Narrativas interativas e as novas habilidades do profissional de comunicação[1]

Rodrigo Baquer CARVALHO[2]

Juliana Cabral ALVES[3]

Kátia Augusta MACIEL[4]

Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ

Resumo

As narrativas interativas permitem diferentes níveis de imersão do espectador que participa da vivência de navegar por um conteúdo multimídia e transmídia. O interesse crescente por esse tipo de criação levou o TJ UFRJ – o telejornal online da Universidade Federal do Rio de Janeiro – a desenvolver desde 2013 trabalhos experimentais nessa área. Percebendo a necessidade do desenvolvimento de habilidades até então não exigidas em trabalhos que não demandam a interação do usuário, decidimos analisar e propor uma reflexão sobre as novas aptidões exigidas ao profissional de comunicação que almeja produzir esse tipo de conteúdo.

Palavras-chave: narrativa interativa; webdocumentário interativa; interatividade; interator; narrativa não-linear.

Introdução

A consolidação da internet proporciona ao profissional de comunicação um leque maior de opções narrativas do que existia há cerca de duas décadas. Surgiram novas janelas de veiculação, plataformas interconectadas, e junto com novos métodos de criação e

[1] Trabalho apresentado na Divisão Temática Jornalismo, da Intercom Júnior – XIII Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

[2] Estudante de Graduação 6º semestre do Curso de Radialismo da ECO-UFRJ, email: baquerrodrigo@gmail.com

[3] Estudante de Graduação 6º semestre do Curso de Radialismo da ECO-UFRJ, email: julianacabralalves@hotmail.com

[4] Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Radialismo da ECO-UFRJ, email: katia.augusta@eco.ufrj.br

circulação de informações vieram públicos com perfis diferenciados e uma demanda por comunicadores com novas habilidades.

Este artigo debate algumas dessas novas habilidades a partir da nossa experiência de criação de documentários interativos. Desde 2013, a equipe do Projeto de Extensão "Jornalismo Audiovisual e Interatividade no TJ UFRJ" da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro pesquisa a criação de narrativas interativas. O TJ UFRJ é o telejornal online da Escola de Comunicação e reúne estudantes interessados tanto na prática jornalística quanto na criação audiovisual, o que naturalmente orienta a pesquisa à criação experimental de documentários.

Atualmente, dois webdocumentários interativos estão em fase de finalização. "O que a baía tem?"[5] (2017), mostra um pouco das contradições, belezas, ameaças e desafios que fazem da baía de Guanabara um ícone histórico, ambiental, cultural, paisagístico e turístico do país. "Bons Ventos"[6] (2017) busca registrar a memória coletiva e algumas ações estratégicas do Projeto Grael, que atende a estudantes de escolas públicas de Niterói, oferecendo educação ambiental e profissionalizante aliada à prática de esportes náuticos.

Ao produzir e realizar esses projetos,, percebemos o quão diferente era a experiência se comparada com a criação de um documentário linear, particularmente em relação às habilidades extras que nos eram exigidas em cada etapa do desenvolvimento das obras. Logo, este artigo nasce da nossa percepção empírica, em conjunto com observações de outros autores sobre aspectos relevantes para o debate do tema, tais como roteiro, montagem, plataformas online e atributos de interatividade.

Narrativas interativas e o mercado da comunicação

[5] Webdocumentário interativo em finalização, ainda não disponível.
[6] Disponível em http://bonsventos.net.br/

As narrativas interativas permitem ao interator[7] uma imersão em diferentes níveis no conteúdo apresentado. É uma nova forma de narrar, possibilitada a partir dos meios digitais, na qual é possível interagir com mídias diversas como vídeos, textos, fotos, gráficos entre outros, que dialogam entre si, mas não possuem uma obrigatoriedade de conexão, nem apresentam um percurso narrativo único e pré-definido.

Essa forma de narrar vêm sendo muito exercitada, principalmente, nas matérias jornalísticas veiculadas em sites de notícias, nos quais escolhemos de que forma gostaríamos de interagir com um determinado conteúdo: por meio de imagens, vídeos, textos e ainda disponibilizando ao usuário a chance de enviar seus próprios vídeos e informações sobre determinado fato. Além disso, o mercado de jogos, que pode ser considerado celeiro da interatividade, cresce mais a cada ano, refinando as possibilidades de *storytelling* nos meios digitais, levando o mercado publicitário a se movimentar para entender e corresponder às novas possibilidades de interação com o usuário na web e redes sociais. Nesse cenário, amplia-se também o mercado das narrativas interativas, criando oportunidades para profissionais de diversas áreas, como designers, programadores mas, sobretudo, para o profissional de comunicação.

As narrativas interativas já são parte da nossa realidade e a tendência é que sejam cada vez mais requisitadas, levando-se em consideração os avanços da criação em 360º e da realidade virtual. Esse crescimento revela muitos aspectos a serem explorados, como por exemplo a elaboração de roteiros interativos, as possibilidades dos recursos de interação, questões de design e transmídia, além da questão das habilidades para trabalhar com esses novos elementos do processo criativo.

Roteiro e montagem não linear

O roteiro para documentário não possui uma fórmula certa nem um modelo único. É possível traçar um fio narrativo condutor, porém, é imprevisível pré-definir o

[7] Termo usado por André Paz e Júlia Salles para nomear o espectador que interage com o conteúdo da obra.

que será encontrado durante a gravação de entrevistas, logo, o webdocumentário interativo pode seguir um curso não imaginado pelo diretor a priori. A ideia de que 'o documentário não é uma coisa só, mas muitas' (SALLES, 2005) se torna ainda mais real quando falamos de um documentário interativo, em que não sabemos qual será o percurso narrativo escolhido pelo interator. Temos aí um novo desafio, criar um roteiro que faça sentido e cujas partes dialoguem sem poder definir de antemão qual será a ordem, o caminho seguido pelo interator.

Em ambos os documentários interativos desse estudo de casos, citados acima, iniciamos o trabalho com uma linha que sabíamos que devíamos seguir, definida com base nos objetivos dos projetos. No caso do "Bons Ventos", sabíamos que o objetivo era incentivar a construção da memória coletiva e divulgar as atividades do Projeto Grael. Por isso, o webdocumentário é baseado em três eixos: 'Participação', no qual as pessoas podem interagir com o Projeto Grael, através das redes sociais e contribuir com fotos relacionadas a memória coletiva do Projeto; 'História', com vídeos e fotos de arquivo; e o eixo 'Ações", em que são apresentados os pilares do Projeto Grael: esportes, conservação do meio ambiente e cursos profissionalizantes.

Baseando-nos na afirmativa de Moreira Salles de que 'uma das concepções de documentário é como o espectador vê o filme', percebemos que a habilidade de criar o roteiro de um documentário interativo, que é essencialmente não-linear, é uma das maiores dificuldades na execução do webdocumentário interativo. Se mesmo em um documentário linear é preciso esforço para compreender que o receptor não irá encarar o documentário da mesma forma que o diretor, em um webdocumentário, é preciso aceitar que não há como saber qual será a criação de nosso espectador. Cada experiência individual pode resultar em uma configuração narrativa diferente. Como analisado por Angelucci e Castro, a falta de linearidade prevê a desconstrução do roteiro tradicional e a construção de módulos dentro de uma obra, que podem fazer sentido sozinhos e/ou entre si e isso faz com que haja uma gama quase infinita de percepções sob muitos pontos de vista.

Dentro dessa infinidade de possibilidades, todos os passos da criação do webdocumentário, exige dos criadores a habilidade de desenvolver mentalmente uma espécie de 'radar' para possibilidades de interação. Em cada entrevista é necessário estar atento a como um assunto pode estar cruzado com outros. Também existe esse pensamento na montagem de um documentário, porém, em um documentário interativo, esse cruzamento entre assuntos é essencial para que várias possibilidades de narrativas estejam disponíveis ao interator, sem prejudicar o entendimento do todo, e sem que o espectador se perca num labirinto de possibilidades, o que não acontece em uma produção documental linear.

Moreira Salles considera que dentre os principais passos na realização de um documentário está o trabalho de descartar, selecionar e inverter a ordem de um material bruto. Quando se trata de um webdocumentário, existe esse mesmo trabalho, de qualquer forma é necessário descartar muito material, selecionar e inverter a ordem de algumas sequências de vídeos, contudo, vemos aí uma nova forma de montagem: muitas coisas passam a não ser descartadas, mas sim a fazer parte de novos segmentos dentro do conjunto da obra interativa. No webdocumentário Bons Ventos, por exemplo, uma mesma professora aparece falando sobre a sua história no Projeto Grael, e em outro eixo da produção, ela aparece informando sobre o curso de fibra de vidro. Um mesmo personagem está presente em diferentes eixos da produção, e não necessariamente aparece falando de diferentes tópicos sequencialmente, mas sim de forma desconstruída e associada a outras mídias, como fotos, por exemplo. Há diferentes pontos de pausa e também de interseção com novos personagens sendo apresentados ao interator.

Dentre os percursos narrativos do Bons Ventos, o interator pode escolher assistir apenas aos vídeos sobre meio ambiente e dispensar todo o restante, por exemplo. Percebemos, nesse caso, a figura de um montador-espectador que acompanha o webdocumentário interativo segundo seu interesse. O mesmo acontece quando é utilizado o efeito do "mouse over" em que o espectador escolhe se quer assistir à entrevista ou optar por ouvir a fala em off enquanto assiste a imagens relacionadas com

o que está sendo dito. Isso confirma o argumento de Angelucci e Castro quando dizem que 'o processo de digitalização abriu espaço para que a função de montador, antes restrita ao criador da obra, se transferisse para a audiência através dos recursos tecnológicos' (ANGELUCI e CASTRO, 2010).

Com base nessas observações, analisamos que o comunicador que pretende fazer o roteiro, deve primeiro criar uma 'pré-montagem' do webdocumentário com o dever de pensar como o interator, de maneira com que ele enxergue dentro do seu material, o potencial interativo em cada um de seus vídeos e outras mídias, e que faça com que esse processo seja instintivo para o interator, de forma que independentemente do segmento escolhido pelo espectador o conjunto narrativo não deixe de fazer sentido. O roteiro deixa de ter uma única linha narrativa, já que deve oferecer diferentes possibilidades de acordo com as escolhas do interator. Essas diferentes linhas narrativas dentro de um mesmo roteiro se cruzam em vários momentos e cabe ao interator escolher deixar uma linha e seguir em outra, quantas vezes desejar.

Plataformas para produção de narrativas interativas

A expansão dos estudos e trabalhos na área das narrativas interativas fez surgir uma demanda por softwares e plataformas que possibilitem a produção de obras dessa natureza. Os desenvolvedores começaram timidamente a investir nesse ambiente. Um dos pioneiros desses softwares, o Korsakow foi lançado no final dos anos 1990. De acordo com o seu site,

> Você pode usá-lo para estruturar sua narrativa. Uma história que não será fixa. Uma narrativa flexível que muda a todo momento quando alguém a olha ou escuta. Uma história que é a mesma e diferente toda vez que alguém a visita. Uma história como uma pessoa ou um lugar. Igual e diferente toda vez que você a visita. (http://korsakow.com)

Apesar de ter sido a primeira plataforma amplamente conhecida entre os produtores de narrativas interativas, o Korsakow acabou sendo preterido por causa de uma exigência maior de conhecimentos de programação o que dificultava o processo da

produção de interatividade. Mais recente, o Klynt se tornou uma das principais plataformas de criação de narrativas interativas em todo o mundo. Ele surgiu na década de 2000, mas só começou a ganhar popularidade a partir de 2012 com o lançamento de grandes trabalhos patrocinados por empresas multinacionais e países, como Troubled Waters[8] que foi patrocinado pela União Européia.

Além das plataformas específicas para produções audiovisuais interativas, o Youtube também pode e é usado para tal fim, já que oferece ao produtor a possibilidade de disponibilizar diferentes opções de vídeo ao fim de outro já visualizado. Dessa forma, o Youtube oferece um serviço ligeiramente parecido com o Klynt, porém sem todas as funcionalidades da plataforma específica de narrativas interativas.

Decidimos trabalhar com o Klynt porque é um aplicativo, ao mesmo tempo, mais intuitivo e funcional que outras plataformas. Um profissional pode aprender a trabalhar com Klynt com pouco tempo de uso, desde que teste as diferentes funções que o software disponibiliza. As limitações de softwares como o Klynt são, todavia, um grande obstáculo para a produção de narrativas interativas. Esses aplicativos não permitem a criação de atributos de interatividade específicos, assim como o Instagram, por exemplo, oferecem um conjunto limitado de possibilidades, por isso, para inovar realmente é necessário contar com a colaboração de um programador. Outra opção seria o próprio profissional de comunicação aprender a programar, e muitos já têm partido para isso. É cada vez mais comum encontrar no mercado audiovisual editores que são também programadores, jornalistas que também já dominam linguagens como html, java, linux dentre outras.

Nos webdocumentários interativos "O que a Baía tem?" e "Bons Ventos", produzidos com o Klynt, tivemos problemas com alguns atributos de interatividades, por falta de um programador na equipe de realização. Por exemplo, durante algumas falas planejamos uma opção de interatividade em que o espectador pode optar por navegar por uma galeria de fotos e depois continuar assistindo ao vídeo com a entrevista, porém, no Klynt é difícil executar a opção de retornar ao vídeo no ponto

[8] Disponível em http://troubled-waters.net/

exato de saída, ou seja, caso opte por ver as fotos e retornar ao vídeo, o interator é redirecionado ao início do vídeo e não ao ponto exato onde parou. Esse fato dificulta tal tipo de interatividade e obrigou a equipe a pensar numa solução para o problema: oferecer duas versões do mesmo vídeo. Numa, o vídeo é reproduzido continuamente sem interrupção, caso o interator não escolha ver a galeria de fotos. Na outra, caso o interator clique no link da interatividade, ele é direcionado à galeria de fotos e ao voltar ao vídeo, assiste a um corte que se inicia no segundo em que a opção de interatividade surge na tela. Essa é uma solução parcial pois não se consegue garantir que o interator retorne ao vídeo no segundo exato do clique. No entanto, essa opção se mostrou eficaz porque ao menos garante que retorne em um ponto de corte em que é possível ao interator relembrar o que estava vendo antes de sair daquele ponto da narrativa.

As diferentes formas de interatividade serão abordadas adiante, mas vale destacar, desde já, a necessidade dos produtores interativos de desenvolver a habilidade para elaborar e oferecer atributos de interatividade ao longo da obra, que possam seduzir o espectador a interagir com a obra e que auxiliem no desenrolar da narrativa. Em "Bons Ventos", por exemplo, as galerias de foto ao longo do webdocumentário interativo são essenciais para o objetivo da obra de construir a memória coletiva do Projeto Grael no suporte audiovisual.

O profissional que trabalha nessa área ou pretende vir a realizar produções interativas deve estar ciente de que os desafios com relação aos softwares são reais, já que eles são essenciais para o trabalho, mas tem limitações. É importante não desistir de um atributo interativo porque a plataforma não oferece diretamente a opção desejada, mas sim atuar criativamente para encontrar as soluções. Muitas delas exigirão desenvolver novas habilidades, como saber programar, por exemplo. Outras vezes será necessário desenvolver maiores conhecimentos de design ou composição musical, e nem sempre será possível contar com a colaboração de experts nessas áreas, o que seria o ideal. A velocidade de criação nos meios digitais demanda que o profissional de comunicação tenha uma formação cada vez mais versátil.

Existe, porém, um cenário de iniciativas contínuas de aperfeiçoamento dessas plataformas, já que a crescente oferta de conteúdo interativo fez surgir uma demanda de inovações e atualizações dos problemas comumente encontrados pelos profissionais que trabalham com narrativas interativas. Por essa razão, podemos visualizar um futuro menos árduo e mais dinâmico para quem já trabalha ou quer começar a se aventurar pelo universo da criação audiovisual interativa. Percebemos, por exemplo, que dificuldades enfrentadas em 2013 já não existem mais. Vários processos foram simplificados, novos atributos de interatividade surgiram, muitos outros aplicativos também ganharam espaço, inclusive plataformas gratuitas como o Scratch, por exemplo, voltado para todos os públicos inclusive o infantil.

As opções de interatividade

Os atributos de interatividade são criados a partir do material produzido, seja texto, foto, áudio, vídeo ou, como é mais comum, um pouco de cada, formando o produto final. É importante, portanto, conhecer todo o material minuciosamente para, assim, conseguir uni-los de forma complementar e usá-lo da melhor maneira possível, possibilitando uma diversidade de conteúdos no documentário interativo.

Um exemplo de interatividade que foi usada tanto no "Bons Ventos' quanto no "O que a baía tem?" é a segunda tela: uma outra possibilidade de vídeo para acompanhar uma entrevista. Durante alguma fala, disponibiliza-se o vídeo da pessoa falando e, ao mesmo tempo, dá-se ao interator a possibilidade de só ouvir a fala do entrevistado, enquanto assiste a imagens relacionadas ao tema que está sendo apresentado. Ou seja, o interator edita o vídeo enquanto o assiste, alternando, ou não, as camadas de vídeos disponíveis para a mesma fala.

Outro recurso bastante utilizado é a "informação instantânea" que é disponibilizada ao interator da seguinte forma: durante um vídeo, áudio ou em uma foto aparece um botão com informações complementares ao que está sendo apresentado. Por exemplo: se uma pessoa está vendo um vídeo sobre a poluição na praia de Paquetá,

ao aparecer na tela uma imagem de lixo flutuante o interator pode clicar sobre algum desses lixos para saber mais sobre o tempo de decomposição, por exemplo. Dessa forma, o webdocumentário fornece diferentes níveis de informação ao interator, que apenas dependem da curiosidade e disposição dele para descobrir novas informações.

Os atributos de interatividade citados são dois exemplos básicos de como o produtor pode oferecer um nível maior de informação sobre um lugar, fato ou pessoa. Deve-se pensar em como essa interação será apresentada para que ela não atrapalhe o conteúdo apresentado e seja, essencialmente, um complemento ou *plus*. Cabe ao realizador analisar o material produzido e avaliar as melhores formas de interação entre os conteúdos que quer apresentar. Num nível mais aprofundado, é possível criar formas de interação extra-fílmicas, ou seja, criações externas que possam vir a compor ou "alimentar" o webdocumentário interativo. Em "Bons Ventos" por exemplo foi criada uma ligação entre o webdocumentário interativo e o canal do Instagram do Projeto Grael de modo que sempre que há novas postagens no Instagram, essas passam a figurar também dentro do produto audiovisual. Dessa forma, o webdocumentário interativo contribui para manter viva a memória coletiva do projeto.

Considerações finais

O universo interativo ainda está repleto de descobertas, tanto para o interator quanto para o produtor de conteúdo. Acreditamos que ainda existem muitas outras habilidades que são e que serão cobradas cada vez mais ao profissional de comunicação que serão descobertas conforme produzirmos novos conteúdos e surgirem novas funcionalidades nos aplicativos, bem como novas plataformas. Porém, o essencial para a elaboração de um webdocumentário no momento é a habilidade do comunicador de buscar entender de que maneiras o interator pode se interessar em fruir o conteúdo não-linear e como, através dos atributos de interatividade, a obra pode seduzi-lo a interagir.

Como já averiguado por Angelucci e Castro, a forma com que o conteúdo reage nos projetos transdisciplinares, são a chave para a produção de conteúdo e o rompimento com todos os modelos de produção já praticados até o momento. Pensando nisso, acreditamos que a única forma de desbravar essa nova narrativa, é testando a produção de conteúdos interativos. Aprender a lidar com essas novas formas de narrar de forma empírica, através de estudos de caso e também de pesquisas nessa área. E é por isso que chama a atenção o fato de que o estudo das narrativas interativas, consideradas o futuro do mercado de trabalho na comunicação e em outras áreas, ainda possui pouca ou quase nenhuma visibilidade nas universidades. É necessário que os estudantes universitários tenham embasamento teórico, com a leitura de textos de autores que já vem alertando para o crescimento dessa tendência; e que também tenham a experiência prática produzindo conteúdos interativos e, tão importante quanto, que adquiram também o conhecimento técnico necessário, aprendendo a utilizar programas como o Klynt e outros.

Concluímos assim, que as novas plataformas exigem profissionais cada vez mais criativos e com vontade de compreender a complexidade do universo interativo e para isso, será necessário muitas vezes trocar de papéis, se tornando interator em estudos de caso, e mesmo diariamente na produção de seu próprio material. As narrativas interativas propõe novos desafios, tanto para o consumidor, quanto para o produtor, que pode ver seu webdocumentário interativo cada dia de um jeito novo.

Referências

ANGELUCI, A, e CASTRO, C. **Oito Categorias para Produção de Conteúdo Audiovisual em Televisão Digital e Multiplataformas**. Disponível em http://www.ipea.gov.br/panam/pdf/GT1_Art6_Alan.pdf. Acesso em junho de 2017.

GOSCIOLA, Vicente; CAMPALANS, Carolina; RENÓ, Denis. **Narrativas Transmedia: Entre teorias y práticas**. Bogotá: Universidad del Rosário, 2012.

JENKINS, Henry. **Invasores de textos**. São Paulo: Marsupial, 2016

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural, Unesp, 2003.

PELLANDA, Eduardo Campos; BARBOSA, Suzana. **Jornalismo e mídias móveis no contexto da convergência**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2014.

SALLES, João Moreira. **A dificuldade do documentário**. In: Martins, José Souza; Eckert, Cornelia; Caiuby Novaes, Sylvia (orgs.); O imaginário e o poético nas ciências sociais. Bauru: EDUSC, 2005, p.57-71.

SCOLARI, Carlos A. **Narrativas transmediáticas, convergencia audiovisual y nuevas estrategias de comunicación**. Espanha: Quadernos del CAC, 2012

SILVA, Fernando Firmino da. **Jornalismo móvel**. Salvador : EDUFBA, 2015.

_____. **Klynt**. Disponível em http://www.klynt.net. Acesso em julho de 2017.

_____. **Korsakow 6**. Disponível em http://korsakow.com. Acesso em julho de 2017.