RENAN. Nesse ambiente são desenvolvidos trabalhos de educação ambiental, realizadas oficinas, reuniões, assembléias, palestras, seminários, entre outros eventos.

E é nesse contexto que chegamos no início do século XXI e nos deparamos com a famosa PRAÇA DA HARMONIA prestes a completar seu centenário.

Com grande vigor, o local é um dos mais agitados *point* das diversas tribos de jovens que encontram ali um refúgio para viverem experiências e aventuras típicas da geração. Esse é o caso da jovem DÉBORA que mora próximo à praça e é bisneta de DUARTE MACHADO.

DÉBORA não chegou a conhecer o bisavô DUARTE que morreu durante uma viagem pela majestosa floresta tropical da GUATEMALA em um terrível acidente, mas tem grande orgulho de ter herdado a afinidade e sensibilidade com o meio ambiente.

O bisavô estava em TIKAL, um enorme complexo arqueológico situado na região de PETÉN, procurando novos elementos para sua pesquisa quando houve um deslizamento de terra e acabou sendo soterrado.

O acidente deixou toda a família muito chocada e acabou suscitando uma nova tragédia. A neta mais velha de DUARTE MACHADO, a experiente e competente geóloga VERA MACHADO, estava grávida de DÉBORA e ao receber a notícia da morte do avô teve um ataque cardíaco que culminou em sua morte.

Poucos sabem, mas, na época, ITAMAR foi estranhamente coagido e pressionado pela empresa financiadora de DUARTE a contar toda a verdade para a esposa e obrigá-la, mesmo grávida de 7 meses, a retomar imediatamente os estudos do avô que eram de suma importância para uma avançada pesquisa.

ITAMAR, sendo muito jovem e sem saber exatamente como lidar com tal situação, principalmente com as pressões, não teve como evitar tal fatalidade.

Sem conhecer toda a história, DÉBORA o culpa pela morte da mãe, causando certas tensões entre eles. Não chega a ser uma garota revoltada com a situação, até porque é muito educada, mas pensa que se ITAMAR tivesse sido um pouco mais delicado ao contar sobre a morte do bisavô, sua mãe não estaria morta.

Outra coisa que deixa DÉBORA muito irritada com o pai é a profissão de pipoqueiro. Afinal, isso acaba, de certo modo, os tornando dependentes financeiramente de tia CORNÉLIA, irmã de ITAMAR.

CORNÉLIA é professora aposentada e mora na casa ao lado de seu irmão e quando não o ajuda, está a observar a vida dos freqüentadores da PRAÇA DA HARMONIA. É uma tia muito durona, sempre aconselha DÉBORA a não se meter na vida do pai e a ceder, porém, DÉBORA não desiste facilmente e sempre tenta incentivá-lo na procura de um emprego melhor, mesmo ciente de que suas tentativas são em vão.

ITAMAR até entende a postura da filha, mas prefere não revelar a verdade sobre o passado. Assim, para amenizar as discussões que tem com ela, sempre alega que a PRAÇA DA HARMONIA é o sustento da família há muitas gerações e que é dever dele, assim como o dela, de continuarem o legado do bisavô DUARTE.

Diante de tal situação, desde cedo, DÉBORA aprendeu a ser uma garota independente, trabalhando para ajudar nas despesas da casa e suprir seus desejos e sonhos.

Atualmente DÉBORA é vendedora de uma das lojas do shopping do GRUPO TOLEDO do empresário IGOR TOLEDO. E todo o dinheiro que ganha nesse emprego, guarda para realizar o sonho de cursar uma faculdade de engenharia ambiental. Esse sonho é acompanhado e incentivado diretamente por LÍVIA e ELIANA. Elas reconhecem na amizade de DÉBORA as atitudes meigas, carinhosas e de respeito para com a natureza.

Talvez até seja por essa mesma razão que DÉBORA rapidamente conseguiu a confiança, simpatia e amizade de ADAM, um gaúcho de 22 anos, inteligente, sensível, sincero, com humor cativante e que adora arte e tecnologia.

Muito seguro dessa amizade, ADAM acabou lhe confidenciando um segredo que DÉBORA tenta guardar da melhor forma possivel, pois, sabe que se revelar tal segredo, poderá causar desconforto ao jovem amigo.

ADAM chegou à PRAÇA DA HARMONIA recentemente para ocupar a vaga de gerente do sofisticado CYBER CAFÉ. O local, que preza pela qualidade e agilidade no atendimento, possui uma exclusiva e moderna tecnologia, uma diversidade de serviços, belas músicas e exposições artísticas que se ajustam perfeitamente à personalidade de ADAM.

A relação de DÉBORA com as amigas LÍVIA E ELIANA sempre foi de total confiança, pois se conhecem desde pequenas. E apesar de serem bem diferentes, se identificam com as situações corriqueiras da adolescência.

LÍVIA é a mais animada e baladeira, está sempre arrumando um pretesto para festas e passeios. Já ELIANA é totalmente o oposto. Muito tímida e inconformada com o corpo acima do peso, prefere atividades mais caseiras e rotineiras. Se identifica muito com o comportamento sensível do amigo JOSUÉ que conheceu pela internet.

As poucas vezes que ELIANA sai de casa é para encontrar os amigos na PRAÇA DA HARMONIA e curtir o CYBERCAFÉ onde ADAM trabalha. Por falar nisso, ELIANA nutre um sentimento especial pelo rapaz, mas não é correspondida, se contentando apenas com a amizade dele. Cabe a DÉBORA equilibrar essa delicada situação.

E, apesar da correria do dia a dia e das atividades com os amigos, DÉBORA não abandona o contato com a natureza. Para manter vivo seu sonho, participa da ONG ambientalista S.O.S VIVER comandada por RENAN.

Sua dedicação com o meio ambiente se estende à internet onde divulga em seu blog informações e alertas de como preservar a natureza. É também nesse ambiente virtual que, por uma grande coincidência, DÉBORA conhece em uma sala de bate-papo o irmão de RENAN – RICARDO.

Com um belo porte físico proveniente de muita academia, forte poder de atração e boa conversa, RICARDO logo conquista DÉBORA. Para ela, essa relação virtual acabou se tornando uma forma de distração, afastando-se dos problemas

familiares e financeiros.

Já RICARDO encarou a relação como mais uma de suas conquistas, até porque a maioria de seus relacionamentos são frutos das horas que passa ao lado do computador navegando pela internet em sites de relacionamentos.

RICARDO, além de curtir as paqueras no computador, é um frequentador assíduo da PRAÇA DA HARMONIA onde adora andar de skate e se divertir com os amigos inseparáveis: DANIEL, LUCAS e ALEX. Para ele, o local é um dos ambientes mais interessantes que já conheceu e muitas vezes chega a passar o dia todo por lá.

Dos amigos de RICARDO, DANIEL é o braço direito. A relação de cumplicidade entre eles vem desde a infância por conta da amizade entre suas mães: MARTHA e ELISABETH. Com tanta afinidade, RICARDO o considera como um irmão, ao contrário de seu próprio irmão RENAN.

Com espírito aventureiro, o jovem DANIEL adora viajar e curtir esportes radicais no parque florestal da PRAÇA DA HARMONIA. É alegre e bem disposto, não demonstrando se preocupar muito com os riscos e limites que as aventuras podem lhe causar. Sua mãe MARTHA não lhe dá muita atenção e por isso mesmo, muitas vezes, executa atividades esportivas sem segurança, autorização dos pais e auxílio de um instrutor.

O estilo inconsequente de vida é acompanhado por LUCAS COELHO, estudante de 14 anos, loiro, olhos grandes, rosto oval e cabelo raspado. O rapaz por possuir baixa autoestima é facilmente manipulado e está disposto a tudo para ser aceito por DANIEL E RICARDO. E é exatamente esse falta de personalidade que acaba facilitando o seu envolvimento com drogas.

O consumo que inicialmente era por curiosidade, se tornou um vício, acentuando ainda mais o comportamento preconceituoso, explosivo e rebelde de LUCAS. Na busca incessante por adrenalina e para suprir seus desejos, se envolve em diversas confusões e brigas violentas.

Os mais vitimizados com essa perseguição é o garoto ISAÍAS que mora nos becos da PRAÇA DA HARMONIA e não possui família e FRED por conta de seu comportamento provocativo e visual descolado.

RICARDO tenta amenizar as encrencas de LUCAS, porém quanto mais insiste em ajudá-lo, mais se envolve nas confusões. A cada dia que passa a situação foge do controle de ambos.

Dos amigos de RICARDO, o mais centrado se chama ALEX. De estatura mediana, ascendência oriental, ALEX é tímido, magro, perfeccionista. Possui 16 anos e não consegue lidar muito bem com seu comportamento que se aproxima a de indivíduos mais velhos. Isso acaba dificultando seus relacionamentos com pessoas da mesma idade, principalmente com os amigos LUCAS, DANIEL E RICARDO.

Esse amadurecimento precoce de ALEX permite que ele defenda ISAÍAS das perseguições de LUCAS e também se envolva na relação conturbada de RICARDO e RENAN, tentando de todas as formas fazer com que eles se entendam.

Por adorar os jogos eletrônicos, animes e mangás, ALEX freqüenta o movimentado CYBER CAFÉ de ADAM e lá se identifica muito com DÉBORA, passando a admirá-la.

Apesar das diferenças entre RICARDO, LUCAS, DANIEL E ALEX, a relação de amizade entre eles prevalece. Essa relação rotineira somente é abalada quando RICARDO conhece DÉBORA e se afasta dos amigos.

Por mais que RICARDO negue que esse seja o motivo para tal afastamento, o fato é que as conversas com a garota mexeram com seus sentimentos.

A descoberta de tantas afinidades fez com que eles abandonassem a conversa pelo computador e telefone e marcassem um encontro na PRAÇA DA HARMONIA, aguardado ansiosamente por ambos.

E realmente, o que parecia ser um simples caso, se tornou uma linda história de amor. Com o tempo, a paixão entre eles cedeu lugar para algo mais consistente e concreto que culminou em um namoro.

Esse namoro não foi muito aceito pelos amigos de DÉBORA, principalmente por RENAN, que conhece bem o comportamento e as atitudes inconsequentes do irmão. Ele sabe que RICARDO não está nem aí para as

obrigações e deveres e acredita que DÉBORA ao se envolver nessa relação, colocará em jogo seu brilhante futuro.

Como irmão mais velho, RENAN se sente na obrigação de impor limites e regras ao irmão, até porque, sabe que se depender dos pais que estão separados dificilmente isso ocorrerá. Essa atitude de RENAN, muitas vezes desgasta o relacionamento entre eles, porém ele já se acostumou com o papel e muito de seu comportamento reservado, sisudo e sério se explica por assumir tal responsabilidade.

O futuro profissional de RICARDO é outro fato que suscita controversas entre os irmãos, afinal, RICARDO, apesar de estudar em um cursinho pré-vestibular para faculdade de medicina, ainda não sabe exatamente se essa é a profissão que deseja seguir pelo resto da vida.

Essa indecisão de RICARDO quanto ao futuro, o distoa ainda mais da personalidade de RENAN que é determinado, muito responsável, bem sucedido profissionalmente e apaixonado pela natureza.

È exatamente essa paixão pela natureza que o tornou um grande biólogo, reconhecido por suas pesquisas, trabalhos e projetos. Aliás, essa é uma das razões de RENAN ter sido escolhido como o responsável pela manutenção ecológica da PRAÇA DA HARMONIA.

Desde que assumiu tal responsabilidade, a maior parte do tempo, ele se ocupa em encontrar alternativas e formas de viabilização do novo projeto de revitalização e comemoração do centenário da praça. Para a carreira de RENAN esse projeto é um grande desafio e será uma oportunidade de emplacar sua carreira.

O projeto elaborado por ele tem fortes referências com as do fundador da praça DUARTE MACHADO e prevê uma vida mais saudável às gerações futuras por meio da recuperação da paisagem natural, de áreas degradadas, de matas ciliares, reservas legais, arborização da praça, contenção de erosão, infiltração de águas pluviais, proteção de mananciais e reflorestamentos em geral.

Por conta dos altos custos, esse projeto somente será realizado com o apoio financeiro de grandes empresas. Entretanto, na maioria das vezes, as empresas não estão muito interessadas e dispostas a desembolsar uma quantia tão

alta, a não ser que o projeto atenda aos seus interesses políticos e econômicos.

Para tal projeto audacioso, RENAN contará com a ajuda de boa parte da comunidade e também de sua mãe ELISABETH que participa da ONG S.O.S VIVER e dos suportes técnicos do prestativo e competente chefe do núcleo de monitoramento de câmeras de segurança da PRAÇA DA HARMONIA: RENATO MOREIRA.

Apesar das dificuldades de qualquer projeto de grande porte, RENAN enfrentará obstáculos que vão além das questões ambientais e financeiras. É o caso do empresário IGOR TOLEDO que insiste em financiar a ONG S.O.S VIVER para usufruir dos benefícios do parque florestal para futuros investimentos das empresas do GRUPO TOLEDO.

A real intenção de IGOR TOLEDO é a de construir um condomínio de luxo destruindo parte da área florestal. Caberá a RENAN restringir a participação de IGOR apenas à parceria financeira para viabilização do projeto conscientizando o a investir em pesquisas e estudos para construções ecológicas que visam maior integração e harmonia entre homem, meio ambiente e construção, com o cuidado de gerar um mínimo impacto sobre a natureza.

Porém, IGOR ao receber tal proposta se demonstra irredutível, sinalizando que essa não será uma tarefa fácil, afinal ele tem especial interesse pela PRAÇA DA HARMONIA, pois o local é um dos poucos ambientes na cidade que ele ainda não conseguiu transformar por meio de sua arquitetura moderna e arrojada.

O pouco tempo que RENAN tem livre, é divido com a namorada LÍVIA, a família e os animais de estimação.

O namoro com LÍVIA começou na própria praça, por intermédio de DÉBORA. Os dois estão juntos a mais de um ano e apesar de tanto tempo juntos, a relação parece não estar caminhando para mais um ano, afinal, LÍVIA é uma garota muito orgulhosa e com atitudes fora do controle, principalmente quando está sob o efeito de bebidas. Além disso, ela não se importa muito com os trabalhos de preservação ambiental executados por RENAN, principal motivo das discussões e brigas entre o casal.

Além desses motivos, RENAN nutre um certo ciúme que muitas vezes beira à obsessão doentia, desgastando ainda mais a relação entre eles. Nos últimos

tempos, a situação chegou ao extremo, prejudicando até mesmo alguns trabalhos de RENAN na ONG.

Não bastassem as confusões no trabalho, com o irmão e namorada, RENAN se preocupa com a vida do amigo GABRIEL, uma das poucas pessoas com quem ele se sente mais a vontade para conversar.

Os dois são amigos de infância e sempre foram muito próximos, com muitas afinidades, principalmente musicais. Chegaram até a formar uma banda antes de RENAN entrar na faculdade, mas, com o tempo, somente GABRIEL continuou no universo musical.

GABRIEL é inteligente, talentoso, carismático e muito dedicado. Tem tudo para se dar bem na vida, porém, persiste no erro de viver com o pouco dinheiro que ganha das pequenas apresentações musicais realizadas em praças e bares.

Com esse estilo de vida, está sem emprego fixo, colecionando sucessivos fracassos, sem muitas perspectivas, perdido e sem orientações. A ausência de reconhecimento o deixa muito frustrado, desgastado e triste, não conseguindo forças para reverter tal quadro.

Em uma de suas apresentações, GABRIEL se envolve com SOPHIA, uma bela garota loira e de corpo sensual. Na tentativa de suprir os suscessivos fracassos, ele começa a namorá-la. A relação deles é movida principalmente pela paixão carnal, sendo que SOPHIA não se importa muito com os sonhos dele. E por isso mesmo, aos poucos, SOPHIA, com seu gênio indomável e persuasivo, consegue afastá-lo do universo musical.

Porém, em uma das visitas ao amigo RENAN na ONG S.O.S VIVER, GABRIEL viu seu sonho reascender. Na oportunidade, ele conheceu DÉBORA e ADAM. Os dois, ao saberem que GABRIEL tocava violão imediatamente o convidaram para uma apresentação no CYBER CAFÉ.

Inicialmente GABRIEL ficou indeciso, mas, após muito refletir, decidiu tentar mais uma vez investir no sonho e aceitar o convite. Com essa decisão, GABRIEL entrou em conflito com SOPHIA, que não gostou nada da ideia dele voltar a tocar.

SOPHIA acha que o namorado só aceitou o convite por causa da insistência de DÉBORA e por isso mesmo, passou a esnobá-la e tratá-la com indiferença.

DÉBORA, por sua vez, não entendeu o comportamento mesquinho de SOPHIA e tenta manter a relação entre elas da melhor maneira possível.

Porém, para se vingar, SOPHIA está disposta a importunar a vida de DÉBORA de todas as formas. Além dessa atitude egoísta, revoltada com a ausência constante do namorado, SOPHIA passa a se envolver com outros homens em busca de carinho, amor e dinheiro.

GABRIEL nem desconfia de que está sendo traído, até porque, após a oportunidade de ADAM, uma sensação de liberdade invadiu lhe os pensamentos, perdendo a noção da realidade.

Essa falta de percepção, somada a felicidade pela realização de um sonho, refletem no carinho que GABRIEL tem por ADAM. Para ADAM, esse momento aflora unicamente os desejos e instintos compartilhados com a amiga DÉBORA. E a cada dia que passa, novas descobertas intensificam essa calorosa amizade, despertando novas sensações e sentimentos.

Ressentida com tal comportamento do até então namorado, SOPHIA mergulha em uma relação extremamente perigosa com BÓRIS, se envolvendo até mesmo com o uso de drogas.

BÓRIS se aproxima de SOPHIA exclusivamente para executar um trabalho para o empresário IGOR TOLEDO que o contratou para criar empecilhos na praça e provocar um incêndio criminoso no parque florestal a fim de dificultar a gestão de RENAN na ONG e a implantação do projeto de revitalização da praça.

SOPHIA rejeita a participação em tal atividade criminosa, porém, é forçada a executá-la, se tornando uma constante vítima das agressões e da brutalidade de BÓRIS.

Outra vitima da exploração de BÓRIS é o garoto ISAÍAS. Ele é usado frequentemente por BÓRIS em pequenos assaltos, furtos e vendas de drogas. Sem perspectivas na vida, rodeado de frustrações, o garoto aceita tal condição, deixando de lado seu sonho de se tornar um rapper famoso.

Apesar da falta de oportunidades e de informação, o garoto conta com a ajuda e a proteção de RENATO para se afastar de BÓRIS.

RENATO é um homem muito solidário que trabalha na praça há muitos

anos. Além de amenizar o sofrimento do garoto ISAÍAS, proporciona conforto e segurança para os freqüentadores da PRAÇA DA HARMONIA, afinal ele é o responsável pelo núcleo de monitoramento de câmeras de segurança.

Além disso, tem um profundo carinho pelos amigos de trabalho, em especial por ELZA, uma moça de 18 anos, magra, dentes amarelos, que o encantou pelo otimismo, alegria e simpatia.

ELZA é semi-alfabetizada e sente na pele a falta de oportunidade na vida, porém não se deixa abater facilmente. Após muito tempo desempregada, encontrou trabalho como gari na ONG da PRAÇA DA HARMONIA e com esse emprego tenta reconstruir sua vida, aprendendo a ler e escrever corretamente a fim de continuar seus estudos.

Na praça, ela se tornou amiga de MARIA TEREZA e TOM e entre uma limpeza e outra, acompanha a delicada vida do casal que com sacrifico e amor criam os filhos THIAGO E MARINA.

MARIA TEREZA é uma mulher madura que demonstra coragem e fé em tudo que faz. Ela trabalha como lavadeira e doméstica na casa de ELISABETH, mãe de RICARDO E RENAN e conta com a ajuda do filho THIAGO, do esposo TOM e da amiga ELZA para salvar a vida da filha MARIANA que urgentemente precisa de um transplante de medula óssea.

TOM é um homem de meia idade, honesto, batalhador e humilde. É amante da natureza e se sustenta com os trabalhos de jardinagem da PRAÇA DA HARMONIA. Para obter uma renda extra e obter mais dinheiro para continuar o tratamento da filha, conseguiu por meio de RENAN e ELISABETH participar do projeto de reciclagem de lixo da ONG S.O.S VIVER.

O casal mora de aluguel em uma modesta casa com a filha MARIANA e o filho THIAGO.

THIAGO tem 18 anos e trabalha como mecânico no centro da cidade. O jovem deixou de lado os estudos para ajudar nos custeios do tratamento de quimioterapia da irmã. Nas horas vagas, frequenta a igreja católica da PRAÇA DA HARMONIA. Lá ele segue fielmente a doutrina cristã, fazendo questão de difundí-la por meio de alguns eventos destinados aos jovens que ele mesmo promove.

No local de trabalho, THIAGO é assediado por uma das clientes. Trata-se da socialite MARTHA GALVÃO, mãe de DANIEL. A situação constrangedora inibe qualquer atitude por parte dele e inscita cada vez mais a ousadia de MARTHA a realizar seus desejos sexuais.

Ao descobrir que o rapaz tem uma irmã doente e que precisa de dinheiro para o tratamento, MARTHA se dispõe a ajudá-lo, porém mediante a realização de uma relação sexual entre eles.

Essa proposta coloca THIAGO em situação delicada, afinal, ao aceitar tal proposta seus dogmas cristãos serão feridos. Por outro lado, sabe que a irmã será curada e com isso poderá realizar outros sonhos que deixou de lado.

E é exatamente de sonhos que vive o jovem ALDREY, rapaz sensível, carinhoso e muito meigo. Recém chegado do interior, ALDREY é um rapaz calado, misterioso e tímido, sem amigos e sem pai, encontra, na paisagem da PRAÇA DA HARMONIA e nos elementos da natureza, sua fonte de inspiração e criação para ler, escrever, pintar telas, produzir pequenos objetos de artesanato e revelar seus sentimentos.

Boa parte de seu comportamento se deve ao fato de conviver com uma doença que prefere esconder de todos. Poucas são as pessoas que se aproximam do rapaz na tentativa de desvendar tal mistério.

Pelo visto, muitos dos mistérios do comportamento humano estão enraizados nessa praça numa perfeita harmonia com a natureza. Porém, uma revelação de JEREMIAS altera por completo essa interação, desequilibrando o ambiente e a própria natureza dos que ali convivem.

Ao alertar sobre a morte de um fotógrafo, JEREMIAS anuncia que haverá uma sucessão de tragédias, transformando a vida dos jovens que ali convivem. Além disso, revela que a encantadora e exótica praça passará por transformações sobrenaturais e muitos mistérios de um passado distante poderão vir à tona colocando em perigo a vida de todos, indicando uma nova era de acontecimentos, reflexões e amadurecimento.

Como sempre, esses alertas passaram despercebidos, sem provocar efeito algum, até porque, todos na praça conhecem a fama de JEREMIAS.

Sendo assim, os freqüentadores continuaram a conviver harmonicamente, exceto o casal RICARDO e DÉBORA que tiveram repentinamente a forte relação de amor transformada em ódio.

O motivo de tanto ódio é justificado, afinal, sem se dar conta, DÉBORA teve fotos e video de uma noite de amor com RICARDO publicados em um site de internet e o pior é que tudo leva a crer que essas imagens publicadas foram tiradas pelo celular do próprio RICARDO.

Essa descoberta colocou em dúvida o caráter e a própria inocência do rapaz que agora é acusado incessantemente por DÉBORA. Ele nega que tenha cometido tal ato, mas também não consegue entender como as fotos e imagens daquela noite foram parar no seu celular.

Com a briga do casal, DÉBORA se encontra desestabilizada, totalmente desmoralizada e desiludida, sem condições até mesmo de continuar suas atividades diárias. Diante de tal sofrimento, o único conforto está nas amizades de LÍVIA, ELIANA, ADAM, ALEX E RENAN.

Para complicar ainda mais a situação, um fotógrafo, aparentemente desconhecido, aparece morto por envenenamento na praça. Esse fato faz com que muitos se lembrem da profecia do VELHO DA GRUTA, suscitando incertezas, angústias, medo e até certa confiança por parte de algumas pessoas que vivem ao redor da praça. Diante de tais comportamentos, finalmente JEREMIAS parece se sentir mais aliviado, como se estivesse cumprido sua missão.

Aproveitando-se do escândalo e do momento de fragilidade de DÉBORA e da família de RENAN, IGOR TOLEDO pressiona os membros da ONG a indicar um substituto para assumir as funções e projetos do centenário da praça que atenda aos seus interesses.

Ao saber de tal golpe do empresário, o amor pela natureza fará com que DÉBORA, mesmo traumatizada com os últimos acontecimentos, lute incansavelmente a fim de defender o patrimônio de seu bisavô e salvar o parque florestal dos danos ambientais que poderão ser provocados pelas empresas do GRUPO TOLEDO.

Ao tomar tal atitude, DÉBORA intensifica sua relação de amizade com RENAN de uma maneira impressionante que tende a se transformar em um

sentimento que a própria natureza se encarrega de desenhar.

Dessa forma, os momentos com RICARDO passam a ser apenas vagas lembranças de um passado distante. Porém, para ele, esse amor não se apagou estando disposto a reconquistá-la. Para isso, ele tentará mudar seu comportamento e atitudes e provar que não foi ele quem publicou as imagens na internet.

Durante as investigações, ele contará com a ajuda de RENATO MOREIRA, o chefe de segurança da praça que também investiga a morte do tal fotógrafo desconhecido. Com o passar do tempo, uma pista encontrada por ELZA, inusitadamente pode relacionar a morte do fotógrafo com o caso das imagens na internet de RICARDO.

Com as investigações avançadas, uma nova pista indica uma ligação telefônica do fotógrafo ao empresário IGOR TOLEDO possibilitando inúmeros questionamentos: qual seria o grau de envolvimento do fotógrafo com IGOR TOLEDO? IGOR seria o responsável pela morte do fotógrafo? Se sim, porque ele o matou? Se não, quem o matou, então? E como JEREMIAS conseguiu prever tal morte? Seria ele um vidente? Um profeta? Será que ele estaria dizendo tudo o que sabe? Ou seria ele o responsável pela morte do fotógrafo? Quais seriam os verdadeiros motivos e o culpado pela morte do fotógrafo? E qual seria a relação desse homem com as fotos e imagens de DÉBORA E RICARDO? Será que RICARDO realmente é inocente? E se ele for inocente, DÉBORA o perdoará? Será que RICARDO conseguirá reconquistar o amor de DÉBORA ou realmente a perdeu para seu irmão RENAN? E a PRAÇA DA HARMONIA, conseguiria se livrar da ambição e ganância do empresário IGOR TOLEDO? DÉBORA E RENAN conseguiriam recuperar a direção da ONG S.O.S VIVER, implantar o projeto de revitalização e comemorarem o centenário da praça?

Diante de tantas indagações, RICARDO contará com a ajuda de JEREMIAS, a única pessoal que aparentemente tem algo concreto a dizer, afinal, foi ele quem previu tais acontecimentos.

Segundo as profecias de JEREMIAS, as soluções para tal enigma, somente aconteceriam no momento em que um dos freqüentadores da praça morresse. RICARDO não teve tempo de questionar tal afirmação, pois em poucos dias mais uma das profecias de JEREMIAS se concretizava e a praça adiava mais uma vez

as comemorações do centenário para velar um de seus freqüentadores.

PARTE III

Segundo crenças, a evolução tecnológica permitiu que determinados espíritos mais distantes dominassem o tempo e controlassem todas as outras formas de vida, inclusive os seres que ainda não dominam determinadas tecnologias. Um desses espíritos é do jovem Deus JAH que vive sempre a reencarnar na terra sob a forma humana com a missão de encontrar a eterna fonte da juventude e salvar todos os seres humanos da mortalidade.

Dessa vez, esse espírito vivia reencarnado na terra na figura de um indivíduo da PRAÇA DA HARMONIA e após um terrível acidente perdeu a vida.

Após sua morte, JAH pertence a outro plano, completamente diferente do habitual. Sua mente está anestesiada, fragmentada e ele está confuso quanto a sua identidade. JAH se encontra agora num mundo paralelo, interface do mundo no qual se vive preso ao corpo e a realidade com outro característico do mundo espiritual.

Neste novo plano, a afinidade com o mundo ao qual JAH pertencia está, ao mesmo tempo, muito distante e muito presente, o que prevalece é o "domínio do simulacro”. A relação de tempo e espaço praticamente inexiste. Tudo é relativo e nada é absoluto. A vida das pessoas gira no passado, presente e futuro.

JAH é direcionado por uma figura enigmática que o ajuda a compreender o verdadeiro objetivo fixado na sua alma. Na realidade, essa figura é JEREMIAS que é uma espécie de sacerdote, guardião do tempo e de informações valiosas referentes ao espaço e a vida das pessoas que o cerca.

Ali, JAH pode acompanhar os fatos que aconteceram antes e depois de sua morte. A princípio ele não sabe quem são essas pessoas, nem mesmo como controlar o que vê. Mas, aos poucos ele vai se organizando e construindo as peças chaves para desvendar esse quebra-cabeça. O seu passado é essencial para as ações presentes e também para a construção do futuro.

Toda essa anti-realidade se reflete em inúmeras indagações: Quem é ele? Por que está ali? Que local é este? Como chegou ali? E como estão as pessoas que ele pode ver e não tocar? O que fazer para conviver com essas pessoas? Será que isso é possível? E JEREMIAS, de onde vem? Por que existe? Como ele

morreu?

Com o tempo, JAH descobrirá que está neste espaço por um único motivo: encontrar a “ÁRVORE DO DESTINO” e a eterna FONTE DA JUVENTUDE e transformar os seres humanos em imortais. E quanto mais próximo de desvendar esse mistério, mais revelações surpreendentes sobre sua vida vêm à tona, um verdadeiro teste de equilíbrio para sua alma.

Diante dessa revelação, tenta acompanhar os acontecimentos que antecederam sua morte, a fim de desvendar qual sua verdadeira identidade, sua missão na terra e se é possivel voltar para evitar tal acidente.

No final de toda essa jornada, JAH encontrará o criador do universo. Neste encontro, o verdadeiro segredo da “ARVORE DO DESTINO” será revelado e ele descobrirá como manter vivas e transmitir as virtudes da natureza tão essenciais aos que um dia ocuparão nossos lugares na sociedade, os que serão os líderes da próxima geração, por meio da FONTE DE JUVENTA. Além disso, JAH descobrirá como morreu e receberá uma perigosa missão: enfrentar o terrível DEUS HEFESTO. Mas essa é outra história...

EPISÓDIO PILOTO

EPISÓDIO PILOTO

ROTEIRO DA SÉRIE FICCIONAL INTERATIVA

A TRIBO DE JAH

EPISÓDIO PILOTO: A CRIAÇÃO
PERSONAGENS:

JEREMIAS **ELIANA**
ALDREY **RENATO**
LUCAS **MARTHA**
RICARDO **IGOR**
ALEX
RENAN **TOM**
DANIEL **ELZA**
DÉBORA **FOTÓGRAFO**
ELISABETH **JAH**

ROTEIRO DE ED SOUZA

1. TELA COMPLETAMENTE ESCURA. INT.

Silêncio total na tela escura. **Apresentação do nome do episódio: A CRIAÇÃO**. FADE OUT. Após alguns segundos de silêncio, ao som de uma **música instrumental romântica** observamos o texto abaixo ser formado como se alguém estivesse digitando RAPIDAMENTE.

TEXTO

Sei que não poderei mais te ter, mas sei também que nosso amor não foi em vão, se eternizou e hoje é tão intenso quanto o dia em que te conheci. Como prova de nosso amor, ainda sinto sua presença, seu cheiro, seu beijo, suas mãos, seu corpo, afinal, sinto que ainda te amo. Você faz parte de mim, faz parte de minha essência, de minha natureza, da minha vida, do meu destino, enfim, do meu universo...
FUSÃO PARA:

2. UNIVERSO/TERRA. EXT. NOITE/DIA.

A tela completamente escura é preenchida pelo brilho da explosão de cometas, estrelas, astros e planetas. Ao som de uma triunfante **música instrumental**, a câmera percorre lentamente todo o espaço até localizar a via láctea.

JEREMIAS
(EM OFF/OBJETIVO)
Naturalmente, nada existiria sem o criador divino... Desde o surgimento do mundo, o poder eterno se faz presente nas coisas que foram criadas... O céu, a terra, o sol, o mar, as estrelas, os seres vivos, os planetas... Tudo perfeitamente em harmonia...
No mesmo ritmo, a câmera se aproxima dos planetas NETUNO E PLUTÃO que se alinham lentamente em torno do sol até se cruzarem.

JEREMIAS
(EM OFF)
E você é mais um pedaço de vida nesse universo...
A câmera rapidamente gira à procura do planeta TERRA.

JEREMIAS
(EM OFF)
Bem, a intenção dos deuses sempre foi de criar seres que vivessem na TERRA em contato direto com a natureza... Interagindo com sua tribo.
A câmera se aproxima da terra que está em chamas, como se tivesse sido atingida por um meteoro.

JEREMIAS
(EM OFF)
Mas... Nem sempre a criatura segue as premissas de seu criador...
A câmera permanece estática na imagem do planeta TERRA em chamas em PRIMEIRO PLANO e o universo ao fundo. Inusitadamente, uma bela e enorme BORBOLETA pousa ao lado do planeta. FUSÃO PARA:

3. PRAÇA DA HARMONIA/ AO LADO DA QUADRA/ JARDIM. EXT. DIA.

ZOOM OUT da figura da TERRA em chamas e da BORBOLETA pousada ao lado até enxergarmos um CAVALETE com um QUADRO PINTADO A ÓLEO e a presença de ALDREY em um belo jardim com flores e algumas árvores. Acompanhado de um belo dia ensolarado, céu azul, barulho de pássaros cantando e a tal borboleta na tela de pintura, o rapaz tenta de todas as formas espantá-la. Porém, é surpreendido por um tapa nas costas.

LUCAS
(sarcástico)
Hei babaca, deixa a borboleta em paz!

Com o susto provocado por LUCAS, ALDREY acaba espantando a borboleta que sai voando.

ALDREY
(confuso)
Não... Eu... Estava... É...

LUCAS
(interrompendo)
Ah... Esquece! (mudando de tom) Você viu o RIC por aí?

CORTA PARA TAKES DINÂMICOS DE RICARDO ouvindo música no CELULAR e executando belas manobras de SKATE na quadra de esportes juntamente com seu amigo ALEX. A cena é trilhada com o mesmo ritmo musical que RICARDO ouve no celular. CORTA PARA:

ALDREY
(gaguejando)
Ah... Ele tá... É... Andando...

LUCAS
(interrompendo)
Putz, meu! Tu é chato pra caramba....(intimidando) Vai falar ou não vai?

CORTA novamente PARA TAKES de RICARDO na QUADRA DE ESPORTES em PRIMEIRO PLANO e em SEGUNDO PLANO ALDREY E LUCAS iniciando uma discussão. Por um momento, RICARDO interrompe sua atividade para atender o celular. Pelo identificador de chamadas certifica-se de que é o irmão RENAN e decide ignorar a ligação. Mais uma vez, se concentra nas manobras de skate parando apenas ao perceber a movimentação de LUCAS em direção a ALDREY.

RICARDO
(acenando para o amigo)
Hey cara, desencana dele... Chega mais!

CORTA PARA:

LUCAS
É um trouxa mesmo... (empurrando ALDREY) Sai da minha frente! Babaca!

ALDREY, com o impacto do empurrão, cai no chão derrubando os pincéis e a aquarela com tintas. LUCAS se afasta em direção a RICARDO. A tinta preta escorre pelo chão formando uma poça que preenche completamente a tela. FUSÃO PARA:

4. SALA DE MONITORAMENTO DE SEGURANÇA DA PRAÇA DA HARMONIA. INT. DIA. (FUTURO).

Em uma TELA completamente escura ao som insistente de ruídos do COOLER DO PROCESSADOR de um COMPUTADOR mesclado com o ruído DA VENTOINHA e do MOTOR de um AR CONDICIONADO é possível ouvir.

RENATO
(EM OFF/ PAUSADAMENTE)
Pode acessar tranquilamente. Nosso sistema é um dos mais avançados e seguros no momento. É fácil, você consegue. Um clique e rapidamente tudo passa a ser monitorado.

O ruído se intensifica e no mesmo ritmo ocorre um MOVIMENTO DE ZOOM IN enquadrando 6 MONITORES DE LCD. Um deles não está funcionando, os outros cinco são preenchidos imediatamente por imagens de pessoas em diversos locais da PRAÇA DA HARMONIA numa espécie de mosaico, se alternando rapidamente até formar todo o desenho arquitetônico da praça.

RENATO
(com imagem refletida no monitor que não está com imagens e tentando sintonizá-lo)
Então? Não vai tentar? O computador não é um bicho de sete cabeças. Você é quem manda. (insistente) Toda a evolução dessa máquina aqui só é possível pelo poder de quem está do outro lado.

A tela escura é tomada por chuviscos e imagens turvas. RENATO se afasta do monitor e começa a acionar botões na MESA DE CONTROLE ao lado. Pega um RÁDIO TALK.

RENATO
(enérgico)
Atenção monitores do setor cinco. Em breve nova atividade a ser executada. Todos ao meu comando.

RENATO coloca o rádio sob a mesa e se levanta.

RENATO
Preparado? Lembre-se, para acionar, basta um comando. Ah... Toda vez que novas informações forem carregadas o sistema acionará uma imagem como esta (aponta para o monitor que estava com chuvisco e que agora possui na lateral esquerda uma pequena imagem piscando de uma folha verde).

ATENÇÃO DESENVOLVEDORES DE APLICATIVOS INTERATIVOS: ELABORAR O APLICATIVO CITADO (FOLHA VERDE) COM BREVE CONTEÚDO ADICIONAL DA SÉRIE (SINOPSE, FICHA TÉCNICA, VINHETA DE ABERTURA)

RENATO
Nesse caso, bem... É só clicar e atualizar as informações... (enfático) Vamos lá! ... É só acionar.

CAMERA SUBJETIVA se movendo lentamente em direção ao computador.

RENATO
(OFF)
Exato! E não se assuste com o barulho. Logo você se acostuma.

CLOSE UP na tecla ENTER no instante em que for pressionada por um dedo. Barulho intenso de um COMPUTADOR sendo acionado. CORTA PARA:

5. CLIP MEIO-AMBIENTE/ SEDE DA ONG S.O.S VIVER/ SALA DE REUNIÕES. INT. DIA.

CLIP ÁGIL com PLANOS BONITOS DA NATUREZA (PAISAGEM E ANIMAIS) E DE LOCAIS TÍPICOS DE GRANDES CIDADES QUE REPRESENTAM UMA ARQUITETURA MODERNA E ARROJADA EM CONTRASTE COM TAKES DE CONGESTIONAMENTOS, TRÂNSITO, ESCAPAMENTO DE CARROS, BUZINAS, CAMINHÕES, ÔNIBUS, PESSOAS RECLAMANDO, FALANDO AO CELULAR, EMPRESAS A TODO VAPOR E COMPUTADORES. CORTA PARA: PLANOS DA PRAÇA COM CRIANÇAS BRINCANDO, PESSOAS SE EXERCITANDO, CAMINHANDO, CÂMERA SE APROXIMANDO DA SEDE DA ONG S.O.S VIVER. CORTA PARA:

CENA INTERATIVA: ATENÇÃO DESENVOLVEDORES DE APLICATIVOS INTERATIVOS: ELABORAR APLICATIVOS COM SERVIÇOS INTERATIVOS E CONTEÚDOS ADICIONAIS FOCADOS NA CENA REFERENTE A QUESTÕES AMBIENTAIS DURANTE EXIBIÇÃO DO CLIP(PODE SER JOGOS, QUIZ, TESTES DE CONHECIMENTOS, INFORMAÇÕES ADICIONAIS DE CLIMA E TEMPO DA REGIÃO).

IMAGENS DO SITE DA ONG S.O. S VIVER. **ALTERNADAS COM**: RENAN no fundo de uma bela sala preparada para uma palestra, com PROJETORES, VÁRIAS PLANTAS TÍPICAS, TVs, COMPUTADOR e MESA DE COQUETEL, sentado em uma POLTRONA, ao lado de um AQUÁRIO com um JABOTI. CORTA PARA: RENAN ora lê alguns DOCUMENTOS do SITE, ora brinca com o JABOTI. Entretido com os DOCUMENTOS não percebe que está sendo vigiado e filmado por uma câmera do lado de fora. Por um momento, deixa o JABOTI de lado e executa uma VÍDEO-CHAMADA no CELULAR.

RENAN

(apreensivo)

Alô. Mãe? E aí?

ELISABETH

(na tela do celular)

Oi RENAN. Fica tranqüilo, filho. Está tudo certo e já estou quase pronta. Logo chego a ONG.

RENAN

(mexendo no computador)

Ótimo. Não se atrase muito.

ELISABETH

Ah, querido... E você acha que eu perderia a oportunidade de ver meu filho se tornar o novo coordenador do projeto da PRAÇA DA HARMONIA? Nada disso... Ah Renan, estou tão orgulhosa...!

RENAN

(interrompendo a mãe)

E o RICARDO? Ainda não consegui falar com ele. Quando saí estava dormindo e até agora nada de atender o celular.

Ele levanta e se aproxima da janela, mas não nota um vulto se esquivando.

ELISABETH

Nossa, esqueci do seu irmão! Mas não se preocupe, logo estaremos aí torcendo por você.

DÉBORA chega à sala e acena para ele.

RENAN

Ok mãe, então está combinado. Agora tenho que ir. Aguardo vocês.

ELISABETH

Beijinhos...

RENAN

(desligando o celular e retornando para sua cadeira)

Oi DÉBORA. Já estou terminando aqui. Acabei de atualizar o site.

DÉBORA

Legal. Uhum... Lívia acabou de ligar. Não vem. Tem que acompanhar a mãe ao médico.

RENAN

(nervoso)

Ah meu deus! Mais essa agora!? E por que ela não me ligou hein?

DÉBORA

Ah, talvez achasse que você estaria muito ocupado e que iria atrapalhar.

RENAN

Uhum... Sei... Conversa dela. É sempre assim.

DÉBORA

(apaziguando e se aproximando de RENAN)

Olha RENAN, se ela não vem tem seus motivos. Não ia fazer por mal. Pode ter certeza! E você sabe como é a família dela... Cheia de problemas.

RENAN

Ah, tá. Conheço bem a namorada que tenho! Não vou ficar perdendo tempo com as histórias malucas de Lívia. (mudando de assunto) Até porque senão vamos atrasar mais ainda. Tá quase na hora! Vamos nos concentrar na apresentação do projeto, depois resolvo isso com ela!

Novas imagens são captadas pela lente misteriosa do lado de fora.

DÉBORA

Tudo bem, você que sabe. Por falar na apresentação, lembra daquele programa de treinamento de formação de jovens o qual te falei?

RENAN

O PROJETO LÍDERES?

DÉBORA

(eufórica)

Exato. Semana passada, entrei em contato com a organização do projeto e acabei os convidando para o evento de hoje. Acredito que contribuirão muito para a proposta de revitalização da PRAÇA DA HARMONIA. (mudando de tom) Fiz mal?

RENAN

(desligando o computador)

Imagina. Você sabe que a ONG S.O.S VIVER é o espaço de todos que defendem o meio-ambiente. Faço questão de recebê-los. (dócil) E se você os convidou é porque vale à pena.

DÉBORA

(sem graça)

Obrigada RENAN. (se recompondo) Pois então, estão aí fora.

RENAN

Por favor, peça que entrem. Ah, mais uma coisa... E seu chefe? Vem?

DÉBORA

Uhum... Não sei não. Para ele o shopping e a construtora definitivamente são mais atraentes do que uma ONG. É melhor nem contar com Doutor IGOR. E quando

entreguei o convite nem deu certeza de que vinha...

RENAN

Pois aposto com você que ele vem! A praça é um local lucrativo e atraente para os empreendimentos e interesses do GRUPO TOLEDO. Ele não perderia essa oportunidade.

DÉBORA

É pensando bem... Enfim, (desdém) se ele vier não será difícil de notá-lo.

DÉBORA caminha em direção a porta, mas retorna. Algumas fotos de DÉBORA são tiradas e rapidamente o vulto se afasta da janela novamente sem ser notado por eles.

DÉBORA

Ah RENAN, mais uma vez obrigada por receber o pessoal do PROJETO LÍDERES.

RENAN

Que isso, se nós queremos cuidar da praça da harmonia sem dúvida essa é uma excelente oportunidade para trocarmos idéias!

RENAN dá uma piscada para ela e os dois trocam sorrisos. DÉBORA sai da sala e ele retoma a brincadeira com o jaboti no aquário. PLANO FECHADO no jaboti. FUSÃO PARA:

6. MATA FECHADA/ RESERVA FLORESTAL/ CACHOEIRA. EXT. DIA.

PLANOS FECHADOS DE OUTROS ANIMAIS EXÓTICOS e PLANTAS TÍPICAS DA FLORESTA TROPICAL DA REGIÃO ALTERNADOS COM CORTES DESCONTÍNUOS DE PLANOS de DANIEL andando de BICICLETA pelas trilhas do PARQUE FLORESTAL até o próprio encontrar uma bela CACHOEIRA. CORTA PARA: DANIEL freando bruscamente a bicicleta.

DANIEL

Yes! Irado meu... (pausa)

O olhar de DANIEL brilha com a exuberante paisagem. Ele observa mais um pouco o local. Olha para os lados e se depara com a PLACA ao lado da CACHOEIRA.

DANIEL

(desanimado)

XI... (lendo em voz alta) PROIBIDO MERGULHO!

CORTA PARA:

7. PRAÇA DA HARMONIA/ QUADRA DE ESPORTES. EXT. DIA.

LUCAS se aproxima dos amigos RENAN e ALEX que ainda anda de skate. Ao fundo vemos ALDREY retomando sua pintura.

ALEX

Poxa LUCAS, deixa o cara em paz!

LUCAS

Pô meu! O cara é idiota! Você viu? Só perguntei se ele sabia onde vocês estavam e ficou nessa... Que saco meu!

RICARDO

Ah, LUCAS, deixa o cara pra lá. Seguinte, o que quê ta pegando?

LUCAS

Tudo certo pra cachoeira?

RICARDO

Putz... Não sei não. Meu irmão ligou e acho que vou ter que ir num evento aí...

LUCAS

Putz! Oh o cara... Dando pra trás! Meu tu nunca foi disso! Que evento é esse?

RICARDO

Lá da ONG... Coisa do meu irmão...

ALEX

O RENAN agora vai ser o responsável por um projeto em comemoração ao centenário da praça... E o RIC tem que ir pra lá, né?

LUCAS

(estressado)

Pô... Mas justo hoje? A gente já tinha combinado!

RICARDO

Pois é. Mas, pior que se eu não for ele vai ficar enchendo o meu saco! Cheio de blá bla blá... Que eu deveria ter ido que é importante pra ele... Pro futuro da praça...

LUCAS

Ah... Deixa quieto então! Aviso o DAN que você desencanô!

RICARDO

O DAN também vai?

LUCAS

Pô, claro! Ele armou tudo cara. Já deve tá lá!

RICARDO

Poxa, até queria ir meu... Mas sei lá, acho que não vai ter jeito mesmo.

ALEX

É. E a gente já tá ficando atrasado.

LUCAS

(ignorando ALEX)

OH meu... Fica na tua aí. O lance é com o RIC.

RICARDO

Mas é sério cara. A gente tem que ir.

LUCAS

(persuasivo)

Ah, beleza cara. Aviso o DAN. E olha que ele te considera pra caramba! Tu é mó brother dele...

RICARDO

Eu sei cara, mas...

LUCAS

(provocando)

Tu vai deixar ele na mão? Vai? E esse cara aí por acaso agora virou sua babá?

RICARDO
(hesitante)
Ah... Não é isso cara. Deixa o LEX. Não quero encrenca pro meu lado, só isso.
ALEX
Ah, na boa RIC. Tô indo, se você quiser depois me alcança. Não vou me atrasar por causa do LUCAS!
LUCAS
(insistente)
Ah, vai lá seu trouxa! Não liga pra ele não RIC. (falando para o ALEX enquanto ele se afasta) Depois não reclama se a gente não te chamar mais!
RICARDO
(pensativo)
Ai...ai, ai...
LUCAS
Vai cara, decide! E tem mais se você não for dessa vez não vou mais te apresentar aquela mina amiga minha.
RICARDO
Putz, LUCAS! Tá pegando pesado cara!
LUCAS
Você que sabe. Depois não reclama.
RICARDO
Ah...Tá certo LUCAS! Eu vou! Mas na boa... Tem que ser rápido!
LUCAS
(satisfeito)
Demorô!

RICARDO pega o seu skate e a mochila que estavam no chão. Ao pegar a mochila, seu PEN DRIVE cai por descuido no chão. Os dois saem animados e apressados sem notar tal fato. Inusitadamente, JAH aparece no local, se agacha e pega o PEN DRIVE com receio. Confuso, curioso e com olhar fixo, observa o objeto. CORTA PARA:

8. <u>RESERVA FLORESTAL/ CACHOEIRA. EXT. DIA.</u>

PLANO GERAL de DANIEL, apenas de bermuda, se preparando ansiosamente para um mergulho na CACHOEIRA interditada. CORTE PARA:

MATA AO LADO DA CACHOEIRA: CORTE DESCONTÍNUO de um homem, com ROUPAS ESCURAS, UMA GRANDE BOLSA DE COURO, mascando insistentemente CHICLETES. Ele se escondendo atrás de uma árvore e observa DANIEL mergulhar. CORTA PARA:

9. <u>PRAÇA DA HARMONIA/ PRÓXIMO A ENTRADA DO PARQUE FLORESTAL. EXT. DIA.</u>

Ao lado do CARRINHO DE PIPOCAS de ITAMAR, RICARDO E LUCAS, com SACOS DE PIPOCAS na mão, caminham apressados e distraídos em direção à ENTRADA DO PARQUE FLORESTAL. CORTA PARA:

TOM caminhando em direção a ALDREY com suas FERRAMENTAS de trabalho e com algumas mudas de **pau-brasil** em um carrinho de jardinagem. Ele se aproxima de ALDREY e observa o rapaz procurando algo pelo jardim.

TOM

(amigável)

Hei rapaz... O que está procurando hein?

ALDREY

(confuso)

Ah... Na verdade... Acho... Acho que perdi um pincel aqui.

CORTA PARA:

JAH, sozinho, caminha em direção ao parque florestal. Ele para por um momento e com olhar distante e enigmático começa a observar o pincel que carrega consigo. CORTA PARA:

10. RESERVA FLORESTAL/ CACHOEIRA. EXT. DIA.

PLANOS DESCONTÍNUOS de DANIEL mergulhando na CACHOEIRA. Ele cai na água e continua a nadar tranquilamente sem se preocupar com a placa de proibição. CORTE PARA:

MATA AO LADO DA CACHOEIRA: O homem que continua a observar DANIEL, tira da BOLSA uma moderna CÂMERA FOTOGRÁFICA. CORTA PARA:

11. PRAÇA DA HARMONIA/ENTRADA DO PARQUE FLORESTAL.EXT. DIA.

RICARDO E LUCAS estão comendo PIPOCA e se aproximam da ENTRADA DO PARQUE. LUCAS termina de comer a pipoca e rapidamente se livra do saco **jogando-o no chão.** A atitude é seguida por RICARDO. CORTA PARA:

JEREMIAS saindo do PARQUE FLORESTAL. De forma curvada, com uma CAPA DE COURO nas costas, um EMBORNAL na cintura, um GRANDE CRISTAL na forma de AMULETO no pescoço e um GUARDA CHUVA na mão. Ele caminha cabisbaixo, como se estivesse procurando algo no chão. CORTE DESCONTÍNUO PARA:

RICARDO diminuindo o passo para atender o celular e LUCAS se distanciando cada vez mais rumo a ENTRADA DO PARQUE FLORESTAL. CORTA PARA:

JEREMIAS, ainda dentro do PARQUE, colocando alguns ramos e raízes em seu

EMBORNAL e se levantando rapidamente e alisando seu amuleto. CORTA PARA:

RICARDO desligando o celular e acelerando o passo para alcançar LUCAS. CORTA PARA:

JEREMIAS na ENTRADA do PARQUE passando por LUCAS e se chocando com RICARDO. O choque é forte e o SKATE E O CELULAR de RICARDO são arremessados para longe, assim como o GUARDA-CHUVA de JEREMIAS.

RICARDO
Hei vô! Olha por onde anda!(abaixa-se para recolher os objetos)
JEREMIAS
(humilde e segurando o AMULETO)
Perdão, filho. Tenho que me apressar. (afastando-se em direção a praça) E se eu fosse vocês procuraria um abrigo. (olhar fixo) O dilúvio está por vir. HURACAN me avisou e eu tenho que encontrar o filho dele, senão...
LUCAS
(se aproximando)
Hei, o que esse velho ta falando?
RICARDO
E eu sei lá! Esse velho é esclerosado! (sarcástico) E na boa, se chover ele vai se molhar! (pegando o guarda-chuva e o abrindo)

Os dois soltam uma bela risada e continuam a observar os passos apressados e desajeitados de JEREMIAS que some rapidamente pela praça. CORTA PARA:

12. SEDE DA ONG S.O.S VIVER/ SALA DE REUNIÕES. INT. DIA.

DÉBORA termina de ler uma mensagem no CELULAR ao lado dos representantes do PROJETO LÍDERES.

MENSAGEM
"Cadê você? Sumiu da NET? Quero te ver. Beijos."
REPRESENTANTE 1
(fala dos projetos focados no meio ambiente)

DÉBORA rapidamente guarda o celular no bolso.

DÉBORA
Não disse RENAN? Essa atuação na comunidade é uma grande estratégia. E nós podemos aplicá-la aqui também. Não é verdade?(olhando para os representantes) A PRAÇA DA HARMONIA precisa de algo assim. Seria fantástico.
RENAN
Com certeza. Bom, o primeiro passo será o nosso projeto em comemoração ao centenário da praça. Vamos desenvolver ações comunitárias que mobilizem todos os freqüentadores da praça. Daqui a pouco vou apresentar o projeto a todos. Vamos mobilizar a comunidade, assim como vocês e resgatar a história de nosso povo. Não sei se sabem, mas a PRAÇA DA HARMONIA completará daqui alguns meses cem anos... E esse projeto será um presente da ONG S.O.S VIVER à praça.
DÉBORA
(mostrando um CD)

Por falar em presente... O pessoal tem uma surpresa pra você!

RENAN

(pegando CD da mão de DÉBORA)

Ah, não precisavam se incomodar. Do que se trata?

RENAN curioso com o presente se encaminha ao computador colocando o CD para rodar. CORTA PARA:

CENA EXTRA E INTERATIVA: ATENÇÃO DESENVOLVEDORES DE APLICATIVOS INTERATIVOS: ELABORAR APLICATIVOS COM CONTEÚDOS ADICIONAIS FOCADOS NA CENA ABAIXO.

RENAN coloca o CD no NOTEBOOK. CLOSE NA TELA DO COMPUTADOR COM AS IMAGENS DE MATERIAL ELABORADO PARA DIVULGAÇÃO DO PROJETO LÍDERES. FUSÃO COM IMAGENS EDITADAS EM FORMATO DE VIDEO CLIP DO LOCAL DO PROJETO LÍDERES ALTERNADO COM ENTREVISTA COM OS PRINCIPAIS ORGANIZADORES E IMAGENS DOS PROJETOS DESENVOLVIDOS PELA INSTITUIÇÃO (APROXIMADAMENTE 30 segundos).

13. MATA FECHADA/ RESERVA FLORESTAL/ CACHOEIRA. EXT. DIA.

DANIEL continua a nadar distraidamente. Na mata ao lado, o fotógrafo insiste em capturar novas imagens do rapaz. Na tentativa de obter melhor ângulo, se aproxima mais da cachoeira, porém, um movimento mais brusco provoca a queda de um galho despertando a atenção de DANIEL. Rapidamente, o fotógrafo se esquiva entre os arbustos. DANIEL procura o local do barulho, mas não encontra nada além de uma vegetação primaveril, retomando o seu banho de cachoeira. Imediatamente ouve um novo barulho, agora do outro lado.

DANIEL

(olhando assustado para os lados)

Quem é que ta aí?

O silêncio volta a reinar. DANIEL apreensivo, apenas ouve o cair da água e o barulho das árvores provocado pelo vento.

DANIEL

(saindo da água)

Eita... Que coisa estranha...

Já fora da água, procura por seus objetos pessoais que estão ao lado. Ao agachar para pegar a camiseta é empurrado bruscamente para a água.

RICARDO

AH, malandro! Te peguei!

LUCAS

(rindo)

HAHAHA... Seu medroso! Achou que fosse o monstro da floresta, é?

DANIEL

(se recompondo do empurrão)

Ah, maluco! Que medo que nada! Tá me estranhando?

LUCAS

(ainda rindo)

Sei... Tu tava mortinho de medo, não é não RIC? (cutucando RICARDO) Ele já tava doidão, HEIN? ... (risos)

RICARDO

(se preparando para cair na água)

Oh se tava! (afastando LUCAS) Agora sai vai...

RENAN cai na água.

DANIEL
(entrando na água novamente)
POXA! Achei que vocês nem viriam mais!
LUCAS
(provocativo)
Ah, teu parceiro aí! Mô enrolado cara! Se dependesse dele... a gente nem tava aqui!
RICARDO
(tirando sarro)
Ah... Tu é que é enrolão... tá aí ainda!
DANIEL joga um pouco de água em LUCAS que se manifesta irritado.
DANIEL
Tá com medo da água é?
LUCAS
Medo, eu? Que nada seu bunda mole!
Os amigos começam a rir e caçoar de LUCAS que se irrita mais ainda. CORTA PARA:
CELULAR de RICARDO tocando. CORTA PARA: Os amigos na cachoeira. CORTA PARA: fotógrafo se preparando para tirar mais uma foto e **jogando o chiclete mascado no chão**. CORTA PARA: celular novamente. CORTA PARA:
CENA INTERATIVA: ATENÇÃO DESENVOLVEDORES DE APLICATIVOS INTERATIVOS: ELABORAR APLICATIVOS COM CONTEÚDOS ADICIONAIS FOCADOS NA CENA (o telespectador poderá optar em checar as fotos tiradas pelo fotógrafo, mensagem do celular de RICARDO).
14. CASA DE RICARDO/ SALA DE ESTAR. INT. DIA.

Sentada em um belo SOFÁ DE COURO PRETO está MARTHA GALVÃO e ao seu lado, de pé, ELISABETH ao CELULAR.
MARTHA
É seda orgânica sim! E ponto!
ELISABETH
Xiu! Acho que agora ele atende!
MARTHA
(se olhando no espelho de um estojo de maquiagem)
Deve estar com o DANIEL. Ah, minha amiga, relaxa. (olhando para sua cicatriz no pescoço) Filhos, sempre problemas. Antes mesmo de nascer já nos dão dor de cabeça. (novamente olhando para o espelho) Sem falar que a pele nunca volta a ser a mesma. Horrível!
ELISABETH
(no celular)
Só você pra me fazer rir numa hora dessas. (desistindo do celular). Não consigo falar com ele. Toca, toca e nada! (olhando para o relógio) Meu Deus, olha só... já estou super atrasada. O RENAN vai me matar!
MARTHA
(retocando a maquiagem)
Relaxa BETH. O RENAN é muito sensato, vai entender o seu atraso. Sem contar que você está linda com esse modelito. Vai arrasar! Adorei. Vai me diz... Isso é seda orgânica, não é? Na certa idéia do RENAN.
ELISABETH
(guardando o celular na bolsa)
Ah, MARTHA, por favor, não começa de novo. Sabemos muito bem que você não entende nada de material orgânico...

MARTHA
(se levantando)
O quê? Eu? Nem quero... Mas convenhamos de moda eu entendo e isso é material orgânico sim!
ELISABETH
Olha... Eu juro que se não te conhecesse há tanto tempo e não estivesse tão atrasada ia mandar te internar. Vamos vai. (puxando a amiga pelo braço)
MARTHA
Ai BETH. Meu braço. (retornado ao sofá) Minha bolsa...
CORTA PARA:

15. SEDE DA ONG S.O.S VIVER/ SALA DE REUNIÕES. INT. DIA.

Sala completamente ocupada por convidados e palestrantes que se acomodam para o início do evento. Ao lado do palco, RENAN recebe os cumprimentos de algumas pessoas e faz os últimos ajustes de sua apresentação. DÉBORA se aproxima e ele cochicha algo. Ela acena com a cabeça e se dirige à recepção.
CORTA PARA:

16. SALA DE MONITORAMENTO DE SEGURANÇA DA PRAÇA DA HARMONIA. INT. DIA. (FUTURO)
PONTO DE VISTA DO OUTRO PERSONAGEM: RENATO de costas para os monitores de LCD mexendo em uma caixa de ferramentas.
RENATO
Confesso que não consigo entender. Antes mesmo de você chegar o monitor estava funcionando. Uhum, deixa eu ver...
Pega uma chave em L. Depois uma chave de fenda.
RENATO
Essa não... Mas não se preocupe. Raramente isso acontece. E logo conserto. Já encontrei uma solução. (escolhendo a chave correta) Sabe, nunca duvidei de você, digo... Da sua capacidade e tal... Mas também nunca imaginei que fossemos trabalhar juntos. Naquela época seria impossível acreditar...
CORTA PARA:

17. SEDE DA ONG S.O.S VIVER/ RECEPÇÃO. INT. DIA.

DÉBORA procura algo em diversas GAVETAS.

DÉBORA
Ah, meu Deus, onde será que está?
Revira algumas gavetas. Abre o ARMÁRIO que está atrás.
ELZA
(adentrando a sala)
Oi moça. Pode me ajudar?
DÉBORA vira e observa uma mulher desengonçada, apreensiva, com vestido simples, fora de moda e surrado.
DÉBORA
Bem, na verdade eu que estou precisando de ajuda.
ELZA

Ué... se quiser posso te ajudar. O que a moça qué?

DÉBORA

Ah, desculpe. Eu sou DÉBORA e você?

ELZA

Ah, meu nome é ELZA. Falei com você por telefone semana passada. Eu vim pra vaga de faxineira. Tá lembrada?

DÉBORA

Claro que sim ELZA. Mas me desculpe, acho que fiz confusão. Hoje não vou poder falar contigo. Estou no meio de um evento e se você não se importar... Podemos marcar outro dia?

ELZA

Ué, se for pra ajudar a moça, pode ser sim.

DÉBORA

Ah, você não sabe o quanto vai me ajudar. Se bem que eu preciso de ajuda agora. Você não está vendo um livro por aí não?

ATENÇÃO DESENVOLVEDORES DE APLICATIVOS INTERATIVOS: ELABORAR APLICATIVOS COM CONTEÚDOS ADICIONAIS FOCADOS NA CENA. (O telespectador poderá ajudar a personagem a encontrar tal livro).

ELZA

Sei não moça... Que cor que ele é?

DÉBORA

Ai, agora você me apertou. Sei que o livro se chama **RADIOATIVIDADE NAS ÁGUAS: DA INGLATERRA AO GUARANI**?

ELZA

(pensativa)

Difícil.

DÉBORA

E esse aí do lado? Como é que chama?

ELZA

(tímida)

Ai moça, não sei não.

DÉBORA

Ah, mas só olhar a capa, por favor.

ELZA

(desconfortável)

Ai ai ai

DÉBORA

O que foi??

ELZA

(desviando o assunto)

Ai moça, eu tenho que ir agora. Volto depois, pode ser? (se dirigindo à porta) Tô atrasada mesmo. Desculpa. Não quero te atrapalhar.

Ao se dirigir à porta ELZA se depara com ELIANA.

ELZA

(apressada)

Olha só. Ajuda a moça aí.

ELZA sai rapidamente da sala e ELIANA sem entender muita coisa e se aproxima de DÉBORA.

ELIANA

(confusa)

Nossa! Que confusão... Quem é essa?
DÉBORA
A faxineira. Quer dizer, veio pra vaga de faxineira. Mas, isso aqui hoje está uma loucura! E você? Não ia encontrar o JOSUÉ no CYBER?
ELIANA
Sim, passei pra te chamar.
DÉBORA
Ah, ELIANA. Impossível. Estou atarefada até o pescoço. Tenho que achar um livro pro RENAN aqui e depois tem a palestra, agradecer os convidados, organizar contatos, agenda... ixi...só a noite...
ELIANA
Ah, amiga! O que eu vou fazer lá sem você! Não vai ter graça. O JOSUÉ é legal, mas não é mesma coisa. E sem contar que se você for vai ser mais fácil de falar com gatinho do CYBER.
DÉBORA
Ai, LI, que gatinho? Você tá falando do ADAM? Ah, na boa se quer falar com ele, está indo no lugar certo. Com certeza vai te atender. Agora aproveita que você está aqui e me ajuda a encontrar o bendito livro.
ELIANA
Livro? Que livro?
DÉBORA
(impaciente)
Ah, **RADIOATIVIDADE NAS ÁGUAS!!**
ELIANA
Ah, calma amiga! Olha ele aí. (apontando para o livro ao lado de UM VASO DE FLORES) Eita hein? Tá no mundo da lua é?
As duas se entreolham. CORTA PARA:

18. RESERVA FLORESTAL/ CACHOEIRA. EXT. DIA.

TILT do céu totalmente ensolarado se encobrindo de nuvens escuras para o FOTÓGRAFO na floresta que continua a tirar novas fotos de RICARDO, LUCAS E DANIEL.

RICARDO
Cara... que lugar sensacional!
DANIEL
Sabia que você ia curtir! Aproveita que esse lugar tá interditado e traz a DEBY pra cá! Ela vai se amarrar!
RICARDO
(surpreso)
Hey, interditado?
LUCAS
(debochando)
Claro né meu! Ou tu acha que isso aqui ia tá vazio numa hora dessa!? Mas de boa, quem é essa DEBY aí?
RICARDO
Pô DAN!
DANIEL
Putz RIC... Foi mal. Esqueci que não era pra falar!
LUCAS
Ih... Olha os caras... Tão de segredinho agora é?

DANIEL
Que segredinho o quê... oh Mané!
RICARDO
É uma parada minha aí.
LUCAS
Não, beleza... de boa mesmo. Já sei, é assim. Os dois sempre me tirando. Tô acostumado!
DANIEL
Ah... na boa RIC não da linha pro que esse otário ta falando.
LUCAS
(agressivo)
Ah, babaca... Não quer falar não fala!
DANIEL
(encarando LUCAS)
Hei... O que foi que você me chamou?
LUCAS
Ah... É isso mesmo que você ouviu! Seu idiota! Babaca!
DANIEL se aproxima de LUCAS. RICARDO tenta evitar que os dois comecem uma discussão. CORTA PARA: fotógrafo tirando fotos dos rapazes. CORTA PARA:
RICARDO
Poxa meu, vamos curtir. Na paz.
DANIEL
(exaltado)
Ah... Esse cara aí. Tudo ele quer saber. Não é dá sua conta. E eu vou mostrar quem é idiota aqui.
RICARDO não consegue segurar mais DANIEL que parte para agredir LUCAS. Os rapazes partem para a agressão e só são interrompidos por um estrondo forte no céu provocado por um relâmpago.
RICARDO
Putz... Mais essa!
Um relâmpago seguido de um raio cai em uma árvore ao lado e provoca novo susto entre eles.
LUCAS
(esquecendo a briga)
Caramba, meu! Não é que o velho tava certo RIC?
DANIEL
Velho? Que velho?
RICARDO
Ah... Aquele velho da gruta. Quando a gente tava vindo pra cá ele veio com um lance estranho. Dizendo que ia cair um dilúvio... que precisava encontrar um tal de hurucan, huracan...ah...sei lá! Aquele velho é maluco!
Os rapazes se entreolham e um novo raio cai atingindo uma árvore e dessa vez sua intensidade é mais forte e provoca uma enorme faísca em um GALHO.
DANIEL
Que sinistro...
CLOSE na labareda do galho da árvore provocada pelo raio. FUSÃO PARA:
CENA EXTRA E INTERATIVA: ATENÇÃO DESENVOLVEDORES DE APLICATIVOS INTERATIVOS: ELABORAR APLICATIVOS COM CONTEÚDOS ADICIONAIS FOCADOS NA CENA (o telespectador poderá se informar de como se formam as chuvas, diferença entre o trovão, raio e o relâmpago).

19. RESERVA FLORESTAL/ GRUTA DE JEREMIAS. INT. DIA.

Uma bela FOGUEIRA À LENHA aquece um RECIPIENTE DE CERÂMICA. Ao lado, uma enorme PEDRA DE GRANITO serve de apoio para algumas FOTOS DE PESSOAS **(ATENÇÃO: *não é possível identificar as fotos)***, INCENSOS, CRISTAIS, AMULETOS E UM BELO EMBORNAL com alguns RAMOS e ERVAS. Sentando próximo à mesa, em uma TORA DE MADEIRA, está JEREMIAS. Encurvado, ele acende atentamente o último incenso e começa a preparar alguns ingredientes que tira do embornal para colocar no recipiente aquecido. No preparo, ele mistura uma espécie de **resina copal à paligorsquita e algumas folhas de índigo.** JEREMIAS metodicamente acrescenta os ingredientes. Na medida em que mexe os ingredientes, a mistura adquire consistência e se torna brilhante e azulada. Um leve sorriso é observado nos lábios do velho que pega um dos amuletos e o pendura no pescoço **(ATENÇÃO: mesmo amuleto das demais cenas)**. CORTA PARA:

20. SEDE DA ONG S.O.S VIVER/ SALA DE REUNIÕES. INT. DIA. (TEMPO NUBLADO).

O movimento de pessoas é intenso. DÉBORA rapidamente coloca o LIVRO que RENAN pediu sobre o púlpito e se dirigi timidamente para um grupo específico de convidados e conversa discretamente com um deles. Do outro lado da sala, RENAN está discutindo com sua mãe.

ELISABETH
Detalhe filho, com esse tempo o trânsito fica caótico e é impossível chegar antes.
RENAN
(impaciente)
Tá, mas e o RICARDO? Qual é a desculpa dele?
ELISABETH
Sumiu.
RENAN
Ah, não acredito. Até parece que ele não sabia...

DÉBORA e um convidado caminham livre e apressadamente pela sala seguindo em direção a RENAN.

ELISABETH
Eu fiz de tudo pra encontrá-lo... E também não é assim, ele não faria essa desfeita. Com certeza se atrasou por causa do cursinho.
RENAN
(irônico)
Ah, o cursinho né? Difícil estar na escola agora...
ELISABETH
Ah, não começa filho.
RENAN
(irritado)
Sempre faz tudo ao contrário do que falo. Mas dessa vez não vou perdoar! Olha, se ele pensa que eu...
DÉBORA

(interrompendo)
Com licença RENAN, tudo pronto. É bom se apressar, ele ta aí.
RENAN
(ansioso)
O quê? Meu irmão chegou? Cadê ele?
DÉBORA
Ah, desculpa... Na verdade é Doutor IGOR que está aqui.
RENAN
(constrangido e se recompondo)
Ah, DÉBORA. Claro que sim. Desculpe. (para a mãe). Viu como ele consegue me irritar? (voltando se para DÉBORA) Pois não?
CORTA PARA:

21. PRAÇA DA HARMONIA - JARDIM/ SALA DE MONITORAMENTO (PRESENTE). INT/EXT. DIA.

TILT do céu totalmente nublado (armando-se para um temporal) para JAH caminhando lentamente pela praça, sem direção e confuso e observando os objetos que carrega **(pen drive e o pincel).** Ao lado, está TOM que cuida do belo jardim da praça. Com uma pá na mão, ele cuidadosamente termina de assentar uma muda de **pau-brasil** no solo. AO lado de JAH, ELZA passa rapidamente. CORTA PARA:

RENATO na sala de monitoramento acompanha distraidamente a atividade de TOM por meio do único monitor presente na sala. Um sinal sonoro é acionado. CORTA PARA:

TOM apressadamente recolhendo seus pertences de trabalho e JAH caminhando na praça solitariamente, como se nada estivesse acontecendo. O tempo está totalmente fechado, prestes a cair um temporal. Com o vento, várias folhas e papéis formam um pequeno redemoinho ao redor de JAH. TOM certifica-se de que não esqueceu nada e caminha em direção a JAH. FUSÃO PARA:

RENATO em frente o computador observando TOM caminhar. Vemos na tela do monitor apenas TOM passando por um pequeno redemoinho sem a presença de JAH. CORTA PARA

TOM passando ao lado de JAH no redemoinho. CORTA PARA:

Distraidamente, RENATO se levanta, pega uma pequena caixa térmica e retira um

sanduíche natural. Antes mesmo de dar a primeira mordida, o sinal sonoro é novamente acionado. Imediatamente RENATO aciona um botão e o monitor é preenchido pelas imagens dos meninos na cachoeira interditada. CORTA PARA:

22. SEDE DA ONG S.O.S VIVER/ SALA DE REUNIÕES. INT. DIA (NUBLADO/ PRESTES A CAIR UM TEMPORAL).

Sala de reunião preenchida por convidados. No centro da sala, em um semicírculo está DÉBORA, ELIZABETH, IGOR E RENAN conversando.

DÉBORA

Pois então Doutor IGOR, esse é RENAN, o coordenador da ONG e responsável pelo projeto centenário da PRAÇA DA HARMONIA. E essa é sua mãe ELIZABETH.

IGOR

(cumprimentando a todos)

Muito prazer. Sem dúvida alguma é uma enorme satisfação fazer parte dessa ilustre cerimônia. Nada mais justo do que cuidarmos dessa praça que, aliás, faz parte da nossa história.

RENAN

(seco)

Sem dúvida uma história que precisamos transformar. Que ótimo seria se todos os empresários de nossa região fossem como o senhor e reconhecessem tão quão é importante a preservação ambiental desse espaço urbano. Aliás, para nós é uma surpresa o GRUPO TOLEDO investir na área ambiental!

ELIZABETH

(desconfortável)

RENAN... Que isso filho. Doutor IGOR é um convidado muito importante, tenho certeza que a experiência do GRUPO TOLEDO na construção civil somará muito ao projeto CENTENÁRIO.

IGOR

Certamente minha senhora, não tenha dúvidas. Nosso grupo é um dos maiores empreendedores da região e a preocupação ambiental não é só uma estratégia do grupo como também uma preocupação pessoal. E experiência é algo que a gente adquire com a vida. Mas enfim, o importante hoje é conhecer o belo projeto desse jovem rapaz... (leve sorriso nos lábios). O mundo precisa de idéias ousadas e criativas para se salvar.

RENAN

Está aí algo que concordo plenamente com o senhor. O pouco tempo que estou à frente da ONG S.O.S. VIVER tem sido de grande valor para mim. Adquiri experiência suficiente para saber o quanto as pessoas agridem o meio ambiente, se aproveitam de determinadas entidades...

RENAN é interrompido pelo toque do celular.

RENAN

(certificando o número de chamada)

Fala Renato. (pausa) Não acredito. Estou indo imediatamente.

CORTA PARA:

IGOR

... Na certa algum imprevisto, não é? Tomara que ele tenha experiência suficiente

para lidar com essa pequena surpresa (leve sorriso nos lábios).
CORTA PARA:

23. RESERVA FLORESTAL/ CACHOEIRA/ GRUTA/ PRAÇA. EXT. DIA.

JEREMIAS continua a preparar sua mistura. Ora ele mexe um pouco mais o recipiente de cerâmica que está completamente consistente e azul ora aperta seu amuleto contra o peito. Ele se afasta, acende um incenso, pega uma foto sobre a mesa e abre um velho livro e profere algumas palavras com a foto erguida.

JEREMIAS
OH meu senhor, todo poderoso DEUS das águas! A minha parte está feita...

FLASBACK CENA II: (câmera se aproximando dos planetas NETUNO E PLUTÃO que se alinham lentamente em torno do sol até se cruzarem).

JEREMIAS
(OFF)
... Que o universo conspire para a vinda de JAH!

CORTA PARA:
CACHOEIRA: RICARDO, LUCAS E DANIEL continuam discutindo.

LUCAS
(olhando para RICARDO)
Cara, na boa pra mim já deu. Esse lugar aqui tá um saco! E com essa chuva aí...

DANIEL
Vai tarde mano!

LUCAS
(encarando DANIEL)
Qual é malandro? Tô indo de boa, mas se quiser posso te estourar a cara antes.

CORTA PARA FOTÓGRAFO tirando algumas fotos dos rapazes. CORTA PARA:

RICARDO
Pô LUCAS vai começar de novo?

LUCAS
Ah RIC, esse cara aí é um babaca. Não notou ainda?

DANIEL
Putz... Cala a boca meu! Porque você não ficou lá na praça se drogando hein?

LUCAS
O Quê se falou? (partindo para cima de DANIEL)

DANIEL
É... É isso mesmo que você ouviu. Seu drogado!

Lucas entra na cachoeira e se aproxima de Daniel preparando se para dar um soco no rosto de DANIEL.

RICARDO
Hey, calma galera! A gente veio aqui pra se divertir! Esqueceram?

CORTA PARA: RENAN e RENATO chegando ao local.

RENAN
Muito bonito RICARDO! Se divertir é? E por acaso você esqueceu que esse lugar aqui está interditado?!

DANIEL
Ixi sujou legal galera!

RENAN
Hein? Fala RICARDO! Vai ficar parado aí?

RENATO
Calma Renan. Deixe ele sair de lá, depois vocês conversam. Tenta se controlar, por

favor! Lembre se de que ainda tem uma palestra a realizar.

RENAN

Que nada Renato. Já está passando da hora dele ter juízo. Hein Ricardo?

RENATO observa os amigos de Ricardo saírem da cachoeira e por um instante nota a presença do fotógrafo que continua a tirar as fotos do outro lado da mata.

RENAN

Muito bonito... Você aí passando o tempo com seus amigos, destruindo a natureza! Que decepção!

RICARDO

Pô Renan dá um tempo cara! Eu já ia direto pra ONG!

RENAN

Ah, pois é, estávamos te esperando pra começar! Tanto é que eu tive que vim te buscar não é? (alterando tom) E sai já daí, vai!Ou vai querer que eu te tire daí?

Renan, irado, se prepara para descer, pronto para cair na água, mas é impedido por RENATO.

RENATO

Renan espera. Tem algo de errado aqui!

RENAN

Olha Renato, na boa, quem está errado aqui é o RICARDO!

RENATO

Não é isso Renan. Olha ali... (apontando para o fotógrafo)

As atenções de todos se focam no fotógrafo que ao perceber que está sendo observado sai correndo mata adentro.

RENAN

(perplexo)

Hey, você! O que está fazendo aqui? (correndo atrás do rapaz) Quem é você? Volta aqui!

RENATO também começa a correr atrás do rapaz. A perseguição ao rapaz é feita entre arbustos e árvores, no meio da mata virgem intercalada com a cena abaixo:

GRUTA: JEREMIAS ergue seu pote de cerâmica com a mistura azulada e com outra mão alisa seu amuleto de cristal.

JEREMIAS

Que o poder do senhor sobre a natureza promova o aguaceiro e faça a limpeza de todos! Que as torrentes carreguem a água podre. (FLASHBACK DA CENA 18: céu totalmente ensolarado se encobrindo de nuvens). E quem nela se molhar... Com certeza se contamine.

CORTA PARA: CACHOEIRA: O temporal começa a se armar no céu. OS jovens saem da CACHOEIRA em meio a raios, vento forte e relâmpago, sem perceberem que de um lado da nascente a água adquire um aspecto azulado. CORTA PARA: Perseguição de RENATO E RENAN em busca do fotógrafo. CORTA PARA: JEREMIAS imergindo a foto no recipiente.

JEREMIAS

(com a mão no amuleto)

Aceite esse meu sacrifício DEUS HURACAN e traga o jovem guerreiro JAH até a mim. Para que ele possa nas águas se lavar por fora e se limpar por dentro...

Ao proferir tais palavras, um estrondo muito forte toma conta de toda a gruta, JEREMIAS entra em transe e seu amuleto de cristal começa a emitir determinado feixe de luz.

JEREMIAS

Que a purificação seja a passagem de JAH para a vida eterna!

A luz do amuleto de JEREMIAS se intensifica iluminando praticamente todo o local até então tomado pela escuridão. CORTA PARA:
JAH no meio do vendaval, com raios e trovões, é encoberto por redemoinhos até inexplicavelmente se desaparecer totalmente em meio a uma intensa luz. CORTA PARA: RENAN no meio da floresta tenta alcançar o fotógrafo, porém no meio da perseguição é surpreendido pelo forte temporal que começa a cair, com trovões, raios e relâmpagos. O fotógrafo age rapidamente e consegue distraí-los e se esquivar. CORTA PARA:

24. RESERVA FLORESTAL/ GRUTA DE JEREMIAS. INT. DIA.

O barulho do temporal é intenso e ecoa pela gruta. O clarão provocado pelo amuleto de JEREMIAS agora se concentra em um único ponto formando uma espécie de portal de luz que inusitadamente dá vida a JAH. A luz se dissipa e JAH adentra lentamente a gruta se aproximando de JEREMIAS. A chuva cessa e o silêncio entre eles só é quebrado pelo típico som proveniente da floresta. JAH prevalece estático diante de JEREMIAS. Após um enorme silêncio e troca de olhares, JEREMIAS senta na tora de madeira.

JEREMIAS
Aproxime-se meu jovem. Não há nada que se possa fazer contra as forças da natureza. O universo conspira para anunciar sua vinda, jovem guerreiro.

FLASHBACK DA CENA II: a câmera se aproxima dos planetas NETUNO E PLUTÃO que se alinham lentamente em torno do sol até se cruzarem. CORTA PARA:

JEREMIAS
Naturalmente, nada existiria sem o criador divino... O céu, a terra, o sol, o mar, as estrelas, os seres vivos, os planetas... Tudo perfeitamente em harmonia... E você é mais uma parte desse universo, dessa criação...

JAH
(confuso)
Como assim? O que está acontecendo?

JEREMIAS levanta e tenta se aproximar de JAH que se esquiva.

JEREMIAS
Há mais mistério entre o céu e a Terra do que você possa imaginar meu jovem. (se afastado de JAH e se aproximando da fogueira que ainda continua acessa) Veja bem, o que dá sentido à vida é o amor, a amizade, o carinho e o respeito. Ah, o calor da vida! Mas por outro lado a crueldade do mundo, a dor, o mal... Esses ingredientes sim, nos provocam a morte.

JAH
Não pode ser. Isso é loucura.

JEREMIAS
Não se preocupe. Isso não é ruim. A morte nada mais é que a purificação de nosso espírito. Quando morremos, encontramos realmente nossa essência, nossa verdadeira existência, nossa razão de ser.

JAH
Mas... (mostrando o pincel e a pen drive que carregava consigo)

JEREMIAS
Pode parecer estranho meu rapaz, mas seu espírito é especial. Você tem uma nobre missão a cumprir nesse universo. Sua jornada não acabou. É apenas o início de uma vida eterna.

JAH

Como assim?

JEREMIAS

Bem, a intenção dos deuses sempre foi de criar seres que vivessem na TERRA em contato direto com a natureza... Interagindo com sua tribo.

FLASHBACK CENA II: A câmera se aproxima da terra que está em chamas, como se tivesse sido atingida por um meteoro.

JEREMIAS

(EM OFF)

Mas... Nem sempre a criatura segue as premissas de seu criador...

CORTA PARA: A imagem da terra em chamas é reproduzida no amuleto de JEREMIAS.

JEREMIAS

(se aproximando mais de JAH)

A maldade e a crueldade foram usadas para te atingir, para que você não cumprisse seu objetivo na terra. (tentando pegar da mão de JAH o pincel, a pen drive, mas ele não deixa) Mas não se preocupe. Não tenha medo, pois você estará seguro...

JEREMIAS desiste dos objetos e retira de seu pescoço o amuleto de cristal mergulha no recipiente de cerâmica com a mistura azul.

JEREMIAS

Esse amuleto permitirá a você observar sua tribo e descobrir que criatura maligna quis te impedir de executar sua nobre missão. Mas lembre-se, um descuido e esse amuleto voltará para minhas mãos e aí meu jovem, nossa tentativa de cumprir tal missão terá sido inútil. Posso contar com você?

JEREMIAS aponta o amuleto para JAH que ainda está confuso. Por um momento ele tenta digerir as palavras que ouviu. JEREMIAS se aproxima novamente.

JEREMIAS

Posso? (indicando o amuleto)

JAH ainda perplexo e pensativo acena afirmativamente com a cabeça.

JEREMIAS

(colocando o amuleto no pescoço de JAH)

Receba a proteção dos deuses. Que a natureza te guie. Sinta se livre para descobrir sua essência.

JAH, num gesto de agradecimento, abraça carinhosamente JEREMIAS. Sua fisionomia está serena e esboça certo alívio. A emoção é nítida entre os dois e podemos observar muita emoção e algumas lágrimas. CORTA PARA:

25. <u>CLIP PASSAGEM TEMPO/ PRAÇA DA HARMONIA. EXT. FIM DE TARDE.</u>

CLIP DE IMAGENS DO CÉU AINDA CARREGADO, COM FORTE VENTO E POUCA CHUVA NA FLORESTA. PLANTAS, ÁRVORES, FLORES E ANIMAIS SENDO MOLHADOS PELA ÁGUA DA CHUVA E ENXURRADA CARREGANDO GALHOS, LIXOS E PEDRAS PARA OS RIOS. FUSÃO PARA: CÉU COM POUCAS NUVENS E UM BELO ARCO-IRIS INICIANDO UM FIM DE TARDE. CORTA PARA: LÍVIA e RENAN estão sentados em um banco da praça. Ela faz um chamego no rapaz que está tenso e absorto.

LÍVIA

Vai Rê. Já te pedi perdão. Poxa, não fica assim por causa de mim, vai. Prometo que não vou mais faltar em nenhum de seus eventos. (tentando beijá-lo)

RENAN

(se esquivando)

Não é isso Lívia.
LÍVIA
Ai, ai. Você está tão esquisito...
RENAN
Não é com você.
LÍVIA
Seu irmão né?
RENAN
Antes fosse o RICARDO...

FUSÃO PARA:

26. ENTRADA RESERVA FLORESTAL/ PRAÇA. EXT. NOITE.

O local com resquícios provocados pela chuva é iluminado apenas pela lua e está completamente vazio. O silêncio é quebrado pelo caminhar apressado e firme de um homem encapuzado que atravessa a praça e pára na entrada do parque. Ele rapidamente acende uma LANTERNA direcionando a luz para as árvores que o cerca. A luz ilumina o fotógrafo que está escondido no meio de um arbusto. Ao ser iluminado, ele sai do arbusto com um ENVELOPE na mão.

FOTÓGRAFO
Achei que não viria mais. (entregando o envelope) Mas enfim, faça bom proveito do material. Tenho certeza de que vai gostar do trabalho.

O homem encapuzado retira do bolso um MAÇO DE DINHEIROS, entrega ao fotógrafo que confere o valor acenando afirmativamente com a cabeça. O fotógrafo adentra novamente a mata deixando o homem encapuzado sozinho. A luz da lanterna agora é direcionada ao envelope que é aberto. O homem certifica-se das diversas fotos tiradas na cachoeira e na sala de RENAN e pela pouca luz da lanterna pode se observar a fisionomia de IGOR TOLEDO com um leve sorriso no rosto. CORTA PARA:

27. SALA DE MONITORAMENTO DE SEGURANÇA DA PRAÇA DA HARMONIA. INT. DIA. (FUTURO)

PONTO DE VISTA DO OUTRO PERSONAGEM: Todos os monitores estão funcionando e RENATO continua de costas para eles guardando as ferramentas enquanto fala.

RENATO
Agora sim. Vou aproveitar que tudo está concertado aqui e vou dar um pulo no setor 5 enquanto você se adapta aos equipamentos, ok?

RENATO não obtém resposta alguma.

RENATO
(se virando para seu colega de trabalho)
Pode ser assim? Hein?

Ao se virar completamente, fica atônito, pois encontra a cadeira ao seu lado apenas com alguns objetos que ele certifica ser um pincel, uma pen drive, um amuleto e um envelope com inúmeras fotos.

FADE OUT. SOBEM OS CRÉDITOS.

ATENÇÃO DESENVOLVEDORES DE APLICATIVOS INTERATIVOS: ELABORAR BREVE CONTEÚDO ADICIONAL DA SÉRIE ENQUANTO SOBE CRÉDITOS (SINOPSE, FICHA TÉCNICA, VINHETA DE ENCERRAMENTO, EXTRAS)

FIM.

Infra-estrutura:

Como melhorias implantadas nas instalações físicas dos executores do projeto, têm se a ampliação, diversificação e descentralização da produção audiovisual, a formação de Recursos Humanos e o uso de novas tecnologias no processo de produção do gênero, tais como: estúdio equipado para gravação de teledramaturgia, cenários adequados; incorporação das novas possibilidades (uso de computação gráfica, cenário virtual, efeitos especiais, ambientes externos), *Switcher* com os equipamentos necessários para gravação; camarim: maquiagem, cabeleireiro e vestuário; ilhas de edição digital; equipamentos necessários aos mecanismos de interatividade (*middleware* e aplicativos).

2.6 PRODUÇÃO DO PESQUISADOR EXECUTOR DO PROJETO

PRODUÇÃO CIENTÍFICA:

Sou formado em comunicação Social - Rádio e TV na UNESP (Bauru/SP) e atualmente sou discente regular do programa de pós-graduação em Televisão Digital: Informação e Conhecimento, da Universidade Estadual Julio de Mesquita Filho- UNESP, no qual desenvolvo pesquisa na linha de Gestão da Informação e Comunicação para Televisão Digital, com projeto “Gestão de conteúdos narrativos ficcionais na teledramaturgia brasileira: o processo de convergência midiática digital” sob orientação da professora Doutora Maria Cristina Gobbi. Além dessa pesquisa, desenvolvo, em conjunto com a minha orientadora, um texto do livro sobre Televisão Digital da UNESP, que está em processo de publicação.

Sou integrante do grupo de pesquisa Comunicação Digital e Interfaces Culturais na América Latina da Universidade Metodista de São Paulo UMESP, com área predominante nas Ciências Sociais Aplicadas e atuo no mercado audiovisual, como editor e diretor de imagens dos programas religiosos da TV Record Paulista.

Durante o curso de mestrado, freqüentei as seguintes disciplinas: Metodologia da Pesquisa em Televisão Digital, Gestão da Informação e Comunicação em Plataformas Digitais, Conhecimento, Informação e Inovações Tecnológicas, Planejamento e Gestão de Conteúdos para Televisão Digital, Conteúdos Digitais Conteúdos para Televisão Digital: Produção e Recepção,

Fundamentos em Sistemas de Televisão Digital.

Participei como ouvinte de eventos importantes que debateram e discutiram a comunicação e o cenário de produção de conteúdos digitais no Brasil e América Latina. São eles: I Seminário Internacional sobre Inclusão e Produção de conteúdos digitais interativos (2008) e o II Seminario Regional sobre Inclusión, Redes y Contenidos Digitales (2008) realizados em Brasília. E também o ciclo de palestras sobre Televisão Digital promovido pela UNESP/ Bauru.

Objetivando realizar e aprofundar estudos e conhecimentos que evidenciem novos modelos para produção e difusão de conteúdos narrativos, especialmente no cenário atual, desenhado com o advento da televisão digital terrestre, eu participei de alguns eventos, seminários e congressos especificamente voltados para a discussão das tecnologias da informação e do conhecimento e sua relação com a comunicação e a sociedade. Além dos eventos, foram produzidos artigos para revistas e jornais que também difundiram o conhecimento científico adquirido no decorrer do curso.

Vale destacar também minha participação e contribuição como membro de comissão técnico-científica da organização dos seguintes eventos: I Colóquio sobre TV Digital promovido pela UNESP e I Simpósio Internacional de Televisão Digital promovido pela UNESP que me possibilitaram uma maior proximidade com o universo acadêmico-científico e ao mesmo tempo com as tecnologias inseridas no mercado de trabalho.

Ainda na carreira acadêmico-profissional, ministrei curso e workshop sobre produção televisiva e Interpretação na área audiovisual pela Secretária de Cultura do Estado de São Paulo na Oficina Cultural Glauco Pinto de Moraes – Bauru/SP (2006 e 2008). Também ministrei palestra sobre Incentivos Culturais pela Secretaria Municipal de Bauru para Grupo de dança Nós na Dança (2006).

Em 2008 apresentei a Oficina de Conhecimento sobre Televisão Digital na Escola Municipal Santa Maria de Bauru com a finalidade de mapear a competência em informação da Televisão Digital para a disciplina Gestão da Informação e Comunicação em Plataformas Digitais, do programa de pós-graduação.

Além dessas atividades, possuo experiência na área de comunicação como roteirista, diretor, locutor e produtor de diversos trabalhos artísticos

(programas de TV, curtas metragem, documentários, etc). Destaque para o projeto experimental de graduação em Conteúdos Narrativos Ficcionais em TV Digital da UNESP/ Bauru intitulado Sangue Azul, para o trabalho de preparação e direção dos atores da produção de O HOMEM DA PONTE premiado no EXPOCOM 2006 e selecionado para o Festival Internacional de Cinema & Vídeo Independente de Nova York e os projetos de vídeo-arte do espetáculo "SIMULACRO" exibidos no SESC-Catanduva (2006); para o documentário PORQUE EU NÃO POSSO APRENDER TAMBÉM? - projeto de extensão da UNESP (2005) e para o vídeo documentário do espetáculo teatral A MORTA: projeto do Centro de Pesquisa e Produção Teatral (CPPT) da UNESP (2003). Abaixo segue uma lista detalhada de minha produção intelectual durante o curso de mestrado:

Natureza: Bibliográfica	**Tipo:** apresentação de trabalho
Autores: Edvaldo Olécio de Souza	
Título: Da produção a geração de conteúdos narrativos na TV Digital	
Ano da Produção: 2008	
Natureza: Apresentação de Seminário	
Evento: II Seminário do Grupo de Estudos Audiovisuais	
Instituição promotora do evento: FAAC- UNESP	
Idioma: português	
Local do evento: Central de salas UNESP	
Cidade: Bauru – SP	País: Brasil

Natureza: Bibliográfica	**Tipo:** artigo científico e apresentação de trabalho
Autores: Edvaldo Olécio de Souza, Maria Cristina Gobbi	
Título: Gestão de Conteúdos Narrativos Televisivos: O Processo de Convergência Midiática Digital	
Ano da Produção: 2009	
Natureza: (x) Trabalho Completo ( ) Resumo	
Título do Periódico: XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação	

ISSN: 2175-4683
Cidade: Curitiba
Idioma: português
Divulgação: nacional
( ) Impresso ( ) Meio magnético (x) Meio digital ( ) Filme ( ) Hipertexto ( ) Outro ( )Vários
URL (endereço eletrônico): http://www.intercom.org.br/premios/2009/EdvaldoSouza.pdf

Natureza: Bibliográfica	**Tipo:** Trabalho em Anais
Autores: Edvaldo Olécio de Souza, Maria Cristina Gobbi	
Título: Gestão de Conteúdos Narrativos Televisivos: O Processo de Convergência Midiática Digital	
Ano da Produção: 2009	
Natureza: ( ) Trabalho completo (x) Resumo ( ) Resumo expandido	
Edição / Número: 32	
Nome do evento: XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação	
ISBN: 21755701	
País: Brasil	
Título dos Anais: Comunicação, educação e cultura na era digital	
Idioma: português	
Divulgação (internacional ou nacional): nacional	
(x)Impresso ( )Meio magnético (x)Meio digital ( )Filme ( )Hipertexto ( )Outro ( )Vários	

URL (endereço eletrônico): http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-2086-1.pdf

Natureza: Bibliográfica	**Tipo:** Trabalho em Anais e apresentação de trabalho
Autores: Edvaldo Olécio de Souza, Maria Cristina Gobbi	
Ano da Produção: 2009	
Natureza: (x) Trabalho completo ( ) Resumo ( ) Resumo expandido	
Edição / Número: 1	
Nome do evento: 1º Simpósio Internacional de Televisão Digital	
ISBN: 978-85-99679-14-2	
País: Brasil	
Título dos Anais: 1º Simpósio Internacional de Televisão Digital	
Idioma: português	
Divulgação (internacional ou nacional): internacional	
(x)Impresso ( )Meio magnético (x)Meio digital ( )Filme ( )Hipertexto ( )Outro ( )Vários	
URL (endereço eletrônico): http://www2.faac.unesp.br/pesquisa/lecotec/eventos/simtvd/anais/SOUZA%20-20Os%20conte%FAdos%20narrativos%20diante%20da%20converg%EAncia%20digital%20(987-1002).pdf	

Natureza: Bibliográfica	**Tipo:** Artigo em Jornal
Autores: Edvaldo Olécio de Souza	
Título: A tônica da indústria de conteúdos televisivos no processo de convergência midiática	

Ano da Produção: 2009	
Título do Jornal ou Revista: Jornal da Cidade	
Data: 24/08/2009	
Número de página inicial: 26	
Número da página final: 26	
Idioma: português	
Cidade: Bauru	
País:	Brasil

Natureza: Bibliográfica	**Tipo:** Artigo em Revista
Autores: Edvaldo Olécio de Souza	
Título: A ficção seriada diante da Convergência Tecnológica e midiática	
Ano da Produção: 2009	
Título do Jornal ou Revista: Revista on line	
Data: edição 2010	
Idioma: português	
Cidade: São Carlos	
País:	Brasil
ISSN:	
Divulgação (internacional ou nacional): nacional	
( ) Impresso ( ) Meio magnético (X) Meio digital ( ) Filme ( ) Hipertexto ( ) Outro ( )Vários	
URL (endereço eletrônico): http://www3.usp.br/rumores/	
Observação: o artigo foi aceito para publicação no mês de agosto de 2009 para edição de 2010	
Natureza: Bibliográfica	**Tipo:** apresentação de trabalho
Autores: Edvaldo Olécio de Souza, Thalita Mantovani e Souza, Maria Cristina Gobbi	
Título: Conteúdos narrativos para a televisão digital e para a promoção da hospitalidade	
Ano da Produção: 2009	
Natureza: 4ª Jornada Científica FIB	
Nome da editora:	
Cidade da editora:	
País: Brasil	
Idioma: português	
Número de páginas:	
ISBN / ISSN: 1980-5543	
Divulgação (internacional ou nacional): nacional	
( ) Impresso ( )Meio magnético ( )Meio digital ( )Filme ( )Hipertexto (x) Outro ( )Vários	

Natureza: Bibliográfica	**Tipo:** artigo
Autores: Edvaldo Olécio de Souza, Maria Cristina Gobbi	
Título: A nova realidade dos conteúdos narrativos de teledramaturgia	
Ano da Produção: 2009	
Natureza: 1º Seminário Histórias de Roteiristas: Novo paradigma do Cinema Brasileiro	
País: Brasil	
Idioma: português	
Divulgação (internacional ou nacional): nacional	
( ) Impresso ( )Meio magnético ( )Meio digital ( )Filme ( )Hipertexto (x) Outro ( )Vários	

Natureza: Bibliográfica	**Tipo:** artigo e apresentação de trabalho
Autores: Edvaldo Olécio de Souza. Maria Cristina Gobbi.	
Título: Televisão, Conteúdos, Digitalização e Convergência na América Latina: o Brasil alinhavando o processo – XIV	
Ano da Produção: 2010	
Natureza: Colóquio Internacional sobre a Escola Latino-Americana de Comunicação, 2010, São Paulo-SP.	
País: Brasil	
Idioma: português	
Divulgação (internacional ou nacional): internacional	
( ) Impresso ( )Meio magnético (x)Meio digital ( )Filme ( )Hipertexto ( ) Outro ( )Vários	

Natureza: Bibliográfica	**Tipo:** artigo
Autores: Edvaldo Olécio de Souza, Maria Cristina Gobbi.	
Título: Século XXI: A Tela Comunicacional da geração Digital	
Ano da Produção: 2010	
Natureza: 4º Seminário Temático Intercom/ Globo Universidade: Televisão e Juventude	
País: Brasil	
Idioma: português	
Divulgação (internacional ou nacional): nacional	
( ) Impresso ( )Meio magnético ( )Meio digital ( )Filme ( )Hipertexto (x) Outro ( )Vários	

Natureza: Bibliográfica	**Tipo:** Artigo em livro
Autores: Edvaldo Olécio de Souza, Maria Cristina Gobbi.	
Título: Gestão de Conteúdos Narrativos Televisivos: o Processo de Convergência Midiática Digital	
Ano da Produção: 2010	
Natureza: (x) Capítulo ( ) Coletânea ( ) Texto Integral ( ) Verberte ( ) Outro	
Número da edição ou revisão: 1ª	
Divulgação:	
( ) Impresso ( ) Meio magnético (x) Meio digital ( ) Filme ( ) Hipertexto ( ) Outro ( )Vários	
URL (endereço eletrônico):	
Observação: O livro encontra-se em fase de revisão e publicação	

ARTIGOS: 9	
LIVROS	
COMPLETOS:	CAPÍTULOS: 1
TRABALHOS APRESENTADOS EM CONGRESSOS:	
NACIONAIS: 7	INTERNACIONAIS: 2

Publicações Técnico-científicas:

- A tônica da indústria de conteúdos televisivos no processo de convergência midiática - Jornal da Cidade, 2008, Bauru - SP;
- Conteúdos narrativos para a televisão digital e para a promoção da hospitalidade - 4ª Jornada Científica FIB, 2009, Bauru – SP;
- Gestão de Conteúdos Narrativos Televisivos: O Processo de Convergência Midiática Digital – XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2009, Curitiba - PR;
- A nova realidade dos conteúdos narrativos de teledramaturgia - 1º Seminário Histórias de Roteiristas: Novo paradigma do Cinema Brasileiro, 2009, São Paulo - SP;
- Os conteúdos narrativos diante da convergência digital: mudanças e perspectivas - 1º Simpósio Internacional de Televisão Digital, 2009, Bauru-

SP;

- Televisão, Conteúdos, Digitalização e Convergência na América Latina: o Brasil alinhavando o processo - XIV Colóquio Internacional sobre a Escola Latino-Americana de Comunicação, 2010, São Paulo-SP.
- A ficção seriada diante da Convergência Tecnológica e midiática – Revista Geminis/ Ufscar, 2010, São Carlos – SP.
- Século XXI: A Tela Comunicacional da geração Digital – IV Seminário Temático Globo Universidade e Intercom: Televisão e Juventude, 2010, Rio de Janeiro – RJ.
- Gestão de Conteúdos Narrativos Televisivos: o Processo de Convergência Midiática Digital – Capítulo do livro Televisão Digital: Informação e Conhecimento, 2010, Bauru – SP.

Produção Tecnológica:

O projeto permite somar teoria e prática televisiva, pesquisa e desenvolvimento em diversas áreas: artes, ciências humanas, tecnologias e comunicações, aproximando tecnologia, pessoas e coletivos. Além disso, desenvolve o setor audiovisual local e regional, através de leis de incentivo e de parcerias público/ privada, valorizando a cultura, arte e sociedade, de modo a movimentar e criar setores específicos de trabalho, pesquisa e tecnologia, instigando no telespectador o interesse, a investigação, o senso analítico, a criatividade na articulação da sua própria opinião e o desenvolvimento de seu potencial expressivo.

A base da produção tecnológica do projeto emerge da necessidade de trabalho, pesquisa e inovações das novas necessidades da indústria de conteúdos, suas ramificações e potencialidades políticas frente à convergência midiática. Essa experiência envolve trabalhos com produção em alta definição, aplicativos interativos, multimídia em software livre, desenvolvimento de metodologias para projetos de inclusão digital e social, de consultorias para sistemas de comunicação, de ambientes de publicação online, pesquisas e materiais didáticos relacionados às linhas de atuação citadas e reflete na área intercâmbio de idéias e técnicas de desenvolvimento e confecção de relatórios periódicos, além da produção de artigos científicos.

O reconhecimento dessa produção se fortalece com a menção honrosa na categoria acadêmica do 4º Prêmio AEA (Associação de Engenharia Automobilística) que tem como objetivo recompensar institutos de pesquisa e universitários que priorizam conceitos tecnológicos voltados à redução dos impactos ambientais com resultado significativo quanto à qualidade de vida e com indicação ao prêmio Francisco Morel que tem como finalidade premiar estudantes de mestrado que apresentem trabalhos que se destacam nos Núcleos de Pesquisas do INTERCOM (Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação).

Capacitação de Recursos Humanos:

Com a finalidade de nos capacitarmos para a produção e elaboração do roteiro do episódio piloto e do projeto de produção foram feitos estudos centrados em alguns elementos, tais como a montagem paralela, os movimentos de câmera, os planos de enquadramento, o escurecimento e o aparecimento gradual da imagem, respectivamente, fade - out e fade - in, a fusão de um plano para outro, seqüências de tomadas dentro da cena e de direção mais intensa dos enquadramentos de câmera do que dos atores. Foram a partir destes estudos e ao explorar alguns recursos práticos, como as gravações em externas, o uso da iluminação com jogos de luz e sombras nos espaços cenográficos, as composições com sobreposição de distintas cores e contrastes e a manipulação da imagem que pudemos complementar a narrativa, tornando a mais rápida e nos prepararmos para as etapas que se seguirão de produção e pós-produção.

Também foram realizadas atividades de treinamento e orientação na composição do próprio projeto e do roteiro referentes ao tema meio ambiente, sustentabilidade, ações sociais e produção televisiva nos seguintes espaços:

5º Congresso Juvenil da entidade voltada à formação de jovens na cidade de Lençóis Paulista, situada no interior de São Paulo;

1ª FIMAB (Feira Integrada do Meio Ambiente de Bauru) que abordou temas estratégicos sobre questões ambientais como a implantação de novas tecnologias ambientais, equipamentos, invenções e trabalhos científicos, programas de Educação Ambiental e trabalhos em material reciclável.

Essa capacitação nos permitiu criar e observar modos e formas de iniciativa de mobilização juvenil importantes para o desenvolvimento da cidadania,

da consciência crítica e da transformação social, compreender a importância e o efeito multiplicador da mobilização da juventude e também propiciou um ambiente para reflexões sobre problemas sociais e possíveis propostas para soluções, com maior comprometimento com o bem coletivo e formação da consciência crítica sobre seu papel no mundo.

Também nos alertou a pensar e agir sistematicamente de forma sustentável integrando as formas de produção televisiva com a utilização de tecnologias para redução de impacto socioambiental aplicando uma gestão sustentável, desenvolvendo ações que vão além da conformidade com legislação, abrangendo todas as etapas da produção envolvendo e conscientizando os colaboradores e parceiros para o uso racional dos recursos, tais como: o reaproveitamento de tintas e outros materiais utilizados em cenários, redução dos resíduos de lixo orgânico, prioridade em parcerias sustentáveis e reciclagem.

Por outro lado, a participação em oficinas e palestras no 1º Simpósio Internacional de Televisão Digital, 2009, Bauru- SP; IV Seminário Temático Globo Universidade e Intercom: Televisão e Juventude, 2010, Rio de Janeiro – RJ; 1º Seminário Histórias de Roteiristas: Novo paradigma do Cinema Brasileiro, 2009, São Paulo – SP nos possibilitou uma ampla visão a cerca do mercado audiovisual brasileiro e nos apontou algumas formas de correlacionarmos criação e produção de conteúdos com as possibilidades expressivas dessa nova plataforma de comunicação.

Difusão:

Com a finalidade de disseminar o conteúdo estudado e contribuindo para o conhecimento da comunidade em geral, foram produzidos artigos nos principais eventos nacionais e internacionais e publicações em livro, revista, jornal que discutem Televisão Digital: I Seminário Histórias de Roteiristas: Novo paradigma do Audiovisual promovido pela Universidade MACKENZIE (2009), I Colóquio sobre TV Digital promovido pela UNESP (2009), I Simpósio Internacional de Televisão Digital promovido pela UNESP (2009) e XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – INTERCOM (2009) – realizado em Curitiba, XIV Colóquio Internacional da Escola Latino-Americana de Comunicação – CELACOM (2010) em São Paulo.

Também disseminamos pesquisas e estudos por meio de uma oficina sobre o tema Televisão Digital. A Oficina de Conhecimento sobre Televisão Digital ocorreu na Escola Municipal Santa Maria de Bauru com a finalidade de mapear a competência em informação da Televisão Digital e desmistificar o tema junto ao jovem.

Por meio da aplicação do diagrama de Belluzzo, método elaborado pela professora Doutora Regina Célia Baptista Belluzzo o grupo analisado, que compreendeu quinze adolescentes entre 14 e 15 anos, estudantes da 8ª série do ensino fundamental da Escola Municipal "Santa Maria", localizada na Rua Ezequiel Ramos, no bairro Vila Cárdia, em Bauru, São Paulo, puderam ter uma melhor percepção e informação sobre o que é Televisão Digital e, ao mesmo tempo, foram questionados a cerca do que esperavam dessa ferramenta.

Essa escola foi tida como referência de ensino na região, abrigando jovens de diferentes realidades e origens sociais. Desta maneira foram investigadas e verificadas a competência informacional e comunicacional do universo selecionado.

Além de artigos, entrevistas, palestras, publicações em revistas e jornais, outra forma de difusão da pesquisa se dará com a troca de informações, dados, indicações bibliográficas, procedimentos metodológicos, experiências e contatos adquiridos com as experiências de interatividade e monitoramento dos impactos, ante o avanço do processo de implantação da televisão digital aberta e o processo de produção televisiva em alta definição.

2.7 PARCERIA INSTITUCIONAL

O processo de pesquisa naturalmente aponta para aplicações e desenvolvimentos a serem propostos na área de conteúdos narrativos convergentes e tem nos permitido desenvolver uma visão clara quanto às potencialidades e grandes dificuldades para a implantação de um mercado de teledramaturgia realmente dinâmico e propício à televisão universitária. Nesse sentido, os maiores trunfos nesse campo da parceria parecem residir na criatividade, no espírito de cooperação e na persistência de profissionais de elevada competência que se propõem a dinamizar pesquisas em produtos ou

serviços concretos para o mercado e academia.

Ao viabilizar espaço para o conteúdo regional e independente por meio de parceria local com empresas e instituições, ampliando, diversificando e descentralizando a produção audiovisual o projeto implica em resultados teóricos e práticos e contribui para que a Televisão Digital UNESP – TVU – inicie pesquisas, estudos, produção e geração de produtos da área de teledramaturgia e exerça o seu papel de televisão pública digital estando a serviço de uma cidadania democrática.

Desta forma, essas parcerias se justificam e se fortalecem atraindo atenção de novos pesquisadores e grupos de pesquisa, favorecendo a troca de experiências e elevando o nível de conhecimento da comunidade.

Esse fato dialoga com os próprios objetivos do Programa de Pós-Graduação em Televisão Digital - Informação e Conhecimento da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista – FAAC/UNESP – que iniciou suas atividades no segundo semestre de 2008, em nível de Mestrado Profissional, tendo como princípios norteadores básicos a edificação da Televisão Universitária UNESP, em Sistema Digital e a produção de pesquisa em televisão digital nas áreas de economia política e gestão da comunicação e informação, educação à distância e inovação tecnológica em hardware e software com caráter complementar e multidisciplinar.

Ainda em relação ao caráter regional, o projeto explora em seu conteúdo - por meio de ações sociais de instituições e ONG’s locais - a biodiversidade da região centro-oeste paulista (local previsto para a produção da série) – Mata Atlântica, cerrado, rios e afluentes, fauna e flora local – e a reflexão de questões universais relevantes ao meio ambiente, semeando assim, uma cultura ambientalista na sociedade brasileira e estabelecendo a identificação da audiência com os temas propostos na série.

Além disso, o projeto ao abranger o processo de convergência midiática de forma colaborativa, porém independentes, nos mais variados suportes tais como: TV interativa, internet e dispositivos de comunicação móveis, tais como: celulares, *Smartphones*, TVs Portáteis, *Ultra Mobile Personal Computer* (UMPC), oferece ao telespectador histórias que possam ser benéficas no desenvolvimento tanto de sua educação quanto de sua consciência ambiental.

Conseqüentemente, o trabalho promove inovações aos formatos dos tradicionais conteúdos de teledramaturgia, alimentando uma preocupação em se estruturar o conteúdo dos mesmos, de modo a abordar temas focados sempre no interesse do espectador, de tal modo que o conteúdo gerado adquira cunho educativo se tornando uma ferramenta indispensável para estimular os telespectadores a uma educação social participativa; além de abarcar a preservação ambiental, a inclusão social e a cidadania como linhas mestres de conduta, objetivando uma intensa mudança em nossos pensamentos, percepções e, sobretudo, nos valores de nosso convívio cidadão diário.

2.8 IMPACTOS

Impacto Científico:

O trabalho contempla as múltiplas possibilidades da convergência midiática, promove a discussão das tecnologias da informação e do conhecimento e sua relação com a comunicação e a sociedade, contribui para os estudos e pesquisas de novas narrativas interativas, de processos de produção do roteiro, do próprio produto audiovisual e para o fortalecimento das indústrias criativas de conteúdos digitais.

É importante frisar que produções audiovisuais interativas para multiplataformas encontram-se ainda em fase de experimentação no país. Nesse caso, o ineditismo do planejamento de uma produção semelhante se reflete significativamente em uma melhor execução e formação prática da teoria estudada.

Outra característica que se deve observar se refere à criação e contribuição de estudos de novos nichos da cibercultura e da educomunicação. Afinal, a TV e a ficção seriada estão migrando para os formatos digitais e os telespectadores têm expandido suas intervenções, seguindo o rastro das narrativas ficcionais através do ciberespaço (nos *sites* sobre telenovelas, nos *blogs*, nas listas de discussão, nas comunidades virtuais).

O fato é que com o processo de digitalização e da convergência e linguagem digital adotada no projeto, possivelmente assistiremos a construção de uma verdadeira paisagem audiovisual, na qual os limites e fronteiras entre as diversas manifestações culturais estruturadas em torno da imagem em movimento aparecem dispostos de forma muito fluída e híbrida.

Em longo prazo, o projeto promove cursos, oficinas e workshops, apóia a realização de seminários e congressos sobre televisão digital e a formação de grupos de estudo voltados a esse setor de teledramaturgia.

Impacto Tecnológico:

O conteúdo audiovisual articula diferentes níveis de interação com o usuário intensificando a participação da audiência e o desenvolvimento de competências, com vistas a propiciar a expansão de tecnologias brasileiras e da indústria nacional relacionadas à tecnologia de informação e comunicação, disseminando o uso da plataforma de interatividade, da tecnologia HD, dos aplicativos, serviços interativos, dos cenários virtuais, tecnologia 3D em animações, efeitos de iluminação e maquiagem.

Ao longo prazo promove a criação de um laboratório de informática que será utilizado para pesquisa e desenvolvimento de aplicações e metodologias promovendo desenvolvimento tecnológico na área dentro da Universidade. Também se espera uma capacitação técnica de alunos do curso de graduação em Ciência da Computação e Informática para atuação na área educacional do setor de conteúdos narrativos ficcionais.

Impacto Econômico:

Ao abordar conteúdos focados no interesse do espectador, reforça a interatividade proposta e tenta diversificar a modalidade de negócios efetuando novas maneiras de inserção de merchandising televisivo e merchandising social incentivando o desenvolvimento sustentável e o consumo consciente de produtos.

Com tais características, por meio da produção do episódio piloto da série, o projeto potencializa a diversidade e a capacidade de criação de bens culturais regional na formação do núcleo de uma nova cadeia de valor, que possibilite uma ampla participação de setores produtores e difusores de conteúdo e, dos usuários deste meio de comunicação.

Ao explorar ao máximo o enorme potencial em locações e externas para gravações divulga a paisagem natural, arquitetônica e humana torna-as potencialmente atraentes e incentivando o turismo local e a preocupação ambiental com os mesmos.

O reflexo desse processo impulsiona e eleva a economia regional e ao mesmo tempo, fornece oportunidades de carreira e de experimentação para estudantes e profissionais da área, contribuindo assim para o aumento de oportunidade de trabalho na cidade de Bauru e região e fortalecendo a figura do Estado no cumprimento de suas obrigações sociais como órgão público.

Impacto Social:

Na expectativa de criar uma nova linguagem ficcional para a Televisão brasileira, o projeto explora o potencial educativo, cultural e interativo do meio, renovando de tal maneira o protótipo produtivo e levando aos telespectadores da região do centro-oeste paulista um produto de qualidade.

Desse modo, busca-se a sensibilização, conscientização e mobilização do público para a importância da manutenção do meio ambiente através de campanhas de educação ambiental, exploradas por meio de ações sociais, consideradas de grande relevância para a formação crítica do cidadão e de sua inserção social.

Nesse sentido valoriza e enfatiza a importância de instituições e ONG's ambientalistas e fomenta a participação do público e difunde a cultura e os valores nacionais e regionais.

Ainda assim, o desenvolvimento de conteúdos convergentes potencializa a relação interativa, estimula a produção de conhecimento, o acesso a informação e, conseqüentemente, impulsiona o processo educacional, passando pela inclusão e alfabetização digital.

Impacto Ambiental:

O projeto traz consigo o compromisso de uma produção de entretenimento de qualidade projetando diversas estratégias que expressem à biodiversidade da região centro-oeste paulista e focando temas que recorram a questões de educação ambiental e ecologia, autoconhecimento, mitologias, ciclo de vida e de conscientização ambiental. Para tal abordagem, adota os seguintes recortes: animais em extinção, poluição da água, do ar, reciclagem, aquecimento global, desmatamento e efeito estufa englobando denúncias e problemas ambientais por meio de ações sociais.

Dessa forma, promove a educação ambiental do cidadão, estimula a reflexão para criar consciência crítica ambiental junto ao público juvenil, valoriza experiências individuais e comunitárias positivas, destaca exemplos de ocorrências negativas referentes ao meio ambiente e a sustentabilidade e divulga políticas públicas voltadas para a preservação e a sustentabilidade, através de organismos, internacionais, governamentais e organizações não-governamentais.

Ainda, durante toda a execução do projeto, há a aplicação efetiva da política dos 4R's (Reduzir, Reutilizar, Reciclar e Recuperar) permitindo a redução do consumo de energia, de matérias-primas e recursos naturais e da quantidade de resíduos produzidos ao longo do processo.

Impacto Mercadológico:

O projeto aborda novas estratégias de gestão centradas em posturas de mercado, onde os conteúdos digitais tornam-se uma questão central, incluindo a transição da Televisão analógica para a Televisão Digital e demandas como a televisão de alta definição, *vídeo-on-demand*, *movies*, canais temáticos, *multicast* ou a distribuição do mesmo conteúdo em diferentes canais, o conteúdo da Internet na televisão, vídeo segmentados em computadores pessoais, compras e jogos interativos, guias de programação, entre outras opções.

Nesse sentido, adota um princípio democrático capaz de gerar um recurso significativo que será devolvido ao mercado, tais como, parcerias com os produtores independentes, assim como incentivos de empresas privadas, estimulo ao ingresso de novos agentes, permitindo a ampliação do setor; possibilitando o desenvolvimento de processos comunicacionais e contribuindo para a convergência tecnológica e empresarial dos serviços de comunicações.

Dessa forma, planeja capacitação, profissionalização e base tecnológica; desenvolve área técnica e artística dos profissionais envolvidos; revitaliza e promove parcerias com núcleos de artistas já existentes, movimenta alguns setores de serviços e instrumentos técnicos vitais para o funcionamento do setor a exemplo de: estúdios de gravação de áudio e vídeo; salas de reunião e pesquisa, equipamentos de última geração em captação de som e imagem, iluminação, edição, etc.; estabelece principais materiais e recursos estéticos nas confecções de figurinos, cenários, maquiagem e iluminação tendo em vista a

produção em alta definição.

O projeto, além de significar infra-estrutura técnica adequada, como base material permanente para a produção de televisão digital, reduzindo custos e mobilizando empresas e profissionais do setor, dota os universitários de Bauru e região de um núcleo de teledramaturgia capaz de produzir programas de qualificação profissional.

Ao mesmo tempo, organiza as informações a respeito das empresas e profissionais de Bauru e região que atuam no setor, de forma a serem facilmente acessíveis a quem necessita da prestação destes serviços e promove qualificação do parque tecnológico.

Tais implicações revitalizam as TVs Educativas que não conseguem se mostrar atrativas o suficiente, por falta de recursos ou competência técnica, para competir com as TVs comerciais.

Em longo prazo promove campanhas publicitárias, envolvendo a Televisão Digital UNESP e outras mídias locais e regionais, para divulgação das principais produções; estrutura acordos de distribuição e comercialização dos produtos ficcionais com as diversas emissoras independentes e públicas do país, estudando formas de promoção e incentivo à circulação desses produtos; cria programa junto às escolas estaduais para o desenvolvimento de videotecas a partir da aquisição desses produtos.

Além da formação de novos públicos, o projeto visa garantir base de consumo para o produto vídeo, promovendo a difusão das obras e patamares mínimos nas edições videográficas. Além disso, com a convergência midiática os produtos poderão ser distribuídos, através de parcerias com empresas responsáveis, por meio de celulares e web sites gerando receitas.

Principais benefícios efetivos ou potenciais:

Além do desenvolvimento, estudo e pesquisa de estratégias e práticas de gestão no setor de teledramaturgia, um dos principais benefícios com a gravação do episódio piloto é o de permitir que a TV UNESP – TVU – se destaque como pólo de pesquisas, estudos, produção e geração de produtos da área de teledramaturgia e exerça seu papel de televisão pública digital estando a serviço de uma cidadania democrática.

Com isso, diminui a escassez da produção audiovisual no interior paulista e contribui para a divulgação de atores, profissionais da região de Bauru, parceiros, empresas, instituições e ONG's que se preocupam e valorizam o desenvolvimento sustentável do planeta, tornando assim, uma produção de caráter independente e de referência na programação televisiva regional.

2.9 EQUIPE

Um dos desafios do projeto para a produção de obras televisivas é a formação de recursos humanos para televisão digital que criem metodologias de ensino, pesquisa, extensão e gestão nos campos da criação, desenvolvimento de estratégias, produção, informação, interação e veiculação de produtos em suportes digitais, além de produção, operação e gestão. Entre as várias áreas que estão em análise para compor equipe física para produção desse projeto citamos: Graduação em Radialismo, Jornalismo, Relações Públicas, Artes, Designer, Arquitetura, Cursos de Aperfeiçoamento, Cursos de Especialização, Cursos de pós-graduação em nível de Mestrado em Designer e Comunicação, Cursos de pós-graduação em nível de Doutorado em Comunicação e também a área das Ciências Humanas.

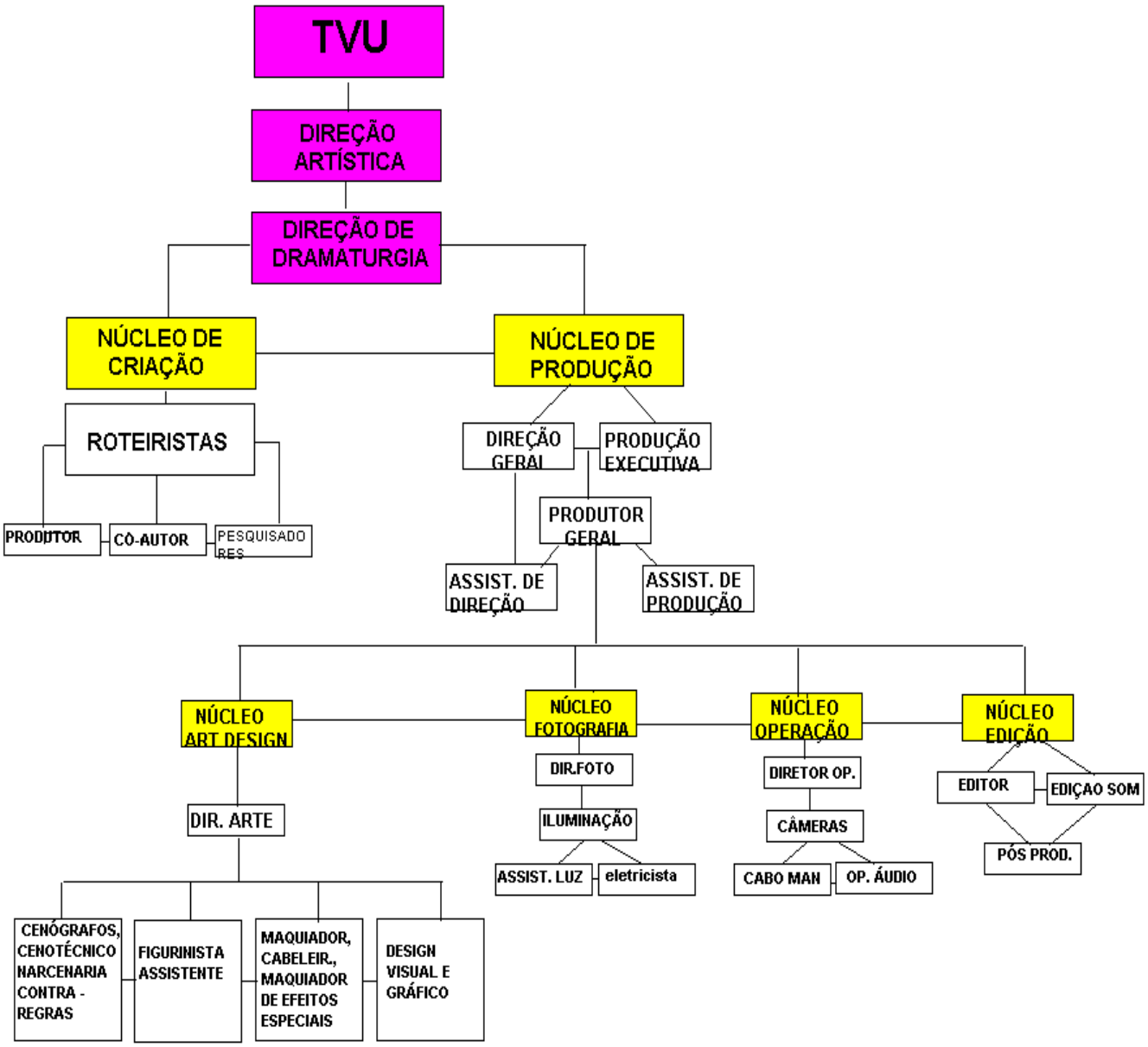
A princípio, para execução do modelo traçado e como suporte do projeto, deve-se definir uma estrutura de base centrada em duas frentes: criação e produção/geração. Essas estruturas, intimamente interligadas de modo organizacional, hierárquico, flexível, prático, objetivo e funcional, devidamente munidas de suporte técnico e operacional fornecidos, deverão priorizar pelo caráter educativo, cultural e interativo que a série exige.

A base de criação será composta por roteiristas, consultores e professores orientadores e se responsabiliza por planejar, discutir, definir, coordenar e gerenciar as narrativas ficcionais de relevo no panorama universal, nacional e regional trazendo para a mídia histórias repletas de símbolos e valores que difundem a arte, cultura e o meio ambiente de modo geral para toda audiência.

A base produtiva por sua vez, pelas mãos de diretores, produtores, técnicos e atores contratados, se responsabiliza por executar os projetos de criação aplicando estudos e pesquisas nas áreas de computação gráfica, cenografia virtual, maquiagem e efeitos especiais, edição, iluminação, fotografia e

áudio. Já o núcleo técnico responsável pela base interativa será composto por profissionais em Ciências da Computação, Engenharia Elétrica, Telecomunicações, Computação e Sistemas de Informação e Gerente de Serviços de Interatividade[12].Em linhas gerais, deve-se compor uma equipe de produção extremamente competente e qualificada que conceba artística, técnica e esteticamente o produto, colaborando de maneira eficaz não apenas com o produto ficcional, mas de modo geral, com a produção audiovisual como um todo. Observe abaixo a estrutura:

[12] CPqD TELECOM & IT SOLUTIONS. **Anexo: Plano de Capacitação – Necessidades de Formação de Recursos humanos no contexto da implantação de TV digital terrestre no Brasil**. FUNTELL. Disponível em: <*www.technospice.com/files/73_143_ANEXO3_plano_capacitacao_sbtv.pdf*>. *Acesso em: 14 abr. 2009.*



Núcleo artístico/administrativo;

Núcleo de pesquisas, estudos e produção de conteúdos;

Núcleo técnico e gerador de conteúdos.

2.10 DIFICULDADES

Atualmente, presencia-se uma carência de conteúdos narrativos que abordem de forma sólida o novo suporte de comunicação, congregando os aplicativos multimídias com interatividade, distribuição, cultura e entretenimento. E nesse sentido, foram encontradas poucas fontes bibliográficas referentes à gestão de conteúdos narrativos para televisão digital, o que acabou reforçando nossa

preocupação nos estudos desta área e o processo de construção de novos modelos e linguagens.

Outra dificuldade encontrada no projeto é exatamente relacionada ao processo de viabilidade e execução do projeto que ainda encontra-se em fase de negociação, dado o caráter de inovação, ineditismo e experimentalismo. Aliado a esse fato e a falta de especificações e padronizações e tecnologias disponíveis, o projeto necessita de maior atenção e cuidado no processo produtivo, principalmente no que tange à estrutura física e técnica de suporte interativo.

É importante frisar que há falta de recursos técnicos, financeiros e até mesmo de parcerias institucionais de fomento à pesquisa científica e tecnológica para a execução do projeto.Todos esses fatores elencados interferem diretamente na estimativa orçamentária, nos recursos disponíveis, no cronograma de execução, na falta de referências concretas quanto ao modelo de produção a ser adotado e na própria produção audiovisual do episódio piloto para apresentação à banca.

2.11 COMENTÁRIOS GERAIS E PERSPECTIVAS

Apesar de todos os problemas estruturais e técnicos encontrados, espera se que o produto *"A Tribo de JAH"*, possa ser viabilizado e se concretizar como uma possibilidade de conteúdo audiovisual interativo e que possa fortalecer o cenário regional e a produção televisiva universitária por meio de um núcleo de teledramaturgia no interior, gerar novas expectativas quanto à pesquisa e produção televisiva digital e ao mesmo tempo estimular a produção da temporada toda da série que está programada em 14 episódios.

Com tal execução, acredita-se na formação crítica do telespectador, cumprindo os papéis informativos, educativos, de socialização do conhecimento, de desenvolvimento sustentável, de inclusão social, cultural, de educação digital e, por fim, da hospitalidade, que a Televisão Digital em nosso país se propõe a desempenhar como veículo de comunicação cidadã.

APÊNDICES

APÊNDICE A – Referencial Teórico: Tendências e perspectivas

A atual sociedade se caracteriza pelo uso e aplicação da informação a fim de alcançar um conhecimento, sobretudo segundo um padrão complexo de redes interligadas por inovações tecnológicas. Essas novas tecnologias da informação, impulsionadas pelo atual processo de globalização mundial, desempenham papel decisivo na atual sociedade e é resultante da integração cada vez maior da economia internacional e das tecnologias de comunicação. Entenda-se pelo atual processo de globalização a seguinte afirmação:

> O significado mais profundo transmitido pela idéia da globalização é o do caráter indeterminado, indisciplinado e de autopropulsão dos assuntos mundiais; a ausência de um centro, de um painel de controle, de uma comissão diretora, de um gabinete administrativo. A globalização é a nova desordem mundial. (BAUMAN, 1998, p. 67).

Nesse sentido, a interação entre a desordem mundial e as reações por ela desencadeadas faz surgir uma nova estrutura social dominante, a sociedade em rede; uma nova economia, a economia informacional/global; e uma nova cultura, a cultura da virtualidade real. A lógica inserida nessa economia, nessa sociedade e nessa cultura está subjacente à ação e às instituições sociais em um mundo interdependente.

Segundo Castells (1999), na realidade estamos vivendo uma revolução da tecnologia da Informação. Tal revolução teria sido impulsionada pelos grandes avanços tecnológicos das últimas décadas do século XX. Essa revolução seria “um evento histórico da mesma importância da Revolução Industrial do século XVIII”.

> O que caracteriza a atual revolução tecnológica não é a centralidade de conhecimentos e informação, mas a aplicação desses conhecimentos e dessa informação para a geração de dispositivos de processamento/comunicação da informação, em um ciclo de realimentação cumulativo entre a inovação e o uso. (CASTELLS, 1999, p. 69).

Nesse sentido, a evolução tecnológica, constante cada vez mais no nosso dia-a-dia, requer novos planejamentos, novas acomodações e novos modelos de

negócios que reformulem a sociedade, a mídia, a educação, a política, a ciência, a cultura, a nova maneira de viver o espaço e o tempo ao redor.

> O que a revolução tecnológica introduz em nossa sociedade não é tanto uma quantidade de novas máquinas, mas sim um novo modo de relação entre os processos simbólicos (cultural) e as formas de produção de bens e serviços: um novo modo de produzir, confusamente associado a um novo modo de comunicar (BARBERO, 2006, p.54).

Dentro desse processo de globalização, é notável no século XXI a importante convergência entre as tecnologias de informação e o campo da comunicação midiática. A convergência constitui um fenômeno recente, embora de largo alcance, com desdobramentos econômicos, políticos, sociais e culturais. Sua origem remonta às grandes ondas de investimentos ocasionadas, nos anos de 1980, com o fim da Guerra Fria, às desestatizações no setor de telecomunicações e à flexibilização das regulamentações que restringiam a concentração na indústria da comunicação, na esteira do surgimento de novas tecnologias (TV a cabo, transmissões via MMDS, redes de dados e voz).

O avanço da internet nos levou a novos modos de produção, multiplicando a capacidade do mercado e da economia se expandirem no espaço e no tempo. As novas redes de comunicação têm muito mais força que suas antecessoras – as redes de transporte e de energia. As mídias digitais trouxeram consigo novas formas de comunicar, divulgar, produzir e perceber o mundo e colaboram para a modificação nas noções de tempo, espaço, fronteiras, sociabilidade e linguagens ocorrendo uma hibridização de fronteiras entre os conhecimentos, produtos e formatos, entre as práticas profissionais, entre as teorias e as práticas.

A convergência tecnológica da internet com outros meios (TV, radio e telefones de última geração) assegura a entrada dos consumidores em uma fase de globalização telemática, onde a principal característica é a convivência interativa do telespectador com meios e conteúdos convergentes.

A possibilidade de expandir o conteúdo para diversos meios – do cinema, passando pela internet e chegando ao celular, por exemplo – propicia aos indivíduos deixarem de serem meros telespectadores, internautas ou leitores para se transformarem no que Janet Murray (2001) chama de interator: aquele que vai muito além do contexto de uma obra enquanto co-autor, pois não só a re-significa quando

a consome, mas interage com a mesma sendo que em alguns casos consegue até mesmo alterar seu conteúdo. Diante desse processo, a qualidade do conteúdo é mais valorizada pelos usuários que a possibilidade de acesso a múltiplos canais de informação.

Segundo a pesquisa IBOPE Mídia 2009 sobre hábitos de consumo de mídia na era da convergência, o cenário contemporâneo é marcado pela convergência das mídias, pela alta tecnologia e pela disseminação de vasta quantidade de informação. Por meio dos dados coletados foi constatada a importância e aceitação do aparelho celular, já que ele assume a segunda posição na lista dos itens mais importantes no dia-a-dia, com 70%, perdendo apenas para a televisão (77%) e estando a frente do computador com acesso à internet (58%) e do rádio (46%).

Ainda segundo a pesquisa, o celular se afirma como multiplataforma de comunicação e a propaganda realizada por meio dele tem aceitação de 30% da população. Entre os jovens (18 a 24 anos) a porcentagem é ainda maior, 45%.

Por fim, a pesquisa destaca a modificação no comportamento midiático, constatando que 82% das pessoas entrevistadas afirmam dedicar-se a um meio de cada vez. Porém, entre os consumidores jovens quase metade acessam a web enquanto assistem à TV ou ouvem rádio.

Todas essas transformações se intensificam com a implantação da Televisão Digital no Brasil que ao incorporar a maior qualidade da imagem e aplicativos que permitem o telespectador interagir com a programação tende a modificar os padrões de produção audiovisual, principalmente no que tange a produção de conteúdos convergentes e multimídias.

Um dos desafios dos comunicadores, no panorama acadêmico-profissional, é o de conhecer e desvelar qual deve ser o novo paradigma (modelo) de gestão de conteúdos diante desse processo de convergência midiática digital.

É importante ressaltar que tal convergência evidenciada pelas expressivas potencialidades na utilização da plataforma digital de comunicação, tende à democratização da produção e dos conteúdos comunicacionais. Além disso, permite de forma significativa, a socialização do acesso, as representações da heterogeneidade cultural, além do conhecimento sobre os múltiplos cenários que se desenham com as possibilidades de ampliação do processo educativo-digital, da diversidade de produtos, conteúdos, formatos e de produções comunicativas.

1.1 A era da Convergência

Muito mais que meios de expressão ou de representação, os meios de comunicação, em especial a televisão, sempre tiveram uma intrínseca ligação com a comunidade em que se inserem. Desde seu surgimento, em 18 de Setembro de 1950, com a extinta TV Tupi, até a primeira transmissão oficial de TV em cores no Brasil em 1972, com a exibição da Festa da Uva em Caxias do Sul, no Rio Grande do Sul, a televisão se consolidou como principal meio de comunicação de massa, sendo que atualmente, a televisão terrestre, com o sinal transmitido por torres de rádio difusão, está presente em mais de 90% dos lares.

Paralelamente a isso, e com grande vigor a partir dos anos 1990 até a atualidade, os computadores vêm se sofisticando cada vez mais, consolidando-se, por sua vez, como ferramenta de interação informacional pelas possibilidades de conexão em rede. Um estudo divulgado recentemente pela *Computer Industry Almanac* aponta que, em 2008, o número de computadores em uso espalhados por 57 países chegou a 1,19 bilhão. No ranking das nações que mais têm PCs, o Brasil aparece em décimo lugar, com 33,3 milhões de máquinas (2,8% do total). Já o número de televisores, segundo o ministro das Comunicações, Hélio Costa, é de 65 milhões de aparelhos.

A principal característica da televisão, enquanto meio de comunicação, diz respeito ao tipo de difusão do conteúdo. Normalmente, um produto televisivo é criado para atender a um público-alvo bastante diverso. Embora a segmentação já seja possível em sistemas mais avançados de transmissão, em sua história essa possibilidade foi sempre muito restrita.

O computador em rede, por sua vez, permite uma personalização cada vez mais eficiente do conteúdo pelos seus provedores. Os sistemas computacionais e a comunicação pela Internet podem enviar um conteúdo absolutamente individualizado, conforme hábitos de navegação registrados pelas estatísticas de acesso, cuja identificação é possível pelos protocolos de comunicação da rede mundial de computadores (IP). Há também o IPTV, uma rede fornecida por banda larga que propicia imagem de televisão com qualidade e conteúdo de vídeo para TV por meio de um conversor.

Segundo o jornal Estadão, a televisão pela internet, IPTV, fechou o ano de 2008 com 19,6 milhões de clientes em todo o mundo, segundo estimativas do

instituto de pesquisas *Gartner*. O número ainda é pequeno, já que a tecnologia ainda está praticamente no seu início. Mas já representa um crescimento de 64% em relação ao ano de 2007.

De acordo com a 21ª edição da pesquisa Internet Pop, realizada pelo Ibope Mídia, o acesso à internet no Brasil cresceu 10% em 2009, se comparado com 2008. Segundo o estudo, das pessoas que acessam a rede mundial por meio de dispositivos móveis, 66% usam celulares e 21% *smartphones* com tecnologia 3G. Os usuários de *smartphones* sem tecnologia 3G representam 3% dos acessos à internet por meio de aparelhos móveis, enquanto que as pessoas que usam computadores de mão (*palmtops*) respondem por 6% dos acessos sem fio.

Nesse sentido, a evolução das tecnologias e suas presenças cada vez mais constantes, na mídia e no dia-a-dia das pessoas, atravessam, articulam e condicionam o atual estágio do capitalismo em uma intensificação tecnomidiática, ou seja, os aparatos de difusão, potencializados por tecnologias avançadas de transmissão projetam-se como forças produtivas que disseminam e consolidam mundialmente não apenas idéias e referências culturais, como também serviços e marcas de produtos exigindo novos planejamentos e novas acomodações no plano do uso e da interação. Como diz Bolaño, “a plataforma digital ou, mais amplamente, o virtual faz parte da reestruturação capitalista e da intelectualização geral do mundo, que vem exigindo a constituição desse tipo de mecanismo de comunicação.” (BOLAÑO, 2006, p.72).

O aumento da penetração da Internet, a implantação da Televisão Digital e a crescente utilização das tecnologias digitais na produção e distribuição de bens simbólicos nos levam a constatar a consolidação dessa reestruturação que refletem o novo modelo de negócios, afinal, a digitalização e as redes de banda larga são um dos principais motores da convergência das comunicações (Richeri, 1993; Garnham, 1996). A nova estrutura de redes, tanto por satélite como por cabos de fibra ótica, está capacitada para oferecer serviços que extrapolam a transmissão de imagens e áudio.

Atualmente no Brasil, o foco da convergência tecnológica midiática se intensifica na televisão através do desenvolvimento de um equipamento que integra sistemas digitalizados de produção e envio dos conteúdos e que permite uma interação entre emissor e receptor. Na realidade, trata-se da televisão como a

conhecemos com os processos de produção, cadeias, envio e recepção de sinais, só que agora totalmente digital: é a Televisão Digital.

A digitalização traz a TV para o mundo da convergência, em que toda informação é transportada por qualquer tipo de rede. Apesar da posição dominante, com presença nas residências de 93 % dos brasileiros, a TV entra em jogo na convergência em desvantagem: sua rede é unidirecional, e depende da infra-estrutura de uma operadora de telecomunicações para se tornar interativa, para receber informações da casa do telespectador e para servi-lo com conteúdo personalizado. (CRUZ, 2008, p.15)

Prevendo esses avanços e todas as transformações decorrente, Estado, organizações civis e de pesquisa se articulam para a criação de normas, padrões e políticas de implementação do novo sistema. A decisão quanto ao sistema tecnológico escolhido, que serve de padrão para a indústria, coube ao Governo Federal, que avaliou as considerações elaboradas pelas comissões e órgãos envolvidos.

Resumidamente, três sistemas disputaram o aval oficial para serem implementados como padrão nacional: o primeiro, baseado no sistema norte-americano (ATSC); um segundo, baseado no sistema europeu (DVB); e o terceiro, que tem base no sistema japonês (ISDB). Houve ainda uma proposta brasileira, que pretendia incorporar características e qualidades dos 3 sistemas anteriores.

O Brasil foi o único país emergente onde as emissoras e indústrias de equipamentos financiaram testes de laboratório e de campo para comparar a eficiência técnica dos três padrões tecnológicos existentes em relação à transmissão e recepção dos sinais (o modelo americano, o modelo europeu e o modelo japonês).

Após esses testes, estudos e debates, o padrão adotado na codificação do sinal foi o japonês, ISDB-T - Integrated Services Digital Broadcasting Terrestrial - serviços integrados de radiodifusão digital terrestre (posteriormente o sistema ganhou o nome fantasia de ISDTV - sigla para International System for Digital TV), aprovado pelo presidente Luiz Inácio Lula da Silva no dia 29 de junho de 2006, dia em que assinou um decreto dispondo sobre a instalação do Sistema Brasileiro de TV Digital Terrestre e a transição do sistema analógico para o digital que incorpora inovações tecnológicas aprovadas pelo Comitê de Desenvolvimento de que trata o Decreto no 4.901, de 26 de novembro de 2003. Além disso, ficou documentada no

decreto a intenção de promover a inclusão digital, além de “propiciar a criação de rede universal de educação à distância” (Art. 1º, inciso nº II).

Segundo especificações técnicas, o padrão nipônico tem como principal característica a mobilidade e a convergência de mídias, o que facilitará que o sistema possa ser aproveitado para um modelo de serviços e negócios a ser seguido pelas empresas concessionárias.

Além do sistema japonês, a TV digital no Brasil utiliza uma tecnologia desenvolvida por pesquisadores brasileiros de 92 instituições públicas e privadas e conta com o apoio do poder público que por meio de mecanismos de regulamentação permitarão as condições de produção, difusão, preservação e livre circulação, regulando as economias da produção audiovisual e democratizando o acesso aos bens e serviços.

Através de medidas provisórias, o governo tem dado incentivos para a fabricação de equipamentos de transmissão de sinais e para televisores digitais e conversores ("set top boxes"), que fazem a transformação do sinal digital em analógico. Esse aparelho permite que o telespectador continue usando o televisor que tem em casa, mas com melhora significativa na qualidade da imagem e do som, que será similar à de um DVD. Segundo o governo federal, a previsão é de que a produção de conversores movimente R$ 9 bilhões em três anos. Também há incentivos para o setor de softwares, mas não necessariamente na produção.

As transmissões oficiais dos sinais do "Sistema Brasileiro de Televisão Digital", o SBTVD aconteceram no dia 2 de Dezembro de 2007, em São Paulo e marcaram a terceira grande fase da TV brasileira: a Televisão Digital. Atualmente, segundo o ministério das comunicações somente as principais cidades brasileiras possuem transmissão digital. Porém, de acordo com a Anatel, até 2016 a transmissão analógica deverá sair do ar (*switch-off*), dando lugar ao Sistema Brasileiro de TV Digital Terrestre (SBTVD-T) em todo território nacional.

1.2 Conteúdos Convergentes: dinâmica de mercado e ampliação de negócios

Com a digitalização, a atual sociedade televisiva se configura em usuários: pessoas ou organizações que necessitam e têm acesso a conteúdos; e meios convergentes (terminais, redes, servidores, softwares) que permitem que os usuários

tenham acesso aos conteúdos e conteúdos: informações, aplicações, serviços ou produtos aos quais os usuários podem ter acesso local ou remoto.

Além disso, a nova tecnologia traz consigo grandes oportunidades de investimentos ao setor audiovisual e novos modelos de negócio, como por exemplo, a possibilidade de investimento das empresas telefônicas em conteúdos audiovisuais (para transmitir por celular, Internet e demais suportes). Com isso, poderá promover o desenvolvimento cultural da sociedade brasileira através da inclusão, democratização, pesquisa e estudos de linguagem e conteúdos.

Nesse sentido, a convergência digital exige novas alternativas para produção de conteúdo e cria novos conceitos na produção e geração de conteúdos que por característica desse processo passam a ser produzidos de forma integrada. Com isso, as indústrias dessa área se vêem obrigadas a aderir às novas tecnologias para sobreviverem ao mercado– e isso envolve novas ferramentas, nova linguagem e muita rapidez.

Segundo CASTRO 2008, consideram-se o termo indústrias de conteúdos digitais aquelas indústrias (culturais, de entretenimento e/ou digitais) que se utilizam das novas tecnologias de informação e comunicação (TIC's) e da convergência tecnológica para seduzir seus públicos, mas – diferente de décadas anteriores – hoje as audiências têm a possibilidade de produzir conteúdos e gerar informações, independente da existência de uma empresa de comunicação como única fonte de informação e conteúdos.

Tal conjuntura nos permite dizer que a indústria audiovisual está diante de um processo caracterizado por fatos como a generalização de novos modelos de negócio e de inovadores suportes de difusão como a TV móvel, IPTV, entre outros; pela criação de um elevado número de conteúdos para fazer face ao crescente número de meios audiovisuais e, sobretudo, para a pluralização do mercado.

De fato, o novo ambiente digital também potencializará efetivamente uma maior capacidade para o conteúdo televisivo e poderá impulsionar a adoção e popularização da televisão digital, principalmente no que tange ao conteúdo digital interativo, seja através das múltiplas aplicações, ofertas ou serviços. Afinal, a Televisão digital cria demanda para conteúdos inovadores, inéditos, que explorem as potencialidades e particularidades desse novo meio e enriqueçam e complementem a experiência de assistir televisão por meio de audiências ativas e

migratórias, mais conectadas, atuantes no processo de produção da informação e agentes nas comunidades.

Na realidade, com a convergência as pessoas passam a ter acesso a conteúdos onde estiverem não importando o dispositivo e o suporte tecnológico. A TV se integra à internet e as redes sociais funcionam por meio de interação, quando estão congestionadas as pessoas tendem a migrar para outros conteúdos.

A interação crescente faz com que a tecnologia crie novidades o tempo todo. Nesse sentido, o mercado solicita conteúdos personalizados a serem enviados diretamente aos seus terminais digitais, numa grande diversidade de formatos e suportes.

Vilches (2001) afirma que com a convergência, começam a desaparecer as diferenças entre os meios tecnológicos (televisão, computador, rádio, telefone) ao mesmo tempo em que a diversificação de empresas tende a disseminação acelerada pelas alianças entre o setor público e privada.

Nesse caso, um cenário interessante se desenha em relação à convergência de conteúdos sobre as diferentes plataformas de comunicação: de um lado, temos empresas como as teles celulares ou as empresas de banda larga desenvolvendo negócios e serviços em parceria com grupos de mídia e empresas de comunicação. Ou mesmo desenvolvendo esses conteúdos por conta própria. E do outro lado, presenciamos a concentração da produção de conteúdos em organizações já ancoradas em processos tradicionais.

O fato é que a convergência de meios e de conteúdos já está acontecendo e vai se intensificar ainda mais caso haja interesse das pessoas (consumidores) nessa convergência e caso haja interesse das empresas (modelo de negócio). Esses dois fatores estão cada vez mais presentes, por exemplo, nos negócios das celulares e das empresas de banda larga.

Segundo a ANATEL, o Brasil encerrou o ano de 2009 com 23,3 milhões de novas linhas de celular e 8,66 milhões de celulares de terceira geração e modems de acesso à internet de banda larga. O número de novos celulares representa uma alta de 15,4% em relação a 2008: já são 173,9 milhões de linhas. O acesso à internet rápida pelo celular apresentou aumento de 211,63% em relação a 2008.

O uso de novas ferramentas digitais facilita o fluxo de produção de conteúdos que combinam diferentes tecnologias. Os meios possuem cada vez mais interconexões e com as fronteiras mais rarefeitas (Jenkins, 2006). Nesse sentido, o

fato está em se criar novas posturas de parcerias e alianças estratégicas de organizações e grupos de mercado de produção cultural.

Entretanto, o advento da digitalização e da banda larga tem um impacto reduzido diante das necessidades de um mercado que exige conteúdos cada vez mais complexos. Afinal, com as tecnologias de informação e comunicação, os relacionamentos pessoais se tornam cada vez mais importantes e as redes sociais se tornam verdadeiras plataformas de grande expressão.

1.3 A geração consumidora dos Conteúdos digitais

Essa relação das comunicações através das TIC vem crescendo exponencialmente em nossa sociedade, principalmente entre os adolescentes. O estudo Conectimídia Ibope 2009 aponta que mais de 20 milhões de pessoas usam algum tipo de rede social e novos usuários aderem às redes sociais diariamente.

> [...] estas mídias possuem características tais como interatividade, poder de interconexão, comunicação e socialização, o que as torna atraentes a um grupo especial de sujeitos: os adolescentes, seus maiores usuários. Os adolescentes constituem uma geração imersa em interfaces tecnológicas e usuária das novas mídias digitais. A internet e os aparelhos celulares cheios de funções e possibilidades comunicativas são as mídias mais usuais deste grupo na sociedade atual (SANTANA, 2006, p.2).

Para essa geração, a “prática de ordem” é a interação com os seus pares, por intermédio das tecnologias contemporâneas, que, operando no sistema de redes, permitem, rotineiramente, um novo estar e ser no mundo e, conseqüentemente, outra relação social. Eles estão imersos na lógica da desconstrução e se identificam com a possibilidade de se comunicar o tempo todo e protagonizar novas posturas de consumo e relações com as marcas. Além de descobrir e compartilhar novas experiências, os jovens apresentam uma maior identificação com o produto que consomem ao mesmo tempo em que, sentem a necessidade de produzi-lo, personalizá-lo.

Estes jovens nasceram em um mundo sem fronteiras, devido às informações virtuais, às políticas neoliberalistas e sua relação com as tecnologias de informação e comunicação nos permite descrever que são adeptos da comunicação

instantânea, multimídia, veloz e simultânea; são hiperativos, dinâmicos, nômades e competentes; exigem conteúdos relevantes e específicos; se interessam por conteúdos de interação e de relacionamentos; são a favor da publicidade desde que esta não viole o seu espaço virtual.

Nesse sentido, evidenciamos uma geração tecnológica extremamente bem informada, que recebe diariamente um grande volume de dados via televisão, Internet e sistemas de som. Esses jovens participam de jogos virtuais com outras pessoas, conectadas em qualquer parte do planeta, baixam filmes e músicas na internet ou nos aparelhos celulares (telemóvel) e compartilham com membros de sua tribo, discutem temas da atualidade em *chats, msn,* pedem ajuda para a produção de um trabalho escolar, enfim, vivem a "cultura da atualidade, que está intimamente ligada à idéia da interatividade, de interconexão, de inter – relação entre homens, informações e imagens dos mais variados gêneros" (COSTA, 2003, p.3).

Uma geração extremamente adiantada na adoção de vias digitais de comunicação, que enxerga as novas mídias como algo natural, inerentes ao mundo em que vive. Esta é uma pequena descrição dos Nativos Digitais, termo que define os nascidos depois dos anos 80, cunhado pelo educador Marc Prensky.

Esses jovens têm uma grande influência sobre a geração de seus pais, pois suas experiências no mundo da tecnologia são muito mais intensas e, nesse sentido, para continuar liderando o mercado multimídia, os provedores de tecnologia e os desenvolvedores de conteúdo devem estar atualizados sobre o comportamento da geração do novo milênio, pois são os interesses, paixões e desejos dessa geração que transformam radicalmente o mercado e o mundo.

Segundo uma pesquisa do evento MIPCOM 2009 - Mercado Internacional dos Conteúdos Audiovisuais - os adolescentes de até 17 anos já trocaram a televisão pelas muitas mídias que surgiram depois que eles nasceram. Para eles, o *peer*, construção do conteúdo pelo usuário, tem uma ética mais forte do que os meios que emanam da radiodifusão. Cerca de 32% dessa turma confia plenamente no que está sendo postado por outra pessoa, individualmente – tanto em blogs quanto em sites de compartilhamento. Sejam indicações culturais, informações objetivas ou relatos de experiências.

O surgimento dessas novas plataformas tecnológicas tornou o mundo móvel, portátil e individualizado, sinalizando para a construção de novos conteúdos, e não mais como uma oportunidade para a diversificação dos meios de distribuição do

conteúdo. Os meios precisam de novos conteúdos e os consumidores atuais e futuros vão estar irremediavelmente exigindo isso. Dessa forma, para os produtores de conteúdo, essas mudanças apontam para novas oportunidades de ampliação e oferta de conteúdos no mercado causando impacto em todo o processo de captação, processamento, distribuição e armazenamento de conteúdos. Fato este que nos permite apontar para uma nova postura na cadeia produtiva do conteúdo, que agora mais do que nunca deve ser pensado e estruturado em uma linha geracional abarcando simultaneamente todo o processo produtivo e não mais por etapas.

Enfim, a linguagem digital, além de permitir a universalização dos bens e serviços, inovações de formato, conteúdos, qualidade e possibilidade de portabilidade, abrirá caminhos para uma identificação mais precisa do perfil do telespectador, o que aumentará o poder de penetração da publicidade e conseqüentemente da economia, convergindo aspectos da radiodifusão, da informática e das telecomunicações num único serviço: televisão interativa.

1.4 A tendência da teledramaturgia no atual cenário

Dentro desse atual processo é importante ressaltar na produção da indústria da cultura e entretenimento o segmento de teledramaturgia que apesar da constante mudança no gênero dos conteúdos apresentados na televisão, continua sendo o principal setor de produtos de exportação da televisão brasileira.

A teledramaturgia é, geralmente, concebida em narrativas cuja apresentação é seriada, ou seja, é realizada em capítulos ou episódios que podem ter, a depender do tipo de narrativa, características e formas de desenvolvimentos bem diferenciados e específicos. Destaque para a produção de novelas, minisséries, séries, seriados e especiais, exibidos nas diversas emissoras, nos mais diferentes horários.

O Brasil possui uma relação muito próxima com a teledramaturgia, o que faz com que este setor influencie diretamente o dia a dia de cada telespectador de todas as faixas etárias, seja no consumo, no comportamento ou na cultura. Justamente por ter conteúdos audiovisuais visto por um público heterogêneo, a teledramaturgia se torna tão popular e representativa na sociedade brasileira.

A presença desses conteúdos narrativos ficcionais nos mais diferentes formatos é fundamental na grade de programação de uma emissora e seu potencial movimenta indústrias milionárias, criadoras de infinitos bens culturais que circulam por diversos países.

O setor concentra milhares de profissionais, entre pesquisadores, estudiosos, diretores, produtores, atores, iluminadores, maquiadores, figurinistas e técnicos; atingindo cerca de 145 milhões de brasileiros, muitos dos quais têm na TV a sua única fonte de informação, lazer e cultura.

Essa indústria do entretenimento está diante de uma intensificação do fluxo internacional e nacional da ficção televisiva seriada, por meio de parcerias e incorporação de multinacionais. Nesse contexto, são aspectos merecedores desse estudo: a teledramaturgia e a convergência midiática, a produção ficcional com seus formatos básicos, a busca por novos formatos, o comportamento da teledramaturgia no ambiente digital, sua relação com as multiplataformas, o processo de catalisação em outras mídias e o fomento de estratégias de gestão de conteúdos.

Como exemplo destes movimentos e tendências destacam os sucessos das principais produções audiovisuais norte-americana como o filme *"Avatar",* os seriados "*Lost" (ABC)* - que simultaneamente lançou um jogo virtual e interativo - *"CSI" (CBS), "Greek" (Universal Channel), "GossipGirls" (Warner Channel) e "FlashForward" (ABC)* que possuem tramas complexas, onde há uma teia de personagens principais e secundários e a história não chega pronta para o telespectador. Alguns seriados, séries e programas nacionais também podem ser citados, são eles: *Geral. Com (TV Globo), Tudo que é Sólido pode derreter (TV Cultura), Programa Eco Prático (TV Cultura), Um menino muito maluquinho (TV Brasil), Descolados (MTV).*

A tendência da teledramaturgia vai muito além da bela qualidade de imagem e som. Com a plataforma digital, as narrativas ficcionais se caracterizarão por uma estrutura não linear e multiforme e de fato, poderão se tornar uma obra aberta, pois muitas destas obras contarão com a participação efetiva e decisiva de seu espectador através da interatividade, caracterizando o que chamamos de espectador interator ou interagente, em uma relação de co-autoria. O espectador poderá obter capítulos anteriores, pausar sua novela no momento em que preferir e até mesmo saber mais informações sobre determinado personagem, que roupa está usando, de qual local, ou marca, enfim, o modelo de negócios se reconfigura.

No cenário mundial, a teledramaturgia, segundo Mauro Alencar, doutor em Teledramaturgia e membro da *Asociación Latino americana de Investigadores de la Comunicación (Alaic)***,** movimenta cerca de US$ 70 milhões por ano e alcança uma platéia de 2 bilhões de pessoas, em mais de 32 idiomas. Com a implantação da Televisão Digital no Brasil e da acentuada convergência das tecnologias digitais surge uma nova fase com transformações consideráveis na estrutura da teledramaturgia existente.

O grande desafio, portanto, é o de abordar conteúdos narrativos que atendam a essa nova plataforma de comunicação aliando de forma eficiente os recursos multimídias com interatividade, distribuição e qualidade, contribuindo nos estudos de novas linguagens narrativas. Neste sentido, sugere-se uma proposta de narrativas que acompanhe a evolução das novas plataformas tecnológicas elaborando linguagem e conteúdos estéticos híbridos que suplementem a participação do espectador e expressem a diversidade cultural do país.

Vale ressaltar que por se tratar de um assunto emergente no cenário nacional, o estudo de conteúdos narrativos ficcionais para Televisão Digital é muito recente, pouco explorado e com fontes de referência ainda escassas, o que reforça a preocupação de estudos na área.

Desse modo, ciente da importância desta nova linguagem e partindo do pressuposto de que é extremamente importante a criação de modelos de conteúdo originais, refletiremos sobre as possibilidades que essas tecnologias da informação e as formas de expressão contemporâneas nos oferecem diante da produção de conteúdos narrativos para teledramaturgia.

Frente às expressivas potencialidades da plataforma de comunicação e através de políticas de inclusão e democratização social, qual será o paradigma na produção e geração de conteúdos narrativos na teledramaturgia brasileira? Como conciliar os novos serviços, tais como a comunicação de dados de alta velocidade, os jogos eletrônicos, o *Vídeo On Demand* (VOD) e *o T-commerce (television commerce)* com as estruturas narrativas da teledramaturgia? Como tornar o espectador usuário desses novos serviços e interagir com o conteúdo? Como possibilitar a inserção de conteúdos educativos e culturais neste setor? Como introduzir outros tipos de recursos interativos de interesse para o desenvolvimento de novos gêneros e formatos? Estes gêneros se esgotaram ou não são mais suficientes para sustentar essas transformações?

A TV brasileira terá a possibilidade de criar novas fórmulas para a teledramaturgia que no mínimo reavaliem suas condições culturais, sociais e econômicas e sua relação com o espectador? Enfim, como viabilizar e estruturar a produção e difusão desses novos conteúdos estando a serviço de uma cidadania democrática?

> [...] uma coisa é certa: vivemos hoje uma destas épocas limítrofes na qual toda a antiga ordem dos saberes oscila para dar lugar a imaginários, modos de conhecimentos e estilos de regulação social ainda pouco estabilizados. Vivemos um destes raros momentos em que, a partir de uma nova comfiguração técnica, quer dizer, de uma nova relação com o cosmo, um novo estilo de humanidade é inventado. Nenhuma reflexão séria sobre o devir da cultura contemporânea pode ignorar a enorme incidência das mídias eletrônicas [...] (LEVY, 1993, p. 17)

Segundo Anna Maria Balogh (2002), os formatos ficcionais são herdeiros de um vasto caudal de formas narrativas e dramatúrgicas prévias: a narrativa oral, a literária, a radiofônica, a teatral, a pictórica, a fílmica e a mítica entre outras. Com o desenvolvimento tecnológico e a consolidação da televisão como meio de comunicação de massa, esses formatos ficcionais se evoluíram ganhando espaço e conseqüentemente mais atenção na linguagem e produção audiovisual. Os primeiros produtos ficcionais televisuais brasileiros foram os teleteatros e as telenovelas. Somente a partir da década de 60 é que surgiram os seriados, ainda que de forma discreta, ofuscados a princípio pelas adaptações literárias e a seguir pelo estrondoso sucesso das novelas. Em suma, os primeiros seriados brasileiros tinham estrutura semelhante à dos seriados norte-americanos, desenvolvendo temáticas próprias do universo ideológico dos anos 50. Somente no final dos anos 70 é que o seriado se volta para a realidade brasileira e ganha projeção nacional.

Segundo Pallottini (1998), diferentemente dos programas chamados unitários, que, num mesmo horário, apresentam uma mesma estrutura ficcional e comunicativa com cenários e personagens diversos a cada episódio e das telenovelas e minisséries, que possuem uma mesma história apresentada em uma estrutura narrativa fragmentada, é considerado seriado a produção ficcional para a televisão que se organiza em episódios independentes, cada um deles portadores

de unidade relativa. Cada unidade apresenta uma história diferente, preservando o espírito geral da temática. O seriado é estruturado em partes denominadas de episódios em vez de capítulos, não só para a diferenciação em relação aos demais programas de caráter seriado, como para fixar seu caráter independente que se situa entre a estrutura do unitário e do capítulo.

Lorenzo Vilches (2003) define a serialização como um conjunto de seqüências sintagmáticas baseado na alternância desigual: cada novo episódio repete um conjunto de elementos já conhecidos e que fazem parte do repertório do receptor, ao mesmo tempo em que introduz algumas variantes ou até mesmo elementos novos. Para ele, a repetição não significa necessariamente redundância e sim o princípio organizativo de vários sistemas poéticos.

Atualmente, nos seriados, há uma presença considerável de narrativas eletrônicas em meios digitais que se unem com as das mídias do cinema e da TV, na chamada convergência midiática. Essa convergência integra as tecnologias de telecomunicações e computação fornecendo ao telespectador informações e aplicações dos mais diferentes seriados em qualquer lugar, de qualquer rede de computadores e por qualquer canal de comunicação, através de uma interface homem/máquina, com qualidade adequada e de forma transparente.

Essa convergência emprega como principal recurso de comunicação a hipermídia, que unifica os conceitos de hipertexto e multimídia. A hipermídia possibilita a leitura não linear, ou seja, o produto não tem, necessariamente, um começo, um meio e um fim, pois se adapta às necessidades do seu usuário. Surgem aí, novos paradigmas quanto à estrutura, à linguagem e à produção dos seriados que, segundo Janet Murray (2003), não deve sofrer uma comparação direta com os já costumeiros produtos dos meios mais antigos.

De maneira geral, essas narrativas exigem uma atitude diante do vídeo mais próxima daquela que se adota ao ler um livro: atenção à narrativa, esforço para reter seus detalhes e análise recorrente do que já foi mostrado. Além disso, esses seriados têm textos, imagens, sons, vídeos e títulos em multimídia e seus conteúdos são distribuídos pela *web* e em *dvd's* com menus interativos.

Alguns seriados nacionais também se inspiram neste modelo criado e preferido pelos americanos, mas adaptam o humor e as histórias à realidade brasileira. *Os Normais, Aline, Norma e A Lei e o Crime são* alguns exemplos. Os temas destes programas são absolutamente diversos das tradicionais novelas ou

minisséries. O romance cede lugar ao cotidiano aproximando-se da realidade dos espectadores, o que provoca maior possibilidade de identificação com as personagens, os novos heróis.

Atualmente três redes nacionais produzem telenovelas: Rede Globo, Rede Record e SBT. Porém, a audiência dessas é cada vez menor, um reflexo da popularização de mídias que roubam a audiência da TV aberta - como a TV a cabo e a banda larga -, das mudanças de comportamento da população em geral e até de certa saturação do gênero.

Na realidade, a audiência na TV brasileira passa por um momento muito peculiar, afinal o aumento da importância dos meios digitais é irreversível. A explosão no uso de *blogs*, *twitters*, *podcasts* e outros formatos de mídias sociais digitais são indícios do aumento do uso de plataformas móveis, como os celulares e aparelhos do gênero. Diante desse contexto, a telenovela passa por um dos momentos de transição e renovação mais sérios de sua longa história na televisão brasileira.

Além da digitalização das tecnologias de informação e comunicação, a globalização da televisão apresenta uma nova realidade para a teledramaturgia. Nesse sentido, parcerias comerciais entre empresas de comunicação são inevitáveis visando lucro rápido e vendas internacionais. O acordo entre a Rede Record e o grupo Televisa para a produção de telenovelas e o da Rede Globo com produtoras independentes como a H2O para a produção de seriados, são exemplos desta nova realidade do setor.

Todos esses movimentos migratórios das tecnologias digitais, da televisão e da internet refletem o moderno negócio da comunicação que está afetando o imaginário tecnológico, a linguagem e o mercado cultural, as condutas dos usuários, a nova maneira de viver o espaço e o tempo que as imagens geram ao nosso redor e principalmente as formas narrativas. Tempo e espaço não têm o mesmo significado que aprendemos nas experiências comuns ou mesmo com os demais meios de comunicação.

Com as novas tecnologias observa-se um novo ritmo: o tempo se acelera e o espaço se comprime. Há uma fragmentação do espaço, encolhimento e desaparecimento do espaço público, a desintegração da comunidade urbana Enfim, o espaço se entrelaça com o tempo e se atualiza adquirindo um caráter de mobilidade, emancipando-se das restrições naturais do corpo humano.

> Em vez de átomos que ocupam espaço, esse mundo é composto por bits. Em vez de percorremos extensos corredores, no mundo digital tudo está a alguns cliques de distância. Em vez de ser do mesmo jeito para todo mundo, tudo pode ser reorganizado para cada pessoa a cada tarefa. (WEINBERGER, 2006, p.6)

Segundo Weinberger (2006), atualmente vivemos em um mundo compartilhado e construído por todos, conectados tecnologicamente em redes de amigos, de parentes, família, negócios. O processo de construção desse mundo seria caracterizado por uma ruptura dos containers do tempo e espaço, ou a 'descontainerização' da metafísica padrão. Essas modificações de espaço e tempo são largamente tributárias do ponto de vista causal das implicações das tecnologias de comunicação.

Nesse raciocínio, os conteúdos de teledramaturgia seguem a tendência de acelerar a construção cênica e vem incorporando modificações em seu formato: os merchandisings comerciais e sociais se tornaram mais uma exigência do gênero e as tramas ficaram cada vez mais complexas e cheias de personagens, algumas novelas ultrapassando a marca dos 120 personagens. Os problemas e conflitos da história são solucionados num espaço de tempo cada vez menor, exigindo dos autores criatividade para manter no ar mais de 200 capítulos.

O roteiro passa a ter um aumento substancial no número de cenas, diminuição de falas, resultando em cenas mais curtas, e o uso constante de cenas de ação em contrapartida as cenas de diálogo. Embora ainda exista o papel do protagonista, percebe-se que os outros papéis deixam de ser tão secundários e suas funções não giram exclusivamente em torno da saga do protagonista, descentralizando a trama.

Observamos o mesmo fator na direção onde as cenas são feitas com um número maior de cortes, proporcionando uma aceleração visual ao produto. Já com relação ao espaço, a TV está redimensionando as fronteiras do mesmo com relação aos enquadramentos na tela. Com a melhora na qualidade da imagem e a possibilidade de alta definição a televisão deixa de ter uma imagem chapada e, assim como o cinema, passa a ter profundidade de campo.

Interagir com tais conteúdos narrativos não mais significará simplesmente decidir entre dois ou mais finais para uma história, o telespectador poderá ter papel

ativo na programação que até então apenas assistia. Através do controle remoto, o telespectador irá interagir com a programação realizando o *Tcommerce (television commerce),* ou seja, o público terá a possibilidade de comercializar pelo controle remoto algo mostrado no programa ou novela aos quais está assistindo.

> [...] cada "máquina" tecnossocial acrescenta um espaço-tempo, uma cartografia especial, uma música singular a uma espécie de trama elástica e complicada em que as extensões se recobrem, se deformam e se conectam, em que as durações se opõem, interferem e se respondem. A multiplicação contemporânea dos espaços faz de nós nômades de um novo estilo: em vez de seguirmos linhas de errância e de migração dentro de uma extensão dada, saltamos de uma rede a outra, de um sistema de proximidade ao seguinte. (LEVY, 1998, p.23)

De acordo com Vilches (2003) os conteúdos modernos não poderão ser indiferentes a essa realidade tecnológica. Até os anos 90, produziu-se para a televisão. Agora, toda a produção multimídia é multiformato. Os seriados de televisão e a informação televisiva ou jornalística são emitidos pela internet e podem ser vistos na tela do computador e do telefone celular. Porém, ainda segundo Vilches (2003), todas essas tecnologias da comunicação não se destinarão apenas a produzir informação ou conteúdos, mas, principalmente, a gerir as relações com usuários. Desse modo, abre-se espaço para novos serviços, tais como a comunicação de dados de alta velocidade, os jogos eletrônicos, o comércio virtual, o *Vídeo On Demand (*VOD) e até a consulta a e-mail e o envio de mensagens instantâneas por meio da tela de TV, sem que seja necessário “mudar de canal” ou interromper a programação que está sendo assistida.

Na mesma linha, as emissoras também poderão enviar dados adicionais sobre a programação que está sendo transmitida, como estatísticas e informações sobre biografias dos atores, perfil dos personagens e resumo dos últimos capítulos de uma novela. Também será possível acrescentar uma pesquisa em que o telespectador eleja, por exemplo, seu personagem favorito de uma dramaturgia, com os resultados parciais sendo exibidos simultaneamente. Enfim, a transmissão digital permitirá levar aos espectadores/usuários aplicações que vão desde notícias, informações sobre saúde e programas de educação à distância até consulta a dados de imposto de renda.

Com esse panorama, a tendência da teledramaturgia é de incorporar as tecnologias de comunicação digital e todas as suas possibilidades, incluindo

interatividade, fragmentação da narrativa, simultaneidade de ações e descentralização da figura do autor, elementos que ampliam os limites da representação dramática tradicional e exploram um ambiente de comunicação ainda desconhecido, pleno de possibilidades de interação entre autores e receptores, se aproximando do experimentalismo e do discurso cinematográfico e de outras formas estéticas. Afinal, o aparelho de TV deixa de ser um terminal passivo e o espectador se torna usuário, aumentando sua possibilidade de interação com o conteúdo exibido.

1.5 Os conteúdos narrativos digitais e a interatividade

Como mostra o cenário de telecomunicações e tecnologia de informação, a TV digital aberta brasileira ainda não oferece interatividade e o Ginga, software intermediário aberto que permite o desenvolvimento de aplicações interativas para a TV digital, ainda está na fase de especificações técnicas. Ainda, de acordo com especificações técnicas, o padrão ISDB (Integrated Services Digital Broadcasting – Terrestrial), padrão japonês, tem como principal característica a mobilidade e a convergência de mídias.

Essas características descritas facilitarão com que o sistema possa ser aproveitado para um modelo de serviços e negócios que atenda a indústria cultural e por isso mesmo devem ser levadas em consideração ao se produzir um conteúdo audiovisual.

Em relação às novas narrativas, com a evolução para um meio que permita maior acessibilidade, em substituição ou complementação as antigas interfaces, pode-se observar que conteúdos lineares não se mostram mais suficientes para atender a nova demanda de aplicações. Devem-se prover recursos que permitam ir além da narrativa tradicional composta por simples ramificações. Essas obras conceituam um novo formato de narrativa dramática: o “hiperdrama”, que seria uma espécie de mosaico de dramas, uma teia de ações construída em rede de mídia digital, na qual o navegador poderia entrar e sair, interagindo com as ações propostas pelo autor.

O hiperdrama comporta várias ações simultâneas distintas, que por sua vez levam a outras ações, e outras, e outras, bifurcando-se sucessivamente.

> Várias obras buscam centrar o interesse não na ação, nem na trama com um conflito central, e tampouco na relação princípio, meio e fim, mas nas estruturas mentais. As obras não lineares, tanto na literatura como no cinema apontam para a substituição das partes ou seqüências de continuidade narrativa, para nos apresentar um mosaico, que nos devolve o tempo e o espaço numa só unidade. (VILCHES, 2003, p.158)

No contexto da Televisão Digital, a exibição de histórias interativas que possam ser criadas e guiadas pelo próprio usuário se mostra como uma boa alternativa de conteúdo interativo. E é aí que se introduz a palavra de ordem da TV Digital que permite tornar o fluxo da comunicação bi-direcional e obter *feedback* através do mesmo veículo: a interatividade.

A interatividade é um elemento essencial de todos os meios de comunicação e está associada aos produtos que buscam uma participação ativa do receptor. Ela apresenta uma grande capacidade de estruturar a percepção deste receptor a partir de fragmentos informacionais sujeitando-o a se manter atento às informações que o cerca.

Na TV, um formato interessante que potencializou a experiência interativa é a do programa “Você Decide”, criado pela Rede Globo e exportado para vários países. Outro formato é o final interativo exibido em algumas novelas, caso de “Prova de Amor”, na TV Record. Outros exemplos da presença da interatividade são os *realities shows* que têm como principal característica a votação do público através do celular e da internet.

Para compreender a relação da interatividade com a Televisão Digital é necessário primeiramente estabelecer uma diferença entre o “meio interativo” e o “conteúdo interativo”. O “meio interativo” refere-se às mídias que tecnologicamente possibilitam a intervenção do usuário nas mensagens que recebe, oferecendo a ele a escolha entre diferentes programas, possibilidade de compras diretamente pela mídia e até mesmo a escolha de diferentes caminhos para a mesma história; O “conteúdo interativo” se refere estritamente à mensagem que oferece ao usuário a possibilidade de interferir diretamente no roteiro de sua história, criando a partir de uma rede de nós um roteiro com diversos caminhos, que é montado individualmente pelo usuário durante o recebimento da mensagem, a partir de opções preestabelecidas pelo autor.

A interatividade oferece um acesso aleatório às informações e seu grau pode variar de um sujeito a outro, de um com vários, de muitos com muitos. Os novos formatos tecnológicos possibilitam níveis diferenciados de acesso e de participação, diluindo os papéis de autor e de receptor. O usuário terá a capacidade de selecionar o grau de interatividade desejado, não precisando necessariamente interagir o tempo todo, poderá apenas acompanhar a trama de modo passivo. “A interatividade é a passagem da mediação para a criação. Os usuários deixam de ser objetos de manipulação, para converterem-se em sujeitos que manipulam” (VILCHES, 2003, p.234)

Nessas narrativas interativas, a satisfação do usuário é interdependente da liberdade que lhe é concedida pelo autor. A dramatização da narrativa é planejada pelas possibilidades de opção do enredo fornecidas aos usuários. O roteiro tem de ser capaz de planejar esses estágios de experiência do usuário, pois é importante que esse interaja acreditando que suas decisões modificam a trama, enquanto que na verdade as possibilidades de ação são ajustadas previamente pelo roteiro e condicionadas às chances de associação que têm a função de produzir determinado efeito.

Nessas narrativas a participação do usuário como personagem e a interação do usuário em múltiplas histórias interativas se destacam. A narrativa permite que o usuário possa escolher, dentro do elenco de personagens, qual deseja acompanhar e aprofundar em seu enredo influenciando no fluxo principal da história.

Além disso, o usuário pode descobrir detalhes da história, como, por exemplo, saber quem é o vilão. Como há variabilidade nessas narrativas, a obra permanece aberta e a trama é tecida durante seu percurso de um modo colaborativo entre autor e espectador. No momento devido, o telespectador receberá instruções que deve realizar para dar continuidade a narrativa, caracterizando-o como um personagem da trama. Assim, o desenvolvimento da história pode assumir múltiplas combinações e o usuário tem a sensação de ser o autor e diretor da trama que participa.

Porém, neste novo conceito, deve-se observar que o usuário não é o autor da história, mas sim um interator. Na história, o interator é simultaneamente: audiência e personagem e o que ele acaba sofrendo é uma agência sobre os dados já determinados pelo autor.

> O interator não é o autor da narrativa digital, embora ele possa vivenciar um dos aspectos mais excitantes da criação artística - a emoção de exercer o poder sobre materiais sedutores e plásticos. Isso não é autoria, mas agência. (MURRAY, 2003, p.150)

Diante destes conceitos é importante ressaltar dois pontos relacionados à interatividade: primeiramente, para que essas narrativas estabeleçam linguagens específicas que explorem com eficácia e penetração todo o potencial de interação oferecido pela tecnologia, deve-se aguardar um determinado período de aprendizado e adaptação. Em segundo lugar, temos que saber que a possibilidade de interação do telespectador/usuário com o conteúdo recebido depende também dos recursos de *software e hardware* disponíveis. Para viabilizar tal nível de interatividade é necessário criar um canal de retorno. Ele pode ser estabelecido por meio da linha fixa, celular, banda larga e até tecnologias de conexão sem fio como *Wi-Fi e WiMax* embutidas no *set-top box* (caixa conversora que capta a transmissão digital e converte em sinal digital nos televisores comuns).

Dentro destas novas perspectivas de conteúdo e interface para a teledramaturgia, há de se discutir expressões como “hipertexto interativo”, “histórias não lineares”, “ficção interativa” e “narrativas participativas” e transmidiáticas no sentido dos pré-requisitos que o conteúdo deve disponibilizar para poder realmente ser chamado de interativo.

Na ficção interativa, os personagens são tratados no nível de interação com o usuário e podem ser manipulados e organizados de modo que gerem enredos parciais. Esses enredos são resultados da interação entre os personagens e o usuário. Dessa maneira, um mesmo personagem pode ser visto, em diferentes níveis de abstração, de forma totalmente diferente e o próprio usuário pode até se tornar um personagem da história que, após cada etapa da narrativa, participa selecionando as alternativas de enredos parciais mais interessantes.

Esses enredos constroem o hipertexto do seriado que, segundo Arlindo Machado (1997), seria algo assim como um texto escrito no eixo do paradigma, ou seja, um texto que já traz dentro de si várias possibilidades de leitura e diante do qual se pode escolher dentre várias alternativas de atualização.

Em relação às estruturas internas da história, deve se destacar que as situações mais interessantes que conferem dramaticidade e demandam mais atenção por parte do usuário decorrem justamente dos conflitos entre personagens

ou dos conflitos entre diferentes objetivos de um mesmo personagem que já estão criados e programados pelo autor.

Segundo Murray (2003) “os quebra-cabeças mais satisfatórios dramaticamente são aqueles que encorajam o interator a aplicar o raciocínio do mundo real ao mundo virtual”. Percebe-se que nesse novo contexto, o usuário constrói um sistema com rotas de navegação e conexões próprias. A mensagem passa a ser um programa interativo que se define pela maneira como é consultado, de modo que a mensagem se modifica na medida em que atende às solicitações daquele que manipula a trama. Essas manipulações podem se processar por meio de uma tela interativa ou interface que é lugar e meio para o diálogo. Através de instrumentos materiais (telefone, internet, controle remoto) e imateriais (linguagem de comando), o receptor se transforma em interagente e organiza sua navegação como quiser em um campo de possibilidades cujas proporções são suficientemente grandes para lhe dar a impressão de estar criando uma narrativa.

É importante observar também que, com essa crescente complexidade das tecnologias interativas, não será possível ao usuário obter uma interatividade sem a competência de domínio de códigos e linguagens que implicará em novos conceitos de entretenimento, lazer, diversão, conhecimento, aprendizado e educação.

Através deste panorama, é possível traçar um perfil das possibilidades reais dos espectadores/ usuários que poderão votar e decidir os rumos das tramas entrando no site ou por telefone, ou ainda, decidir uma opção, como o nome de uma personagem, a temática, locações, cenários, figurinos, e os rumos do roteiro durante o fluxo do enredo.

Além de todas essas inovações na história, as novas narrativas contarão com outro elemento embutido ao conteúdo digital: o *merchandising*. Ao longo dos próximos anos, serviços interativos se tornarão parte do cotidiano dos telespectadores. A nova tecnologia pode determinar uma era de compras pela TV, que hoje ocorre de forma rudimentar. Tudo aponta para uma inserção cada vez maior da propaganda em conteúdo, na narrativa propriamente dita.

Com esse novo cenário, a publicidade terá que se apropriar da linguagem digital, que embute mudanças como a possibilidade de o telespectador anular os intervalos comerciais. Não se trata, portanto, de mera evolução da imagem e dos serviços, mas de um novo modelo de inserção publicitária no qual o brasileiro terá

uma verdadeira máquina de consumo fantasiada pela emoção da interatividade nas mãos.

Entre os modelos de negócios possíveis para a publicidade está a junção da linguagem televisiva e os formatos de anúncios na internet, por exemplo, o usuário poderá interagir e acessar mais informações de um personagem de dramaturgia, em tempo real, enquanto a cena vai ao ar, podendo escolher detalhes como a marca de determinado figurino.

Assim, a Televisão digital passará a interagir com o seu público e poderá adquirir uma característica peculiar: vender produtos através de impulso, *(in store)*, o que não ocorre na Televisão convencional. Estas novas formas têm como principal característica propiciar a escolha e o consumo individualizados, em oposição ao consumo massivo e estão mais ligadas a produtos que não exigem muito planejamento e movimentam uma grande fatia do comércio mundial. A decisão da compra deve ser tomada naquele momento e naquele local.

Nestes novos modelos, o anunciante não compraria mais uma inserção por horário, mas uma inserção dentro do conteúdo - maneira eficaz de atingir um público cada vez mais segmentado. O grande desafio, portanto, está em inserir o produto a ser vendido na televisão como conteúdo e não mais como comercial publicitário.

Assim sendo, com as narrativas digitais, a propaganda se reposiciona e se esforça para permanecer atingindo o público de forma eficiente, explorando novos formatos, em meios que aproximem a empresa do público adequando a publicidade ao gosto do público-alvo específico de um produto.

Certamente para conseguir chegar a essa nova realidade, precisaremos primeiro introduzir outros tipos de recursos interativos de interesse para o desenvolvimento de novos gêneros e formatos de programas, afinal, com tantas inovações, o momento é de discussão: os gêneros acabaram ou já não são mais suficientes para dar conta dos fenômenos que estamos enfrentando?

1.6 Estratégias de Gestão

Diante desta conjuntura, percebe-se que, o grande desafio atual dos conteúdos televisivos é o de ser um produto com garantia de sucesso e que possa se adaptar as características dos mais diversos países e culturas, atendendo às necessidades econômicas e sociais, abrangendo não só a idéia central do

programa, mas sim um extenso conjunto de informações, técnicas, artísticas, econômicas, empresariais, mesclando valores universais que reproduzem, de modo criativo, os diferentes tipos de comportamentos humanos.

Enfim, o que assistiremos com a Televisão Digital possivelmente será a construção de uma verdadeira paisagem audiovisual, na qual os limites e fronteiras entre as diversas manifestações culturais estruturadas em torno da imagem em movimento aparecem dispostos de forma muito fluida e híbrida permitindo que se crie um novo formato para a teledramaturgia: o hiperseriado. “É provável que o primeiro passo na direção de um novo formato “hiperseriado” seja a estreita integração entre um arquivo digital, como um site da web e um programa transmitido pela televisão”. (MURRAY, 2003, p.237)

Certamente, uma das principais características desse hiperseriado é a de procurar novas formas de tornar a experiência de assistir televisão ainda mais atraente e divertida aliando as novas tecnologias de interação e transmissão, ampliando-se as possibilidades de expressão e relacionamento, enfim, criando novas linguagens.

Agora cada vez mais o meio é o conteúdo, a tecnologia e a linguagem. E é por tudo isso que o produtor de conteúdo audiovisual deverá pensar numa nova linguagem e não apenas em modos de produção com uma linguagem baseada na televisão convencional. Ele deve se aproximar ainda mais do telespectador fazendo com que este aprenda uma nova linguagem de uso dessa mídia.

Portanto, devemos abordar novas estratégias de gestão centradas em posturas de mercado, onde os conteúdos digitais tornam-se uma questão central, incluindo a transição da Televisão analógica para a Televisão Digital e demandas como a televisão de alta definição, *vídeo-on-demand*, *movies*, canais temáticos, *multicast* ou a distribuição do mesmo conteúdo em diferentes canais, o conteúdo da Internet na televisão, vídeo segmentados em computadores pessoais, compras e jogos interativos, guias de programação.

Porém, o grande desafio na criação e produção dos conteúdos é a agregação de valores, criação de modelos de negócio, respeito de direitos integrando oportunidades, dados dos programas de TV e compreender as receitas que estes poderão gerar levando em consideração quantas e quais espécies de “micro-nichos” de serviços são economicamente viáveis, compatíveis e aceitáveis para tal negócio.

Para tal produção, deve se respeitar as características próprias de cada plataforma, as especificidades de cada sistema digital, sua legislação, suas questões éticas e moral e a própria relação de interação com o telespectador/usuário. Dessa forma, a produção de determinados tipos de conteúdos podem ser mais ou menos atraentes.

Porém, com tantos suportes digitais sendo oferecidos, alguns questionamentos se tornam pertinentes: será que os produtores irão oferecer conteúdos para cada plataforma? Na ausência de uma massa crítica de conteúdo, os consumidores terão incentivo suficiente para comprar uma nova caixa digital ou será que vão ter de adquirir mais de um caixa para receber uma massa crítica de conteúdo atraente? Outra questão de análise se concentra na evolução dos sistemas digitais e na criação de novos modelos com características avançadas que substituem rapidamente os modelos antigos. Nesse sentido, os conteúdos criados poderão ter curto prazo de validade ou serão compatíveis com sistemas mais recentes?

Mediante tal contexto, deve se criar uma proposta de narrativas que acompanhe a evolução das novas plataformas tecnológicas. É preciso elaborar ações em todas essas mídias que sejam complementares, sem que o consumidor que optar por não acompanhar todas as vertentes fique perdido no produto principal por meio de uma linha geracional que englobe toda a cadeia produtiva para que assim possa atingir o grau de exigência de seu telespectador hipermidiático. Ou seja, para se produzir conteúdos voltados para essa nova realidade, é preciso explorar a gama de conteúdos convergentes disponibilizados, no qual as pessoas acabam indo atrás do conteúdo que mais lhe interessam e que estão relacionados com o seu cotidiano e assim, elas deixam de atuar como meros espectadores e se transformam em colaboradores.

Segundo Henry Jenkins (2008), deve se elaborar uma narrativa que se desenrola através de múltiplos suportes, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmidiática, cada meio atua naquilo 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. Sendo assim cada produto funciona como um ponto de acesso à franquia como um todo. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não

seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. A compreensão obtida por meio de diversos tipos de mídia sustenta uma profundidade e intensidade de experiências, motivando mais consumo. A redundância acabaria com o interesse do fã e provocaria o fracasso da franquia. Sendo assim, oferecer novos níveis de revelação e experiência renova a franquia e sustenta a fidelidade do consumidor. A lógica econômica de uma indústria de entretenimento integrada horizontalmente – isto é, uma indústria onde uma única empresa pode ter raízes em vários diferentes setores midiáticos – dita o fluxo de conteúdos pelas mídias (JENKINS, 2008, p.135)

Outra característica que se deve observar se refere ao consumo midiático dos novos nichos da cibercultura. Afinal, a TV e a ficção seriada estão migrando para os formatos digitais e os telespectadores têm expandido suas intervenções, seguindo o rastro das narrativas ficcionais através do ciberespaço (nos *sites* sobre telenovelas, nos *blogs*, nas listas de discussão, nas comunidades virtuais).

Outro fato que se torna relevante é a incorporação das temáticas de cidadania, inclusão social e meio ambiente na produção de conteúdos para a TV Digital contemplando as múltiplas possibilidades da convergência midiática como uma estratégia de gestão e geração de produtos de qualidade, de baixo custo. Tal incorporação implica na possibilidade de promover a formação crítica do telespectador, cumprindo com os papéis informativos, educativos, de socialização do conhecimento, de desenvolvimento sustentável, de inclusão social, cultural, de educação digital e, por fim, da hospitalidade que a Televisão Digital brasileira se propõe.

APÊNDICE B – Orçamento do episódio piloto

Foi estipulado um orçamento para cobrir os gastos de todos os núcleos envolvidos no processo de produção. Esses gastos, divididos por núcleos, englobaram todos os elementos de produção, elementos físicos (cenário objetos de cena, maquiagem, figurino, gráficos, transporte, equipamento de produção, edição fitas de áudio e vídeo) e pessoal técnico (no caso, os serviços gerais). Optou-se por acompanhar o método adotado pela maioria dos produtores de vídeo e programas de TV, que dividem o orçamento em três categorias principais, de acordo com Kellison (2007):

PRÉ-PRODUÇÃO – fase em que são feitos os levantamentos das necessidades gerais para a realização do programa. Contactar roteirista; depois de pronto e aprovado o roteiro, decupá-lo; produção e direção determinam elenco, equipe e equipamentos necessários, local de realização (estúdio ou locação externa), disponibilidade de todos envolvidos, cachês e previsão tempo de realização. Reunião com produção, direção, equipe operacional, técnica e cenografia onde sugestões e acertos serão feitos, norteando melhor as necessidades. Nesta fase, constam no orçamento custos para reuniões, reserva de hotéis, alimentação, viagens e outros custos gerais de planejamento do projeto.

PRODUÇÃO – se o produtor mapeou e explorou detalhadamente tudo o que é necessário para o início das filmagens, a fase de produção poderá ser a parte mais rápida e menos problemática do projeto. Cabe ao produtor marcar e conciliar horários dos ensaios, gravações, entrada da equipe, hora do almoço, descanso, levantamento e definição de locais, providenciarem o transporte dos participantes e equipe, conseguirem autorizações dos participantes e locais, providenciar as fitas, anotar o conteúdo das fitas gravadas, prepararem o material de edição (relatório de gravação, roteiro, decupagem) para o editor, além de outras coisas mais que apareçam no decorrer do trabalho.

PÓS-PRODUÇÃO – após o término das gravações, passa-se para a montagem do material, a edição. Ela requer, às vezes, alguns recursos como: computação gráfica, interatividade, efeitos, trilha sonora, locução e outros. Para isso, será necessário saber quais recursos o editor utilizará para que sejam contatados os

profissionais e providenciar os equipamentos. Outros fatores que envolvem pós-produção: escolha de cenas e passagem do material para a edição; habilidades e estilo do editor; remuneração do editor; ilhas de edição; mixagem de áudio; elementos gráficos; arte; animações; texto; caracteres; legendas; créditos e outros efeitos; música; narração; dublagem; efeitos de som; engenharia de som e traduções para outros idiomas se for o caso.

Previsão Orçamentária					
TV UNESP					
PROJETO *A TRIBO DE JAH*					
Orçamento da Primeira temporada - 14 episódios Tempo: 40 minutos sem intervalo cada episódio					
ESPECIFICAÇÃO	**Quantidade**	**Unidade**	**Tempo**	**Outros Recursos**	**TOTAL**
PRÉ PRODUÇAO					
EQUIPE BASE					
Diretor Geral	1	R$ 5.000,00	8 Meses - projeto		**40.000,00**
Diretor Geral de Produção	1	R$ 5.000,00	8 Meses - projeto		**40.000,00**
Diretor de Conteúdo - Autor/Roteirista de pgm interativo para TVD	1	R$ 5.000,00	8 Meses - projeto		**40.000,00**
Diretor/Produtor de programas e serviços interativos para TV Digital	1	R$ 5.000,00	8 Meses - projeto		**40.000,00**
Desenvolvedor de aplicações para TV digital - Eng. Sistemas/Tecnol.	1	R$ 5.000,00	8 Meses - projeto		**40.000,00**
Diretor de Arte, Designer de Interfaces e Arquitetura de Informações	1	R$ 5.000,00	8 Meses - projeto		**40.000,00**
Produtor Executivo		R$ 5.000,00	8 Meses - projeto		**40.000,00**
Sub-Total Pré Produção					**280.000,00**
PRODUÇAO					
EQUIPE DE PRODUÇAO					
AUDIOVISUAL					
Diretor	1	R$ 5.000,00	5 meses - projeto		**25.000,00**
Roteirista Colaborador/ Assistente	1	R$ 2.800,00	8 meses - Projeto		**17.600,00**
Assistente de Direção	1	R$ 3.500,00	5 meses		**17.500,00**
Diretor de Elenco	1	R$ 2.500,00	4 meses		**10.000,00**
Diretor de Fotografia	1	R$ 2.500,00	5 meses		**12.500,00**
Assistente de Fotografia	1	R$ 1.700,00	4 meses		**6.800,00**
Redator publicitário/internet/celular	1	R$ 2.000,00	6 meses - projeto		**12.000,00**
Especialista em meio ambiente	1	R$ 1.200,00	4 Meses - projeto		**4.800,00**

Especialista em psicologia juvenil	1	R$ 1.200,00	4 Meses - projeto		**4.800,00**
pedagogo	1	R$ 1.200,00	4 Meses - projeto		**4.800,00**
Produtor Celular, outros meios e ferramentas	1	R$ 2.000,00	5 meses - projeto		**10.000,00**
Produtor TVD	2	R$ 2.000,00	8 meses - Projeto		**32.000,00**
Produtor Web	1	R$ 2.000,00	5 meses - Projeto		**10.000,00**
Assistente de Produção	4	R$ 1.300,00	4 meses - Projeto		**20.800,00**
Produtor de Elenco/animais	1	R$ 1.700,00	4 meses - Projeto		**6.800,00**
Personagem - Protagonista	4	R$ 4.000,00	5 meses + direitos autorais		**80.000,00**
Personagem - secundários	26	R$ 1.000,00	5 meses + direitos autorais		**130.000,00**
Animais - cachê	2	R$ 750,00	5 meses + direitos autorais		**6.000,00**
elenco de apoio e figurantes	20	1 cachê	4 meses - Projeto		**15.000,00**
Figurinista	1	R$ 2.000,00	6 meses - projeto		**12.000,00**
Assistente de figurino	2	R$ 1.200,00	6 meses - projeto		**14.400,00**
Verba para figurino- 30 personagens	1 verba		Projeto		**200.000,00**
Cenógrafo	1	R$ 4.000,00	6 meses projeto		**24.000,00**
assistente de cenografia	2	R$ 2.500,00	6 meses projeto		**30.000,00**
cenotécnico	7	R$ 3.000,00	4 meses - projeto		**84.000,00**
Locações	1 verba	R$ 150.000,00	4 meses - projeto		**150.000,00**
Objetos e adereços cenográficos	1 verba	R$ 70.000,00	4 mês - Projeto		**70.000,00**
Sub-Total					**1.010.800,00**
ARTE E INTERATIVIDADE					
Designer de interatividade	1	R$ 5.000,00	8 meses - projeto		**40.000,00**
Programador de interatividade	1	R$ 5.000,00	5 meses - projeto		**25.000,00**

Web Designer	1	R$ 2.000,00	5 meses - projeto		**10.000,00**
Designer de Dispositivos Móveis	1	R$ 3.500,00	5 meses - projeto		**17.500,00**
efeitos especiais	2	R$ 3.500,00	5 meses - projeto		**35.000,00**
Animação	3	R$ 2.500,00	5 meses - projeto		**37.500,00**
Sub-Total					**165.000,00**
SOFTWARES E APLICATIVOS					
Especialista em camada de transporte e multiplexação	1	8.000,00	5 meses - projeto		**40.000,00**
Gerente de armazenamento, catalogação e indexação	1	2.500,00	5 meses - projeto		**12.500,00**
Sub-Total					**52.500,00**
SUB - TOTAL Pré e Equipe de Produção					**R$ 1.508.300,00**
EQUIPE TÉCNICA DE PRODUÇAO AUDIOVISUAL					
ESTÚDIO					
Fotógrafos/still (2) (8h/dia)	1	1.200,00	6 meses		**7.200,00**
Cinegrafista/HD	5	2.500,00	4 meses		**50.000,00**
Diretor de Operações	1	4.000,00	4 meses		**16.000,00**
Supervisor Técnico	1	3.000,00	4 meses		**12.000,00**
Diretor de Imagens	1	2.500,00	4 meses		**10.000,00**
Auxiliares de Camera	3	1.800,00	4 meses		**21.600,00**
Maquiador	3	3.000,00	4 meses		**36.000,00**
Cabelereiro	3	1.500,00	4 meses		**18.000,00**
Auxiliar de Guarda-roupa	3	1.000,00	4 meses		**12.000,00**
Iluminador	2	2.500,00	4 meses		**20.000,00**
Auxiliar de Iluminação	2	1.200,00	4 meses		**9.600,00**
Eletricista	1	1.500,00	4 meses		**6.000,00**
Contra regra	4	1.500,00	4 meses		**24.000,00**
Operador de Cabo	2	1.000,00	4 meses		**8.000,00**
Operador de travelling	1	1.800,00	4 meses		**7.200,00**
Operador de Áudio	1	1.800,00	4 meses		**7.200,00**
Técnico de Segurança	2	1.400,00	4 meses		**11.200,00**
Sub-Total					**R$ 276.000,00**
EQUIPAMENTOS					
ESTÚDIO					
Estúdio Completo com	1	10.000,00	30 diárias		**300000,00**

switcher- período de 8 horas c/ 3 câmeras HD, microfone e iluminação					
Carrinho travelling - duas curvas	1	800,00	15 diárias		**12000,00**
EXTERNA – UP					
Kit completo Câmera HD	1	2.500,00	45 diárias		**112500,00**
Kit completo Iluminação	1	2.000,00	45 diárias		**90.000,00**
Kit completo de áudio	1	3.000,00	45 diárias		**135.000,00**
Grua	1	5.000,00	7 diárias		**35.000,00**
PÓS PRODUÇÃO					
Ilha de edição não linear - período 6h/dia	**2**	1.300,00	45 diárias		**117000,00**
computores com software para efeitos especiais	2	1.200,00	40 diárias		**96000,00**
Sub-Total					**897.500,00**
SUB - TOTAL Pré, Produção e Pós					**R$2.681.800,00**
FINALIZAÇÃO					
EDIÇÃO e PÓS PRODUÇÃO					
Editor de Pós-Produção não linear NS I 6h/dia	2	400,00	45 diárias		**36000**
ARTE					
Computação Gráfica / interferências	1	verba	projeto		**8000,00**
Video designer	1	2.500,00	4 meses		**10000,00**
Editor de Arte	1	2.500,00	4 meses		**10000,00**
ÁUDIO					
Produção sonora	1	verba	projeto		**15000,00**
SOFTWARES E APLICATIVOS					
SOFTWARES E APLICATIVOS	1	verba	projeto		**100.000,00**
Sub-Total					**179.000,00**
SUB - TOTAL Pré, Produção e Finalização					**R$ 4.369.100,00**

AUTORAÇÃO E PROGRAMAÇÃO					
Desenvolvimento do design e autoração	1	2.500,00	5 meses		**12.500,00**
Design: projeto da visualização e da audição	1	2.000,00	5 meses		**10.000,00**
Arquitetura de Informações	1	2.000,00	5 meses		**10.000,00**
Estruturação dos links entre as telas	1	2.000,00	5 meses		**10.000,00**
Sub-Total					**42.500,00**
SUB – TOTAL					**R$ 4.411.600,00**
DISTRIBUIÇÃO e PROMOÇÃO					
Coordenador de Imprensa	1	verba	Projeto		**10.000,00**
Gerente de Marketing	1	verba	Projeto		**17.500,00**
Publisher de produtos multimídia (áudio x vídeo e aplicações convergentes)	1	verba	Projeto		**8.000,00**
Chamadas para transmídia	1	verba	Projeto		**50.000,00**
Autoração dos DVDs/CDs	1	verba	Projeto		**70.000,00**
Sub-Total					**155.500,00**
SUB - TOTAL					**R$ 4.567.100,00**
GERENCIAMENTO E MANUTENÇÃO					
ADMINISTRAÇÃO					
Gerente Administrativo	1	3.333,00	8 meses		**26.664,00**
Gerente Financeiro	1	3.000,00	8 meses		**24.000,00**
Contabilidade	1	1.800,00	8 meses		**14.400,00**
Gerente Jurídico - gerenciador de Direitos Autorais	1	3.000,00	8 meses		**24.000,00**
Material de Produção	1	verba	projeto		**8.000,00**
Alimentação Produção	1	verba	projeto		**30.000,00**
Verba Extra/produção	1	verba	projeto		**20.000,00**
Transporte Equipe	1	verba	projeto		**10.000,00**
Motorista com unidade móvel	2	1.500,00	8 meses		**24.000,00**
Verba Administrativa	1	verba	projeto		**10.000,00**
Sub-Total					**191.064,00**

EQUIPE SUPORTE ON LINE					
provedor	1	verba	projeto		**10.000,00**
Sub-Total					**R$ 4.768.164,00**
ENCARGOS SOCIAIS					
TAXAS		16%			**154.040,00**
IMPOSTOS		20%			**192.550,00**
Sub-Total					**346.590,00**
TOTAL GERAL					**R$5.114.754,00**

Observação:

Como ainda não foi definido o período em que a série será produzida, o custo inicial apresentado será, obviamente, objeto de reavaliação em determinados momentos da produção, por parte de pessoas-chaves da equipe, para discutir questões como o cumprimento das metas da série e conflitos de interesse com os patrocinadores, por exemplo.

APÊNDICE C – Cronograma de trabalho

A produção audiovisual e os conteúdos interativos da série serão desenvolvidos de forma integrada pela equipe ao longo de oito meses, de acordo com o seguinte cronograma:

CRONOGRAMA PROJETO

"A Tribo de JAH"

ETAPAS	MÊS 1				MÊS 2				MÊS 3				MÊS 4				MÊS 5				MÊS 6											
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. PRÉ-PRODUÇÃO																																
2. PRODUÇÃO																																
3. FINALIZAÇÃO																																
4. AUTORAÇÃO E PROGRAMAÇÃO																																
5. DISTRIBUIÇÃO																																
6. VEICULAÇÃO																																

Referências

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE EMISSORAS DE RÁDIO E TELEVISÃO. Disponível em: <http://www.abert.org.br/n_clipping_2.cfm?noticia=110842>. Acesso em: 23 de dezembro de 2008.

ASSOCIAÇÃO LATINO AMERICANA DE INVESTIGADORES DE COMUNICAÇÃO. <http://www.alaic.net/alaic30/ponencias/cartas/COMUNICACION_Y_EDUCACIO/ponencias/GT6_8KISKIN.pdf>. Acesso em: 20 de outubro de 2009.

BLOG DO RIO DE JANEIRO. Disponível em: <http://riodejaneiro.spaceblog.com.br/64449/RIO-CAPITAL-BRASILEIRA-DO-AUDIOVISUAL/>. Acesso em: 23 de dezembro de 2008.

BAUMAN, Zygmunt. **Globalização: as conseqüências humanas.** São Paulo: Jorge Zahar, 1998.

BALOGH, Anna Maria. **O discurso Ficcional na TV.** São Paulo, EDUSP, 1993.

BARBOSA FILHO, André; CASTRO, Cosette. **Comunicação digital: educação, tecnologias e novos comportamentos.** São Paulo: Paulinas, 2008.

BUSTAMANTE, Enrique (coord.). **Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación**. Barcelona: Gedisa editorial, 2003.

BECKER, Valdecir; MONTEZ, Carlos. **TV Digital Interativa: Conceitos, Desafios e Perspectivas para o Brasil**. Florianópolis: Ed. UFSC, 2005.

BELLUZZO & GOBBI (Orgs.). Manual **para apresentação de trabalho de conclusão de curso de mestrado**. Bauru: UNESP, 2010.

BRITTOS, V.C. Televisão, concentração e concorrência no capitalismo contemporâneo. In*:* V.C. BRITTOS. (Org.), **Comunicação na fase da multiplicidade da oferta**. Porto Alegre: Nova Prova, 2006.

CASTELLS, M.. **A sociedade em rede:** a era da informação: economia, sociedade e cultura. São Paulo: Paz e Terra, 2007.

CONVERGÊNCIA DIGITAL. Disponível em: <http://www.convergenciadigital.com.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=20143&sid=54>.Acesso em: 15 de outubro de 2009.

COSTA, M. Cristina C. **O gancho da telenovela** - análise estética e sociológica. Pesquisa financiada pela FAPESP de 1997 a 1999.

COSTA. **A cultura Digital.** São Paulo: Publifolha, 2003.

CRUZ, Renato. **TV digital no Brasil**: tecnologia *versus* política. São Paulo: Editora Senac, 2008.

FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO DE BAURU – FAAC. Disponível em: < www.faac.unesp.br>. Acesso em: 30 de julho de 2010.

GARNHAM, Nicholas. "**La economia política de La comunicación – El caso de La televisión"**. Telos. Madri: Fundesco, n.28, dez.-fev. 1991. Cuaderno central (economia de La información y La comunicación). P.68-75.

GOSCIOLA, VICENTE. **Roteiro para Novas Mídias – do game a TV interativa**. São Paulo: SENAC, 2003.

HOINEFF, Nelson. **TV em Expansão**. Rio de Janeiro: Record, 1991.

HOINEFF, Nelson. **A Nova Televisão.** Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1996.

IBOPE. Disponível em: <http://www.ibope.com/conectmidia/>. Acesso em: 20 de dezembro de 2009.
INTERCOM. Disponível em: <www.intercom.org.br>. Acesso em: 30 de julho de 2010.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência.** São Paulo: Editora Aleph, 2006.

JESUS, Antonio Carlos. Formação de Recursos Humanos para a Televisão Digital, UNESP, 2008.

JOLY, Ana Vitória Brandão. Programação Educativa destinada à Televisão Interativa, 2003.

JORNAL O POVO. Disponível em: <http://www.opovo.com.br/opovo/vidaearte/832596.html>. Acesso em 29 de janeiro de 2009.

JOVEM PAN. Disponível em: <http://jovempan.uol.com.br/blogs/parabolica/tag/novelas/page/2/>. Acesso em: 29 de janeiro de 2009.

JUSBRASIL. Disponível em: <http://www.jusbrasil.com.br/noticias/14080/tv-digital-deve-aumentar-em-80-milhoes-numero-de-aparelhos-no-pais-diz-ministro>. Acesso em 02 de outubro de 2009.

KELLISON, Catherine. **Produção e direção para TV e vídeo**: uma abordagem prática. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

KERCHOVE, Derrick. **A Pele da Cultura.** Lisboa: Relógio D'Água, 1997

LEMOS, André. **Anjos Interativos e Retribalização do Mundo. Sobre Interatividade e Interfaces Digitais**. In: Tendências XXI. Lisboa: 1997.

LÉVY, Pierre, **As tecnologias da inteligência:** o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

LÉVY, Pierre. **O Que é Virtual?.** São Paulo: Ed. 34, 1998.

LOPES, Ma Immacolata Vassallo de, BORELLI, Silvia Helena Simões e RESENDE, Vera Rocha. **Vivendo com a telenovela:** mediações, recepção, teleficcionalidade. São Paulo, Summus, 2002.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério.** São Paulo, Senac, 2000.

MINISTÉRIO DA CULTURA. Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/site/2008/06/25/telenovelas-e-tv-digital-o-que-o-mundo-fez-com-betty-a-feia/>. Acesso em 29 de janeiro de 2009.

MINISTÉRIO DA CULTURA. Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/site/2008/03/05/as-industrias-de-conteudos-digitais-na-america-latina/>. Acesso em: 15 de outubro de 2009.

MINISTÉRIO DAS COMUNICAÇÕES. **Política para adoção de tecnologia digital no serviço de televisão.** Brasília, 2003.

MURRAY, Janet H**.Hamlet no Holodeck**: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço. Tradução Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. Editora UNESP, ITAÚ Cultural, 2003.

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

OBSERVATÓRIO DA IMPRENSA. Disponível em: <http://www.observatoriodaimprensa.com.br/artigos.asp?cod=340ASP011>. Acesso em: 23 de dezembro de 2008.

OBSERVATÓRIO DO DIREITO À COMUNICAÇÃO. Disponível em: <http://www.direitoacomunicacao.org.br/novo/content.php?option=com_content&task=view&id=1678>. Acesso em: 06 de maio de 2009.

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia de televisão.** São Paulo: Cia das Letras, 1998.

PUC-RIO. Disponível em: < www.telemidia.puc-rio.br>. Acesso em: 30 de julho de 2010.

POZZER, Tadeu César. **Um sistema para geração, interação e visualização 3D de histórias para TV interativa.** Rio de Janeiro. 2005. 235F. Tese (doutorado programa de pos graduação em informática) - PUC Pontifícia Universidade Católica, Rio de janeiro, 2005.

PROJETO LÍDERES. Disponível em: < www.projetolideres.com..br>. Acesso em 30 de julho de 2010.

REDE GLOBO DE TELEVISÃO. Disponível em: <http://oglobo.globo.com/tecnologia/mat/2009/05/18/nativos-digitais-ja-estao-

dominando-mundo-transformando-forma-como-ser-humano-se-comunica-755911408.asp>. Acesso em: 10 de janeiro de 2010.

REDE RECORD DE TELEVISÃO. Disponível em: <www.rederecord.com.br>. Acesso em: 30 de julho de 2010.

RICHIERI, Giuseppe. **"Sobre La convergência entre telecomunicaciones y televisión"**. In: Dia-Logos de La comunicación. Lima: n.36, ago, 1993. p.31-47.

SANTANA, Camila Lima S. e. **Adolescência e mídias digitais: considerações iniciais sobre a cultura digital e a educação.** In: II Seminário Jogos eletrônicos, educação e comunicação: construindo novas trilhas, 2006, Salvador. II Seminário Jogos eletrônicos, educação e comunicação: construindo novas trilhas, 2006.

I SEMINÁRIO INTERNACIONAL SOBRE INCLUSÃO E PRODUÇÃO DE CONTEÚDOS DIGITAIS INTERATIVOS. Palácio do Itamaraty, Brasília, DF, 2008.

II SEMINÁRIO REGIONAL SOBRE INCLUSIÓN, REDES Y CONTENIDOS DIGITALES INTERACTIVOS. Palácio do Itamaraty, Brasília, DF, 2008.

SOUZA, Edvaldo, de. **Sangue Azul: a nobre narrativa digital**. Trabalho de conclusão de curso - Projeto Experimental. Bauru, 2006

TELA VIVA. Disponível em: <http://www.telaviva.com.br/revista/187/capa.htm>. Acesso em: 29 de janeiro de 2009.

UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ. Disponível em: <http://www.utp.br/interin/artigos/artigo_dossie_eduardo.pdf> . Acesso em: 20 de outubro de 2009.

UOL. <http://idgnow.uol.com.br/internet/2009/10/06/conteudo-e-o-protagonista-da-era-da-convergencia-de-midias/>. Acesso em: 20 de outubro de 2009.

VILCHES, Lorenzo. **A migração digital.** São Paulo, Edições Loyola, 2003

WEINBERGER, Davis. **A nova desordem digital**: os novos princípios que estão reinventando os negócios, a educação, a política, a ciência e a cultura. Rio de Janeiro: Campus, 2007.