

NARRATIVA PARA O CIBERESPAÇO E A ADAPTAÇÃO DO JORNALISMO

Priscila Costa Dourado (IC) e Carlos Eduardo Sandano Santos (Orientador)

Apoio: PIVIC Mackenzie

RESUMO

Esta pesquisa tem como principal objetivo investigar e analisar as características e o desenvolvimento das narrativas feitas para a *internet*. Indagando com isso, as ferramentas digitais das quais o Jornalismo pode se apropriar, a proposta é observar os potenciais e apontar as oportunidades para que esta prática se adapte de fato ao ciberespaço, como um meio de comunicação. Ao explorar uma forma narrativa que seja mais cabível ao ambiente em que está inserido, como a transmídia e o documentário interativo, o jornalista assume um papel de mediador social diante do excesso informativo. Em vista disso, a investigação é complementada por meio da análise de dois estudos de caso, no intuito de indicar o que está em desenvolvimento. *Rota 66: A Confissão*, do jornal *O Estado de S. Paulo*, foi o produto midiático brasileiro escolhido, por conta da importância de se perceber como o Jornalismo nacional tem se desenvolvido no ambiente virtual. E por sua vez, *Welcome to Pine Point*, da *NFB* e dos *The Googles*, traz como perspectiva o documentário interativo, outra forma de desenvolvimento narrativo, que ajuda a identificar qual a importância da aplicação das características narrativas específicas para usar da *internet* como o veículo de disseminação das histórias.

Palavras-chave: Narrativa. Jornalismo. Comunicação.

ABSTRACT

This research has as main objective to investigate and analyze the characteristics and the development of the narratives made for the internet. Inquiring with it, the digital tools that Journalism can appropriate, the proposal is to observe the potentials and to indicate the opportunities for this practice to adapt in fact to the cyberspace, as a means of communication. By exploiting a narrative form that is more appropriate to the environment in which it is inserted, such as transmedia and interactive documentary, the journalist assumes a role of social mediator in the face of informational excess. In view of this, the investigation is complemented by the analysis of two case studies in order to indicate what is in development. Route 66: The Confession, of the newspaper O Estado de S. Paulo, was the brazilian media product chosen,

because of the importance of perceiving how national journalism has developed in the virtual environment. And in turn, Welcome to Pine Point, of the NFB and The Googles, brings as a perspective the interactive documentary, another form of narrative development, which helps to identify what the importance of applying the specific narrative characteristics to use the internet as the vehicle for spreading the stories.

Keywords: Narrative. Journalism. Communication.

1. INTRODUÇÃO

A narrativa feita para o ambiente virtual é uma forma de desenvolvimento comunicacional e estratégico sobre a qual o jornalismo tem buscado se debruçar. Isso porque, as aprendizagens teóricas permitem que se aplique às narrativas não ficcionais o que torna mais atrativa cada uma dessas narrativas, a adaptabilidade ao meio e à plataforma virtual.

Desenvolvida por meio de vários gêneros, essa narrativa tem ganhado espaço graças ao processo de convergência das mídias e aos novos papéis assumidos por emissores e receptores diante da informação.

Visando principalmente a adaptação ao ciberespaço, essa forma destaca o que McLuhan já afirmava em seus estudos, as mídias digitais abriram espaço para o desenvolvimento de novos ambientes comunicacionais capazes de atuar “sobre os nossos sistemas nervosos e nas nossas vidas sensoriais, modificando-os por inteiro” (MCLUHAN; STAINES, 2005, p. 129).

Não sendo uma simples adaptação, por se apoiar no desenvolvimento narrativo como primeiro passo, essas narrativas são essencialmente conceitos que se adequam às noções de espaço e tempo deste século, em vista da expansão perceptiva e cognitiva de nossos cérebros (SANTAELLA, 1996, p.13).

Um dos pontos fundamentais sobre as características e o desenvolvimento dessas histórias é a complexificação da narrativa já que, em um espaço de cada vez mais informação, a *internet* se torna “um meio para um fim” (MARTIN, 1997 apud SAAD, 2003, p. 52).

Esse fim é justamente o ponto de transformação da função do jornalista que, ao invés de ser um *gatekeeper*, torna-se um mediador qualificado. Com esse papel, a mudança da prática jornalística é inevitável, uma vez que se assume não somente uma outra relação com o receptor, mas também, uma nova forma, diante de um cenário alterado da comunicação contemporânea.

A perspectiva trazida ao centro dessa discussão, com a observação sobre essas narrativas, é que a ampliação do fazer jornalístico, em um espaço como a *internet*, conduz ao aumento do impacto das narrativas (JUNIOR; BAZAN, 2013, p.31).

Seus vários gêneros, como os dois investigados nos estudos de caso (narrativa transmídia e documentário interativo), permitem inferir que essa ampliação do fazer jornalístico e, mais ainda narrativo, perpassam pela compreensão da importância desse fenômeno e de que o modo de se comunicar com as mídias digitais é diferente de tudo que já foi visto até hoje.

Além de se debruçar sobre os aspectos que compõem essa narrativa com o auxílio de diversos autores, como Murray, Morin, Jenkins, Eco e Medina, esta pesquisa observa dois produtos, *Rota 66: A Confissão*, do jornal *Estadão*, e *Welcome to Pine Point*, da NFB e da dupla *The Googles*.

Os estudos de caso são ferramentas investigativas de extrema importância na composição do resultado do projeto. Por meio deles, infere-se sobre a aplicabilidade de algumas das características das narrativas feitas para o ciberespaço, ressaltando-se com isso o impacto do uso desses recursos no desenvolvimento de cada um dos objetos analisados.

2. DESENVOLVIMENTO DO ARGUMENTO

Em vista da pretensão de análise e observação das narrativas feitas para o ciberespaço e dos estudos de caso que evidenciem a aplicabilidade destes recursos, o argumento é separado em dois momentos: **características narrativas e estudos de caso**.

2.1 CARACTERÍSTICAS NARRATIVAS

A narrativa no ciberespaço comporta características próprias que a tornam uma forma única e fundamentalmente nova em relação às outras estruturas até então desenvolvidas. Foi com seu surgimento que noções antigas de espaço e tempo se alteraram profundamente. No entanto, estudiosos como Jenkins afirmam que essas dimensões atingiram inclusive o “modo como consumimos esses meios” (JENKINS, 2009, p.44).

De certa forma, esse *modus* é também resultante da convergência dos meios, um processo complexo para o qual os conteúdos não estão mais restritos a serem absorvidos por um único e exclusivo meio.

Matrix, por exemplo, é uma obra cinematográfica do fim dos anos 1990 que, de acordo com Jenkins (2009, p.137), “é entretenimento para a era da convergência”, ou seja, é um conteúdo característico do ciberespaço, isso porque evoca a interatividade e a imersão como princípios fundamentais para se compreender e agregar à narrativa, “integrando múltiplos textos para criar uma narrativa tão ampla que não pode ser contida em uma única mídia”.

Esses princípios fundamentais aparecem de forma mais aprofundada na obra de Janet Murray, autora de *Hamlet no Holodeck*. Em seus estudos, ela afirma que os ambientes digitais são compostos de quatro características fundamentais, que se aglomeram em torno de dois

princípios-chave para o ciberespaço, que são essenciais na concepção dessas narrativas pensadas para o espaço virtual.

Ambientes digitais são procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos. As duas primeiras propriedades correspondem, em grande parte, ao que queremos dizer com o uso vago da palavra interativo; as duas propriedades restantes ajudam a fazer as criações digitais parecerem tão exploráveis e extensas quanto o mundo real, correspondendo, em muito, ao que temos em mente quando dizemos que o ciberespaço é imersivo. (MURRAY, 2003, p.78, grifo nosso)

Dispondo dessas duas propriedades aglomeradas, **imersão e interatividade**, o mediador social permite ao interator a possibilidade de inverter o fluxo emissor-receptor, uma vez que, estudiosos como Martín-Barbero afirmam que o processo de comunicação não é unidirecional. Segundo o estudioso,

A luta contra o pensamento único acha assim um lugar estratégico não só no politeísmo nômade e descentralizador que mobiliza a reflexão e a investigação sobre as mediações históricas do comunicar, mas também nas transformações que atravessam os *mediadores socioculturais*, tanto em suas figuras institucionais e tradicionais – a escola, a família, a igreja, o bairro –, como nos novos atores e movimentos sociais emergentes que, como as organizações ecológicas ou de direitos humanos, os movimentos étnicos ou de gênero, introduzem novos sentidos do social e novos *usos sociais* dos meios. (BARBERO, 2008, p.20)

À medida que surgem, conforme o estudioso, esses novos mediadores socioculturais e usos sociais dos meios, a prática jornalística toma outros rumos comunicacionais. Se amparados nos estudos de Cremilda Medina, esses caminhos apontam para um profissional, além de um mediador sociocultural, capaz de

Inverter a relação sujeito-objeto do técnico em informação de atualidade para a relação sujeito-sujeito do mediador social (...) em que se queimam as certezas, as rotinas profissionais, o ritmo mecânico do exercício jornalístico. (MEDINA, 2003, p.40)

Essa inversão de perspectiva facilita a compreensão de que a transformação da narrativa dentro do ciberespaço é um processo mais amplo e complexo, que encontrou sustentação nas possibilidades das tecnologias digitais.

Cada novo sentido humano estimulável significa, na prática, a possibilidade de ampliação das formas do fazer jornalístico e aumento do impacto sensorial da história narrada, e cada nova experiência necessariamente traz consigo uma nova ordem de reações entre a narrativa e a audiência. (JUNIOR; BAZAN, 2013, p.31)

A **ampliação do fazer jornalístico** achou esse espaço na *Internet*, um lugar onde a reprodução de um meio para o outro não encontra espaço, por conta da maré informativa e devido à ruptura da concepção de isolamento dos meios em “suas próprias e distintas funções e seus mercados” (JENKINS, 2009, p.38).

Na realidade, essa perspectiva mais aberta às narrativas e interatores, próprios ao ciberespaço, influi numa prática jornalística em que atuam “parâmetros externos, informados pela recepção ativa dos leitores” (MEDINA, 2003, p.38).

A recepção ativa desse leitor é a perspectiva de que ele é também um elemento importante quando se considera o processo da comunicação, de forma que o “desafio [de integrar as mídias] parece ser descobrir qual meio é adequado para contar cada parte da história, qual forma ele pode dispor o conteúdo para **prender a atenção do leitor**” (GASPAR MARTINS, 2015, p.16, grifo nosso).

Essa preocupação significa, sobretudo, o desenvolvimento de uma narrativa contemporânea que utilize formas específicas de linguagem para contribuir na valoração da prática jornalística.

Os jornalistas surgem em cena como comunicadores que possuem (podem possuir) qualidades epistemológicas especificadas para organizar múltiplas camadas de significação em narrativas organizadas. Inserindo essa premissa no cenário contemporâneo, visualiza-se nesta “promoção da conversação pública” a diferença valorativa e epistemológica entre o fluxo contínuo de informações nos meios digitais e o trabalho jornalístico - e, ainda de modo ainda mais específico, da mediação realizada desde valores jornalísticos daquela executada por valores objetivados nos códigos digitais. (SANDANO, 2015, p.125)

A narrativa contemporânea, conceito da obra de Medina, sintetiza “a prática do repórter” como a de “um mediador social dos discursos da atualidade” (MEDINA, 2003, p.34), capaz de elaborar no contexto do ciberespaço, narrativas mais complexas a partir da interação de diversos elementos.

Abordando em sua pesquisa, os vários fatores e práticas que levam até a transformação desse jornalista em mediador social, a autora fala da própria emergência da comunicação sob o “signo da interação social transformadora” para a qual “qualquer experiência interativa semeia tempestades na **visão de mundo estratificada** das profissões modernas” (MEDINA, 2003, p.45, grifo nosso)

Essa visão estratificada lembra um antigo conceito, a ser aplicado de forma mais intensa nas narrativas para o ciberespaço, a complexibilidade da natureza humana. “É sobretudo uma forma de entender o processo de aquisição do conhecimento como rede de infinitas possibilidades e percursos” (COLUSSI; FIRMINO, 2016, p.201).

Na teoria de Murray, tal rede significa “dar uma existência simultânea a essas possibilidades [narrativas], permitindo-nos ter em mente, ao mesmo tempo, múltiplas e contraditórias alternativas” (MURRAY, 2003, p.49).

Sobretudo, essa rede infinita tem sentido de **organicidade**, de se conceber fundamentalmente as narrativas do ciberespaço sob o conceito da interdisciplinaridade que

“pode significar também troca e cooperação, o que faz com que a interdisciplinaridade possa vir a ser alguma coisa orgânica” (MORIN, 2001, p.115).

Na obra de Morin, a existência simultânea (Murray), das redes de infinitas possibilidades e percursos (Colussi e Firmino), chega invariavelmente da organicidade até

um pensamento do complexo, pois não basta inscrever todas as coisas ou acontecimentos em um "quadro" ou uma "perspectiva". Trata-se de procurar sempre as relações e interretroações entre cada fenômeno e seu contexto, as relações de reciprocidade todo/partes: como uma modificação local repercute sobre o todo e como uma modificação do todo repercute sobre as partes. (MORIN, 2001, p.25)

De certa forma, essa procura por **multicausalidades** é uma característica importante dentro da narrativa no ciberespaço. Na realidade, é uma atribuição distintiva que se correlaciona com a questão da complexibilidade da natureza humana, imbuída no “enriquecimento e ampliação da percepção e cognição de nossos cérebros” (SANTAELLA, 1996, p.13).

Com esse enriquecimento, a questão da multicausalidade esbarra sobre a própria sobreposição dos planos de existência múltipla, de modo que, a compreensão da narrativa

ao invés de uma sequência unívoca e necessária de eventos, se estabelece como que um campo de probabilidades, uma “ambiguidade” de situação, capaz de estimular escolhas operativas ou interpretativas sempre diferentes. (ECO, 2001, p.93)

A sobreposição de planos é simplesmente o resultado de um **conjunto de planos de percepção**. No ciberespaço, trata-se de conceber a narrativa orgânica como uma poética contemporânea, uma **obra aberta** ou forma, resultado de uma

fusão de diversos níveis de experiência anterior (...) é uma obra realizada, ponto de chegada de uma produção e ponto de partida de uma consumação que - articulando-se - volta a dar vida, sempre e de novo, à forma inicial, através de perspectivas diversas. (ECO, 2001, p. 28)

A obra aberta, em síntese, é o início do pensamento que conduz até a narrativa para o ciberespaço, adaptada ao seu meio. Na prática jornalística, essa percepção lógica se caracteriza, com as aquisições tecnológicas, num “conflito entre a centralização e a descentralização da principal riqueza do sapiens - a informação” (MEDINA, 2003, p.95).

Esse embate entre visões de mundo, dentro da estrutura narrativa, leva-nos a discussões sobre a própria **epistemologia** dos métodos de desenvolvimento e estudo da profissão, em que o modelo industrial entra em confronto direto com o modelo contemporâneo de se pensar a comunicação.

Se há mudanças na lógica de produção e distribuição da notícia, pode-se aceitar acriticamente a ideia de que a **nova estrutura comunicacional** em rede molda a natureza do Jornalismo ou, como se propõe aqui, discutir seu papel e o sentido de sua prática na contemporaneidade. (SANDANO, 2015, p.137, grifo nosso)

Uma das perspectivas que surgem dentro dessa “nova estrutura comunicacional” é a compreensão de que “os jornais não estão sendo solapados pela *Internet* porque, num mundo de informação infinita, a **credibilidade** é um ingrediente essencial para os que buscam” (CASTELLS, 2003, p. 163).

A aplicação da epistemologia no Jornalismo, portanto, consiste não em jogar fora toda a lógica da prática, mas em reestruturar rotinas, regras e atividades que não se adaptam ao meio e ao tempo nos quais as narrativas midiáticas estão inseridas.

Em síntese, como Medina (2003, p.56) afirma “a narrativa do autor-mediador virtualmente tem a possibilidade complexa e democrática de tecer as múltiplas vozes (polifonia) e os múltiplos significados (polissemia)”.

Para além disso, as perspectivas de se adentrar nessa possibilidade narrativa mais ampla, perpassam pela ruptura desse modelo jornalístico mais fechado, trazendo a prática para um tempo em que “o signo dialógico das mediações sociais envolve a **desconstrução** do autoritarismo unidirecional - fonte de informação dita científica, *tradutores* e receptor *massificado*” (MEDINA, 2003, p.116, grifo nosso).

O jornalista, portanto, estaria endossado na função de mediador-autor da narrativa contemporânea **adaptada** ao ciberespaço.

O Jornalismo se constituiria assim como uma forma específica de conhecimento que transcende o simples registro - essa qualidade transitória e efêmera que “é da própria essência da notícia e está intimamente ligada a todos os outros caracteres que ela exhibe” (...) O jornalista seria assim caracterizado como um autor necessário para realização da **mediação qualificada** que permite o diálogo e, conseqüentemente, o endossamento democrático. (SANDANO, 2015, p. 28-9)

Sobretudo, a narrativa para o ciberespaço consiste na compreensão dessas características necessárias para que a mediação qualificada se torne efetiva. A seguir, os estudos de caso verificam a aplicabilidade de algumas das características propostas nesta primeira parte do argumento do projeto.

Priorizam-se na análise os principais elementos encontrados em cada objeto de estudo, pontuando-se como essas observações o quanto cada característica contribui para a efetividade e o desenvolvimento da própria narrativa.

O primeiro caso analisa a estrutura aplicada à *Rota 66: A Confissão*, uma reportagem especial do jornal brasileiro, *Estadão*. Com ele, pode-se inferir sobre a adaptação do jornalismo às narrativas para o ciberespaço. O segundo, *Welcome to Pine Point*, permite observar a importância de uma boa história para o leitor.

2.2 ESTUDOS DE CASO

ROTA 66: A CONFISSÃO, O ESTADO DE S. PAULO

Reportagem especial do setor de *Infográficos*, do *Estadão*, *Rota 66: A Confissão* é de autoria de Marcelo Godoy e Bruno Paes Manso. Desenvolvido com a participação de diversos outros profissionais, desde editores de arte até *webdesigners*, o trabalho foi lançado em 2015. No mesmo ano, os autores conquistaram na categoria *internet* e jornal, o Prêmio Vladimir Herzog de Anistia e Direitos Humanos (O ESTADO DE S. PAULO, 2015a, online).

O mote principal do projeto é o depoimento exclusivo realizado com o Coronel Erasmo Dias. Fonte principal da narrativa, o material “mantido sob sigilo durante 10 anos” ajuda a retomar historicamente o assassinato de três jovens de classe média “na esquina das Ruas Alasca e Argentina, nos Jardins, zona sul de São Paulo, por policiais militares das Rondas Ostensivas Tobias de Aguiar (Rota)” (O ESTADO DE S. PAULO, 2015b, online).

Lançada no mês de comemoração dos 40 anos do caso, a reportagem foi desenvolvida especificamente para a *internet*. Na época, segundo Longhi (2015, p. 8-9), o trabalho acompanhava a tendência dos demais jornais, que começavam a se destacar no cenário do ciberjornalismo brasileiro de produção das grandes reportagens multimídia.

Acompanhando esta tendência, o jornal O Estado de S. Paulo lançou, no final de abril passado, o especial “Rota 66 – A confissão”, também em diferentes plataformas. No dia 24, o vídeo foi veiculado pelo canal da TV Estadão, no You Tube. No online, o especial saiu dia 25 e no impresso, a matéria foi publicada no domingo, dia 26. (LONGHI, 2015, p.10)

Em seu artigo, a autora coloca que o trabalho do jornal brasileiro se evidencia graças ao conteúdo de fôlego, desenvolvido com o uso de diversos recursos e plataformas (LONGHI, 2015, p.10). Entre as análises das matérias, diversos pontos se diferenciam, a começar pela estrutura independente e completa das narrativas.

Em vista da possibilidade de espaço e das características do próprio ambiente midiático, a narrativa transmídia¹ é a reportagem mais aprofundada, dentre as três partes do especial. No caso dela, a oportunidade de se explicar, por exemplo, como o acidente da filha do coronel (presente) provocou um *déjà vu* (passado) no personagem principal, por conta de seu depoimento exclusivo, implica em uma estratégia de imersão imprescindível.

Mesmo assim, com base na análise teórica sobre as características das narrativas específicas para a *internet*, pode-se inferir que, de certa forma, a história é prejudicada pela

¹ Segundo Carlos Scolari, as narrativas transmídiaicas “não são simplesmente uma adaptação de uma linguagem a outra”, isso porque, “a história que se conta nos quadrinhos não é a mesma das telas de cinema ou dos dispositivos móveis” (SCOLARI, 2013, p. 24, tradução nossa).

falta de alguns dos recursos próprios do ambiente virtual, como a interatividade. Howell (2015), em sua análise sobre o caso e às narrativas feitas para o ciberespaço, constata que a interatividade de *Rota 66: A confissão*

se apresenta basicamente na forma como o leitor cria a sua própria sequencialidade na narrativa. Mesmo a leitura, entretanto, é guiada por capítulos, de modo a induzir que ela seja sequencial, aproximando-se de um livro. (HOEWELL, 2015, p.86)

Imbuída na propriedade da participação, de acordo com a teoria de Murray, a interatividade é um dos elementos próprios do ciberespaço. Neste caso, mesmo que se destaque “a produção de conteúdo exclusivo [para a narrativa]”, a reportagem perde potencialidade. (HOEWELL, 2015, p.82).

Além da redução da capacidade interativa, seja pela não exploração participativa ou de outras formas da construção de conhecimento, a história envereda por menos caminhos, por causa de sua estrutura sequencial que remete ao modelo tradicional.

Um dos pontos que mais chama a atenção é o uso do elemento principal do projeto, o depoimento exclusivo do Coronel Erasmo Dias. Enquanto assume na reportagem *online* um papel de destaque, ao unir em um mesmo ponto as respostas às lacunas de toda a narrativa, na versão impressa e audiovisual, ele se torna um elemento de segundo plano, embora continue como a chave para toda a reportagem.

Na primeira página da matéria impressa, o uso da transcrição do áudio de Erasmo Dias elucida as situações mais emblemáticas do caso. A descrição coloca o entrevistado em uma posição coadjuvante já que a proposta é chamar a atenção para as decisões e a atuação profissional do coronel.

Na versão completa do audiovisual de *Rota 66: A Confissão*, o depoimento do coronel é explorado de forma mais estratégica, conforme as características do próprio meio. Assim, o vídeo explora as características mais fortes das entrevistas, ou seja, aquelas que têm mais impacto emocional para prender a atenção de quem assiste a reportagem.

Para além de tudo que foi analisado, apesar da independência narrativa de cada uma das partes do projeto, a estratégia de difusão adotada pelo jornal para a disseminação das peças explora menos as possibilidades de cada plataforma, destacando-se como uma forma distante da transmidialização das narrativas que, em essência, propõe o uso de múltiplos canais como forma para a expansão dos universos narrativos.

Para a reportagem especial da *internet*, uma das técnicas usadas para fazer a difusão do material foi um espaço (nota) na versão impressa. No caso da reportagem audiovisual, ela foi totalmente incorporada à matéria *online*. Dessa forma, mesmo sendo independentes, contraditoriamente, os materiais estrategicamente se interdependem, deixando de explorar

com isso o potencial das ferramentas de cada canal e das narrativas feitas para o ambiente virtual.

Figura 1 – Divulgação de materiais por plataforma



Na primeira imagem, a divulgação como uma nota no veículo impresso do *Estadão*. Na segunda, a incorporação do material, desenvolvido pela TV Estadão, à página da narrativa *online*.

Se usado como base a definição das narrativas transmidiáticas, como as histórias adaptadas especificamente para o ciberespaço, cuja produção e distribuição se desenvolve por meio do uso estratégico de múltiplos meios e plataformas de comunicação, evidencia-se que uma das problemáticas desse gênero em ascensão na América Latina é o desenvolvimento de conteúdo diferenciado, cuja difusão seja realizada por meio dos mecanismos da própria plataforma utilizada para geração da reportagem.

De certa forma, o pensamento de Scolari, em entrevista à Albarello (2013), elucida essa questão já que o desafio para a elaboração das narrativas desse gênero “consiste em desenvolver uma experiência transmidiática rica que entusiasme os consumidores e os leve a colaborar com a expansão do relato” (ALBARELLO, 2013, p. 248, tradução nossa).

Portanto, com a análise de *Rota 66: A Confissão*, pode-se inferir que “o grande desafio no jornalismo contemporâneo vai além da produção de conteúdo multiplataforma: está nas relações desenvolvidas a partir da convergência”. (MARTINS, 2015, p.188)

Welcome to Pine Point, National Film Board

Com autoria da dupla do *The Googles*, formada por Paul Shoebridge e Michael Simons, em parceria com a agência governamental canadense, *National Film Board*, *Welcome to Pine Point* é um documentário interativo, lançado em 2011 e ganhador de mais de doze prêmios (THE GOGGLES, [2011?], *online*).

Segundo o *The Goggles* ([2011?], *online*, tradução nossa), o projeto é “parte livro, parte filme, parte álbum de família”, que tem como objetivo contar a história de uma cidade parada no tempo, que foi “apagada do mapa”.

Um documentário interativo sobre o que acontece quando você perde seu emprego, quando todos que você conhece perdem seus empregos, quando sua cidade inteira está sem trabalho, é desativada e desmantelada, e desaparece completamente. (NFB, [2011?], *online*, tradução nossa)

Contando com uma equipe múltipla de profissionais, de *designers* de som à editores de vídeo, o projeto é uma investigação, uma descoberta sobre como as comunidades influenciam na construção da identidade de cada indivíduo (NFB, [2011?], *online*).

Um dos pontos que mais se destaca em *Welcome to Pine Point*, em vista de toda sua estrutura e *design*, é seu caráter de memória. Muito bem explorado já que a cidade “existe apenas na lembrança dos antigos habitantes, nas velhas fotos e vídeos” (ODORICO, 2015, p. 219), o trabalho ressalta o que Murray (2003, p. 78) afirma ser uma das quatro propriedades que tornam o ciberespaço um ambiente próprio, a capacidade enciclopédica.

Além dessa característica, ligada à questão da interatividade, um dos elementos essenciais à composição do *design* do documentário, é a própria imersão já que ela é

um dos recursos que possibilita a experimentação da informação, podendo facilitar a compreensão dos acontecimentos e um nível diferente de interpretação das histórias. (CANAVILHAS; BACCIN, 2015 apud CANAVILHAS; RODRIGUES, 2017, p. 271)

Por meio dessa imersão, o projeto consegue não somente prender a atenção do leitor, mas também, facilitando “a compreensão dos acontecimentos e um nível diferente de interpretação”, levá-lo da narrativa ao elemento essencial à composição dessas memórias, a contribuição das comunidades na construção da identidade dos indivíduos.

Além disso, o potencial dessa estrutura, que se expressa por outras formas narrativas, como o próprio Michael Simons relata em uma entrevista, desencadeia diversas reações

emocionais no leitor. Kara Oehler, quando questionada sobre sua experiência com o projeto, relata que

o que faz também uma boa história é uma estética que combina com ela (...) tudo [no projeto] faz parecer tão incrivelmente tátil, que parece mais algo que você pode cheirar, provar ou sentir do que [uma experiência] por trás da tela (CREATORS, 2013, *online*, tradução nossa)

A tatilidade² do projeto infere sobre uma característica essencial à experiência transmídia do projeto, a imersividade. Assim como afirmado antes, esse recurso permite não somente que o leitor mergulhe em diferentes níveis, mas que lhe proporciona uma complexa exploração do espaço virtual, que se destaca pelo uso da interatividade e da participação na construção do sentido da narrativa.

Shoebridge, em entrevista à Carlyne Weldon, afirma que a intenção do projeto de mesclar características dos meios passivos e ativos, como o livro e a televisão, propõe não somente uma forma dos personagens se tornarem protagonistas na sua concepção da narrativa, mas também, uma maneira de se atingir um equilíbrio entre os recursos usados no projeto (WELDON, 2011, *online*).

Além disso, a construção espacial por meio da experiência de um personagem fictício é um dos elementos que contribui na organicidade da narrativa, como um fio condutor.

Ademais, a alteração das próprias noções de tempo e espaço na estruturação do projeto, contribui para que, na análise de Kashyap (2013, p. 101, tradução nossa), “as estratégias visuais empregadas por *Welcome to Pine Point*” se revelem em uma “ilusão de profundidade, que enfatiza o grau em que a informação digital traduz o mundo físico para algo compreensivo”.

Na prática, a organicidade narrativa implica em lidar com múltiplos campos de informação e estruturá-los de forma coesa e coerente em uma narrativa múltipla. Neste caso, essas estratégias visuais ilusórias são uma das estratégias de entrelaçar mundo físico e digital.

Com relação às noções de espaço e tempo, em primeiro plano, traduzem-se na própria ilusão de profundidade, ao se mesclar dois mundos que à princípio são antagônicos, como o real e o virtual, o passado e o presente. Explorando-os também por meio de diversos recursos, a narrativa consegue aprofundar mais uma vez a experiência imersiva e participativa do leitor, prendendo-lhe a atenção.

² O uso dessa palavra na descrição do projeto condiz com a própria estrutura dele, não somente em termos de interatividade, como do formato escolhido. A tatilidade de *Welcome to Pine Point* consiste em fazer o interator imergir por meio do uso de ações que são essencialmente mais táteis para acontecer, mesmo que ocorram por detrás de uma tela.

Em diversos momentos, a construção narrativa se torna caótica. Em um mesmo espaço, interagem elementos estáticos e em movimento, narrações e sons ambientes que, unidos em uma camada, estruturam uma múltipla alimentação da história, ou seja, fazem com que os relatos pareçam mais reais, como se fossem incrivelmente táteis, além da própria tela (CREATORS, 2013, *online*).

Figura 2 – Capítulo *Pinepointers*



Todos os personagens têm sua página. Cada uma reúne uma série de elementos, misturando fotos, vídeos, sons e entrevistas.

Essa estrutura que, à princípio, parece confusa, brinca com a própria noção sobre a forma como a informação é absorvida, trazendo à tona que a *internet* contribui para que o processo de aquisição do conhecimento seja, cada vez mais, parte de uma “rede de infinitas possibilidades e percursos” (COLUSSI; FIRMINO, 2016, p.201).

Conforme se evidencia no projeto, pode-se inferir que os criadores do projeto compreendem que cada sentido estimulado aumenta o impacto da história narrada (JUNIOR; BAZAN, 2013, p.31), isso porque, a forma narrativa de *Welcome to Pine Point* explora os múltiplos recursos e estímulos na construção de seu sentido e de suas experiências imersiva e participativa.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desde o princípio, os objetivos deste trabalho se separavam em duas propostas fundamentais, analisar as características principais das narrativas feitas para o ciberespaço e, num segundo passo, investigar a aplicabilidade destas em algum produto midiático que as favorecessem na narrativa.

O ponto evidente na importância dessas análises foi justamente o período em que a *internet*, como meio de comunicação, nos permitiu adentrar, um tempo em que a informação é fundamental, no qual as noções das estruturas econômicas ou cognitivas, por exemplo, estão ampliadas pelas tecnologias digitais e à prática jornalística está em transformação.

Além da fase em que adentramos, as perspectivas profissionais, em especial, para os jornalistas, interessam como a parte que une a intenção de todas essas análises, o destino que essa prática está tomando.

Embora seja intrigante perceber como essa ferramenta mudou outras estruturas, a transformação do jornalista em um mediador social nos permite vislumbrar alguns dos desafios aos quais ainda estamos expostos, sendo que não é preciso apenas se adaptar às novas funções, mas compreender qual o impacto desse mecanismo complexo nas formas que utilizamos para desenvolver as narrativas.

Este é um momento de transição, de constantes incursões, para definir quais os limites e os recursos que temos em mãos. No momento, esse processo consiste em entender que cada meio tem suas linguagens e ferramentas, assim como a narrativa feita para o ciberespaço possui suas próprias atribuições no que diz respeito aos leitores.

Em seus estudos em meados da década de 1960, McLuhan já afirmava que “um meio de comunicação cria um ambiente” (MCLUHAN; STAINES, 2005, p. 129). Portanto, não basta reproduzir de um ao outro ou, simplesmente, comunicar às massas.

Para se produzir uma comunicação eficaz hoje no ciberespaço, como pudemos observar com os estudos de caso e as próprias características das narrativas, o mediador social deve estar ciente que o potencial de seu trabalho depende também da forma com que cada plataforma será usada.

A boa história é aquela que, em primeiro lugar, tem uma boa narrativa. Ou seja, que conta uma história interessante. Mas, o segundo plano depende da forma escolhida para tornar intrigante a narração e isso depende do quanto o produtor do conteúdo entende o espaço e as ferramentas disponíveis.

Em vista de tudo que foi dito, é importante destacar que nem tudo deve virar uma narrativa transmidiática ou documentário interativo, porque essas são formas de narrativa que se saturam. Mas, para estar na *internet*, bem como em qualquer outro meio ou plataforma, a reportagem precisa fazer sentido no espaço em que está, não somente em relação à linguagem, mas também no que diz respeito à estrutura que melhor pode contar a história e, para isso, há diversas formas narrativas.

Em relação à estrutura do projeto, além dos estudos de caso como ferramentas investigativa, foi planejada a realização de entrevistas que não foram executadas no intuito de ceder espaço para as análises mais específicas dos estudos de caso e das características dessas narrativas feitas especificamente para a *internet*.

O que torna tão interessante essas histórias ciberespaciais é a sua complexibilidade que desafia a compreensão humana sobre o próprio conceito de narrativa, isso porque a definição dessa noção permitirá que se explorem as diversas formas narrativas de maneira mais ideal e completa.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACERVO ESTADÃO. *O Estado de S. Paulo*: Páginas da edição de 26 de abril de 2015. O Estado de S. Paulo, 2015, p. 22-23. Disponível em: <<https://acervo.estadao.com.br/pagina/#!/20150426-44385-nac-22-mrt-a23-not/tela/fullscreen>>. Acesso em 12 jul. 2018.

ALBARELLO, Francisco. Carlos Scolari. Narrativas transmídia: cuando todos los medios cuantan. *Austral Comunicación*, 2013, Buenos Aires, v. 2, n. 2, p. 247-249. Disponível em: <<http://www.austral.edu.ar/ojs/index.php/australcomunicacion/issue/view/5>>. Acesso em 19 jul. 2018.

CANAVILHAS, João; RODRIGUES, Catarina (Org). *Jornalismo móvel: Linguagem, gêneros e modelos de negócio*. Portugal: Labcom.IFP – Comunicação, Filosofia e Humanidades, 2017. Disponível em: <<http://www.labcom-ifp.ubi.pt/livro/289>>. Acesso em 16 jul. 2018.

CASTELLS, Manuel. *A galáxia da Internet: Reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

COLUSSI, Juliana; FIRMINO, Leonardo Magalhães. Do game a galerias dinâmicas na narrativa jornalística hipermídia: análise do especial 'A Batalha de Belo Monte' da Folha de S. Paulo. *Brazilian Journalism Research: journalism theory, research and criticism*, 2016, Brasília, v. 12, n. 01, p. 186-205. Disponível em: <<https://bjr.sbpjor.org.br/bjr/article/view/786>>. Acesso em 11 jul. 2018.

ECO, Umberto. *Obra aberta: Forma e Indeterminação nas poéticas contemporâneas*. São Paulo: Perspectiva, 2001.

GASPAR MARTINS, Janine. *Narrativas Digitais: Um novo jeito de contar histórias*. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Jornalismo) - Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2015.

GODOY, Marcelo; MANSO, Bruno Paes. Rota 66: A Confissão. *Infográficos, O Estado de S. Paulo*, 2015. Disponível em: < <http://infograficos.estadao.com.br/public/especiais/rota-66-confissao/creditos/>>. Acesso em 20 jul. 2018.

HOEWELL, Gabriel Rizzo. A narrativa multimídia no ciberjornalismo: uma análise de "Rota 66, A Confissão". 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Jornalismo) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. Tradução de Susana L. De Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

JUNIOR, Walter Teixeira Lima; BAZAN, Renato. Jornalismo Hiper-Real: Narrativa jornalística e relações cognitivas frente às tecnologias de Realidade Aumentada. *Libero*, 2013, São Paulo, v. 16, n. 31, p. 29-40. Disponível em: <<https://casperlibero.edu.br/revista-libero/libero-edicao-31/>>. Acesso em 11 jul. 2018.

KASHYAP, Nabil. Hometown memories: Reading memory and materiality in Welcome to Pine Point. *Topia: Canadian Journal of Cultural Studies*, 2013, Canadá, n. 29, p. 95-111. Disponível em: < <https://topia.journals.yorku.ca/index.php/topia/issue/view/2138/showToc>>. Acesso em 15 jul. 2018.

LONGHI, Raquel Ritter. A grande reportagem multimídia como gênero expressivo no ciberjornalismo. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE CIBERJORNALISMO, 6., 2015, Mato Grosso do Sul. Anais... Mato Grosso do Sul: UFMG, 2015. Disponível em: < <http://www.ciberjor.ufms.br/ciberjor6/anais-6o-simposio-internacional-de-ciberjornalismo/>>. Acesso em 13 jul. 2018.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. *Dos meios às mediações*: Comunicação, cultura e hegemonia. Tradução de Ronald Polito e Sérgio Alcides. Rio de Janeiro: UFRJ, 2008.

MARTINS, Elaide. Convergência e narrativa transmídia no jornalismo: transformações nas práticas e no perfil dos profissionais. *Brazilian Journalism Research: journalism theory, research and criticism*, 2015, Brasília, v.11, n. 2, p. 184-203. Disponível em: < <https://bjr.sbpjor.org.br/bjr/issue/view/40/showToc>>. Acesso em 11 jul. 2018.

MCLUHAN, Stephanie; STAINES, David (Org.). *McLuhan por McLuhan*: conferências e entrevistas. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.

MEDINA, Cremilda. *A arte de tecer o Presente*: Narrativa e Cotidiano. São Paulo: Summus, 2003.

MORIN, Edgar. *A cabeça bem-feita*: Repensar a reforma, reformar o pensamento. Tradução de Eloá Jacobina. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

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

NFB BLOG. *Welcome to Pine Point*. NFB Blog, [2011?]. Disponível em: < https://www.nfb.ca/interactive/welcome_to_pine_point/>. Acesso em 15 jul. 2018.

ODORICO, Stefano. Between interactivity, reality and participation: The Interactive Documentary form. *Le Levain Des Médias: forme, format, média, Médiation et Information*, 2015, França, v. 39, p. 213-226. Disponível em: <<http://www.mei-info.com/wp-content/uploads/2016/12/MEI39-215-228-Between-Interactivity.pdf>>. Acesso em 16 jul. 2018.

O ESTADO DE S. PAULO. Grupo Estado vence Prêmio Vladimir Herzog nas categorias internet e jornal. *O Estado de S. Paulo*, 2015a. Disponível em: <<https://politica.estadao.com.br/noticias/geral,grupo-estado-vence-premio-vladimir-herzog-nas-categorias-internet-e-jornal,1771942>>. Acesso em 13 jul. 2018.

_____. Rota 66, a confissão. *O Estado de S. Paulo*, 2015b. Disponível em: < <https://sao-paulo.estadao.com.br/noticias/geral,rota-66-a-confissao,1674581>>. Acesso em 13 jul. 2018.

SAAD, Beth. *Estratégias para a mídia digital*: Internet, informação e comunicação. São Paulo: Senac São Paulo, 2003.

SANDANO, Carlos. *Para Além do Código Digital*: O lugar do jornalismo num mundo interconectado. São Paulo: Edufscar, 2015.

SANTAELLA, Lucia. *Cultura das Mídias*. São Paulo: Experimento, 1996.

SCOLARI, Carlos. *Narrativas Transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Centro Libros, 2013.

SHOEBRIDGE, Paul; SIMONS, Michael. *Welcome to Pine Point*. NFB, 2011. Disponível em: < <http://pinepoint.nfb.ca/#/pinepoint>>. Acesso em 15 jul. 2018.

THE GOGGLES. *Welcome to Pine Point: An interactive documentary*. The Goggles {Media Group}, [2011?]. Disponível em: <www.thegoggles.org>. Acesso em 23 jul. 2018.

TRAILBLAZING STORYTELLERS | SUNDANCE INSTITUTE NEW FRONTIER STORY LAB. Diretor: Creators. Estados Unidos, 2013. Online. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=650uVhXhztw>>. Acesso em 17 jul. 2018.

WELDON, Carolyne. *Welcome to Pine Point*: An interview with The Goggles. NFB Blog, 2011. Disponível em: ><https://blog.nfb.ca/blog/2011/02/03/welcome-to-pine-point-an-interview-with-the-goggles/>>. Acesso em 19 jul. 2018.

Contatos: priscila.douradocomunica@gmail.com e sandano@mackenzie.br