

Imagem técnica e narrativa transmídia: refletindo sobre superficialidade e profundidade¹

Pepita Martin Ortega²

André Chaves de Melo Silva³

Universidade de São Paulo, SP

Resumo

Em meio às novas dinâmicas entre comunicação, mídia e sociedade, a narrativa transmídia aparece com o objetivo de proporcionar experiências e participação. Por meio de conteúdos diferenciados, mas complementares, em plataformas interativas distintas, o conteúdo transmídia tem potencial para suprir a demanda de um novo relacionamento entre informação e usuário. Muito dessa possibilidade tem relação com o papel central das imagens técnicas na sociedade contemporânea, sendo possível refletir sobre a transposição entre conceitos como a superficialidade e a dinâmica de estratégia, produção, disseminação e consumo de uma produção transmidiática. Para refletir sobre os dois temas, serão abordadas as considerações de Scolari, Renó e Gosciola, sobre a narrativa transmídia, e de Flusser, Manovich e Couchot com relação às imagens técnicas.

Palavras-chave

Jornalismo; Transmídia; Audiovisual; Imagens técnicas

Introdução

O contexto comunicacional se reinventa constantemente diante as inovações e transformações tecnológicas e culturais pelas quais a sociedade passa. Tendo em vista a revolução causada pelo desenvolvimento da internet, um marco que se destaca é o

¹ Trabalho apresentado no GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas, XXI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Escola de Artes e Comunicação da Universidade de São Paulo (PPGCOM/ECA-USP); pepitaoortega@gmail.com

³ Professor Livre-Docente do Departamento de Jornalismo e Editoração (CJE) da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP) e orientador da mestranda; andrecms@usp.br

surgimento da web 2.0 (Renó e Flores, 2012), que causou profundas mudanças no comportamento do usuário diante da possibilidade de sua participação e interação.

É nesse contexto que a narrativa transmídia começa a ganhar espaço, se mostrando como uma dinâmica que dialoga e se adapta às novas preferências do usuário. Este não é mais um consumidor de conteúdo, mas sim um prosumidor (Denis, 2011; Scolari, 2013). Essa nova realidade e suas demandas exigem, conseqüentemente, uma mudança no pensar comunicacional.

A proposta da narrativa transmídia é contar uma história distribuindo partes da mesma por diferentes meios, plataformas e linguagens, explorando assim as oportunidades de cada uma para disponibilizar o conteúdo da melhor maneira. Os projetos trazem jogos, vídeos, fotografias e infográficos para criar uma experiência informativa mais ampla.

A interação do *prosumidor* com os diferentes níveis de informação, percorrendo o mundo narrativo desenvolvido, e a distribuição nas redes sociais completam a experiência diferenciada que um projeto transmídia propõe. (Renó e Flores, 2011).

Nesse sentido, há de se pensar e refletir sobre as diferentes possibilidades da narrativa transmídia tendo em mente a imagem técnica, um dos pontos centrais da comunicação hoje. Flusser indica que as imagens técnicas assumiram o papel de portadores de informação antes desempenhados por textos. Hoje vivemos e conhecemos graças a superfícies imaginadas, construídas com pontos, indica o autor, e essa dinâmica altera nossa vivência, conhecimento e valores.

Dessa maneira, observar as intersecções entre os aspectos da narrativa transmídia e as tecnoimagens se mostra importante não só para compreender a dinâmica de consumo da sociedade contemporânea, mas também para pensar sobre o próprio método de desenvolvimento de produções transmidiáticas.

O presente artigo tem como objetivo refletir sobre as aproximações entre os conceitos da narrativa transmídia e as reflexões no âmbito das imagens técnicas, tendo em vista o caráter inerente da segunda com relação à primeira. Para tanto serão abordados aspectos relativos à ambas áreas, com base nos apontamentos de teóricos que são referência - Renó, Scolari e Gosciola no âmbito da narrativa transmídia e Flusser, Couchot e Manovich, no escopo das tecnoimagens.

O que é transmídia e qual o lugar da imagem técnica em seu universo

De acordo com Gosciola (2014), o conceito de transmídia tem seu primeiro registro em 1975, quando o compositor Stuart Saunders Smith utilizou o termo *transmedia composition* para tratar da complementaridade de harmonia e sincronia entre as melodias e ritmos dos instrumentos e executores em sua peça *Return and Call*.

Na comunicação, Marsha Kinder é pioneira ao tratar da intertextualidade transmídia em 1991, e em 1996, Brenda Laurel descreve a importância de pensar transmídia. Mas é com Henry Jenkins que o termo se populariza e ganha maior definição em 2006, com a publicação de *Cultura da Convergência*.

Trabalhar com a narrativa transmídia em comunicação e storytelling significa distribuir partes de uma história por diversos formatos, linguagens, meios e plataformas, explorando as maiores e mais adequadas ferramentas e oportunidades que estas oferecem, criando assim níveis de profundidade e envolvimento com o conteúdo (FLORES, RENÓ, 2012).

Tal tipo de narrativa está diretamente ligada à participação ativa do consumidor de informação, sendo o desenvolvimento do conteúdo pensado para possibilitar uma experiência diferenciada e mais imersiva para o mesmo. Os pedaços de história, independentes e compreensíveis se observados individualmente, juntos formam um mundo narrativo expansível, proporcionando um novo relacionamento com a história.

Carlos Scolari (2013) aborda alguns tópicos importantes para a compreensão e exploração da narrativa transmídia em toda sua potencialidade ao tratar de termos e ideias que permeiam o campo da narrativa transmídia, como o de meios híbridos, multiplataformas, mundos transmídia, crossmídia, e entre outros. O mesmo ocorre com Jesus Flores e Denis Renó (2012) que contextualizam a narrativa transmídia, através da explanação de conceitos como a convergência midiática, interatividade, hipertextualidade e cultura multimídia.

Pode-se observar mais claramente o sucesso e presença desse tipo de narrativa no campo ficcional. As franquias de Harry Potter, Star Wars, e da Marvel movimentam bilhões de dólares e fãs ao redor do mundo. No entanto, as possibilidades que a narrativa transmídia oferece ao campo jornalístico e informativo são muitas e aos poucos começam a ser exploradas.

Nesse contexto, ao refletir sobre os principais aspectos e todas as possibilidades da narrativa transmídia, um ponto comum e de certa forma anterior é a importância das

imagens técnicas para a construção de conteúdos na sociedade contemporânea. O papel central das mesmas pode ser observado, em um sentido mais básico, no fato de que temos uma instância produtora de imagens, por meio da qual a imaginação toma forma (Machado, 2002).

Em um quadro mais específico, tomando as imagens técnicas como “fenômenos visuais e audiovisuais em que a intervenção técnica produz uma diferença no universo das imagens, marcando muitas vezes uma cisão em relação às imagens do homem” (Machado, 2002), é indiscutível que as fotografias, vídeos e outras mídias de tal natureza tem um impacto muito relevante, por vezes maior que o causado por textos escritos.

Como indicado por Debray (1994) atualmente vivemos a era do visual, a videoesfera, na qual a imagem existe como ritual e objetiva e se constitui como informação. Segundo o autor, a imagem hoje apresenta uma aura lúdica e trata da atualidade, da inovação, tendo como suporte a tela, algo imaterial.

Dessa maneira, perceber e refletir sobre as relações e questões que envolvem a imagem técnica na sociedade contemporânea, não só servem para explorar tal mídia e plataforma da melhor maneira em produções transmídia, mas também nos faz entender e relacionar muito dos conceitos e percepções sobre o contexto de produção e público dessas narrativas.

Quebra Cabeça, superficialidade e estratégia

Em certo nível, a narrativa transmídia pode ser considerada um quebra-cabeça - diferentes peças com certos conteúdos, que se sobrepõe e se intercalam para formar um mosaico, uma outra imagem, neste caso, mais completa e panorâmica.

Para Jenkins (2009) a expansão e a profundidade caracterizam as narrativas transmídia e servem como base para identificação e desenvolvimento de produtos. Além delas, o autor trata da continuidade do mundo construído, que por sua vez é complementada pela multiplicidade de experiências narrativas. Tal ideia dialoga, por sua vez, os níveis e possibilidades de imersão da narrativa e também de extração de elementos da mesma para o cotidiano. A organização seriada, as ações dos consumidores e as subjetividades presentes nas narrativas transmídia - marcadas pelos diversos pontos de vista e vozes que podem se cruzar na narrativa - são os outros três tópicos que completam o que o autor chama de os sete princípios da narrativa transmídia.

É interessante destacar que Jenkins foca na questão da profundidade e dos níveis de informação, mas em certo sentido, o diálogo com o conceito de superficialidade proposto por Flusser serve muito para termos outra perspectiva sobre a estrutura da narrativa transmídia.

Em seu livro *O universo das Imagens Técnicas - o elogio à superficialidade*, Flusser aponta para a emergência das imagens técnicas, que assumiram o papel de portadores de informação antes desempenhados por textos. Segundo o autor, hoje vivemos e conhecemos graças à superfícies imaginadas, construídas com pontos, e dessa maneira nossa vivência, conhecimento e nossos valores são alterados.

Nesse contexto, a escala da abstração que Flusser propõe explica como chegamos a esse estágio. De acordo com ele, o homem percebia o mundo com a mão, por meio da manipulação, transformando o mundo em circunstância e circunstância em cultura; depois, as imagens (o olho) permitiram a abstração da profundidade da circunstância, transformando a em planos; já numa terceira fase o homem passou a conceituar as imagens, se transformando em homem histórico; já na num quarto momento, atual, surge o cálculo e a computação, permitindo que o homem se transforme em um jogador que calcula o que é concebido.

Para Flusser, nesse cenário, a imagem técnica é produzida por um gesto que reagrupa pontos para que estes se tornem superfícies, partido do abstrato em direção ao concreto. A imagem técnica assume a circunstância como seu objeto, como dado. Mas há um problema nessa dinâmica, segundo Flusser - a distância entre o espectador e a imagem. Quando o primeiro chega perto da superfície enxerga os pontos espalhados. E é nesse contexto que ele indica que as imagens técnicas exigem “superficialidade”, para mantermos distância.

Vivemos em um mundo imaginário, explica Flusser, das fotografias, filmes, do vídeo, dos hologramas e a nossa capacidade de imaginação, “de olhar o universo pontual de distância superficial a fim de torná-lo concreto, é a emergência de nível de consciência novo”, daí o tal elogio a superficialidade.

Daqui pode-se abstrair que Flusser não vê como a superficialidade como oposto de profundidade. Ele vê a primeira como emergência da segunda, em um novo nível de consciência e tal perspectiva tem grande relação com o modo e os hábitos que observamos na sociedade contemporânea. O autor coloca ainda que hoje tendemos a “desprezar toda explicação profunda e preferir a superficialidade empolgantes” então dessa maneira essa

guinada à superfície poderia se configurar como uma maneira de informar e conectar pessoas de uma maneira mais eficiente.

Com relação à narrativa transmídia, faz sentido percebermos essa lógica, não só para analisar a recepção de conteúdos, mas também na concepção dos mesmos e da própria lógica narrativa - o que fica visível se certa maneira se correlacionarmos a questão da superficialidade com a ilustração do quebra-cabeça.

Tal imagem e tal reflexão também podem ser relacionadas ao próprio processo de roteirização de um projeto transmidiático. Aqui podemos lembrar um apontamento de Flusser, sobre a “dificuldade de emergir da história para o espetáculo da linearidade para a superficialidade espectral e circular”. Scolari (2014) propõe o conceito de bíblia transmídia, uma espécie de mapa de fragmentos. A planificação é essencial para observar a construção do produto com suas diferentes histórias e distribuições em meios e plataformas, tendo grande atenção às interligações entre as mesmas.

Um exemplo de esquema de planificação é algoritmo fluxograma proposto por Renó (2012). A idealização dessa estrutura permite ao documentarista visualizar de melhor maneira os fragmentos do mundo narrativo e como os mesmos se inter-relacionam. Os roteiros destes são desenvolvidos após a confecção desse mapa da narrativa, de acordo com as especificidades e principais características cada formato.

Com relação à essa distribuição de histórias por diferentes mídias também pode-se pensar nos conceitos de imagem de síntese e de projeção (Couchot, 1993) – a primeira relacionada à ‘representação do real’ e a segunda ligada à simulação da realidade -, refletindo sobre como a narrativa transmídia pode explorar cada uma dessas lógicas.

Nesse mesmo sentido, Flusser apontou a dificuldade de comparar fotos e vídeos. A questão é que elas se complementam, estão numa mesma superfície mas ocupando espaços diferentes, ao passo que exploram possibilidades diferentes dos aparelhos.

O autor indica ainda que a síntese de informação é brincar com os pedaços disponíveis. Tal questão remete novamente à ideia da narrativa transmídia como um quebra-cabeça, mas além disso nos coloca diante de outro importante apontamento do autor - de que somos todos jogadores.

Sociedade de jogadores e prosumidores

A gamificação é um tema que cresceu e continua ganhando corpo na comunicação, inclusive como parte de narrativas transmídia. No entanto, se avaliarmos o conceito de jogador sob a perspectiva de Flusser, encontraremos muitos outros significados e correlações para o termo.

Flusser coloca a imagem técnica como uma das respostas para o problema da desintegração de processos. A hipótese do autor é a de que as imagens técnicas são tentativas de juntar os elementos pontuais, uma vez que formam superfícies. No entanto, para tanto são necessários aparelhos que juntem os pontos automaticamente. “As imagens técnicas são virtualidades concretizadas e tornadas visíveis”, diz Flusser.

No entanto, o autor indica que os aparelhos contém programas - jogos que computam elementos pontuais - de maneira que toda imagem técnica é acidente programado. Assim, segundo ele, o fotógrafo pode fotografar apenas imagens que constam no programa. E apesar de os dispositivos terem sido inventados para informarem, acabam produzindo imagens previsíveis, prováveis.

Nesse sentido, o desafio do produtor, de acordo com Flusser, é jogar, agir contra o programa e fazer com que as imagens sejam pouco prováveis, se tornando assim mais informativas. Como já destacado, para o autor, a síntese de informação é brincar com os pedaços disponíveis.

Flusser pontua ainda que o engajamento do produtor de imagens técnicas deve injetar valores nas formas emergentes além de “tecer fios transversais para ligar os indivíduos dispersos em diálogos e abrir o campo para conversas que perturbem os discursos entorpecentes, transformando assim a estrutura social de feixes sincronizados em rede”. Se pensarmos na proposta da narrativa transmídia, ela poderia se encaixar nesse parâmetro, ligando as pessoas por meio de conteúdos transversais.

Aqui podemos traçar ainda um paralelo com o trabalho do produtor transmídia (Scolari, 2014), que verifica a narrativa como um todo, pensando, observando e cuidando dos detalhes das interligações e fragmentos. Sua função é criar estratégias, brincar com o programa. Scolari destaca ainda a importância da formação de uma equipe multidisciplinar para o desenvolvimento de projetos transmídia, para as diferentes partes da produção tenham linguagens e formatos adequados e bem trabalhados.

Por outro lado, Flusser não restringe a ideia de jogador para o produto das imagens técnicas. Em sua leitura, ele indica que a recepção das imagens “exige consciência que resista ao fascínio mágico e ao comportamento mágico ritual que provocam” e que a

produção de imagens técnicas não é transparente, referenciando sua caixa preta. Nessa linha, o autor aponta que o tatear é cego, mas dirigido, uma vez que programado - todos somos jogadores.

Flusser indica ainda que hoje as teclas de emissor e de receptor estão sincronizadas, mas no futuro, segundo o autor, elas serão ligadas entre si, com elos reversíveis, de maneira que todos poderão emitir e receber de todos - “todos tatearão em concerto com todos”.

No âmbito da narrativa transmídia, tal posição de jogador pode ser relacionada com o conceito de prosumidor (Scolari, 2014; Denis, 2012). Tais atores não são só consumidores de informação, mas também produtores desenvolvendo conteúdos que ampliam o mundo narrativo e preenchendo espaços não explorados.

Scolari define a narrativa transmídia de acordo com dois tópicos principais: participação e expansão. Assim trata-se de "um tipo de relato em que a história é desenvolvida através de múltiplos meios e plataformas de comunicação, e na qual uma parte dos consumidores assume um papel ativo nesse processo de expansão".

Tal questão remete à um ponto central das produções transmídia: a interatividade. É preciso criar espaços para que os usuários completem o conteúdo, em um movimento de contínua interação e expansão do conteúdo. Como colocado por Brenda Laurel em 1996 é preciso pensar transmídia - desenvolver projetos que sejam transmidiáticos desde o início pensando não só em conteúdo, mas na temática, na experiência e preferência do usuário, seus impactos e reverberações. Pensar em uma história com início, mas sem fim.

Com relação à interação, Renó e Flores (2012) apontam a presença e diálogo nas redes sociais como um dos pontos principais da narrativa transmídia. Elas são importantes não só devido ao engajamento e participação dos usuários através de comentários e compartilhamentos, mas também por conta das possibilidades narrativas que podem oferecer, uma vez que contam com um programa específico.

Aqui podemos traçar um parâmetro com os apontamentos de Manovich sobre o Instagram, que descrevem bem como a sociedade é moldada pelo software, em diálogo com a ideia de programa proposto por Flusser. Dessa maneira, tal análise oferece perspectivas de como a comunicação pode explorar essas plataformas.

Manovich analisou diversas postagens da rede social que prioriza as imagens e identificou que o Instagram capta uma cultura social. Nesse sentido, o autor evidenciou como as ferramentas podem delimitar os potenciais criativos mas permitem jogar, além

de dialogar sem a expectativa de criar novas obras - mesmo criando novas informações a todo momento.

Um ponto interessante observado no estudo de Manovich é o de que cada rede social tem sua finalidade e dessa maneira os conteúdos postados são diferentes. Esse aspecto tem direta relação com a narrativa transmídia, que busca explorar as especificidades de cada mídia ao desenvolver os fragmentos da narrativa, sendo as redes sociais uma possibilidade de plataforma para tanto.

É interessante observar que dentro dessas próprias redes há ainda programas distintos, que influenciam o modo em que as pessoas interagem com determinado conteúdo e além disso, o próprio desenvolvimento de alguma postagem. O Instagram hoje, por exemplo, tem um contexto diferente do que apresentava quando Manovich desenvolveu seu estudo. A dinâmica dos stories - vídeos breves e efêmeros - é diferente da do Igtv - produções com maior duração - não só com relação ao tempo gasto pelo público que os acessa, mas quanto ao formato de gravação, local onde o conteúdo é consumido, compartilhamento, forma de acesso e etc.

Outra questão retratada por Manovich é que as pré-definições do programa, entre elas os filtros, o formato das fotos, acaba delimitando comportamentos. O Instagram acabou por criar um gênero, influenciando comportamentos e mediatizando a vida das pessoas - o instagramismo.

É importante para o produtor de conteúdo ter essa questão em mente ao criar produtos para as redes sociais: observar a dinâmica de interação e os padrões ali contidos, determinados pela própria plataforma.

As conclusões do autor permitem ainda a reflexão sobre a maneira pela qual cada vez mais as mídias e ferramentas ditam comportamentos. Hoje é possível encontrar museus e exposições desenvolvidas apenas para que os usuários tirem fotos para o Instagram. Essa transposição entre a vida virtual e a vida concreta, no sentido mais bruto da palavra, evidencia uma tendência importante, que inclusive é explorada pela narrativa transmídia. A realização de eventos e intervenções se configura como um fragmento interessante a ser explorado por diferentes áreas.

Conclusões

Resta evidente que as reflexões sobre as imagens técnicas são importantes para o campo da narrativa transmídia. Observar relação entre os dois conceitos nos permite pensar não só sobre muitas questões relativas ao comportamento da sociedade contemporânea, mas também aspectos relacionados à própria dinâmica de produção de conteúdo transmidiático.

É interessante observar as intersecções entre as observações dos teóricos, mas além disso, como as discrepâncias podem enriquecer as teorias. Um exemplo é a maneira como a dinâmica do conceito de superficialidade de Flusser se encaixa e oferece uma nova perspectiva sobre as possibilidades de se explorar a profundidade da narrativa transmídia.

Refletindo sobre a ideia de Flusser, de que o produtor deve tornar as imagens mais informativas, é possível se pensar em, a partir da superficialidade descrita pelo autor, usar a narrativa transmídia para ‘jogar’ e assim aprofundar determinado conteúdo, usando as estratégias de construção de conteúdo.

Dessa maneira é possível alinhar as possibilidades da narrativa transmídia de acordo com as características e contexto das tecnoimagens, permitindo que as reflexões sobre o campo, assim como o desenvolvimento de projetos com tal teor, sejam mais acertados e estejam de acordo com a dinâmica da sociedade contemporânea.

Referências bibliográficas

CAMPALANS, C.; GOSCIOLA, V.; RENÓ, D. **Narrativas transmedia** - Entre teorías y prácticas. Barcelona, Barranquilla. UOC e Universidad del Rosario, 2014.

COUCHOT, E.. **Da representação à simulação**. In: PARENTE, André (org.). Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual. São Paulo. Editora 34, 1993, pp. 37-48.

DEBRAY, R.. **As três idades do olhar**. In: Vida e morte da imagem. Petrópolis. Vozes, 1994.

FLUSSER, V.. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.

JENKINS, H. **The Revenge of the Origami Unicorn** - Seven Principles of Transmedia Storytelling. 12 de Dezembro de 2009. Disponível em: http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html

_____. **Cultura da Convergência**. Nova York, Universidade de Nova York, 2006.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. Campinas. Papirus, 2002.

MANOVICH, L. **Instagram e contemporary image**. Disponível em <http://manovich.net/index.php/projects/instagram-and-contemporary-image>.

RENÓ, D.; FLORES, J. **Periodismo Transmedia**: Reflexiones y técnicas para El ciberperiodista desde los laboratorios de medios interactivos. Madri: Fragua, 2012.

SCOLARI, C. **Narrativas Transmedia**: Cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Centro de Libro PAPP, 2013.