



Narrativa e narratividade: uma experiência digital¹

João Victor CRISTOVÃO²

Rodrigo LIMA³

Paulo RANIERI⁴

Carlos SANDANO⁵

Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, SP

RESUMO

O ambiente hipermídia é conhecido por ser uma manifestação de linguagem e expressividade, além de uma característica muito peculiar: os seus caminhos labirínticos. No jornalismo, para facilitar o acesso à informação, além de tornar a experiência da navegação midiática algo lúdico, buscou-se, a partir deste projeto, construir um relato interativo que levasse em consideração fatores que atraíssem o internauta da Universidade Mackenzie, para a interação com o conteúdo. A base para a realização de nosso trabalho, fruto da disciplina Hipertexto/Hipermídia levada a cabo no 4º período do curso, foi, justamente, a compreensão que os envolvidos tinham dentro e a partir da sua inserção universitária – além do universo de relações construídas nesse campo.

PALAVRAS-CHAVE: mackenzie; narrativa; hipermídia; multimídia; ciberjornalismo.

1. INTRODUÇÃO

O contemporâneo se multiplica em espaços e estilos de migrações delimitadas em certos temas e categorias. Neste contexto, não somente o homem é reinventado como toda a narrativa é reinventada, pois, afinal, narrar é um fato inerente ao ser-humano. O ato de

¹ Trabalho apresentado no DT 1 – Jornalismo do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 3 a 5 de julho de 2013.

² Estudante de Graduação 6º. semestre do Curso de Jornalismo do Mackenzie-SP, email: jvictorcristovao@hotmail.com

³ Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Jornalismo do Mackenzie-SP, email: rodrigo_ccl@hotmail.com

⁴ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Jornalismo do Mackenzie-SP, email: paulojornalismo@uol.com.br

⁵ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Jornalismo do Mackenzie-SP, email: carlos@pluricom.com.br

⁶ Participaram desse projeto Lígia Leite e Albert C. Branco



contar histórias apresenta múltiplos desdobramentos que recaem, mais cedo ou tarde, nas próprias mídias. De fato, a comunicação nunca foi unidirecional, todavia, a maioria dos meios sempre trabalhou com a linearidade. A invenção da Internet modificou certos parâmetros. A história, antes linear, recobra o valor mágico e a participação do leitor/ouvinte que reagrupa e transforma o mesmo conto, pois, segundo Umberto Eco (1997, p.55) “todo texto é uma máquina preguiçosa que [pede] ao leitor que faça uma parte do seu trabalho”. O que de início nos parecia fácil, ao final mostrou-se de extrema complexidade. Escrever para a Internet não é tão simples quanto se parece. A própria estrutura das matérias e a linguagem a ser utilizada deve se encaixar no padrão traçado para o site. Embora as matérias jornalísticas tendam a ser mais individuais, o mesmo não se passa com o texto de um projeto virtual.

O jornal é um retalho do cotidiano, todavia para que a empreitada cibernética dê frutos é imprescindível que cada uma das unidades componha um aspecto integrado, que situe o leitor no centro das hipóteses suscitadas e descritas. A informação é uma grande espiral e não um vetor marcado pelo início e pelo fim. Assim, nossa produção levou em conta a realização virtual ao fixar em mente o valor do estudante universitário tendo em vista, sobretudo, o estudante do Mackenzie – mais propício à utilização do produto em si. Ao final, decidimos pautar a nossa produção midiática pela seguinte pergunta-chave: Mackenzie, ser ou não ser?

2. ANÁLISE DE MODELOS

No pensamento de Murray (2003), justificar e fundamentar uma obra digital são gestos naturais e necessários, uma vez que os cinco mil anos de história humana já estão disponibilizados dentro do formato digital, tornando-se “facilidades” interessantes para a própria consulta acadêmica. Assim, para Manovich (2001), as novas mídias digitais surgem como novas reestruturações paralelas históricas perante às demais mídias. Quando a característica linear dos dados é quebrada pela ampla modificação da interação digital, uma explosão de conteúdo e de possibilidades acontece. Dessarte, a obtenção de dados e informações adicionais é possível dentro dessa “nova biblioteca internacional” – bastião tecnológico do conhecimento humano. Na sua produção que data de 2001 – *The Language of New Media* – Manovich relaciona algumas características essenciais para grande parte das produções digitais e hipermediáticas, as quais são, portanto, observadas no atual momento da era virtual. Seriam elas a



representação numérica, a automação, a modularidade, a transcodificação e a variabilidade; fatores que legitimam as ferramentas digitais apresentadas.

A representação numérica lidaria, em tese, com o modo procedimental da informação, quase como que um código imposto ao meio digital. A automação é o conceito dependente da representação numérica, o que leva o leitor aos mais diversos níveis imersivos dentro de uma construção virtual.

O terceiro ponto, a modularidade, tange os elementos midiáticos que podem compor o campo integral das transformações multimídia – o som, a imagem, o gráfico etc. A modularidade obedece, em síntese, a automação imposta ao relato digital. A transcodificação se refere à tradução do conteúdo remoto, isto é, reflete a adaptação de um conteúdo criado. Um exemplo do fato seriam as frequentes adaptações das histórias lineares transpostas ao mundo midiático. Por último, e não menos importante, a variabilidade é a consequência da transformação de conteúdo – fator este que permite a atualização da concepção interativa e, portanto, multimidiática. Semelhantemente a tais características propostas por Manovich (2001), afirma Eco em uma entrevista conduzida em 2003 pela Folha de São Paulo que:

O computador é um instrumento através do qual pode-se produzir e editar imagens [...]; mas é também igualmente certo que o computador se transformou, antes de mais nada, num instrumento alfabético. Na tela do computador, correm palavras, linhas, e para usar um computador o sujeito precisa saber ler e escrever. A nova geração que usa computadores é treinada a ler a uma velocidade espantosa. (ECO, 2003)

Isto é, a utilização e a construção de uma narrativa precisa, acurada e atraente requerem uma tarefa de concentração analítica dos mais diversos fatores da construção dessa segunda redoma digital remetendo, dessa maneira, aos níveis de imersão e interatividade, que justificam a existência desse tipo de produto virtual. Pode-se mesmo afirmar que as construções mais bem sucedidas das esferas multimidiáticas lidaram com os conceitos dos níveis imersivos e das eventuais interações que dali decorrem, assim como já proposto acima. Engendrar essa colaboração entre as propostas e a arquitetura de um relato interativo proposto para o modelo universitário torna-se, sobretudo, uma interessante proposta de análise das comunicações visuais entre os “usuários/estudantes” específicos do meio.



Manovich (2001) propõe que a própria criação digital é, desde o seu início, uma interface que atua como código dentro das mais variadas mensagens culturais cuja mídia designada para tal objetivo deseja conter. Dentro de tal conceito, a própria interface gera o caminho para a sua lógica de mídia específica. Ademais, alguns projetos foram de crucial importância para a absorção de ideias e a incorporação de conceitos dentro de nossa produção, tais como o *Now What Argentina?*⁶, e o *Crisis Guide Pakistan*⁷. O senso geográfico da mensagem, assim como nós a havíamos elaborado em princípio, surgira de tais plataformas. A localização dos ícones dentro do mapa da universidade teve como ampla inspiração as construções multimidiáticas de sentido espacial; o senso no espaço geográfico assinala a relação entre a geografia da universidade e os diversos níveis estudantis, a questão da memória e a exibição de fontes, além de todas as demais características que pudessem regimentar a obra dentro de seu conceito audiovisual.

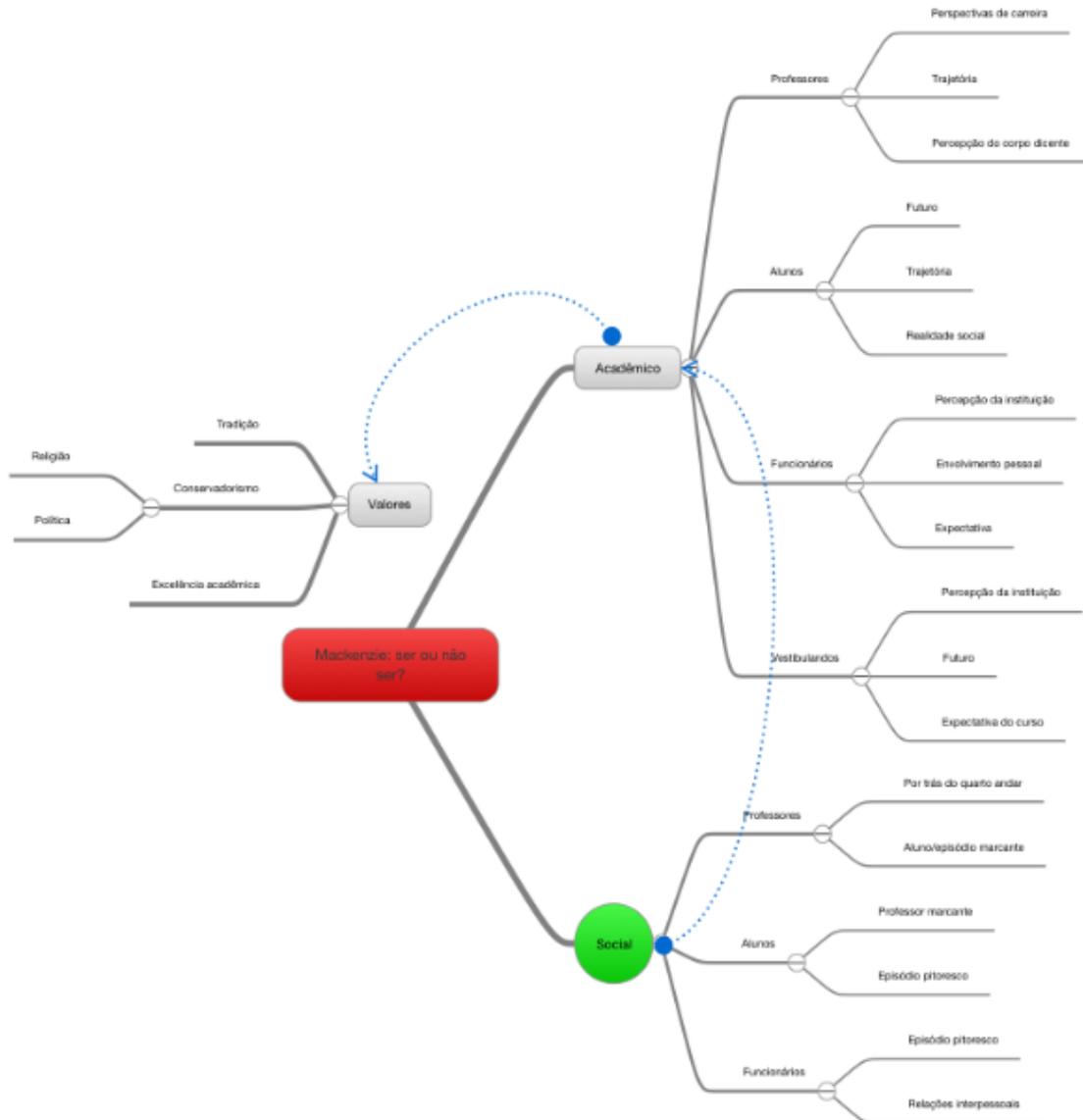
Levando-se tais propostas em consideração, optou-se pela construção de uma página que demonstrasse a complexidade da organização de nossa Universidade Presbiteriana Mackenzie. Dessa forma, o informe foi construído de forma a abarcar toda a extensão da universidade. O material filmado mostrou-se da mais poderosa serventia naquilo que tangia o englobamento do projeto. Trabalhou-se com temas mais complexos como a relação do ex-aluno e a sua universidade de outrora; o professor do passado e aluno do presente, etc. Muitas vezes, teve-se de optar por um caminho alternativo para que o objetivo inicial fosse possível. Sem nenhuma restrição, acredita-se que a tese inicial fora defendida integralmente. A escrita e o vídeo tornaram-se fomentadores de uma ampla integração. Em grande parte, é o usuário que arquiteta e “retransforma” a sua concepção digital.

Sob esta ótica, nada mais justo que permitir através de “*hyperlinks*” a navegação libertária daquele que venha a usufruir dessa produção virtual. Precisou-se que o texto complementasse o vídeo, e que o vídeo também fosse auxiliado pelas ferramentas da escrita, da infografia, das imagens e, sobretudo, da navegação que deve ser contínua para o funcionamento pleno do relato. No entanto, percebeu-se que o norte da obra fora

⁶ O “*Now What Argentina?*” foi um projeto pioneiro na área do jornalismo web dentro da América Latina. Embora tenha tido muito sucesso inicialmente, a composição foi repentinamente retirada do ar. Através de uma forma interativa, a narrativa lidava com os eventuais problemas do país retratado.

⁷ O “*Crisis Guide Pakistan*” é um relato jornalístico web criado pela empresa *MediaStorm*. Tal produção retrata o drama paquistanês, após a invasão norte-americana em países próximos tais como o Afeganistão e o Iraque. Por meio de interessantes ferramentas multimidiáticas, o leitor/usuário poderia obter um panorama interessante da região.

sugerida abaixo. Construção que permitiu uma visualização melhorada dos itens de pesquisa em laboratório:



Hoje em dia, até mesmo as plataformas digitais tornaram-se uma interessante plataforma para a divulgação das instituições de ensino.

No trabalho em laboratório começou-se o relato ao elaborar o design das páginas. O design do portal é importante, pois é necessário que a informação esteja visível ao facilitar o acesso para o leitor ou usuário, fomentando, inclusive, a didática do processo; quanto mais visível as funções de um objeto mais sensível será a interação para o usuário. Aliando o *layout* e a informação interativa, tem-se o design da informação, que



fundamenta não somente as questões relativas à organização dos dados e suas rotas de acesso como também as relações entre o conteúdo visual e a linguagem, tendo em vista que o portal oferece uma configuração da informação simples, porém através de um conteúdo farto em pesquisas e analogias oferecidas pelos próprios integrantes da universidade. Como citado acima, teve-se a ideia de colocar a foto institucional do mapa do *campus* para que os internautas pudessem ter a noção de como a Universidade Presbiteriana Mackenzie é dividida ao ajudá-los por meio de uma legenda no canto inferior esquerdo, onde se explicam as referências particulares a cada prédio ou locação específica da instituição. As páginas se interligam de maneira que o usuário navegue para onde quiser de forma a seguir uma linearidade coerente com os temas de seu agrado e as eventuais ramificações de cada trecho específico de nosso relato. O portal de entrada abaixo apresenta as possibilidades de interação da qual o usuário possa usufruir, criando assim o seu próprio caminho por meio da navegação:

Mapa de entrada do projeto digital

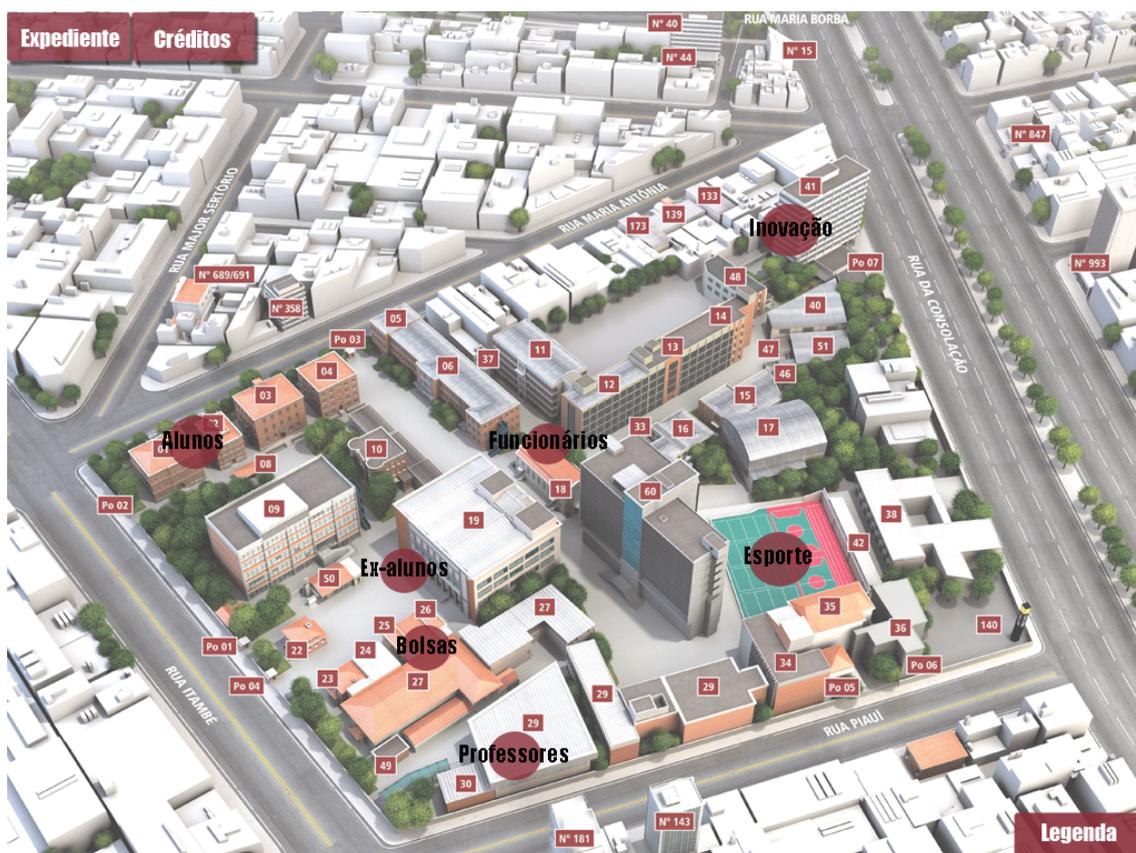


Foto: imagem institucional distribuída em evento da Universidade



4. TRABALHO DE CAMPO

Na página inicial, nota-se que os números dos prédios da universidade e algumas esferas em vermelho indicam os tópicos abordados. Ao clicar na esfera com o tópico “inovação”, por exemplo, abrir-se-á outra página na qual se inserem duas entrevistas feitas com alunos que estão na incubadora do Mackenzie – estrutura fomentadora de projetos empreendedores – e uma entrevista com o professor Doutor Alexandre Nabil, coordenador de inovação e empreendedorismo. Nas entrevistas, os alunos contam o porquê da escolha pelo Mackenzie e descrevem o projeto realizado.

O internauta tem a opção de retornar para o mapa e, de lá, poderá escolher outro tema. Em seguida, pode-se navegar pela seção “funcionários” conhecendo os funcionários da universidade. Pode-se vir a saber se gostam do trabalho e as razões pelas quais lá se encontram. Duas entrevistas foram realizadas com uma pessoa da faxina e um auxiliar administrativo. Deste mesmo local, buscando o fácil deslocamento entre as informações, pode-se seguir para outro tipo de funcionário, os professores. Ainda há a possibilidade de vir a conhecer alguns professores ilustres que passaram pela instituição.

Na parte dos alunos obteve-se a colaboração dos diretórios de comunicação e direito do Mackenzie. Nesta página, o texto oferecido foi diversificado ao facilitar a navegação por meio de um link que possibilita o internauta de acessar a seção acerca dos alunos notáveis; os alunos que saíram do Mackenzie e fizeram sucesso em suas carreiras profissionais. Para a seção dos ex-alunos, uma entrevista fora realizada com uma antiga mackenzista. Esta página está *linkada* com a seção dos antigos professores – alguns foram, inclusive, alunos do próprio Mackenzie.

Já o *link* a respeito das bolsas oferecidas pela universidade é visualizado quando na antiga seção mencionada e, de lá, pode-se ler uma breve explicação de como é tratada a bolsa na universidade, além de algumas curiosidades referentes a este tema.

Não obstante, não se pôde deixar de fora algo que o Mackenzie tanto apoia, o esporte. Nesta página lê-se curiosidades a respeito da parte esportiva mackenzista e também pode-se visualizar dois vídeos que irão ilustrar a participação da universidade no esporte Olímpico.



4.1 DEMAIS CONSIDERAÇÕES

Ao longo do projeto, tentou-se inserir a narrativa digital em um domínio público para que qualquer indivíduo pudesse ter acesso integral à obra. Todavia, isso ainda não foi possível. Quando da inserção do relato em um domínio público, a interação e a produção das páginas ficou desconexa fazendo com que a peça se tornasse desfigurada. Isso ocorre quando o domínio hospedeiro “suja” o código com *banners* ou outras inserções forçadas no momento de hospedar a obra de forma definitiva.

Para a devida apreciação dos avaliadores, optou-se por enviar a peça e anexo referente às páginas. O ponto inicial da navegação deve ser o arquivo “*mapa.html*” – incluído na pasta “*pags dw*” - e não o tradicional “*index.html*”.

5. CONCLUSÃO

O meio digital demonstra-se como uma interessante alternativa para a compreensão de toda uma época, seja em determinado espaço ou em determinada circunstância. Fica claro que a interatividade assume um papel de extrema relevância para o melhoramento das ferramentas digitais ao tempo que o usuário desfruta de uma didática mais interessante. Esse conjunto de fatores auxilia no entendimento do conteúdo como um todo. Afinal, o grande mérito da era digital é permitir ao usuário uma maior facilidade para interagir com os dados que lhes foram propostos.

Já o nosso relato interativo parte do mesmo princípio. Quando o usuário se dá conta de que a navegação pode ser um processo prazeroso ao lidar com as áreas geográficas da própria universidade, busca-se que o mesmo possa não apenas obter uma visão diferenciada da sua instituição como também lograr êxito na assimilação dos valores contidos ao seu redor. Vale a pena lembrar que, já no sétimo período do curso, o Mackenzie oferece a disciplina “Interatividade Digital”. Por meio de tal cadeira, espera-se desenvolver um aplicativo para celular e plataformas móveis, dando continuidade a este projeto.

Pode-se afirmar ainda que a expectativa gerada pelo material apresentado é o de que o aluno perceba a gama de valores dos quais ele mesmo faz parte, gerando assim seu interesse tanto pela instituição como pela história da sua universidade.



6. REFERÊNCIAS

ECO, Umberto. **Seis passeios pelo bosque da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

ECO, Umberto. **Muito além da internet**. Folha de São Paulo, 14. dez. 2003. Disponível em www.sibi.usp.br. Acessado em 03/05/2013.

MANOVICH, Lev. **The language of New Media**. Massachusetts: The MIT Press, 2001.

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