

# Narrativas imagéticas na Web: leituras e construções hipertextuais

Luisa Paraguai

Universidade de Sorocaba, UNISO

luisa.paraguai@prof.uniso.br

**Resumo:** O texto procura apontar uma relação direta entre a natureza técnica da Web e suas possibilidades de construções sociais e práticas culturais através da análise de dois produtos midiáticos. *Story of Stuff* e *HBO Voyeur* são apresentados na medida em que se constroem pela leitura dos usuários, seja ela formal ou simbólica, e constituem-se como experiências de narrativas múltiplas.

Palavras-chave: hipertexto, ambiente colaborativo, narrativas múltiplas.

**Resumen:** El texto busca avanzar la existencia de una relación directa entre la naturaleza técnica de la web y sus posibilidades de construcciones sociales y prácticas culturales, a través del análisis de dos productos mediáticos. *Story of Stuff* ("Historia de las cosas") y *HBO Voyeur*, en la medida en que se construyen mediante la lectura de los usuarios -ya sea formal o simbólicamente- se presentan como experiencias de narrativas múltiples.

Palabras clave: hipertexto, entorno colaborativo, narrativas múltiples.

**Abstract:** The text is concerned with the direct relation between the technical nature of the Web and its possibilities of social constructions and cultural practical through the analyses of two media products. *Story of Stuff* and *HBO Voyeur* are presented as experiences of multiple narratives that can only get actual by the users formal or symbolic readings.

Keywords: hypertext, collaborative environment, multiple narratives.

**Résumé:** Le texte s'efforce de dégager, à partir de l'analyse de deux productions, *Story of Stuff* et *HBO Voyeur*, une relation directe entre la nature technique de l'Internet et ses possibilités dans la construction des pratiques sociales et culturelles. Ici, ces productions sont présentées comme le résultat d'une construction des utilisateurs, qu'ils soient formels ou symboliques, et sont le lieu où l'on expérimente l'entremêlement de plusieurs récits.

Mots-clés: hypertext, environnement collaboratif, multiples récits.

## Introdução

○ Homem contemporâneo envolve-se diariamente, e cada vez mais, com os sistemas de telecomunicação em diversas esferas, pessoal, de trabalho, entretenimento, reconfigurando os limites de atuação e multiplicando as suas possibilidades de participação. As pessoas passam a valer-se de tecnologias que podem formalizar e, não apenas representar, uma pluralidade de projetos, ações, comportamentos, em contextos de cooperação, associação e negociação majoritariamente. Estes são, em última instância, os elementos estruturantes e diferenciadores da Web em relação as mídias da cultura de massa.

Pensar a produção de imagens em movimento neste contexto não nos parece diferente, uma vez que, as câmeras digitais e até os celulares colocam o cotidiano em foco e potencializam as produções e suas respectivas publicações. Multiplicam-se os ambientes em rede que se constroem pela colaboração, seja ela explícita ou não, oriunda da inserção ativa de conteúdos por parte dos usuários como o *youtube*, *flickr*. Estes são convidados, insistentemente, a postar, blogar, contribuir, enviar, e alimentar os bancos de dados; assim, percebe-se uma proliferação de ambientes que só se constituem em função destes movimentos de compartilhamento. Compreender as ações colaborativas envolvidas não significa em momento algum ignorar os problemas, mas antes ponderar sobre as possibilidades de criação e manifestação coletiva que o contexto em rede potencializa.

O texto, inicialmente, pontua a topologia da Web e suas características conceituais em torno da condição hipertextual e distribuída como determinantes do processo de produção, veiculação e acesso às informações pelos usuários. Em seguida, em consonância com esta abordagem, apresenta-se uma específica forma de produção imagética na Web através de dois trabalhos, *Story of Stuff* e *HBO Voyeur*, que ao se valerem formal e metaforicamente da natureza rizomática do meio trazem questionamentos e apontam para a possibilidade de outras narrati-

vas e processos cognitivos. O texto procura apontar uma relação direta entre a natureza técnica da Web e suas possibilidades de construções sociais e práticas culturais através da análise de produtos mediáticos.

## Contexto hipertextual e colaborativo da Web

A topologia da Web organiza-se espacialmente de forma distribuída, o que significa compreender que cada nó/ponto conecta-se a outro sem qualquer hierarquia e emissores centrais; uma condição que dificulta o controle e termina por gerar transformações nas possibilidades de atuação/ação dos usuários. Como afirma Benklet (apud Pretto e Silveira, 2008, p.32) “a arquitetura unidirecional dos fluxos de informação dos *mass media* é alterada para uma arquitetura distribuída, com conexões multidirecionais entre todos os nós, formando um ambiente de elevada interatividade e de múltiplos informantes interconectados”. As pessoas passam então a gravitar em outro espaço de significação, de trocas concomitantes, complexificando relações diante da possibilidade de organização, cooperação e construção em rede. A estrutura técnica protocola ações e escolhas, requisita atenção e demanda uma participação mais ativa; o participante passa a elaborar experiências - várias trajetórias, significados e portanto, realidades. Como afirma Ugarte (2007, p.28) que “a chave para poder explicar a grande maioria dos novos fenômenos sociais e políticos que enfrentamos consiste em entender a diferença entre um mundo no qual a informação distribui-se em uma rede descentralizada e outro no qual acontece em uma rede distribuída”.

Para exemplificar cita-se o ambiente *wiki*, onde todo e qualquer usuário tem a possibilidade de pronunciar-se sobre algo, modificar, acrescentar, retirar, conectar com outros documentos, reformatar, corrigir e traduzir; escrever deixa de ser assim um ato solitário para tornar-se público e coletivo. Balbino (2007) afirma que para “compreender a wikipedia é necessário entender o conhecimento como fenômeno social coletivo e não como posse e propriedade de uma elite”. Outra característica inusitada é a fiscalização do conteúdo postado ser realizada pelos próprios usuários, que passam a atualizar, apagar, incluir caso se constate o equívoco ou desinformação. Um processo quase democrático que permite compreender a Web como um ambiente que comporta “vários

(sub)sistemas sociais e que dotado de sua própria dinâmica de funcionamento não pode ser entendido apenas como suporte tecnológico e elemento de mediação”. (Palácios, 2006, p. 240) Para Wood (2006) na *wikipedia*, “um texto é um conteúdo vivo, em processo de contínuo aperfeiçoamento e depuração por voluntários. Tal princípio reflete a natureza dinâmica, ou volátil, do conhecimento.”

A impossibilidade de conhecer e dominar o resultado final, na medida em que os “imprevistos” e “ruídos” são incorporados, vem priorizar o processo de veiculação das informações como um processo aberto, incompleto, como diz Machado (1988, p.91) “...eventos em estado de constituição.” Sem uma forma acabada ou devidamente editada, o vídeo potencializa a leitura, media o olhar, o comportamento e as expectativas das pessoas, enfatizando a efemeridade dos eventos e a sua possibilidade de transmiti-los.

Entendendo-se como elemento estruturante da Web a base digital, percebe-se a emergência de constantes processos de recombinação, que transgridem as tecnologias e os conteúdos em qualquer tendência de permanecer estáveis. Como afirma Jenkins (2008, p.31) “diversas forças, contudo, começaram a derrubar os muros que separam esses diferentes meios de comunicação. Novas tecnologias midiáticas permitiram que o mesmo conteúdo fluísse por vários canais diferentes e assumisse formas distintas no ponto de recepção.”

## **Narrativas imagéticas e Hipertextualidade**

No contexto digital, a construção da narrativa apresenta-se mais complexa, na medida em que as leituras resvalam do campo simbólico para a materialidade da navegação; os participantes contribuem, incluem ações às histórias na medida em que percorrem. A experimentação em rede transfigura, e pode, de certa maneira, estender a especificidade do vídeo, que passa a compor simultaneamente narrativas linear e hipertextual, dependentes das escolhas dos usuários. Para Plaza e Tavares (1998, p.229) “A partir desta tendência de interação possibilitada pelo meio, abrem-se novos horizontes nos quais a troca, o contato e a comunicação em tempo real com outros sistemas culturais norteiam o ato de criar de forma compartilhada”.

A informação imagética organiza-se em um conjunto pré-estabelecido de escolhas, possíveis caminhos, mas que a partir da conexão em rede amplia-se de forma indefinida. O *hipervídeo* ou *video-hyperlinking* é interessante e instigante como experiência da narrativa, na medida em que ao desmontar a linearidade investe no leitor e em suas escolhas, não apenas metaforicamente. Cordova (apud Bertocchi, 2007) afirma que o “hipervídeo” apresenta-se como “uma exploração da mistura da TV com a Internet”, algo que, segundo ela, “antecipa a TV Digital”. Há muito para pesquisar na medida em que a convergência refaz limites e expande campos de saberes.

Saawhney *et alli* (1996), a partir do desenvolvimento do trabalho *hypercafe*, descrevem como propriedades estéticas e narrativas do hipervídeo os *links* temporais (cenas diferentes são resgatadas em momentos específicos), *links* espaço-temporais (um específico objeto ou personagem traz outro vídeo em um dado momento), oportunidades de *links* temporais (cenas de vídeo rodam durante determinado intervalo de tempo em pontos específicos do vídeo), oportunidades de *links* espaciais (locação espacial dinâmica que pode trazer outros vídeos). Os autores deixam claro como a possibilidade de inter-relação entre pontos vem modificar o processo tanto de produção, necessidade de estruturação, quanto na leitura do resultado imagético.

O hipertexto ou hipervídeo apresenta uma estrutura que organiza potencialmente todas as configurações possíveis, a distribuição dos nós – *links*, a serem visitados. O usuário deste contexto realiza seus percursos, escolhe seu ritmo, suas direções de ir e vir e estabelece suas referências e significados próprios. Na medida em que o conteúdo é lido pelos participantes, as imagens dividem-se sucessivamente entre estados não formalizados e atualizados, fazendo de cada leitura um acontecimento singular e único. Esta forma de estrutura caracteriza-se pela polissemia, estendendo-se em várias direções de significado simultaneamente, formaliza o que pode ser chamado de hiperfúria. Como afirma Machado (1997, p.148) “Um documento hipermediático não exprime jamais um conceito, no sentido de uma verdade dada através de uma linha de raciocínio; ele se abre para a experiência plena do pensamento e da imaginação, como um processo vivo que se modifica sem cessar, que se adapta em função do contexto, que enfim joga com os dados disponíveis”.

Os trabalhos apresentados a seguir foram escolhidos para reflexão sobre as possibilidades técnicas, que ao organizarem outras formas operativas e cognitivas são importantes para repensarmos o modo do fazer; pretende-se assim, propô-los não como modelos mas exercícios operativos da linguagem, na medida em que trabalham a hipertextualidade como fundamento estruturante da narrativa imagética e conseqüente leitura.

### ***HBO Voyeur***

O projeto HBO Voyeur [[www.bigspaceship.com/archive/hbovoyeur/](http://www.bigspaceship.com/archive/hbovoyeur/)] foi desenvolvido pelo BBDO, New York, para uma campanha em 2007, e apresenta-se como uma experiência videográfica que resgata, através das várias janelas, o voyeurismo já explicitado em outras produções cinematográficas; oito ficcionais apartamentos, situados na esquina da Rua Broome com Rua Ludlow em Nova Iorque, apresentam personagens e histórias encontradas em plataformas de colaboração na Web (figura1 e figura2).

Vale a pena salientar que, nesta reflexão o importante é a simultaneidade dos fatos e ocorrências, e a pluralidade de leituras que transbordam da proposta apresentada. As escolhas são feitas pelo leitor/vedor, que vagueia o olhar pelos andares e apartamentos, realizando suas opções para acompanhar o desenrolar dos fatos no tempo, ora detendo-se em um, ora focando em outro. Não é possível acompanhá-lo como um todo, e nessa tentativa frustrada de abarcá-lo na sua quase infinitude, resvala-se na própria condição das relações humanas. A dificuldade em lê-lo enquanto unidade evoca também a dimensão da Web, que torna-se acessível somente nas atualizações de cada percurso realizado, em cada *link* escolhido. O todo na Web acontece somente em potência – apenas virtualmente estabelece-se como tal.

Resgata-se a metáfora das janelas que, na mídia televisiva, implica em uma atitude de cômoda do “olhar através”, sem a possibilidade de interferência no que se apresenta. Na relação usuário/computador, ganha uma dimensão específica, uma vez que os sistemas operacionais e aplicativos operam mais eficientemente e de forma simultânea ao valerem-se das mesmas. A própria navegação na Web vale-se de um constante



Figura 1: Plano frontal apresentando as oito histórias simultâneas.

Fonte: [www.rmgdigitalnews.com/uploaded\\_images/hbo1-739400.png](http://www.rmgdigitalnews.com/uploaded_images/hbo1-739400.png)

abrir e fechar de janelas a partir dos *links* que atualizam os conteúdos. Conforme Turkle (1995, p.13) muitos navegadores da Web consideram “o mundo ‘real’ como apenas mais uma janela, e nem sempre a melhor, ...” e passam a construir suas relações pessoais, profissionais e de entretenimento sem muito esforço, entre “lugares” virtuais e reais, deparando-se com telepresenças e corpos físicos, simultaneamente. Estas situações são incorporadas pelo usuário na medida em que navega, acessa e estabelece contatos, tanto de maneira sincrônica como em tempo não linear, de forma contínua como assincrônica, nos mais diversos contextos sociais da Web, como *blog*, *orkut*, *facebook*, *tweeter*, entre outros.



Figura 2: Detalhe de dois apartamentos.

Fonte: [www.rmgdigitalnews.com/uploaded\\_images/hbo1-739400.png](http://www.rmgdigitalnews.com/uploaded_images/hbo1-739400.png)

## *Story of Stuff*

O vídeo *Story of Stuff*<sup>1</sup> [[www.storyofstuff.com/](http://www.storyofstuff.com/)] apresenta uma visão crítica sobre a sociedade contemporânea ao levantar questões ambientais e sociais no ciclo de vida de qualquer bem de consumo. O documentário está dividido em cinco capítulos, nomeados como extração, produção, distribuição, consumo e descarte, e compõe elementos gráficos e imagens capturadas; uma narrativa formal múltipla é construída, pois incorporado à seqüência linear das imagens existem elementos clicáveis que permitem o acesso a conteúdos diversos, como outros vídeos e textos. É possível acessá-lo em um *website* que permite também outras formas de leituras complementares, dentro e fora da própria estrutura videográfica, apontando assim uma hibridação entre meios e linguagens.

Na prática, como mostram as figuras 3 e 4, os *links* interrompem a fala do narrador e a animação dos elementos gráficos para apresentar outros conteúdos e acessos externos; o retorno ao conteúdo principal demanda uma outra atitude e a confusão parece por vezes instaurada

<sup>1</sup> O projeto é financiado pela Tides Foundation que defende a produção e o consumo sustentável. Foi executado por uma equipe de 20 pessoas, da empresa Free Range Studios, e já ganhou um prêmio nos EUA, da South By Southwest (SXSW) Interactive Conference, como melhor website educacional.

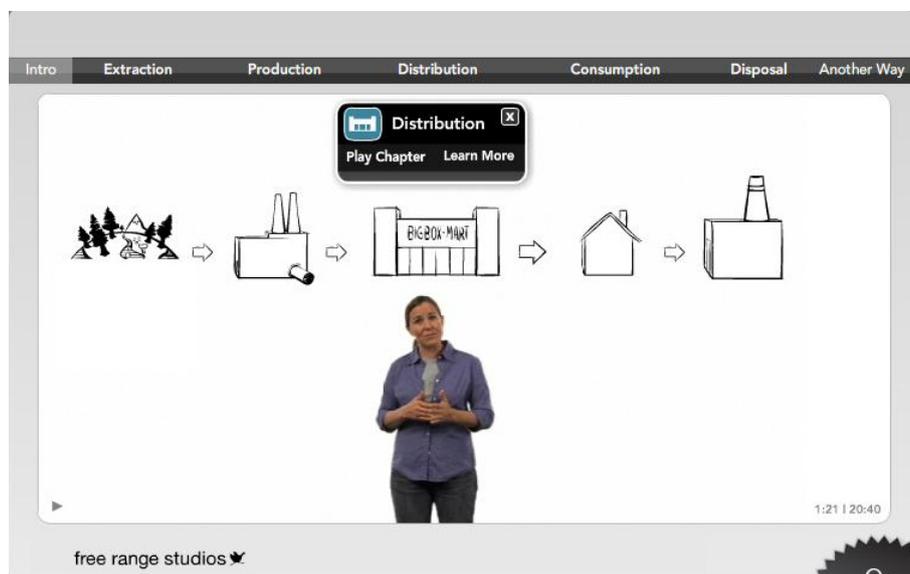


Figura 3: No vídeo, cada elemento gráfico apresenta-se como *link*.  
Fonte: [www.storyofstuff.com/](http://www.storyofstuff.com/)

na tentativa de compreensão do todo. A construção por capítulos facilita esta navegação, mas permite também uma leitura linear. Nos “textos escritos”, o retorno de um *link* recupera em grande parte o conteúdo principal, o que vem facilitar a recontextualização da temática abordada.

A sobreposição de janelas reconstrói a interface gráfica que passa a operar diferentemente a cada atualização dos *links* escolhidos. A leitura deixa definitivamente de operar na linearidade do espaço/tempo para valer-se de nossa capacidade de operar entre diferentes níveis de atenção; todas as informações potencialmente disponíveis onde as escolhas atualizam partes deste todo.

## Considerações finais

Ao refletir sobre o contexto da Web e suas especificidades para apontar as formas de produção com a imagem no meio digital, cita-se Gitelman (apud Jenkins, 2008, p.40) quando afirma que “um modelo de mídia trabalha em dois níveis: no primeiro, um meio é uma tecnologia que

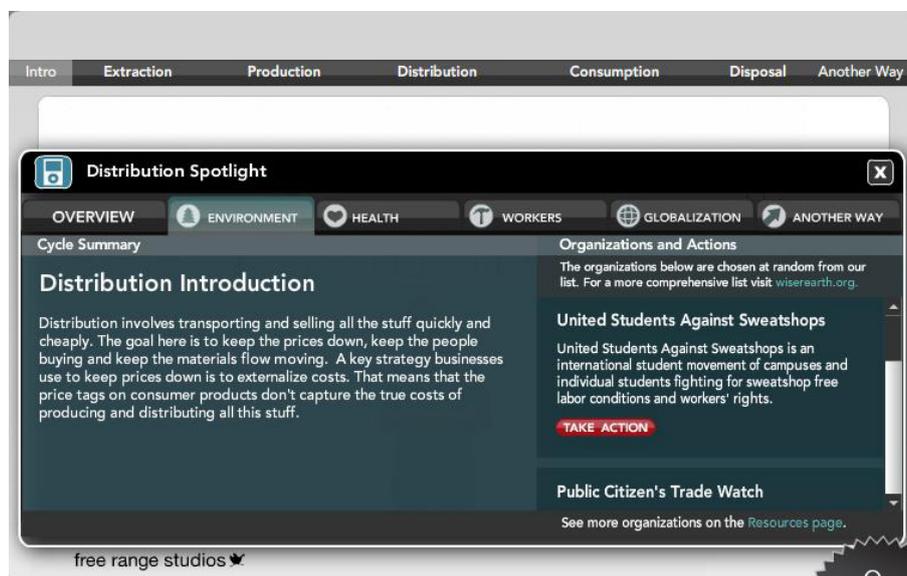


Figura 4: Cada *link* alimenta outro percurso externo a própria estrutura videográfica.

Fonte: [www.storyofstuff.com/](http://www.storyofstuff.com/)

permite a comunicação; no segundo, um meio é um conjunto de protocolos associados ou práticas sociais e culturais que cresceram em torno dessa tecnologia”. Os protocolos de criação da rede ao garantirem um ambiente colaborativo, recorrentes processos de trocas, promovem formas culturais que passam a conviver e contaminar outras estruturas centralizadas e descentralizadas de produção e veiculação de conteúdo.

As possibilidades de narrativas videográficas apontam assim, modos diferenciados de expressão e de experiência de leitura dos usuários. A imagem em movimento ganha outra dimensão, além do caráter de representação, apresenta-se como superfície, capaz de incorporar funções e permitir ações. A presença do tempo também organiza as estruturas da narrativa, deixa de ter apenas o caráter da própria ocorrência, do acontecimento, para vincular operações e conectar instâncias fílmicas, mesmo que não clicáveis.

Os trabalhos apresentados, diferenciam-se na incorporação dos protocolos da rede, mas ambos resgatam e apontam para a mesma forma operativa e cognitiva, onde os usuários escolhem e recombinaem, refazem-se durante o processo da leitura.

### Referências Bibliográficas

BALBINO, J. *Num mundo wiki, uma escola idem* - Parte I. 2007a. Disponível em [www.dicas-l.com.br/educacao\\_tecnologia/educacao\\_tecnologia\\_20070115.php](http://www.dicas-l.com.br/educacao_tecnologia/educacao_tecnologia_20070115.php) Acesso em 15/março/2007.

\_\_\_\_\_, *Num mundo wiki, uma escola idem* - Parte II. 2007b. Disponível em [www.dicas-l.com.br/educacao\\_tecnologia/educacao\\_tecnologia\\_20070123.php](http://www.dicas-l.com.br/educacao_tecnologia/educacao_tecnologia_20070123.php) Acesso em 15/março/2007.

BERTOCCHI, Daniela. *Considerações sobre o hipervídeo*, 2007. Disponível em <http://imezzo.wordpress.com/2007/05/09/consideracoes-sobre-o-hipervideo-a-proposito-do-hipervideo-da-agencia-brasil/> Acesso em 20/novembro/2008.

COUCHOT, Edmond, “A Arte pode ainda ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real” in Diana Domingues (org.), *A Arte no Século XXI: A Humanização das Tecnologias*, São Paulo: UNESP, pp.135-143, 1997.

DAVENPORT, Glorianna, “Desire versus Destiny: the question of payoff in narrative” in Caixa Forum MetaNarrative[s]? Conference, Spain, January, 2005.

JENKINS, Henry, *Cultura da Convergência*, São Paulo: Editora Aleph, 2008.

MACHADO, Arlindo, *Repensando Flusser e As Imagens Técnicas*, VII Compós, São Paulo: Junho 1988.

\_\_\_\_\_, “Hiperímia: o labirinto como metáfora” in Diana Domingues (org.), *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*, São Paulo: UNESP, pp.144-154, 1997.

PALÁCIOS, Marcos. “A internet como mídia e ambiente: reflexões a partir de um experimento local de participação” in Rousiley Maia; Maria Ceres Pimenta Spínola Castro (Org.), *Mídia, esfera pública e identidades coletivas*, Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2006.

PLAZA, Julio; TAVARES, Monica, *Processos Criativos com os Meios Eletrônicos: Poéticas Digitais*, São Paulo: Editora Hucitec, 1998.

PRETTO, Nelson De Luca; SILVEIRA, Sérgio Amadeu da (org.), *Além das redes de colaboração: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder*, Salvador: EDUFBA, 2008.

REVILLA, Luis Francisco, *A Picture of Hypervideo Today*, 1988. Disponível em [www.csdl.tamu.edu/~l0f0954/academic/cpsc610/p-1.htm](http://www.csdl.tamu.edu/~l0f0954/academic/cpsc610/p-1.htm) Acesso em 20/novembro/2008.

SAWHNEY, Nitin; BALCOM, David; SMITH, Ian, *HyperCafe: Narrative and Aesthetic Properties of Hypervideo*, in The Seventh ACM Conference on Hypertext, 1996. Disponível em: [www.dilip.info/HT96/P24/HyperCafe.html](http://www.dilip.info/HT96/P24/HyperCafe.html) Acesso em 10/novembro/2008.

TURKLE, Sherry, *Life on the screen: Identity in the age of the Internet*, New York: Simon & Schuster, 1995.

UGARTE, David de, *El poder de las redes*, 2007. Disponível em: [www.deugarte.com/gomi/el\\_poder\\_de\\_las\\_redes.pdf](http://www.deugarte.com/gomi/el_poder_de_las_redes.pdf) Acesso em 27/novembro/2008.

WOOD, T. Jr. "Catedrais e Bazares", in *Carta Capital*, edição 413, outubro, 2006. Disponível em [www.cartacapital.com.br/edicoes/2006/10/413/5415/](http://www.cartacapital.com.br/edicoes/2006/10/413/5415/) Acesso em 10/março/2007.