

## Linguagem audiovisual e interfaces

Por Regis Alvim Junot, em 11/06/2007.

A digitalização das transmissões de TV proporcionará a inserção de um novo recurso na programação: a interatividade. Do ponto de vista do telespectador, a interação com o conteúdo televisivo se dará através de interfaces gráficas sobrepostas ao vídeo, cujas funções serão acionadas por botões no controle remoto. A relação do *layout* da interface com o vídeo pode ser *overlay* (onde a interface cobre apenas parte do vídeo), redimensionamento (onde o vídeo é redimensionado para um tamanho menor e se torna um elemento dentro da interface) ou cobertura total (onde a interface cobre totalmente o vídeo, tornando-o invisível). Dessas três opções, duas (*overlay* e redimensionamento) podem ter influência direta na linguagem audiovisual.

Com o *overlay* ficam mais evidentes os problemas estéticos no vídeo. Se as imagens forem captadas com planos de enquadramento mais fechados, serão grandes as chances de um ator ou apresentador ter parte do rosto coberto pela interface. Em muitas situações, além de gerar um ruído visual, a interface poderá causar a perda de informações relevantes do conteúdo do vídeo, dificultando a compreensão da narrativa.

Nesse contexto, a produção televisiva deve adotar uma linguagem de vídeo que considere as eventuais interações do telespectador, nos momentos em que a interatividade estiver disponível. Nesses momentos, devem ser evitados os planos de enquadramento mais fechados e deve ser utilizada uma composição de cena que deixe espaço para a exibição das interfaces.

No entanto, seja por questões técnicas ou por vontade própria, um grande número de telespectadores provavelmente vai apenas assistir TV, sem interagir. Portanto, o espaço deixado para a exibição das interfaces no vídeo, deve ser preenchido por cenários e elementos de segundo plano que proporcionem equilíbrio à imagem, respeitando a chamada “regra dos terços” e evitando uma eventual poluição visual. Assim, o conteúdo poderá ser absorvido por todos os telespectadores (passivos e interativos) da forma mais natural possível.

Com o redimensionamento do vídeo, o que fica mais evidente é o design da interface. O vídeo é redimensionado para um tamanho menor e se torna um elemento dentro de uma “janela” na interface, que por sua vez ocupará toda a tela e também conterá outros elementos gráficos como painéis, ícones, menus, botões, legendas e textos.

Nesse caso, se as imagens forem captadas com planos de enquadramento mais abertos, algumas informações visuais que compõem a narrativa poderão ficar minúsculas na janela de vídeo. Esse contexto exige a utilização de planos de enquadramento mais fechados e uma composição cênica que facilite a compreensão da narrativa.

A relação de aspecto (*aspect ratio*) do vídeo é um fator que trará implicações adicionais. Tudo indica que transição da TV analógica para digital no Brasil poderá levar décadas. Com isso, outro enorme desafio nesse período será o de produzir um conteúdo que permita a melhor visualização possível, tanto em televisores com tela *Widescreen* (na proporção 16 por 9) como em televisores com tela convencional (na proporção 4 por 3).

A produção de uma obra audiovisual com recursos interativos, considerando inúmeras variantes e implicações, requer novas habilidades e competências dos profissionais do meio televisivo. Entre as funções mais exigidas nesse novo contexto, podemos destacar o diretor de fotografia e o designer de interfaces como peças fundamentais, que deverão trabalhar de forma integrada.