

# O documentário transmídia: como produzir

## El documental transmedia: como producir

Denis Porto RENO<sup>1</sup>

### Resumo

A partir dos conceitos de narrativa transmídia e tendo como filosofia a investigação aplicada, apresenta-se, a partir deste artigo, resultados que direcionam o leitor à produção de documentários transmídia. Para tanto, desenvolveu-se uma investigação aplicada a partir de dois documentários produzidos especialmente para o estudo. Espera-se, com o resultado do estudo, o fomento dessa nova narrativa para obras de realidade.

### Palavras-chave

Comunicação; Documentário; Narrativa transmídia; Documentário transmídia; Linguagem.

### Resumen

A partir de los conceptos de narrativa transmedia y teniendo como filosofía la investigación aplicada, se presenta, a partir del artículo, resultados que direccionan el lector a la producción de documentales transmedia. Para tanto, se ha desarrollado una investigación aplicada a partir de dos documentales producidos especialmente para el estudio. Si espera, con el resultado del estudio, el fomento de esa nueva narrativa para obras de realidad.

### Palabras-clave

Comunicación; Documental; Narrativa transmedia; Documental transmedia; Lenguaje.

RECEBIDO EM 12 DE MAIO DE 2015  
ACEITO EM 30 DE JULHO DE 2015

<sup>1</sup> Jornalista e documentarista, é mestre e doutor em Comunicação Social pela Universidade Metodista de São Paulo. Possui pós-doutorado sobre Jornalismo transmídia na Universidade Complutense de Madri (Espanha) e pós-doutorado sobre interfaces interativas para o jornalismo transmídia na Universidade de Aveiro (Portugal). É professor do curso de Jornalismo e do mestrado em Televisão Digital da Universidade Estadual Paulista –UNESP e do mestrado em Jornalismo da Universidade Estadual de Ponta Grossa e coordenador do MOBILAB – Laboratório de Estudos sobre Novas Narrativas e Dispositivos Móveis. Artigo decorrente da conferência de abertura do Simpósio Nacional de Jornalismo, Participação e Cidadania, promovido pelo Programa de Pós-graduação em Jornalismo da Universidade Federal da Paraíba nos dias 27 e 28 de outubro de 2014. Contato: denis.reno@faac.unesp.br

A sociedade contemporânea convive atualmente com um novo modelo de linguagem que oferece conteúdos expansíveis e independentes entre si distribuídos por uma estrutura multi-linguagem: a narrativa transmídia. Porém, ainda que academicamente consolidada como linguagem, a narrativa transmídia ainda apresenta o desafio de estudos sobre sua aplicabilidade nos diversos gêneros comunicacionais existentes, entre eles o documentário.

Para pensar no documentário transmídia é necessário antes resgatar o documentário interativo, suas limitações e possibilidades, assim como os métodos existentes para sua produção. Esse resgate se justifica pela familiaridade existente entre os dois modelos de documentários. O primeiro, interativo, propõe a oferta de conteúdos expansíveis e navegáveis, assim como uma participação – ainda que limitada - na reconstrução narrativa. O segundo, transmídia, tem as mesmas propostas, mas também apresenta a multiplicidade de plataformas de linguagem e uma diversidade de mensagens independentes entre si, mas relacionados um com o outro. Nesse aspecto, também entram estruturas narrativas que proporcionam uma melhor circulação da obra por redes sociais. Trata-se de um documentário composto por diversos micro-documentários.

Nesse arcabouço de detalhes é necessário compreender e levar em consideração conceitos fundamentais para a produção de obras documentais transmídia (além da definição do próprio subgênero), entre eles a narrativa navegável possibilitada pela hipertextualidade e hipermedialidade. Também é fundamental compreender as diferenças entre *cross-media* e transmídia, pois ainda que semelhantes essas duas palavras significam finais distintos. Por fim, é fundamental entender o que é interatividade e, neste sentido, observar os estágios de evolução entre o documentário interativo e o mesmo gênero a partir da narrativa transmídia.

O primeiro termo a ser compreendido é o próprio documentário transmídia, pouco conhecido pela atualidade de sua existência. Entretanto,

o documentário em suas origens era transmídia (RENÓ, 2013), num momento em que os documentaristas realizavam expedições de exploração e em seguida preparavam exposições foto-documentais com diversidade de plataformas de comunicação. O documentário transmídia resgata essa essência original do registro documental, proporcionando ao usuário uma navegação (analógica ou digital) por múltiplos espaços e linguagens comunicacionais que ampliam o processo cognitivo. Trata-se de um novo formato de produção que não exclui nem invalida o tradicional. Apenas oferece uma nova condição para o espectador/usuário e um novo desafio para o produtor, que agora deve pensar na obra como algo amplo, além da linguagem audiovisual.

Mas é de fundamental importância a compreensão sobre hipertexto, hipermídia e interatividade antes de pensar em observar o documentário transmídia, pois estes termos estão diretamente relacionados à construção narrativa deste que podemos definir como subgênero comunicacional, derivado do documentário tradicional e de outros gêneros, até mesmo pela característica que marca a narrativa transmídia.

Hipertexto e hipermídia são termos que demonstram um processo de desenvolvimento do primeiro. Hipermídia deriva do hipertexto, diretamente, e são relacionados entre si com os mesmos princípios de linguagem, modificando apenas os formatos de “textos” utilizados (BAKHTIN, 1986). O termo hipertexto foi definido por Ted Nelson (LANDOW, 2009) e refere-se à construção narrativa expansível, navegável, que conecta discursos textuais por nós neurais. A ideia é ampliada por Aspen Aarshet (2005, p. 95 apud RENÓ, 2011) como “ferramenta para a mente” por sua capacidade de criação de novas estruturas a partir da navegação pelos nós neurais.

Já o termo hipermídia difere do anterior pela sua estrutura multiplataforma (LANDOW, 2009), que oferece a conexão entre discursos textuais, sonoros, audiovisuais, imagéticos e outros mais, como animação, infográficos, etc, também por nós neurais e caminhos navegáveis, denominado por alguns autores como multimídia. Entretanto, George Landow (2009) discute a pertinência de se adotar nos dias de hoje o termo multimídia (analógicos) por considerar que os processos criativos e de produção neste caso são divergentes dos adotados desde o advento do

digital, que para ele recebe o nome de hipermídia. São termos parecidos, mas segundo o autor merecem diferenciação. Tal ideia é complementada por Tony Feldman (1995, p.48 apud RENÓ, 2011) como “a integração sem suturas de dados, textos, imagens de todas as espécies e sons dentro de um ambiente de informação”.

Neste aspecto de semelhança de termos e significações, há uma constante confusão de interpretação entre dois termos parecidos, mas divergentes: *cross-media* e transmídia. Enquanto o primeiro representa a construção de uma estratégia comunicacional que consiste na distribuição de um mesmo discurso adaptado em diversas plataformas, o segundo propõe a construção de conteúdo expansível a partir de diferentes discursos – independentes entre si - por distintas plataformas e que em conjunto constroem um novo discurso (RENÓ, 2013). Tal confusão é prevenida por Henry Jenkins (2001), que imaginava em um determinado momento esse nivelamento de significados por parte de correntes teóricas. Realmente, são nomes que sugerem resultados iguais, mas na realidade possuem significados e aplicações divergentes.

Finalmente, um termo fundamental para compreender o documentário transmídia é a interatividade. Ainda que conhecido e difundido, o termo enfrenta diferenças de interpretação por diversos teóricos, e ainda há correntes que discordam de sua existência, como o brasileiro Alex Primo (2007), para quem o correto é interação, ou seja, ação entre pessoas. Entretanto, Renó (2011) defende que interatividade é um termo correto também, pois o mesmo se refere à atividade do homem com a máquina. O teórico Andrew Cameron (RENÓ, 2011) propõe uma maneira bastante simples e eficaz de se compreender em que consiste a interatividade. Segundo o autor, em processos interativos o usuário consegue obter novas experiências através de novos caminhos. Trata-se de uma reconstrução constante de novas estruturas de leitura a partir dos interesses e das decisões dos usuários. Porém, Lev Manovich (2005) propõe que dentro das diversas possibilidades interativas existem níveis distintos a partir de sua capacidade de participação. Para o autor, que define esses níveis basicamente como abertos e fechados, a interface é fundamental neste processo.



Essa pesquisa assumiu um status de investigação exploratória resultante de outras investigações exploratórias, realizadas desde a fase de mestrado até dois pós-doutorados anteriores sobre narrativa transmídia aplicada ao jornalismo. Especificamente, foram desenvolvidos, para o experimento, dois espaços virtuais em tecnologia HTML5 para que os mesmos fossem visualizados em equipamentos onde a tecnologia disponível exige tal linguagem de programação, além de possuírem uma tecnologia responsiva para a adaptação em espaços diversos. Porém, como a proposta desta investigação é o estudo de interfaces interativas para ambientes táteis e direcionadas para realizar a relação de usabilidade entre usuários e conteúdos documentais transmídia, adotou-se como possibilidade de construção tecnológica o aplicativo Wix.com em sua versão gratuita. O ambiente virtual foi um site que reunia os conteúdos de acordo com a proposta apresentada de tal maneira que sua visualização era total e de igual disposição tanto em telefones celulares com microtelas e em tablets como também em equipamentos convencionais, tais como computadores e netbooks.

## Um novo documentário

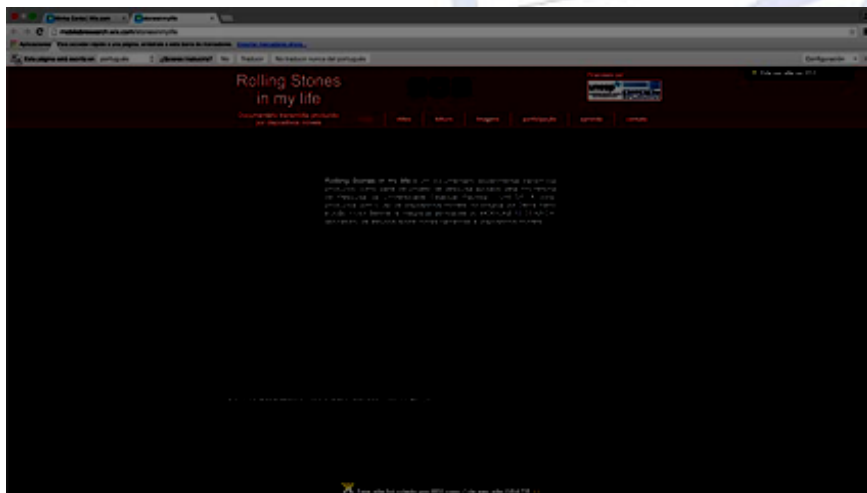
No processo final do estudo, foram desenvolvidos dois documentários transmídia com a utilização de iPod Touch a partir dos conceitos aqui apontados. O primeiro documentário produzido, *Rolling Stones in my life* (2015), apresenta a relação de fãs com a banda cinquentenária. Para tanto, foram ouvidos admiradores dos Rolling Stones e músicos dedicados a reproduzir as composições dos roqueiros ingleses. Porém, o mais importante sobre o documentário foi a experimentação de se produzir no formato transmídia a partir de dispositivos móveis – no caso deste estudo, iPod e tablet.

Com um roteiro originalmente escrito para uma obra linear, o documentário foi adaptado para o formato multiplataforma visualmente navegável produzido em Wix, numa conta gratuita. Entretanto, a primeira dificuldade foi a de conviver com as limitações tecnológicas do dispositivo móvel para a captação de imagens em ambientes fechados e com luz artificial, frequentes no vídeo. Outra dificuldade foi a obtenção de fotografias dos Rolling Stones para colocar na fototeca, assim como fãs

que quisessem produzir conteúdos a respeito para enviar ao campo de contribuições presente na página.

Com a adaptação do roteiro, começaram as produções da obra. Para isso, o ponto de partida foi a construção de uma rede de comunicação no Facebook, onde foram descobertos diversos fãs que poderiam servir de fonte. A partir disso, foram agendadas as gravações com os participantes. Simultaneamente, foi produzido um texto sobre a temática do documentário. A produção contou com a participação direta do estudante de Jornalismo João Victor Belline, bolsista do projeto de pesquisa, que aprendeu a construir roteiro, operar o iPod e editar tanto a página Wix como o vídeo no programa de edição Adobe Premiere, instalado em um computador do projeto. O estudante também sugeriu diversas estratégias de construção de rede de contatos e propôs que um dos conteúdos oferecidos deveria ser externo ao projeto (com o comando target=blank, para proporcionar a abertura de uma nova página e evitar o abandono da mesma), direcionado a uma página de cifras musicais sobre a banda.

A interface criada foi simples e seguiu cores relacionadas à banda e ao rock (vermelho, preto, branco, cf. Imagem 39). Porém, decidiu-se fugir da boca, símbolo clichê da banda.



**Imagem 01:** Interface documentário *Rolling Stones in my life* (2015).

A produção encontrou uma dificuldade expressiva, mas solucionou-se com a prática: a firmeza na operação do iPod, por sua leveza. Entretanto, outros problemas previstos não foram registrados, como a falta de iluminação na gravação, já que tais dispositivos possuem excelente qualidade de captação de luz para evitar exatamente problemas desta natureza.

A construção do site foi simples, tendo em vista as possibilidades que o Wix oferece. Porém, a montagem da página foi realizada em um computador convencional, já que tal atividade seria praticamente impossível em um tablet e totalmente impossível em um iPod, graças à tecnologia oferecida. A página é responsiva e pode ser acessada a partir de qualquer dispositivo móvel.



**Imagem 02:** Interface responsiva acessada desde um iPhone.

Para o documentário, foram pensadas em páginas diversas que oferecessem conteúdos navegáveis independentes entre si, mas relacionados, como deve ser uma narrativa transmídia (RENÓ e FLORES, 2012). Para isso, foram selecionados e/ou produzidos esses conteúdos de acordo com a linguagem proposta e o público de interesse. Isso é fundamental porque um dos pontos a ser considerado na construção da interface é a audiência da obra.

A interface, ainda que esteja apoiada ao modelo de visualização navegável, também oferece características semelhantes ao modelo

arbóreo, proposto por Manovich (2005) e também uma diversidade de conteúdos encontrada em páginas web convencionais. Dessa maneira, o documentário pode ser navegado de maneira simples e ao mesmo tempo completa.



**Imagem 03:** Interfaces simples do *Rolling Stones in my life* (2015).

Outra importante iniciativa do projeto foi a criação de contas em meios sociais, especialmente o Facebook, popular no momento de execução da pesquisa. Para tanto, buscou-se manter uma identidade visual com o projeto, ainda que de maneira independente. A audiência da página proporcionou uma crescente acessibilidade à página principal do documentário.

Com os resultados alcançados, percebeu-se a real possibilidade de se produzir obras documentais em espaços multiplataforma com o uso de dispositivos móveis. Entretanto, a experiência era pequena e exigia um desafio maior. Para tanto, foi desenvolvido o projeto do documentário transmídia sobre o Centrinho, hospital da Universidade de São Paulo localizado em Bauru – SP e dedicado ao tratamento de diversas patologias relacionadas às anomalias craniofaciais, considerado uma referência internacional no tema, quando foram contatados representantes do hospital e o projeto foi apresentado. Intitulado Centrinho – autonomia para a vida, o documentário teve um espaço construído no Wix, também em plataforma e pacote gratuitos, além de responsivos.

A escolha do tema justificou-se pelo interesse em buscar uma nova linguagem, um novo conteúdo (menos vanguardista, jovial) para a



experimentação não somente da técnica, mas também da linguagem transmídia em sua confecção. Com a aprovação, começou-se a construção do roteiro rizomático para, em seguida, pensar-se no resto do conteúdo.

Para a captação das imagens, adotou-se o sistema de duas câmeras, sendo uma fixa em um tripé e outra móvel, acompanhando a dinâmica das entrevistas. Também utilizou-se a tecnologia *Time Lapse* para um efeito inicial do vídeo. A interface fundamentou-se num conceito leve, com as cores branca e azul, encontradas na logomarca do hospital, e adotou-se o vídeo como linguagem principal, logo na primeira página, com 18 minutos de duração e produzido com enquadramentos fechados. Isso é justificado por estudos anteriores, especialmente sobre Jornalismo Transmídia (RENÓ e FLORES, 2012), quando conteúdos jornalísticos audiovisuais foram produzidos por dispositivos móveis durante 12 meses, sendo estudados em seguida.

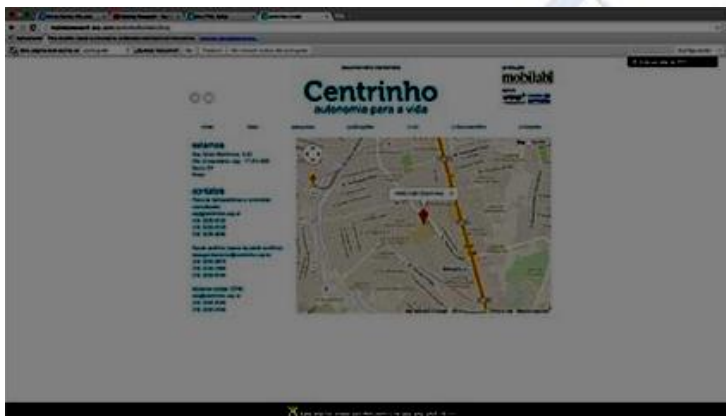
A preocupação com a construção de um conteúdo próprio é fundamental quando se pensa em um documentário transmídia. Porém, mais importante que uma produção completamente autoral é um conteúdo correto, e por isso foram criados links para a página oficial do hospital, pois assim seriam respeitadas e garantidas as informações científicas ali presentes. Os links saíram diretamente da página principal, direcionando a leitura ao endereço oficial do Centrinho (com o comando `target=blank`, possibilitando o retorno à página principal). O mesmo se repetiu com links diretos à página principal e às publicações realizadas pelo hospital.



**Imagem 04:** Página do documentário Centrinho, autonomia para a vida (2015).

Considerou-se fundamental a criação de uma página de serviços, já que o documentário tinha esse fim desde sua concepção. Para tanto, montou-se uma página com o auxílio do aplicativo Google Maps, tendo como endereço referência o Centrinho.

Ao lado do mapa, apresentou-se uma relação de telefones para contato, fortalecendo a condição de serviços da página. Seguramente, essa página terá uma função fundamental na existência da obra, não somente no campo do conteúdo, mas também na participação e navegação.



**Imagem 05:** Mapa interativo publicado dentro da página do documentário.

Por fim, construiu-se uma página explicando o processo de surgimento do projeto, explicando a parceria existente entre as duas instituições de ensino na produção do documentário. Dessa maneira, também foi possível agradecer aos envolvidos nos bastidores da obra, assim como definir os objetivos que acompanharam a produção desde o princípio.

Com essa obra, percebe-se uma diversidade do documentário transmídia no que diz respeito à justificativa de existência. Um documentário transmídia, com maior potencial que o documentário convencional, pode assumir o *status* de formador de conhecimento, de prestador de serviços, e não simplesmente o de entretenimento. Obviamente, algumas dificuldades estiveram presentes na produção, especialmente no que diz respeito à concepção dos projetos. Entretanto,

todas elas foram superadas e os resultados obtidos atendem ao esperado no princípio do desafio.

## Métodos de produção

Com o desenvolvimento do experimento, alguns pontos sobre interface foram descobertos e/ou confirmados. O primeiro ponto – a utilização da tecnologia móvel – foi confirmado e aprovado ao final deste estudo. Ainda que ofereça limitações, pode-se defender que ao final as vantagens superam os problemas obtidos com a opção por esse tipo de tecnologia, seja no âmbito do preço do equipamento, seja na praticidade ou mesmo na qualidade final.

Para compreendermos os métodos de exibição indicados à produção de documentários transmídia é fundamental entender que toda produção audiovisual passa por três etapas, basicamente: pré-produção, produção e pós-produção. A existência das três etapas são fundamentalmente essenciais no documentário transmídia, inclusive mais essenciais que numa produção audiovisual convencional.

Na etapa de pré-produção, tornou-se claro que o papel do argumento ganha potencial importância, pois nesse momento será constada a viabilidade de uma produção transmídia frente ao conteúdo que poderá ser extraído da proposta.

A partir disso, desenvolve-se o argumento, considerado o primeiro passo, e um dos mais importantes, no processo de produção de uma obra audiovisual. Porém, o argumento é um deles. Em seguida, deve-se pensar no roteiro, que neste caso deve seguir a proposta de fluxograma circular rizomática (RENÓ, 2011), onde a visualização dos conteúdos pode oferecer melhor análise de navegação entre os mesmos, assim como sua independência tanto na leitura como na ordenação. Em outras palavras, o conteúdo deve permitir ao usuário decidir se consome e quando consome tal fragmento da narrativa. A partir do desenvolvimento do roteiro, faz-se o agendamento das etapas de produção, não somente das imagens, mas também de outros tipos de conteúdo oferecidos pelo documentário transmídia.

A produção é uma segunda etapa fundamental no campo do audiovisual, e o documentário transmídia segue essa mesma condição. Entretanto, quando se produz a partir de dispositivos móveis, outros

cuidados devem ser tomados, especialmente no que diz respeito à capacidade de captação de luz destes dispositivos, assim como uma limitação de captação de áudio. Outro tema fundamental refere-se à estética a ser adotada. Para tanto, deve-se considerar que uma imagem aproximada (*close up* ou *zoom in*) deve ser obtida pela aproximação ou movimentação física da câmera, não dependendo de recursos digitais, já que o dispositivo possui qualidade limitada para isso. Também deve-se considerar a leveza do equipamento, o que provoca certo desequilíbrio do mesmo. Por essa razão, quando a proposta é contemplada por câmera estática, é fundamental adotar o uso do tripé.



**Imagem 06:** Produção de documentários a partir de dispositivos móveis.

A partir da produção das imagens, com o devido cuidado com o espaço na memória dos equipamentos, inicia-se a pós-produção com a decupagem do material. No caso do documentário transmídia, a decupagem é ainda mais importante, pois oferece a possibilidade de conhecer o conteúdo captado e, a partir dele, pensar em uma construção multiplataforma. Neste momento, também é fundamental pensar na interface a ser adotada, de modo que contemple todo o conteúdo definido no roteiro rizomático.

Para isso, é proposto um método, não único, mas uma possibilidade, pois parte das características dos processos transmídia é a liberdade. Para tanto, foram considerados os resultados práticos e sua



composição com os conceitos teóricos estudados e selecionados a partir das poucas referências existentes para explicar/compreender a relação entre interface, conteúdo e usuário em outros âmbitos que ultrapassam o cenário de ambientes tácteis. Para elaborar a interface de um documentário transmídia é fundamental levar em conta algumas informações que servem de orientação:

- Audiência da obra;
- Distribuição do conteúdo por hierarquia de interesse;
- Recordações de semelhança;
- Estrutura de apresentação;
- Processo semio-cognitivo;
- Diálogo por redes sociais;
- Possibilidades tecnológicas.

O primeiro quesito, audiência da obra, refere-se ao público esperado para a leitura da publicação. A partir dessa definição é possível construir os parâmetros estéticos que interessam ao público em questão. Por exemplo, se a obra é direcionada a jovens de 15 a 18 anos deve-se buscar ícones e uma linguagem de cores e formas que sejam apropriados ao grupo. Esse fator é fundamental, pois pode proporcionar uma mais expressiva atração visual dos usuários em um primeiro momento da comunicação. Além disso, seleciona os usuários e mantém a atenção dos mesmos de maneira constante, pois o espaço virtual no qual eles "ingressaram" é adequado.

O segundo tópico, também fundamental para a definição de parâmetros iniciais, distribuição das notícias por hierarquia de interesse, deve ser realizado no momento da concepção do documentário. Para tanto, é fundamental visualizar o conteúdo a partir da construção de um fluxograma que apresente conteúdos de acordo com os quadrantes de leitura e a própria interface em si. Para tanto, deve-se considerar que o primeiro e o quarto quadrantes recebem uma maior atenção do usuário por se tratar de uma leitura ocidental. Caso o leitor seja oriental ou árabe, onde os caminhos de leitura seguem outro fluxo, é importante inverter e/ou adaptar esse fluxograma. Para tanto, propomos que seja considerado o primeiro quadrante como o espaço do mais importante e o quarto

quadrante como o espaço para propor o desfecho do conteúdo com algo ameno, ainda que igualmente interessante. O modelo da construção do conteúdo de acordo com a hierarquia por quadrantes é apresentado da seguinte maneira:

O terceiro ponto que devemos levar em consideração na construção de uma interface é o que nos faz sentir uma identidade com o espaço ou o contexto do conteúdo. Para tanto, devemos lançar mão ao que Carnap (2003) nos propõe – recordações de semelhança. Segundo essa ideia, adaptada ao ambiente de produção de interfaces, é importante buscar informações que nos ofereçam uma sensação de que “já estivemos naquele lugar”, ou que “já saboreamos tais informações”. Isso pode ser obtido através de uma definição de ícones fundamentais.

Parece algo sem importância, mas a preocupação com a “estrutura da apresentação” do conteúdo é fundamental na obtenção de bons resultados a partir da interface. Para tanto, é fundamental definir onde colocar os botões de acesso aos diversos conteúdos disponíveis na plataforma. Isso se define a partir da importância de cada conteúdo na construção da narrativa, assim como se faz na distribuição das notícias por hierarquia de interesse. A diferença é que tal definição se faz dentro do documentário, e não em um conceito amplo entre reportagens. Ainda que não seja possível obrigar a leitura de todos os conteúdos por parte dos usuários (e nem recomendável), é possível fortalecer a leitura de seus conteúdos. Para tanto, é importante definir uma sequência lógica de distribuição de seu conteúdo a partir de uma possível leitura. Como define Lev Manovich (2005), para construirmos uma estrutura navegável é fundamental que tenhamos em mente a estrutura mental de quem lê, ou seja, devemos pensar como pensariam os usuários, neste caso na escolha de uma sequência de conteúdos para o processo de consumo da informação.

Apesar de ser um dos últimos na construção de fatores fundamentais para a definição de uma interface eficaz, levar em consideração o processo semio-cognitivo é tão importante quanto os outros fatores. Ele deve ser avaliado ao final porque antes seria inviável pela ordem dos momentos da construção. Para que seja avaliado o

processo semio-cognitivo é importante ter condições de visualizar o conteúdo como um todo. Dessa maneira, é possível perceber se há processos de informação imperceptíveis, mas que ao mesmo tempo sejam recebidos com ciência por parte do usuário. Como apresentado anteriormente, uma interface semio-cognitiva oferece uma relação entre o conteúdo e o usuário semelhante à relação entre o ser humano e o oxigênio: não pode ser visto, mas sabe-se que ele está no ar. Essa proposta de interface possibilita, segundo Scolari (2004), uma eficaz construção comunicacional entre esses dois “corpos comunicacionais”: o usuário e o conteúdo. Ainda que seja um processo subjetivo de análise, pois leva em consideração a relação do construtor da interface com seu produto final, pode possibilitar resultados confiáveis se o autor busca uma sinceridade crítica em sua avaliação.

Por fim, para construir um documentário com interface eficaz e que possa alcançar seus objetivos cognitivos, é importante levar em consideração as reais possibilidades tecnológicas existentes. Ainda que pareça desnecessário e ao mesmo tempo incoerente apresentar tal importância em um estudo que tem como princípio a construção da comunicação a partir da narrativa, e não da tecnologia, é fundamental considerar o que se pode e o que não se pode fazer com a tecnologia disponível. Afinal, ainda que a linguagem seja o fator mais importante em níveis hierárquicos, a tecnologia é a que possibilita o consumo dessa linguagem pelos dispositivos móveis. Dessa maneira, torna-se fundamental abandonar a tecnologia Flash, já que uma importante parcela dos dispositivos utilizados para consumir esse conteúdo não é compatível com essa linguagem de programação. Tal abandono também é justificado pela instabilidade de programação e o demorado peso dos arquivos disponibilizados em construções por tecnologia Flash.

Com esses parâmetros, percebe-se que é viável desenvolver interfaces interativas para o consumo de notícias a partir de dispositivos tácteis e, assim, alimentar uma tendência crescente na esfera da comunicação. Uma tendência apresentada de maneira eficaz por Levinson (2012) e fortalecida por outros autores contemporâneos, como Aguado (2013) e Scolari (2013).

O segundo procedimento fundamental é a finalização e a

montagem do conteúdo. Na finalização, pode-se utilizar tanto os equipamentos móveis como computadores. Neste estudo, utilizou-se dos dois dispositivos, ainda que a preferência seja destacadamente o computador. Entretanto, é possível produzir conteúdos de extrema qualidade quando adotados dispositivos móveis para estes momentos também, como ocorreu na produção do documentário Galego-português (2013).

## Conclusões

Ainda que este estudo ofereça um modelo de interface interativa para conteúdos jornalísticos com linguagem transmídia para dispositivos móveis, tal estudo sofrerá em poucos anos uma necessidade de mudanças. Entretanto, nos pontos conceituais, como a definição de interface e a proposta apresentada, que leva em consideração alguns conceitos desenvolvidos por teóricos de diversos campos, como Carnap, Scolari e Manovich, não sofrerão com o poder do tempo. Tais conceitos servem de parâmetros para a construção e a interpretação do que vem a ser interface e qual o seu papel nos processos comunicacionais mediados. Outro ponto que seguramente não sofrerá mudanças com o passar do tempo é o esclarecimento com relação às diferenças entre a estratégia *cross-media* e a narrativa transmídia, comum no campo da comunicação, ainda que equivocada.

Interface é, seguramente, a alma dos processos comunicacionais mediados, seja por ambientes digitais, seja por ambientes físicos. A relação existente entre o conteúdo e o usuário é obtida a partir da interface e de seu papel no processo comunicacional. Um livro só alcança o seu papel (o de passar conhecimento ao leitor) graças à interface existente. Uma interface desenvolvida há séculos, mas que segue com uma sequência de letras combinadas para a formação de palavras, por sua vez combinadas na construção de frases, parágrafos e o conteúdo em si. Da mesma maneira, a proposta apresentada não sofrerá mudanças conceituais com o passar do tempo.

Esse estudo chegou a diversas conclusões, fundamentais para se pensar na construção de processos mediados, neste caso por dispositivos móveis e de telas tácteis. Percebeu-se que o poder do tátil é mais forte



do que se imaginava antes da investigação. O ato de “colocar as mãos no conteúdo” tem seu poder cognitivo expressivo, capaz de envolver o usuário e de oferecer a ele a sensação tátil, a experiência material à qual estamos acostumados.

No campo do documentário, ainda que seja apenas um primeiro estudo na tentativa de definir alguns modelos de produção de documentários transmídia, esta investigação não possui uma conclusão definitiva, e nem tem essa pretensão. A intenção ao definir alguns modelos é somente para exemplificar como podem ser justificados tais modelos em futuras produções.

A falta de definição de formatos é uma máxima quando se pensa em narrativa transmídia. Afinal, a criatividade é uma marca nesta linguagem. Além disso, o gênero documentário é uma obra artística, ou seja, não há como definir formatos limitados de produção.

Considero que essas definições de modelos podem auxiliar a compreender que um documentário transmídia não exige uma circulação exclusivamente por ambientes digitais, pois trata-se de uma linguagem, uma maneira de contar a história. Exemplo disso é o documentário *Morreu o Demo, acabou a peseta*, que pretende finalizar a série de extensões narrativas com “textos” em ambientes digitais. Entretanto, todos os outros fragmentos oferecidos pela obra estão em plataforma analógica, como livro, DVD (ainda que seja registrada de forma digital, essa plataforma é considerada neste texto como analógica por materializar-se em um disco).

Outra consideração refere-se às limitações de interface e de narrativas existentes na obra *Calles perdidas*, que oferece uma estrutura definida como multimídia pelo próprio autor, mas que ao final de sua estrutura revelam uma narrativa transmídia que contempla conteúdos jornalísticos em sua navegação. Ainda que faltem links para redes sociais, essa produção (desenvolvida também em caráter experimental) aproxima-se do ideal transmídia.

Por fim, dentro dos parâmetros compreendidos para a narrativa transmídia, considero que o ideal em modelo navegável e expansível para a construção de um discurso documental é proposto pela obra *Galego-português*, ainda que a plataforma apresente problemas tecnológicos por se tratar de aplicativos em modalidade gratuita.

Um exemplo interessante a ser seguido é o documentário *Hollow*, (RENÓ, 2013) que pode modificar os horizontes do documentário transmídia. Ele materializa todos os conceitos já definidos por pesquisadores sobre o tema, fazendo com que essas ideias sejam testadas e, neste caso, aprovadas com êxito. A narrativa possui uma navegação suave do começo ao final e a busca por novidades dentro da tela (navegação no interior da cena) é uma provocação constante, ainda que sutil.

A verdade foi revelada durante toda a obra, proporcionando ao usuário conclusões reais sobre os temas abordados. Ao mesmo tempo, a narrativa oferece traços de gamificação em sua navegação, tornando a experiência lúdica e não-linear. Isso é o que Manovich (2005) indica como fundamental para um processo interativo. Tal proposta também é apresentada por Lorenzo Vilches (2003), para quem a migração digital deve ser acompanhada de processos participativos.

Um valor destacado do documentário é a qualidade estética. Ainda que o mesmo tenha sido produzido por uma equipe reduzida, a qualidade artística apresentada é elevada. Além disso, a mistura e a diversidade de conteúdos complementares, mas independentes, merece comentário. As transições e os movimentos internos realizados a partir de camadas com fotografias recortadas proporciona à obra um dinamismo muito além do que poderia obter-se com a exclusiva adoção de imagens em movimento. Essa movimentação sai da normalidade, o que provoca atenção do usuário no momento em que assiste à obra.

Algo novo também apresentado no documentário foi o convite à leitura externa, a partir de *hashtags* sobre a forte tempestade. Ainda que fosse um acontecimento antigo, esse convite pode ter gerado interesse em alguns usuários do documentário. Constatou-se, na pesquisa, que tal navegação é possível e interessante.

Uma inovação apresentado pelo documentário *Hollow* foi o convite à participação concreta do usuário na construção da história. Esse processo construtivo não se limita à definição do roteiro de leitura (RENÓ, 2011), e sim à construção de um conteúdo a partir da retroalimentação. Trata-se de um produto do gênero documentário efetivamente participante da nova

ecologia dos meios, onde o “*new new citizen*” (LEVINSON, 2012) busca uma participação constante nos processos midiáticos.

Por fim, devemos observar o valor do documentário pela construção do roteiro. Lev Manovich (2013; 2005) aponta para a importância em definir algoritmos de navegação em obras interativas, e percebemos a existência de funções algorítmicas na obra. Vale ressaltar que algoritmo (RENÓ, 2011) é um conjunto de atividades finitas e ou infinitas criadas para realizar uma tarefa, não limitadas a comandos binários, ainda que em Hollow percebemos vários comandos existentes. Sobre essas atividades pré-definidas no roteiro, Vicente Gosciola (2008) compartilha com Denis Renó (2011) ao afirmar que tal planejamento é fundamental para que a produção tenha êxito. Esse plano de navegação deve ser desenvolvido da melhor maneira possível, preferencialmente visualizável por fluxogramas (RENÓ, 2011).

Entre os experimentos desenvolvidos, percebo que ainda existe uma certa dificuldade tecnológica para a formatação dos mesmos. Entretanto, esse problema está cada vez mais despercebidos, tendo em vista as possibilidades existentes. O mesmo ocorre no campo da produção a partir de dispositivos móveis. Os dispositivos adotados na produção dos experimentos (iPod Touch) demonstraram qualidade tecnológica e vantajosa mobilidade, especialmente quando produzidas imagens em situações invasivas, como no documentário Centrinho – autonomia para a vida. Já no documentário *Rolling Stones in my life*, o que tornou-se visível foi a facilidade em se produzir mesmo em ambientes com pouca iluminação, fator fundamental para um bom resultado audiovisual. Também pode-se destacar o surgimento de uma cultura sobre documentários transmídia na instituição onde a pesquisa foi desenvolvida, não somente entre os docentes (como resultado da repercussão sobre o estudo), mas também entre os estudantes, que passaram a experimentar o formato em suas atividades relacionadas ao curso e também compreenderam a movimentação que se amplia no campo midiático, especialmente no que diz respeito à construção de espaços participativos e expansíveis. Com isso, podemos considerar que os resultados fundamentais referentes à pesquisa foram amplamente alcançados, e de maneira exitosa.



Porém, o fundamental nessa conclusão é entender que o documentário transmídia, assim como obras do gênero documentário por linguagem tradicional, não consegue ajustar-se a um único modelo, como justifica Bill Nichols (1997). A mescla entre linguagens e formatos é uma marca do documentário, segundo o autor, e se justifica pela liberdade da criação artística. Dessa maneira, convido novos pesquisadores e produtores a arriscarem nessa realidade que está apenas começando e que tem muito a expandir no campo da produção audiovisual que oferece ao expectador discursos navegáveis de realidade.

## Referências

- AGUADO, Juan Miguel. La indústria de contenido en la era post-PC: horizontes, amenazas y oportunidades. In CANAVILHAS, João (Org.). **Notícias e Mobilidade: O Jornalismo na Era dos Dispositivos Móveis**. Covilhã: Editorial UBI, 2013.
- BAKHTIN, Mikail. **Estética da Criação Verbal**. 2ª edição. São Paulo: Martins Fontes 1997.
- BAKHTIN, Mikail. **Marxismo e filosofia da linguagem**. São Paulo: Editora Hucitec, 1986 (original em russo de 1929).
- CARNAP, Rudolf. **The logical Structure of the World**. Chicago: Open Curt, 2003 (tradução de Rolf A. George).
- CARNAP, Rudolf. Intellectual autobiography. In P.A. Schilpp. **The philosophy of Rudolf Carnap**. The library of Living Philosophers. Chicago: La Salle Open Court, 1963.
- GONÇALVES, Elizabeth. Da narratividade à narrativa transmídia: a evolução do processo comunicacional. In CAMPALANS, Carolina; RENÓ, Denis; GOSCIOLA, Vicente. **Narrativa transmedia: entre teorías y prácticas**. Bogotá. Editorial Universidad del Rosario, 2012.
- GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias: do cinema às mídias interativas**. São Paulo: SENAC, 2008.
- GOSCIOLA, Vicente. Narrativa transmídia: conceituação e origens. In CAMPALANS, Carolina; RENÓ, Denis; GOSCIOLA, Vicente. **Narrativa transmedia: entre teorías y prácticas**. Bogotá. Editorial Universidad del Rosario, 2012.
- JENKINS, Henry. **Convergence? I Diverge**. Technology Review. p.93, 2001. Disponível em: <<http://web.mit.edu/cms/people/henry3convergence.pdf>>. Acesso em: 05 fev. 2013.



- LANDOW, George. **Hipertexto 3.0**. Barcelona: Paidós Ibérica, 2009.
- LEVINSON, Paul. **New new media**. Nova Iorque: Pinguim, 2012.
- LEVINSON, Paul. **Digital McLuhan**. Nova Iorque: Routledge, 1999.
- MANOVICH, Lev. **Software takes command**. Nueva York/Londres: Bloomsbury Academy, 2013.
- MANOVICH, Lev. **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital**. Buenos Aires: Paidós Comunicación, 2005.
- NICHOLS, Bill. **La representación de la realidad**. Barcelona: Paidós, 1997.
- PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador**. Porto Alegre. Sulina Editora, 2007.
- RENÓ, Denis. Diversidade de modelos narrativos para documentários transmídia. **Revista DOC Online**, n. 14, 2013, Covilhã/Campinas, pp 93-112.
- RENÓ, Denis. **Cinema interativo e linguagens audiovisuais interativas: como produzir**. Tenerife. Editora ULL, 2011.
- RENÓ, Denis; FLORES, Jesús. **Periodismo transmedia**. Madrid. Fragua editorial, 2012.
- RENÓ, Luciana. Transmedia, conectivismo y educacion: estudios de caso. In CAMPALANS, Carolina; RENÓ, Denis; GOSCIOLA, Vicente. **Narrativa transmedia: entre teorías y prácticas**. Bogotá: Editorial Universidad del Rosario, 2012.
- RENÓ, Denis; GONÇALVES; Elizabeth. A intertextualidade no cinema: uma opção de hibridismo de linguagem. In Elizabeth Moraes Gonçalves. (Org.). **Estudos de comunicação e linguagem - múltiplas experiências**. São Caetano do Sul: Editora Virgo, 2011, v. 1, p. 200-215.
- SCOLARI, Carlos. **Narrativas transmedia**. Madri: Planeta de libros, 2013.
- SCOLARI, Carlos. **Hipermediaciones: elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva**. Barcelona: Gedisa, 2008.
- SCOLARI, Carlos. **Hacer clic: hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales**. Barcelona: Gedisa, 2004.
- VILCHES, Lorenzo. **A migração digital**. São Paulo: Loyola, 2003.