

INTERFACES E LINGUAGENS PARA O DOCUMENTÁRIO

TRANSMÍDIA

Interfaces y lenguajes para el documental transmedia

Denis RENÓ¹ – denis.porto.reno@gmail.com

Periodista y documentalista, maestro y doctor en Comunicación Social por la Universidad Metodista de Sao Paulo (Brasil)

BIBLID [(2172-9077)6,2013,204-225]

Fecha de recepción del artículo: 10/05/2013

Fecha de aceptación definitiva: 20/05/2013

Introdução

Pioneiro na história do audiovisual e conhecido como filme de realidade ou imagens do povo, esse formato narrativo tem como capacidade a construção, ou representação, da realidade, levando ao espectador informação e conhecimento, o que pode significar emancipação cultural e social.

Porém, o documentário viveu momentos diversos em sua trajetória, acompanhados de formatos narrativos e de técnicas diversas de linguagem, assim como objetivos diferentes que justificavam e/ou provocavam essas formas de fazer. Também foram direcionados por correntes teóricas e artísticas diferentes para esses formatos, inclusive de maneira paralela ao cinema de um modo geral, que foram de certa maneira justificados pelo desenvolvimento tecnológico naquele momento. Os irmãos Lumière apresentaram o documentário ao mundo a partir de uma narrativa pura, inclusive sem definir o próprio gênero, a própria existência, ao registrar na obra “L’Arrivée d’un Train en Gare de la Ciotat” [Chegada do Trem na Estação de la Ciotat] a chegada do trem à estação francesa (Renó, 2012). Naquelas sessões, os presentes “interagiram” com o trem de maneira real, provocando pânico nos presentes.

¹ Postdoctor por la Universidad Complutense de Madrid (España) y por la Universidad de Aveiro (Portugal), profesor asociado del Programa de Periodismo y Opinión Pública de la Universidad del Rosario (Colombia) y profesor permanente del Programa de Maestría en Periodismo de la Universidad Estadual de Ponta Grossa (Brasil).

Num segundo momento do documentário, e com um olhar tanto tecnológico como de criação de linguagem, o russo Dziga Vertov apresentou “O homem com a câmera” como uma sequência de imagens construída a partir da montagem, que naquele momento passou a ser uma tendência difundida pela escola russa. Sua proposta foi a reconstrução da realidade (ou da ficção, como ocorre no cinema que conhecemos) a partir da combinação de imagens (Renó, 2011), tendo como base conceitual a experiência desenvolvida por outro russo, Lev Kuleshov (Renó, 2011), em sua obra “A mulher ideal”, que apresentava uma sequência de enquadramentos e imagens para demonstrar uma mulher considerada perfeita para o realizador. A mulher de Kuleshov nunca existiu, pois foi construída pela combinação de partes de várias mulheres.

Numa mesma evolução tecnológica, Jean Rouch produziu obras como “Le maitre fous”, onde atua com uma câmera de mão e som direto, ou seja, registrou em vídeo de maneira simultânea ao registro do áudio. Na obra, Rouch participa de uma cerimônia espiritual de uma aldeia africana e registra o transe de um dos participantes de tal maneira que parecia estar em transe com ele. Nascia naquele momento uma linguagem estética denominada como câmera-olho, linguagem de produção possibilitada pelo dispositivo “portátil” e pela capacidade de registrar som e imagem ao mesmo tempo, o que era fundamental para transmitir essa sensação de realidade.

Com a chegada da tecnologia VHS e em seguida o sistema digital, as mudanças do documentário passaram a representar experiências inovadoras e interessantes. O baixo custo desses dispositivos, em comparação com a película de sal de prata, possibilitou obras como “O prisioneiro da grade de ferro”, de Paulo Sacramento, construída a partir da edição de imagens gravadas por presidiários reclusos na então Penitenciária do Carandiru, em São Paulo. Sacramento reuniu um total de 120 horas de imagens gravadas pelos presos e a partir disso criou um roteiro para a montagem final. Trata-se de uma obra que tem como coautores os presos cinegrafistas.

Porém, em nenhum desses momentos a mudança no que diz respeito a linguagem foi tão expressiva como depois da web 2.0, onde os cidadãos passaram não somente a produzir, como também a distribuir os conteúdos produzidos. Uma significativa parcela dessas produções foi realizada a partir de

telefones celulares e/ou câmeras fotográficas amadoras. Com essas inovações de tecnologia e linguagem surge uma nova linguagem comunicacional: a narrativa transmídia. A partir dela, tornou-se necessário estudar, experimentar e interpretar os resultados da utilização da narrativa transmídia para a construção de documentários.

Outra importante mudança na nova ecologia dos meios (Renó, 2013b) refere-se ao modelo de exibição destes conteúdos a partir de dispositivos móveis, onde o contato tátil com o conteúdo realiza propostas apresentadas inicialmente por Norbert Wiener (1954) e posteriormente por Marshall McLuhan (2005), para quem os meios de tecnologia eram extensão do nosso corpo. Com telas tácteis, não só temos essa extensão como também podemos dispensá-las, “colocando as mãos” no conteúdo disponível. Porém, essas mudanças provocam uma nova preocupação no campo midiático: interface.

Esse artigo apresenta, a partir de discussões teóricas e de resultados práticos obtidos através de um experimento-piloto, informações sobre como pode ser concebido um documentário transmídia e quais os parâmetros de interface que tal produto deve oferecer. Para tanto, são considerados resultados apresentados anteriormente sobre documentário interativo (Renó, 2011) e outros resultados obtidos com o documentário “Galego-português”, produzido totalmente a partir de um iPad 2. Neste processo de produção considero desde a concepção da obra a partir do roteiro até a edição de vídeo, áudio e foto, além da própria produção do material. Somente a montagem da página, realizada em HTML5, foi desenvolvida a partir de um computador convencional.

Espero, a partir desse estudo, oferecer aos produtores de documentários que buscam uma excursão pelo mundo da narrativa transmídia orientações e critérios para que tal produção atenda aos princípios desse tipo de linguagem, frequentemente confundida com a estratégia crossmedia.

Crossmedia é transmídia? Não

Antes de desenvolver esse estudo e de compreender um pouco mais sobre documentário transmídia, é fundamental detectar as diferenças entre

crossmedia e transmídia, considerados sinônimos por alguns, ainda que sejam definições diferentes utilizadas para fins diversos.

Cross-media é um termo que significa a transmissão de um mesmo conteúdo por plataformas diferentes, como comenta e alerta Henry Jenkins (2001) para evitar as confusões conceituais frequentes. Vicente Gosciola (2012) também atenta a essa diferença conceitual, apontando que tal estratégia comunicacional é comumente adotada em processos de marketing, onde os resultados mercadológicos são a ambição principal.

Diferente do cross-media, a narrativa transmídia é uma linguagem contemporânea desenvolvida pela sociedade a partir dos processos e ambientes interativos e que tem como característica a difusão de mensagens distintas, a partir de plataformas diversas, por redes sociais e ambientes facilitadores de retroalimentação e em dispositivos móveis (Renó; Flores, 2012). De maneira mais simples, mas também explicativa, Vicente Gosciola (2012: 9) define narrativa transmídia como “uma história expandida e dividida em várias partes que são distribuídas entre diversas mídias, exatamente aquelas que melhor possam expressar a sua parte da história”. Enquanto a estratégia cross-media distribui a mesma mensagem em multiplataforma, a narrativa transmídia oferece mensagens distintas, ainda que relacionadas, em ambiente multiplataforma.

Entretanto, alguns teóricos seguem deslizando nessa diferença conceitual, possivelmente por se tratar de facilitar as coisas, ou de não reconhecer as diferenças. Andreas Veglis (2012) considera que cross-media é, de maneira simples, “a produção de qualquer conteúdo (notícias, música, texto e imagens) por mais de uma plataforma de mídia (por exemplo, impressão, web e TV) dentro da organização mesma mídia”, não importando se a transmissão é da mesma mensagem ou se transmitem distintas mensagens. Tal junção de termos também é realizada por Indrek Ibrus e Carlos Scolari (2012), para quem uma estratégia cross-media é também conhecida como narrativa transmídia, ou seja, são sinônimos. E declaram isso de maneira contundente logo na introdução da obra. Na realidade, são termos parecidos, mas diferentes. Isso é o mesmo que considerar hipertexto, uma definição cunhada por Ted Nelson (Landow, 2009) o mesmo que hipermídia, definido assim por George Landow

(2009). São parecidos e relacionados de alguma maneira, mas diferentes, ainda que confundidos com certa frequência.

Tal confusão entre narrativa transmídia e cross-media pode ser explicada por uma falta de conhecimento ou de desenvolvimento do tema, ou de ambas justificativas. Na realidade, tanto cross-media como transmídia são, ainda que o primeiro uma estratégia e o segundo uma linguagem, consideravelmente incipientes no que diz respeito ao estudo e à sua aplicabilidade. A estratégia cross-media é adotada pelo marketing com certa moderação, pois um deslize pode provocar perdas econômicas. A narrativa transmídia é uma linguagem frequentemente aproveitada por conteúdos de entretenimento, mas ainda pouco adotada por jornalistas, talvez por desconhecimento, mas provavelmente por um perfil conservador existente nas redações (como pudemos presenciar com a chegada da internet, por exemplo, quando os jornais eletrônicos limitavam-se a reproduzir suas versões impressas).

Porém, na academia, comportamentos conservadores são pouco justificados, pois neste espaço podemos (e devemos) experimentar, além de descobrir o que já foi feito e interpretar suas características e diferenças. O que acontece, especificamente no caso da narrativa transmídia, é que por ser um tema de considerável relevância nos dias atuais, pois se trata de uma linguagem, e não uma técnica, todos querem entrar nesse tema.

Elizabeth Gonçalves (2012), destacada estudiosa brasileira no campo de comunicação e linguagem, apresenta uma definição simples, mas esclarecedora, sobre o transmídia capaz de pôr fim às confusões com a estratégia comunicacional cross-media e sua estrutura multiplataforma. Para ela, “esse conceito ‘multi’ vem sendo substituído, na atualidade, pelo conceito ‘trans’, que implica na contaminação, na transferência, na influência e na participação direta no conteúdo”. (Gonçalves, 2012: 20)

O que é interface

Nossa vida é construída através de interfaces entre nós e os objetos que nos rodeiam. Nossas relações interpessoais são mediadas por interfaces humanas. O conhecimento é transmitido a partir de interfaces. Apesar dessa nossa

relação cotidiana com a interface, tal linguagem comunicacional é pouco explorada, como se fosse pouco atraente, um limbo onde poucos pesquisadores se arriscam a caminhar em busca de explicações e/ou interpretações.

Ainda que seja um limbo, a interface é fundamental em quase todos os processos humanos, especialmente na comunicação, e da mesma maneira na representação da notícia, onde o conteúdo midiático é muito intenso, diversificado. A interface é o primeiro contato que o usuário tem com o conteúdo midiático; ela media o conteúdo e o usuário, num processo de tradução da mensagem original para uma linguagem humana e cognitiva. No campo da tecnologia, interface significa “dispositivo capaz de assegurar o intercâmbio de dados entre dois sistemas (ou entre um sistema informático e uma rede de comunicação)” (Scolari, 2004: 39).

Em realidade, a interface é fundamental para a comunicação contemporânea, especialmente, mas não exclusivo, para as mídias digitais, onde uma diversidade de informações e possibilidades compartilha um mesmo espaço composto por luz, som, movimento e atualmente as sensações tácteis.

Interface existe no painel do carro, onde estão os comandos e as informações. Existe no controle remoto da televisão ou de um sistema de som. Existem nas gondolas dos supermercados para uma melhor comercialização dos produtos, inclusive com conceitos semióticos de transmissão da informação. Finalmente, existe na tela do computador ou de smartphones e tablets, onde o conteúdo é distribuído para que o usuário tenha uma melhor e mais atraente navegação. Mas é importante reconhecer os limites da tecnologia e do público e, com isso, escolher e construir interfaces que promovam o “diálogo” entre o usuário e o conteúdo. Especializado nos estudos sobre o tema, Lev Manovich (2005: 120) propõe o termo “interface cultural” para descrever a interface entre o home, o computador e a cultura; são as formas em que os computadores exibem dados e permite a relação cognitiva com eles. Para o autor, a interface cultural é “a interface entre o homem, o computador e a cultura: são as maneiras em que os computadores apresentam os dados culturais e nos permitem relacionar-nos com eles” (Manovich, 2005: 120). No entanto, para Manovich (2005: 113):

Em termos semióticos, a interface do computador funciona com um código que transporta mensagens culturais sobre uma diversidade de meios de comunicação. Onde usamos a internet, tudo o que existe de acesso - texto, música, vídeo, espaços navegáveis - atravessa a interface do navegador e, em seguida, o sistema operacional.

Sobre os modelos de interface, Lev Manovich apresenta algumas possibilidades para uma utilização específica. Os modelos apresentados por Manovich (2005: 103) são interface de árvore, escalabilidade, simulação, interface de imagem e imagem da interface de instrumento. O modelo principal, interface arbórea, consiste na distribuição das possibilidades de ramificações "da árvore" através de nós neurais (Manovich, 2005: 87).

O autor desenvolve seu estudo sobre linguagens em conteúdos digitais, mas com uma preocupação no campo digital, especificamente sobre a arquitetura de distribuição do conteúdo na tela do computador, de maneira intensa e menos presente no campo dos processos cognitivos. Naturalmente, Manovich apoiou parte de seus olhares nos conceitos da semiótica, especialmente sobre a cultura humana, mas não oferece discussões específicas sobre as sensações a partir de interfaces, o que teria muita relação com a semiótica.

Quem, de alguma maneira, imergiu nas sensações em processos visuais foi o filósofo austríaco Rudolf Carnap (2003), que em seu mais importante, e inacabado, estudo – Aufbau – discutiu o que recuperamos neste estudo para compreender as interfaces: recordações de semelhança. Essa teoria propõe que semelhanças observadas em ambientes visuais provocam recordações relacionadas a sensações. Isso é comum em processos de interface, por exemplo, em espaços onde a relação com o consumo é visível. Nesse caso, podemos apontar como exemplos as páginas de comércio eletrônico, que em alguns casos lembram a uma loja real, uma livraria com estantes de livros ou mesmo o carro de compras que o cliente pode “completar” com os produtos escolhidos. Isso é o que os autores definem como “experiência de compra”.

Esse recurso é explicado pelas ideias de Rudolf Carnap (2003), que as define como experiências elementares (*Elementarerlebnisse*), ou também como *exel*. Em seguida, o autor oferece conceitos de qualidade da semelhança em níveis sensíveis e cromáticos no campo audiovisual, a partir das seguintes categorias: auditiva, olfatória, tátil e cenestésica, todas elas relacionadas ao espaço-tempo físico. E complementa: “Isto [essas definições de conceitos] parece justificar a asseveração de que as emoções sentidas (...) realmente se encontram no mesmo nível das sensações” (Carnap, 2003: 133).

O autor, em 1963, apresenta uma discussão sobre linguagens empregadas para provocar as recordações de semelhança, e para ele deveríamos reformular linguagens para tanto. Para ele, era fundamental “uma reformulação das definições como regras de operação para um procedimento construtivo aplicável por qualquer um, seja um sujeito transcendental kantiano ou uma máquina de computador” (Carnap, 1963: 18). Rudolf Carnap já vislumbrava essa necessidade de reformulação para o que estava por ganhar força nos processos comunicacionais, verdadeiramente estranho para os seres humanos no que diz respeito a processos e construções cognitivas no campo da comunicação. Para ele, inclusive, a interface do computador (ainda que precária naquele momento e limitada a usos militares e acadêmicos) carecia de definições melhores de classes. Segundo Carnap (1963: 18), “nós encontraremos como classes sensoriais não somente as classes das qualidades visuais, as qualidades auditivas, as qualidades térmicas, etc., mas também as das emoções”, que podemos encontrar nas recordações de semelhança. E também defende que a emoção é construída a partir de um agrupamento de qualidades, e não somente uma isolada (Carnap, 1963: 93).

Mas Rudolf Carnap não desenvolve suas ideias isoladamente. O autor dialoga com Charles Saunders Peirce, considerado o pai da semiótica, para quem “a consciência ocupa essencialmente um tempo: e o que é presente na mente em qualquer instante ordinário é o que é presente durante um lapso no instante em que isso ocorre. Então, o presente é metade passado e metade futuro” (Peirce, 1999: 322). Ou seja, o que sentimos é um pouco o que já vivemos e outro tanto que esperamos viver.

Tais recordações de semelhança estão presentes nas interfaces dos tablets e dos smartphones de tela tátil, ou seja, são trabalhadas diversas sensações, ao mesmo tempo, como propõe Carnap. Além disso, pelo fato de se utilizar princípios de toque dos dedos como extensão do corpo, como propõe McLuhan (2005), a sensação obtida é real, ainda que por um espaço virtual.

Lev Manovich (2005) também propõe olhares direcionados a uma interface que seja familiar. Para o autor: “A linguagem das interfaces culturais se compõem em grande parte de elementos de outras formas culturais que já resultam familiares” (Manovich, 2005: 121). Com isso, percebemos uma relação direta com o que Rudolf Carnap propõe em *Aufbau*, ou seja, as recordações de semelhança, de certa maneira, também são consideradas por Lev Manovich.

O autor também constrói uma relação entre as linguagens dos computadores e das interfaces culturais, presentes não somente neste dispositivo, mas também nele. Para Manovich (2005: 125):

Se os computadores utilizam o texto como metalinguagem, as interfaces culturais, por sua vez, herdaram os princípios da organização textual que tem desenvolvido a civilização humana durante sua existência. Um desses princípios é a página.

A página do computador é a interface que buscamos ao entrar em contato com seu conteúdo e ao aproveitar suas ferramentas. Trata-se de um espaço de construção cognitiva em que a interface é a principal ferramenta de linguagem.

Porém, entre as diversas propostas sobre interface que podemos encontrar, há uma que oferece um interessante equilíbrio entre conceitos cognitivos e conceitos semióticos: a interface semio- cognitiva, desenvolvida por Carlos Scolari (2004) em sua tese de doutorado e posteriormente apresentada em seu livro *Hacer Clic*. Nesse estudo, o pesquisador argentino apresenta alguns conceitos sobre a interface a partir de olhares da psicologia, mas também entrelaça essas ideias com a semiótica e com os processos cognitivos. Para tanto, oferece a proposta de que uma interface de qualidade deve reunir em

seu espaço dois fatores: a transparência e a interpretação, ou seja, a interface deve ser transparente, como defendem os semióticos e os psicólogos, mas também deve proporcionar a construção cognitiva a partir de sua existência, ou seja, o usuário deve sentir a interface, ainda que não a veja. Esse diálogo cognitivo entre o usuário e o conteúdo é importante, saudável e frutífero. Para o autor:

A concepção protética das interfaces ganhou consenso entre os investigadores e designers em forma paralela à difusão dos sistemas operativos com uma interface user-friendly. O verdadeiro problema com a interface – escreve Donald Norman, um dos pais da moderna ciência cognitiva – é que ‘se trata de uma interface (...). Eu não quero focalizar minha atenção na interface, eu quero concentrar-me em meu trabalho.’ (Scolari, 2004: 24)

Scolari ainda complementa explicando que Donald Norman propõe isso para que o usuário possa dedicar-se à atividade oferecida pela interface, e não em compreendê-la. O autor complementa com a reflexão de que a preocupação com a transparência tem suas origens na valorização da usabilidade automática, natural por parte do usuário. Para complementar a ideia, cita uma definição do psicólogo Giuseppe Mantovani (1995: 65 apud Scolari, 2004: 25), que aborda o tema em seus estudos, ainda que estas ideias sirvam somente para uma construção de sua tese sobre a interface semio-cognitiva.

As tecnologias que funcionam bem têm a característica de desaparecer, de confundir-se com o entorno em vez de atrair a luz dos refletores; a atenção do usuário deve concentrar-se naquilo que quer fazer, não no instrumento. Quando comemos, nossa atenção se concentra na comida e não no garfo, a menos que o garfo se dobre ou se rompa.

Porém, logo adiante em seu estudo, Scolari define essa ideia de interface transparente como uma utopia do designer de interfaces. Segundo ele, “a interface, como qualquer outro lugar onde se verificam processos semióticos, nunca é neutra ou ingênua. (...) A interação com as máquinas digitais está longe de ser uma atividade automática, natural e transparente” (Scolari, 2004: 27).

Para justificar a crítica com relação ao tradicional conceito de interface transparente, Carlos Scolari (2004: 74) propõe uma ideia de interface semi-cognitiva, e para tanto apresenta quatro modelos básicos:

1. Metáfora instrumental: a relação entre o usuário e o conteúdo digital é da manipulação dos objetos virtuais na tela (de comunicação do usuário para a tela);
2. Metáfora superficial: a relação entre o usuário e o conteúdo digital ocorre a partir do reconhecimento de objetos virtuais existentes na tela (comunicação do computador para o usuário);
3. Metáfora de conversação: a relação entre o usuário e o conteúdo digital ocorre a partir do diálogo entre eles (o usuário e a troca de informações objeto virtual para a navegação);
4. Metáfora espacial: o usuário interage com outro usuário e também com o conteúdo digital (por exemplo, a comunicação virtual, entre duas ou mais pessoas, um processo de comunicação P2P (entre pessoas), processos de conectivismo (Renó: 2012), processo e conteúdo de jornais reconstruídos por usuários em processos de coautoria).

Para apoiar essas ideias, Scolari produziu um esquema que compara visualmente as quatro metáforas de interface:

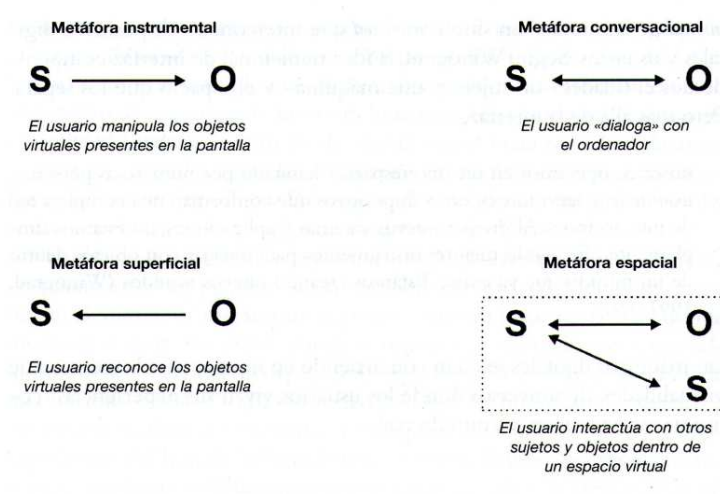


Imagem 01 - Metáfora da Interface (Scolari, 2004: 74)

A interface conversacional é a que proporciona o diálogo entre o usuário e o computador, em uma via de mão dupla. Porém, essa interface pode ser eficaz ou não, dependendo de seu grau semio-cognitivo. Para tanto, podemos comparar a interface de um computador de sistema operacional Windows, pouco eficaz no diálogo entre o sistema e o usuário, com a de um computador com o sistema operacional Mac OS, considerado um eficiente modelo no quesito visual.

Há, ainda, más interfaces para ambientes interativos onde o usuário deveria dialogar com o conteúdo oferecido de maneira simples e direta, mas não consegue por uma falta de construção cognitiva. Como exemplo dessas interfaces podemos visualizar a interface do canal TELETEXTO, da TVE – Televisão Espanhola (Espanha), em 2011. Com conteúdo limitado, mas interativo, a tela de acesso possui uma interface obsoleta, nada cognitiva nem semiótica, ainda que seja da metáfora conversacional.

Porém, dentre as quatro metáforas propostas pelo autor, a que adotamos na internet em espaços eficazes é, sem dúvida, a espacial, que propõe o diálogo entre espaços reais-virtuais (Augé, 2007) e dois ou mais usuários. Esse tipo de metáfora está presente no cotidiano, por exemplo, em páginas interativas como a rede social Facebook (criticada pelos usuários em uma de suas recentes modificações de interface) e o sistema de comunicação interpessoal

instantânea Skype, que possui fácil manuseio de seus comandos, ainda que em alguns momentos ofereça certa dificuldade.

Ainda no campo das metáforas, consideramos a espacial como a ideal para o jornalismo transmídia, pois nesse espaço é necessário oferecer, além do diálogo entre o usuário e o conteúdo de maneira interativa, também o diálogo entre usuários para promover a possibilidade de circulação por redes sociais. Porém, além disso, é fundamental considerar a estrutura do conteúdo em si (como propõe Lev Manovich) e as recordações de semelhança propostas por Rudolf Carnap. Dessa maneira, aproximamos o conteúdo do usuário de maneira semio-cognitiva, como finaliza Carlos Scolari.

Mas é fundamental discutir as possibilidades apresentadas pelo audiovisual no campo da comunicação. As narrativas audiovisuais são as mais potentes formas de construção midiática por sua capacidade de reproduzir o real da maneira mais completa. Segundo Ricardo Bedoya e Isaac León Frias (2003), o audiovisual é fiel à realidade, pois mescla em uma mesma mensagem as informações cognitivas de uma imagem da realidade (som, luz, áudio, movimento, cor), podendo, inclusive, ampliar o espaço comunicacional para o extracampo.

Essa explicação de Bedoya e Frias é interessante para compreender o poder da televisão, que para McLuhan (2005) é um importante meio de comunicação. Ainda que o autor canadense tenha declarado isso em 1964, tal ideia segue viva e válida, ainda que em um declínio de audiência desde a chegada da internet, definida por Vilches (2003) como a nova televisão.

Mas o audiovisual assume importâncias maiores que as defendidas por Bedoya, Frias e Vilches. Segundo Lev Manovich (2005: 138), “em poucas palavras o que antes era cinema agora é interface entre o homem e o computador”. Atualmente o audiovisual navegável (interativo) é uma linguagem natural (Renó, 2011), assim como outros tipos de linguagem (Jakobson, 2003), mas com um poder maior de sensibilização dos cidadãos. Entretanto, precisamos pensar na interface.

Documentário: do tradicional ao transmídia

O documentário viveu trajetórias diferentes desde seu surgimento. Em realidade, o documentário existe antes mesmo do cinema em si. Documentar algo para recontar surgiu com as exposições foto-documentais, onde o autor oferecia, além das fotografias em si, a reconstrução de cenários semelhantes aos da expedição, assim como manequins mostrando as roupas e os costumes dos documentados e, em alguns casos, perfume do lugar, mostra da alimentação e até performance para reviver o que foi presenciado e registrado pelas imagens estáticas das fotografias. Era uma diversidade discursiva que oferecia informação e entretenimento.

As primeiras produções do cinema foram marcadas por registros do real. Em realidade, ao produzir “L’Arrivée d’un Train en Gare de la Ciotat” [Chegada do Trem na Estação de la Ciotat] os irmãos Lumière buscaram o máximo de realismo na recepção da obra. Para Henri Gervaiseau (2006, p. 8), “O enquadramento escolhido produz um extraordinário efeito de profundidade de campo e dá às pessoa reunidas no Grand Café a sensação estupefacente, quase tátil, de que o trem vai passar por cima delas”. Com o tempo, essa necessidade de reconstruir o real até mesmo no processo de recepção deixou de ser uma necessidade; a preocupação foi substituída pela reconstrução do real a partir de informações reais por atores reais (como exemplo as obras “Nanuk, o esquimó”, “O homem de Aran” e “Night Mail”), seguidos de obras onde a informação era real (“Crônicas de um verão”), onde o relato é real (“Cabra marcado para morrer”) até chegar ao documentário contemporâneo, onde a experiência cinematográfica é real, não importando se existem atores ou não, se a história é verdadeira ou falsa, se os personagens oferecidos não passam de ficção ou se a linguagem adotada segue os princípios do documentário ou se inovam para o campo de outros gêneros audiovisuais, como a ficção (“FilmeFOBIA”), o policial (“33”) ou a comédia (“Ilha das Flores”).

Porém, nesse processo evolutivo do documentário surge um desafio tanto para o produtor como para o espectador: o documentário interativo. Uma obra que ofereça informações verdadeiras sobre algo a partir de imagens reais e por uma emancipação social e cultural, mas que ao mesmo tempo, construa isso sobre uma plataforma interativa, onde os espectadores (que passam a ser

chamados de coautores) podem escolher, senão o final, ao menos a ordem dos fragmentos. Para tanto, Renó (2011) desenvolve o documentário interativo “Bogotá atômica”, que apresenta essas possibilidades sem perder o plot da história. Trata-se de uma obra emancipatória, pois aborda as diferenças de expectativa de estrangeiros ao chegarem em Bogotá, em 2008, e suas novas impressões após conhecer a cidade. A obra foi dividida em oito fragmentos e disponibilizada numa plataforma onde o usuário tinha o poder de redefinir os fragmentos (ou seja, reeditar, num nível simples da atividade) e obter uma nova história, ainda que com as mesmas informações e impressões. Trata-se de contar a mesma história a partir de diferentes maneiras, em realidade 40.320 maneiras diferentes.



Imagem 02: Interface documentário interativo “Bogotá Atômica” (2009).

Mas o desafio de se construir narrativas interativas deixou de ser rapidamente o mais interessante. Com a web 2.0, a sociedade contemporânea desenvolveu uma nova linguagem narrativa que seria adotada para diversos campos da comunicação (interpessoal, publicitário, de entretenimento, empresarial, jornalístico, educacional). Surge, então, um novo desafio para o documentário: adotar essa nova linguagem na construção de obras com igual poder de emancipação social e cultural. O documentário passa a enfrentar, ou a se adaptar, à narrativa transmídia.

Ainda que pareça algo novo, o documentário transmídia surge parcialmente antes do documentário convencional. As exposições fotodocumentais que falamos no começo deste tópico, levavam características do transmídia. Como definido anteriormente neste capítulo, narrativa transmídia é uma linguagem que oferece mensagens independentes, mas complementares, a partir de diferentes plataformas, por estruturas navegáveis (interativas), com a condição de distribuir esses conteúdos e retroalimentá-los por redes sociais, e se possível por dispositivos móveis. Essas definições surgem por Vicente Gosciola (Renó & Flores, 2012) e são compartilhadas por Henry Jenkins (2009). De igual maneira, aqueles documentários fotográficos ofereciam algo de transmídia. Eram múltiplos e independentes discursos (foto, cenário, vestimenta, comida, dança, etc), independentes entre si, e navegáveis (ainda que a navegação fosse realizada fisicamente, e não em um ambiente virtual, como propõe Gosciola). Entretanto, com o advento do digital e dos dispositivos móveis essa transmídiação passou a existir de maneira expressiva, real, e poucas obras documentais tentaram aventurar-se nesse ambiente.

A aventura transmídia em Galego-português

O documentário transmídia é ainda uma experimentação, apesar das diversas discussões futuristas a respeito, e carece de estudos mais profundos antes de se consolidar como algo existente. Entretanto, alguns sinais já foram manifestados neste sentido por parte de produtores e teóricos da comunicação audiovisual.

Uma das manifestações interessantes é uma série de obras produzidas pela National Geographic para sua página. Com a obra “The greenhouse effect”², ainda que de maneira limitada, a National Geographic já oferece características da narrativa transmídia, com distribuição em redes sociais, a possibilidade de navegar por diversos conteúdos produzidos em plataformas distintas.

² Disponível em <http://environment.nationalgeographic.com/environment/global-warming/gw-overview-interactive/>. Acesso em 09/05/2013.

O formato adotado pela National Geographic é semelhante às exposições de expedições de aventura realizadas no final do século XIX, como comentamos em tópicos anteriores deste texto. A diferença é que agora a NatGeo adota como espaço de exposição a internet e a distribuição do conteúdo exposto é construído a partir de caminhos a serem percorridos de maneira digital, hipertextual, ainda que ofereça uma construção cognitiva composta por conteúdos em multiplataforma como a técnica anterior.

Uma experiência que me parece atender aos parâmetros da narrativa transmídia é o documentário Galego-português³, produzido especialmente para o desenvolvimento desta pesquisa. Mais que desenvolver um texto com aportes teóricos possivelmente apropriados para essa modalidade comunicacional, como desenvolvem outros teóricos, proponho uma experimentação do formato pensado para atender a essa demanda de produção.

O documentário galego-português apresenta como conteúdo a relação entre as culturas galega e portuguesa não somente através do idioma, ainda que esse seja o maior laço existente entre as duas culturas, mas também uma relação histórica e geográfica que une um país (Portugal) com uma comunidade autônoma (Galícia), como definem os espanhóis. Para tanto, foi desenvolvido um conteúdo multiplataforma in loco nas cidades de Santiago de Compostela (Galícia), Covilhã (Portugal), Aveiro (Portugal) e Porto (Portugal) com o objetivo de estabelecer, a partir da coleta e reconstrução de informações, algo em comum entre as duas culturas irmãs. A produção de todo o documentário foi realizado totalmente a partir de um iPad geração 2, desde o pré-roteiro até a finalização, inclusive a produção da crônica, o tratamento das imagens e a edição de áudio e vídeo. Apenas a montagem da página foi realizada a partir de um computador, pois tanto a aplicação thinglink.com (utilizada para construir a imagem matriz com links) como a aplicação wix.com (utilizado para a construção da página em si) são incompatíveis com iPad no campo de edição.

³ Disponível em <http://www.denisreno.wix.com/galegoportugues>. Acesso em 09/05/2013.



Imagem 03: Interface do documentário transmídia “Galego-português” a partir de um iPhone.

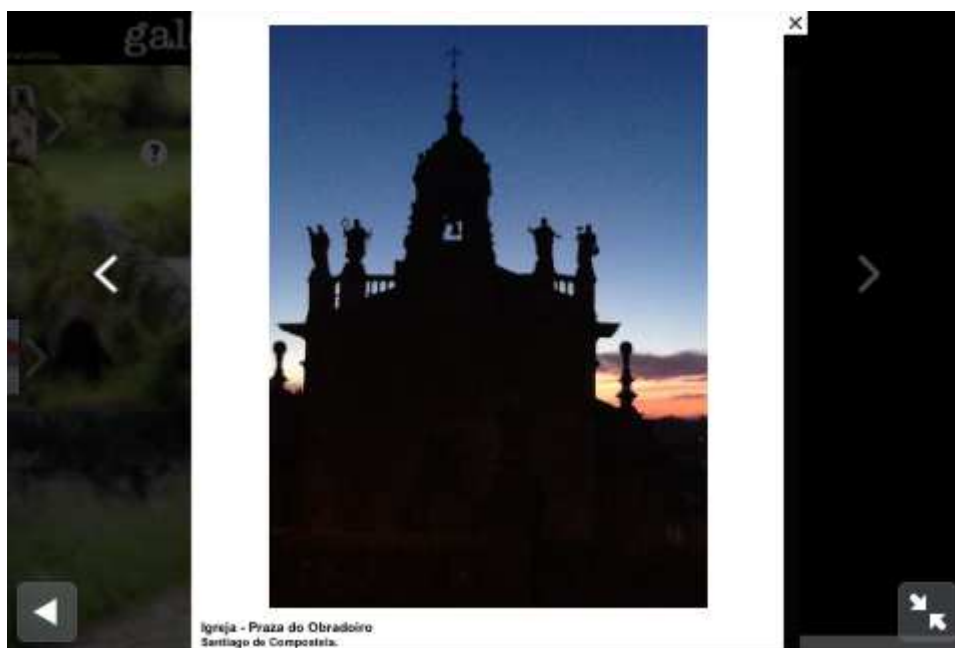


Imagem 04: Foto do documentário transmídia “Galego-português” a partir de um iPhone.

A interface desenvolvida é composta por uma única base para a oferta dos links de navegação, sem barra de rolagem. O usuário escolhe, através do toque nos ícones qual conteúdo quer conhecer, entre eles o vídeo em si (produzido de maneira linear), um acervo de fotos, dois mapas com informações geopolíticas sobre a região, tanto atualmente como no período em

que parte de Portugal pertenceu ao então Reino da Galícia. Também são oferecidas nessa página ícones com informações gerais sobre Portugal e Galícia, um link para a crônica (publicada em meu blog), dois ícones de entrevistas em áudio, um comic de fotos sobre a relação entre as duas culturas e quatro ícones de músicas da Galícia e de Portugal. Essa formatação da interface adota como imagem de fundo uma ponte localizada na região da Galícia (imagem de autoria própria) alterada a partir de recursos oferecidos pela aplicação Adobe Photoshop Express para iPad. A ideia de manter o conteúdo em uma única página e adotar uma estética essencialmente sem barra de rolagem tem como base ideias de Renó (2013a).

Cada conteúdo oferecido é complementar, mas independente. Posso me contentar com uma simples leitura da crônica ou uma navegação pelas fotos e o mapa, enquanto escuto as músicas oferecidas, ou não. Também posso somente assistir ao vídeo ou escutar as entrevistas em áudio, complementando (ou não) o processo cognitivo com uma apreciação ao comic desenvolvido. Também posso fazer tudo isso ao mesmo tempo, ou decidir navegar por parte de todo esse conteúdo. Por fim, posso comentar ou distribuir a partir das redes sociais.

A publicação da crônica em um blog também segue a tendência transmídia, já que o blog é uma rede social onde os leitores assumem o papel de coautores se considerarem viável, comentando e transformando o texto original com esses comentários. Como define Paul Levinson (2012), convivemos com “novos novos meios”, onde o usuário é um consumidor midiático que produz conteúdo. Essa é uma característica que defino como a nova ecologia dos meios (Renó, 2013b), onde as mudanças são expressivas e a participação cidadã nos processos comunicacionais passou a ser decisiva na consolidação das narrativas presentes.

Conclusão

Essa pesquisa, de caráter exploratório e contemplada por um experimento-piloto, consolida o documentário transmídia como algo possível e viável de se realizar, ainda que tenha suas dificuldades particulares, além das

tradicionalmente reconhecidas para a construção de uma narrativa documental. Entretanto, também se reconhecem vantagens expressivas para o documentário a partir do momento em que essa possibilidade narrativa amplia a participação cidadã.

O documentário transmídia, mais que uma narrativa construída por conteúdos reais (sem entrar no mérito e/ou na discussão do papel do gênero documentário como contador de verdades), possibilita uma real participação do usuário não somente na navegação pelos conteúdos multiplataforma oferecidos, mas também a partir da distribuição desses conteúdos pelas redes sociais. A partir do momento em que temos um conteúdo disponibilizado pelo próprio usuário pelas redes sociais (conteúdos esses sujeitos a processos de interpretação, retroalimentação e circulação) consolidamos uma verdadeira participação cidadã nessa narrativa, anteriormente considerada como propriedade exclusiva do autor.

A interface é fundamental para a construção de uma narrativa transmídia a partir do gênero documentário, pois seu conteúdo será absorvido com a navegação desde um único espaço visual. Os conceitos desenvolvidos sobre interface sustentam a criação de espaços onde a recordação de semelhança e a interface arbórea são justificadas para a construção de tais estruturas, como se comprova a partir da produção-piloto aqui apresentada.

Obviamente, ainda há o que se desenvolver para consolidar o subgênero documentário transmídia. Entretanto, sua existência já é uma realidade, a cada momento ampliada por novas produções e inovadoras narrativas, onde a interatividade é um fator fundamental e a navegação a partir de dispositivos móveis é uma necessidade.

Referências bibliográficas

- Bedoya, Ricardo; Frías, Isaac León (2003). *Ojos bien abiertos: el lenguaje de las imágenes en movimiento*. Lima: Fondo de Desarrollo Editorial.
- Carnap, Rudolf (2003). *The logical Structure of the World*. Chicago: Open Curt (tradução de Rolf A. George).

Carnap, Rudolf (1963). "Intellectual autobiography". In P.A. Schilpp. *The philosophy of Rudolf Carnap. The library of Living Philosophers*. Chicago: La Salle Open Court.

Cortina, Adela. "Ética de los medios y construcción de ciudadanía". In OCLACC-UTPL (2008). *Comunicación, ciudadanía y valores: re-inventando conceptos y estrategias*. Loja: Livraria e Editora Padre Reus.

Gillmor, Dan (2005). *Nós, os média*. Lisboa: Editorial Presença.

Gonçalves, Elizabeth Moraes "Da narratividade à narrativa transmídia: a evolução do processo comunicacional". In Campalans, Carolina; Renó, Denis; Gosciola, Vicente (2012). *Narrativa transmedia: entre teorías y prácticas*. Bogotá. Editorial Universidad del Rosario.

Gosciola, Vicente. "Narrativa transmídia: conceituação e origens". In Campalans, Carolina; Renó, Denis; Gosciola, Vicente (2012). *Narrativa transmedia: entre teorías y prácticas*. Bogotá. Editorial Universidad del Rosario.

Ibrus, Inderk; Scolari, Carlos "Introduction: Crossmedia innovation?" In Ibrus, Inderk; Scolari, Carlos (2012). *Crossmedia innovations: Texts, Markets, Institutions. Frankfurt, Main, Berlin, Bern, Bruxelles, Nova Iorque*, Oxford: Peter Lang Press.

Jenkins, Henry (2009). *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph.

Jenkins, Henry (2001). *Convergence? / Diverge*. Technology Review. p.93. Disponível em <http://web.mit.edu/cms/people/henry3convergence.pdf>. Acesso em 05/02/2013.

Levinson, Paul (2012). *New new media*. Nova Iorque: Pinguim.

Manovich, Lev (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Buenos Aires: Paidós Comunicación.

Mcluhan, Marshall. (2005). *Os meios de comunicação como extensões do homem (understanding media)*. São Paulo: Cultrix, 18ª ed. (original de 1964).

Nichols, Bill (1997). *La representación de la realidad*. Barcelona: Paidós.

Renó, Denis
Interfaces e linguagens para o documentário transmídia

Renó, Denis (2013a). *Touch hiperjornalismo: interfaces interativas para o jornalismo transmídia*. Tese de pós-doutoramento – Universidade de Aveiro, Portugal. 111 páginas.

Renó, Denis (2013b). *Discussões sobre a nova ecologia dos meios*. Tenerife. Editora ULL.

Renó, Denis (2012). *Documentário em novas telas*. Tenerife. Editora ULL.

Renó, Denis (2011). *Cinema interativo e linguagens audiovisuais interativas: como produzir*. Tenerife. Editora ULL.

Renó, Denis; Flores, Jesús (2012). *Periodismo transmedia*. Madrid. Fragua editorial.

Scolari, Carlos (2004). *Hacer clic: hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Barcelona: Gedisa.

Veglis, Andreas (2012). *From Cross Media to Transmedia Reporting in Newspaper Articles*. *Publishing Research Quarterly*, Volume 28, (4), pp. 313-324.

Vilches, Lorenzo (2003). *A migração digital*. São Paulo: Loyola.

Wiener, Norbert (1956). *Cibernética e sociedade – o uso humano de seres humanos*. São Paulo. Cultrix (ed. Original).