

# El valor imagético en el ecosistema mediático a partir del documental transmedia Hollow\*

*THE IMAGISTIC VALUE IN THE MEDIA ECOLOGY FROM TRANSMEDIA DOCUMENTARY HOLLOW*

*O VALOR IMAGÉTICO NO ECOSISTEMA MÍDIÁTICO A PARTIR DO DOCUMENTÁRIO TRANSMÍDIA HOLLOW*

**Denis Renó\*\***

**Marcos Americo\*\*\***

**Danilo Bressan\*\*\*\***

-----  
Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas  
/ Volumen 12 - Número 1 / Enero - Junio de 2017  
/ ISSN 1794-6670/ Bogotá, D.C., Colombia / pp. 63-77

-----  
Fecha de recepción: 9 de agosto de 2016  
Fecha de aceptación: 16 de diciembre de 2016  
Disponible en línea: 10 de marzo de 2017  
doi:10.11144/Javeriana.mavae12-1.ovin

\* El artículo resulta del proyecto "A importância do registro fotográfico na representação da notícia em ambientes digitais na nova ecologia dos meios", financiado por FAPESP bajo proceso numero 2016/09276-7.

\*\* Doctor en Comunicación Social por la Universidad Metodista de São Paulo (Brasil), postdoctorado en Periodismo por la Universidad Complutense de Madrid (España) y postdoctorado en Comunicación y Artes por la Universidad de Aveiro (Portugal). Es profesor del programa de Periodismo de la Universidad Estadual y del programa de postgrado Medios y Tecnología Paulista – UNESP (Brasil).

\*\*\* Doctor en Ciencias. Es profesor del Programa de Radio y Televisión, y Coordinador del Doctorado en Medios y Tecnología, en la Universidad Estadual Paulista – Unesp, Brasil.

\*\*\*\* Magíster y candidato a Doctor en Medios y Tecnología. Es profesor del Programa de Publicidad, UNIP, Brasil.



### Resumen

La búsqueda por una reorganización mediática con el desarrollo de la narrativa transmedia puede ser observada en los géneros y formatos comunicacionales, incluyendo el documental. El artículo presenta un estudio soportado en la investigación bibliográfica y en el análisis fílmico propuesto por Vanoye y Goliot-Ete (2008), considerando el documental Hollow como un modelo ideal para entender el formato transmedia para ese género, adoptando conceptos de Henry Jenkins (2001) y Vicente Gosciola (2012) sobre narrativa transmedia, así como ideas de Lev Manovich (2005; 2013) y Denis Renó (2013) para debatir sobre cine interactivo y documental transmedia. Los resultados apuntan para un modelo que es soportado en el concepto de gamificación para justificar lo lúdico en el registro real, fortaleciendo los nuevos espacios y formatos de documentación y conocimiento.

**Palabras claves:** Comunicación; Audiovisual; Documental; Documental transmedia; Narrativa transmedia.

### Abstract

The search for media reorganization with the development of transmedia storytelling can be observed in communicational genres and formats, including the documentary. This article present a study supported in bibliographic research and film analysis proposed by Vanoye and Goliot-Ete (2008), considering the Hollow documentary as perfect model to understand the transmedia format to this audiovisual genre, adopting concepts by Henry Jenkins (2001) and Vicente Gosciola (2012) about transmedia storytelling, beyond the ideas by Lev Manovich (2005; 2013) and Denis Renó (2013) to debate about interactive cinema and transmedia documentary. The results point to a model that is supported on gamification concept to justify the ludic in real register, complementing the new spaces and formats of documentation and knowledge.

**Keywords:** Communication; Audiovisual; Documentary; Transmedia documentary; Transmedia storytelling.

### Resumo

A busca por uma reorganização midiática com o desenvolvimento da narrativa transmídia pode ser observada nos gêneros e formatos comunicacionais, incluindo o documentário. Este artigo apresenta um estudo suportado na pesquisa bibliográfica e na análise fílmica proposta por Vanoye e Goliot-Ete (2008), considerando o documentário Hollow como um modelo ideal para entender o formato transmídia para esse gênero, adotando conceitos de Henry Jenkins (2001) e Vicente Gosciola (2012) sobre narrativa transmídia, assim com ideias de Lev Manovich (2005; 2013) e Denis Renó (2013) para debater sobre cinema interativo e documentário transmídia. Os resultados apontam para um modelo que é suportado no conceito de gamificação para justificar o lúdico no registro real, fortalecendo os novos espaços e formatos de documentação e conhecimento.

**Palavras chave:** Comunicação; Audiovisual; Documentário; Documentário transmídia; Narrativa transmídia.

**Sumario:** Introducción; Discusiones sobre “textos” y textos; Multiplataformas; La navegación interna en obras audiovisuales; Los nodos neuronales transmediáticos en el documental *Hollow*; Conclusiones; Referencias bibliográficas.

**Sumário:** Introdução; Discussões sobre “textos” e textos; Multiplataformas; A navegação interna em obras audiovisuais; Os nós neurais transmidiáticos no documentário *Hollow*; Conclusões; Referências bibliográficas.

**Summary:** Introduction, Debate about “text” and text; Multiplatform; The internal navigation in audiovisual products; The transmedia neural nodes in the *Hollow* documentary; Conclusions; Bibliographic references.

## INTRODUÇÃO

O documentário transmídia tem sido estímulo para pesquisas em diversos espaços acadêmicos, cada um com uma proposta diferente. Diferente de *cross-media* (Renó, 2013), transmídia é linguagem contemporânea, entendida como uma construção multiplataforma (de linguagem) de conteúdos independentes, mas relacionados entre si, e que combinados contemplam um novo significado, o que a posiciona como algo realmente adepto à diversidade.

Neste sentido, pesquisas desenvolvidas pela colombiana Julieta Romero, o espanhol Arnau Gifreu, o argentino Fernando Irigaray, a norte-americana Laura Dixon e outras de minha autoria buscaram soluções narrativas para exemplificar o que seria o documentário transmídia em seu cenário ideal. Entretanto, a norte-americana Elaine McMillion<sup>1</sup> conseguiu alcançar o que podemos definir nesse trabalho como o formato ideal, o que justifica a sua análise com destaque à obra *Hollow*, nominada ao prêmio Emmy em 2014, além de prêmios em festivais de Nova Iorque, Paris e Austin.

A finalização deste estudo comprova as possibilidades transmidiáticas e a qualidade de produção a partir de dispositivos móveis, o que facilita e democratiza a arte, passando a exigir do produtor apenas a criatividade e a capacidade artística como diferenciais, dispensando estruturas econômicas de outras grandezas. Também aponta para um novo modelo de documentação e difusão do conhecimento, uma das funções históricas do documentário. Espera-se que, com a conclusão do estudo, novas experiências sejam realizadas, proporcionando ao campo da comunicação e da difusão do conhecimento o crescimento e a popularização de um método cada vez mais frequente na área, ainda que historicamente comum em outros campos do conhecimento: a pesquisa aplicada.

## METODOLOGIA

Este artigo apresenta, a partir de estudo exploratório que contempla como metodologia a pesquisa bibliográfica, para definir conceitos e entendê-los, e a pesquisa qualitativa a partir da análise fílmica que, segundo Vanoye e Goliot-Ete (2008), trata do entendimento e da interpretação estética, de linguagem e de discurso de uma obra cinematográfica, tentando compreender as subjetividades da mesma. A partir destas definições, foi desenvolvida uma análise do documentário transmídia *Hollow2*, produzido parcialmente por dispositivos móveis e montado em uma plataforma com tecnologia HTML5 na plataforma Google Chrome, criada para facilitar a produção de obras audiovisuais de projeção horizontal, não-linear e a partir dos conceitos de interatividade. Com o desenvolvimento de linguagens, ampliou-se a possibilidade narrativa para conteúdos multiplataforma, possibilitando a experimentação de obras transmídia. Este estudo foi desenvolvido a partir de um complexo metodológico, como apresentado acima, e seguramente oferece resultados concretos.

## DISCUSSÕES SOBRE “TEXTOS” E TEXTOS

Para entendermos o documentário transmídia é fundamental compreender o que vem a ser a narrativa transmídia e, a partir disso, interpretar sobre a sua diversidade de textos. Para tanto, apoiamos a discussão na origem do próprio conceito, que surge de um experimento do músico e pesquisador norte-americano Stuart Saunders Smith, em 1975 (Renó y Flores, 2012), quem criou, a partir de uma mistura de instrumentos e músicas uma composição artística denominada *Trans-media music*. Em seguida, Marsha Kinder (1991) apresenta o conceito de intertextualidade transmídia, desenvolvido a partir de um estudo sobre a série *Tartaruga Ninja* mesclando as ideias de Smith e o conceito de intertextualidade. Por fim, Henry Jenkins (2001) apresenta o conceito de *transmedia storytelling*, que define o formato como uma diversidade de textos, independentes entre si, mas relacionadas, construídas a partir de multiplataformas (de linguagem, e não midiáticas) e que somadas constroem uma nova mensagem. Surge, então, a necessidade de se compreender o que vem a ser texto, já que transmídia é uma junção de textos.

A definição de texto passa por diversos significados. O primeiro deles é a construção de mensagens pela combinação de palavras construídas por uma sequência de letras. Essa é a que aprendemos desde que começamos os estudos. É a mais simplista e possui uma aceitação geral, não importa o idioma que a adote. Entretanto, para os estruturalistas, especializados em estudar a linguagem, texto é mais que isso, pois busca significado em diversas partes.

Texto significa tudo que carrega uma mensagem, não importando a combinação de palavras com uma sequência de letras. Para essa linha acadêmica, podemos considerar texto a palavra sonora, por exemplo, que possui seu significado, ainda que não ofereça uma estrutura iconográfica. Bakhtin (1997), por exemplo, defende a existência do texto em todas as partes. O mesmo ocorre com Jakobson (2003) declara que as relações humanas são construídas por textos de diversas maneiras. Por fim, Eliseo Verón (2004) propõe que uma mensagem é como um tecido, com seus diversos fragmentos, entre eles os textos construídos por uma iconografia, mas também por outros formatos textuais, entre eles as deixas simbólicas, que podemos encontrar no tom de voz de quem fala.

Trata-se de pontos-de-vista de um grupo de investigadores que consideram a mensagem como o mais importante, e não os processos ou os espaços. Para estes olhares, o vídeo é um texto, assim como o som, a foto, a cor, a diagramação ou o enquadramento do conteúdo, etc. O contexto também tem valor para esse grupo, que considera a análise da mensagem como a ação mais importante para conhecê-la realmente.

Um ponto importante com relação ao tema é a existência do próprio conceito da linguagem transmídia, já que ela surge do que estudam estes cidadãos: a intertextualidade (Renó, 2011). Para tanto, Marsha Kinder (1991) se apoia no conceito de dialogismo proposto por Bakhtin (1997) e também nas ideias dos estruturalistas para compreender a construção de sentidos a partir de textos de diversos tipos. Entretanto, a autora investiga sobre audiovisual para propor essa definição, o que está longe do significado tradicional do texto para a sociedade.

Porém, existem textos por outras correntes acadêmicas, além das tradicionais. Os ecologistas dos meios, ou "*media ecologists*"; corrente que surge no eixo Toronto-Nova Iorque por grupo apoiado em ideias diversas, como as de Marshall McLuhan e Neil Postman, quem consideram que a mensagem está em todas as partes, inclusive nos textos, mas não somente neles. Também consideram que está em outras partes que os estruturalistas não consideraram explicitamente. Para eles, podemos encontrar mensagem midiática na luz, como propõe McLuhan (2005), o que é compreensível, pois o cinema e a televisão existem, de alguma maneira, graças à luz e suas variações de tons. Porém, para outros, como a investigadora estado-unidense Valerie Peterson (2011), os processos de construção e recepção de mensagens são encontrados inclusive no sexo. Para a autora, podemos encontrar mensagens midiáticas nas relações sexuais, e o corpo pode ser um meio inclusive nestes momentos. "Sexo é comunicação no senso da psicologia – como uma flor comunicadora que recebe seu pólen – de modo que parceiros comunicam aromas, gostos, sensações e substâncias" (Peterson, 2011, p.59). Em outro momento, a autora justifica que:

Comunicação também está relacionada ao sexo, de maneira que o entendimento sobre sexo e sexualidade caminha através da conversação e a escrita pública. Isso significa que, além do sexo e da comunicação, e a comunicação interpessoal sobre sexo, há também a prática social de comunicar sobre sexo, e nenhum destes contextos é totalmente distinto ou imune aos outros. (Peterson, 2011, p.71)

A autora propõe que isso é mensagem. Se considerarmos as ideias de Valerie Peterson como viáveis para a compreensão da amplitude da comunicação, devemos considerar que o sexo é um texto, ainda que não possua uma combinação de palavras e letras. Tais ideias confortam a tese que desenvolvo sobre uma necessária revisão de uma das mais clássicas propostas de Marshall McLuhan – a de que "o meio é a mensagem". Nesse caso, a mensagem é o meio, pois uma relação sexual não pode ser considerada como meio, e sim como mensagem, de acordo com Peterson.

Ainda no campo da ecologia dos meios, encontramos uma interessante experiência sobre estudos de linguagens por Twitter realizada pelo professor Robert K. Blechman, do departamento de Comunicação e Estudos de Meios da Universidade Fordham, em Nova Iorque. O pesquisador está escrevendo atualmente um livro totalmente a partir deste meio, construído e definido por uma nova mensagem. Dessa forma, o autor fortalece a ideia de que atualmente a mensagem é o meio.

O livro, intitulado *Executive severance*<sup>3</sup>, é uma ficção que envolve na narrativa temas relacionados com a ecologia dos meios. Seu conteúdo está sendo produzido totalmente por Twitter, e ao final será uma construção narrativa a partir de mensagens limitadas a 140 caracteres, um novo texto, uma mensagem que define um meio. Mais uma mostra de que agora “a mensagem é o meio”, pois Blechman definiu um formato de mensagem e está adaptando o meio a essa proposta de mensagem. Definimos os meios que vamos usar de acordo com a mensagem que queremos produzir.

Lev Manovich, em um de seus últimos estudos - *Big Data, visualization a digital humanities*<sup>4</sup> - desenvolve uma investigação com relação aos processos de produção, exibição, observação e interpretação de conteúdos digitais audiovisuais num momento em que a quantidade de dados e de narrativas ocupa um mesmo espaço que antes recebia volumes e diversidades de linguagens mais modestas. Manovich, em seu estudo, desenvolve uma interface multicanal com informações diversas sobre temas relacionados entre si, para que o usuário desenvolva sua “leitura” audiovisual em uma Big-tela de dados e compreenda o conteúdo.

O desenvolvimento do estudo está sendo realizado no Laboratório de Estudos de Softwares da Universidade da Cidade de Nova Iorque, onde trabalha o investigador atualmente. Essa preocupação do investigador em compreender esses processos, suas problemáticas e características demonstra ao mesmo tempo em que existem textos e textos, ou seja, que o texto vai além da combinação de palavras e letras para dar um sentido à mensagem. Nesse sentido, interface é um texto, acima de tudo, e esse texto é desenvolvido nesta investigação, proporcionando uma construção discursiva a partir de múltiplas plataformas, como propõe a narrativa transmídia.

De todas as formas, texto é mais amplo que simplesmente um pacote de palavras e letras. Textos são compostos por ícones, símbolos e signos, como definem os semióticos. Textos são construídos por percepções, interpretações e sensações, como propõe Carnap (2003). Textos são processos complexos de construção de mensagens, sejam pelos meios convencionais, sejam por meios inovadores ou mesmo por meios que nem conhecemos ainda. Mas percebemos que dentre os textos, o mais eficiente é o audiovisual, onde se presencia uma representação praticamente fiel da comunicação natural, ou seja, a que enxergamos a olho nu.

## MULTIPLATAFORMAS

Ainda considerando a diversidade de textos e textos, devemos reconhecer que a comunicação contemporânea é construída por uma multiplicidade de plataformas comunicacionais. Trata-se de uma convergência midiática, onde diversos meios distintos compartilham um mesmo espaço ou constroem em conjunto uma narrativa comum. Para Lorenzo Vilches (2003), a migração digital é acompanhada por uma construção multiplataforma, onde a convergência de conteúdos e linguagens é o alicerce. Para Henry Jenkins (2009), a convergência midiática existe e é fundamental para a comunicação atual, mas também devemos acompanhar esse processo com outra convergência, denominada pelo autor de cultural, onde não somente conteúdos são multiplataformas, mas também os significados destes conteúdos se complementam, fundamentando isso na narrativa transmídia. Complementa o autor que essa convergência deve ser centrífuga, e não centrípeta, ou seja, devemos, ao produzir essa convergência, oferecer esse conteúdo a todos de maneira participativa.

Para Lev Manovich (2005), essa convergência existe de maneira abstrata, inclusive, e sua estrutura é como uma montagem fílmica (para tanto, o autor compara o processo com a obra *O homem com a câmera* (1922), de Dziga Vertov). Dessa maneira, todas as partes terão uma relação entre si, ainda que complementares. Tal ideia se assemelha à proposta de Marsha Kinder (1991) ao oferecer à intertextualidade transmídia, onde conteúdos fragmentados e distintos, mas relacionados entre si, convivem em uma mesma narrativa macro.

Porém, entre todas essas ideias, a que mais justifica a multiplataforma é a de George Landow (2009, p.49), quem propõe a ideia de hipermídia como consequente ao hipertexto. Para tanto, oferece um resgate sobre a evolução do termo hipermídia a partir dos pioneiros do hipertexto. Segundo o autor, inicialmente as propostas foram distintas do que conhecemos usualmente, mas de alguma maneira colaborou com a evolução dessa preocupação e, consequentemente, de sua utilização. Segundo o autor:

Muitos investigadores do hipertexto, inspirados por Bush<sup>5</sup>, desenharam e implementaram tais sistemas e infraestruturas abertas de hipermídia, cuja característica básica na base de dados de links ou catálogo de links (*linkbase*) (ver Rizk e Stuccliffe para uma lista de ditos sistemas). Intermídia, um destes sistemas recorria à separação de links e dados para permitir aos usuários gerar múltiplas páginas web do mesmo *corpus* de textos e imagens, dependendo do direito de acesso de um usuário individual, ele ou ela pode visualizar as webs criadas por outros. (Landow, 2009, p.49-50)

Do conceito intermídia surge a hipermídia, tendo como base essas características apresentadas e estudadas por Landow. Esses estudos direcionam o conceito para uma evolução do hipertexto, onde os links passam a interligar não somente textos, mas todo e qualquer tipo de mídia adotada, originando o nome do formato. Ainda assim, para facilitar a leitura de sua obra, Landow adota as duas palavras como sinônimas, segundo ele proposital (ainda que de alguma maneira equivocada), em Hipertexto 3.0. E complementa com uma ideia de que o conteúdo pode ser navegado internamente ou externamente, mantendo o seu *status* de hipermídia.

Armazenando links fora do texto, das imagens e de outros meios, os sistemas abertos de hipermídia podem colocar links no documento web de outra pessoa sem afetar sequer o dito documento: Vannevar Bush passeia pela rede. Dependendo dos desejos de quem possui o servidor, estes links acessados podem ser vistos por qualquer que visita sua página web, ou melhor possam ser projetados por *outsiders*. (Landow, 2009, p.52-53)

Imagino que a adoção de hipertexto e hipermídia como sinônimos seja porque atualmente é praticamente impraticável uma estrutura que contenha links e não seja hipermediático, pois isso seria um insuficiente aproveitamento das possibilidades narrativas atuais. Entretanto, tal insuficiência é realizada com frequência por páginas de diversos jornais eletrônicos.

Multiplataformas são ambientes que sustentam as narrativas transmídia, além de aproveitarem as tecnologias existentes, cada vez mais integradas. Para tanto, a rede social de comunicação gráfica Thinglink<sup>6</sup> oferece grátis a construção de páginas tácteis com interfaces animadas e de conteúdo hipermídia em tecnologia HTML5. Tal conteúdo pode ser agregado a qualquer página a partir de códigos HTML, inclusive em construções de sites com a mesma linguagem pelo aplicativo Adobe Muse e em aplicativos grátis para o mesmo fim, como Wix e Apps-builder<sup>7</sup>, este último destinado à produção de aplicações específicas para smartphones e tablets. Por fim, percebemos o interesse da Google no desenvolvimento dessas possibilidades tecnológicas, apostando no *plug in* Canvas.

Entretanto, essa intertextualidade transmídia não se limita (ou depende de) à tecnologia. Essa torna-se simplesmente um suporte facilitador, e não essencial. O fundamental é construir conteúdos que sejam multiplataforma, de linguagem (como propôs Jenkins) ou midiática, como Fernando Irigaray apresentou na obra *Tras los pasos del hombre bestia* (Renó, 2013), trabalhando com *videomaps*, ações externas e jornal impresso, além do vídeo desenvolvido e dos conteúdos em mídias sociais.

Pensar em uma narrativa contemporânea que não seja multiplataforma é utilizar uma parte das ferramentas disponíveis e provocar uma frustração cognitiva nos usuários líquidos, como comenta Bauman (2001), ou ignorar as possibilidades dos “novos novos meios” apontadas por Levinson (2012). Mais que isso, é perder a oportunidade de desenvolver uma narrativa eficaz e que alcance um maior número de usuários espalhados pelo complexo comunicacional apresentado aos nossos olhos cotidianamente.

## A NAVEGAÇÃO INTERNA EM OBRAS AUDIOVISUAIS

Navegação interna é uma construção narrativa a partir de links que direcionam a atenção do usuário para conteúdos existentes no próprio site ou na mesma interface. Considero essas duas modalidades para esse trabalho e adoto esses formatos na proposta narrativa apresentada.

Uma página web pode oferecer caminhos narrativos externos, e isso não é um erro, ainda que seja prudente colocar um comando HTML (`target= “blank”`) para manter a página original ativa e abrir a nova página em outra base. Tal possibilidade existe até mesmo em blogs, na opção link, para que o leitor possa navegar sem perder a página original da navegação. Da mesma maneira, a página não perde sua audiência, possivelmente dissipada pela navegação.

Lev Manovich (2005) comenta sobre navegação interna como uma maneira de construção narrativa interativa em páginas web. Também oferece como um processo semelhante à montagem audiovisual uma possível navegação no interior da cena, onde o editor “navega” pelo conteúdo audiovisual disponível para construir sua narrativa cinematográfica. Tal proposta foi defendida e testada por Renó (2011) ao criar um modelo de cinema interativo, onde a montagem audiovisual é a base de uma navegação interna de uma página web para a construção de uma nova narrativa a partir de fragmentos pré-existentes. A interface da página adotou o conceito de recordação de semelhança, de Carnap, pois segue um desenho próximo de um software de edição, ou seja, o usuário tem a sensação, por recordação de semelhança, que está efetivamente editando um novo vídeo.

O modelo foi desenvolvido a partir de um experimento que contou com a participação de 112 investigadores sobre audiovisual de sete países (Brasil, Estados Unidos, Argentina, Equador, Colômbia, México e Espanha). Ao final, todos consideraram que essa navegação interna, que constava em arrastar os fragmentos disponibilizados em uma linha do tempo de edição (*timeline*) e montar sua nova obra a partir das micro-histórias oferecidas e editadas previamente.

Essa experiência provou a capacidade de navegação interna de uma página e até que ponto sua interatividade é eficaz. Não uma falsa interatividade, como comenta e critica Espen Aarshet (1997, p.48), para quem os termos interativos e interatividade são tão mal empregados que provocam nele certo pavor ao ler. Para ele, “declarar que um sistema é interativo é revesti-lo de um poder mágico”. Nessa experiência a interatividade não teve um poder mágico. A vivência dos participantes foi participativa, de reconstrução de novos caminhos e particulares experiências, como provaram as estatísticas obtidas pelo algoritmo de acompanhamento de processos criado especificamente para tal atividade.

Ainda dentro do espaço de construções de conteúdos interativos, o mexicano radicado nos Estados Unidos, Diego Bonilla, criou uma obra audiovisual com navegação interna que oferece uma participação que também não oferece uma falsa magia. Denominado *A space of time*, a obra é apresentada em um CD ROM que oferece uma navegação semelhante a um videogame para construir caminhos dentro de um edifício antigo. Essa navegação proporcionou a recriação de diversas histórias a partir das pré-existentes. Para tanto, Bonilla adotou a tecnologia Quicktime VR e ofereceu uma navegação dentro de uma cena animada.

Processos interativos não são mágicos, e muito menos quando esses processos ocorrem dentro de uma página. O que presenciamos nos processos e espaços contemporâneos é a oferta de uma navegação interna pelos tablets a partir de seus ícones que proporcionam recordações de semelhança (Carnap, 2003). Esses ambientes e suas interfaces possuem certo poder mágico, de extensão máxima (até o momento) do corpo humano, onde o navegante usuário pode não somente simular um toque, como também tocar todos os conteúdos digitais existentes na tela do dispositivo. Porém, não podemos considerar exatamente como uma mágica, mas como uma construção estética e digital que proporciona alto nível de experiência e, por sua vez, certa “magia” cognitiva. Uma magia que mudou as formas de pensar e agir dos usuários, acostumados a mudar de páginas não mais pelas barras de rolagem, mas por um simples clique para desenvolver uma navegação horizontal. Essa é a mágica que nos interessa, e são nesses formatos de navegação interna que este estudo se apoia.

Ainda sobre esse tema, Aarshet (1997) propõe que, ao invés de interatividade, devemos adotar o uso da palavra ergódico, derivada das palavras em grego “*ergon*” e “*hodos*”, ou seja, trabalho e caminho. De certa maneira, Aarshet não está errado, mas creio também que não precisamos sentir pavor da palavra interatividade por sua má utilização, assim como não sentimos medo da palavra transmídia, ainda má empregada em ambientes que são, no máximo, boas produções hipermídia com estratégia *cross-media*.

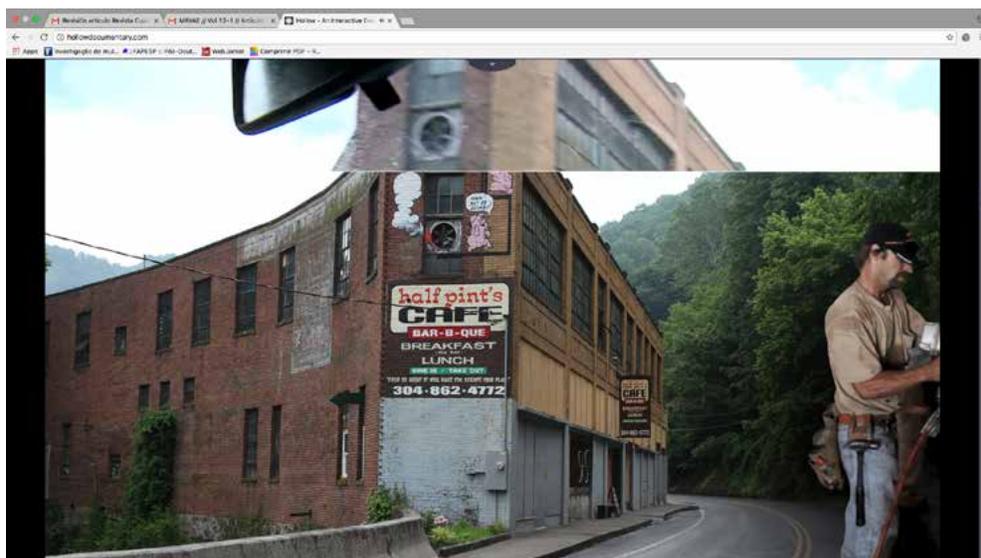
## OS NÓS NEURAI TRANSMIDIÁTICOS NO DOCUMENTÁRIO HOLLOW

*Hollow* é um documentário transmídia que representa as diversas possibilidades do subgênero. Produzido, escrito e dirigido pela norte-americana Elaine McMillion Shedon, a obra tem como proposta discutir questões relacionadas ao interior de West-Virginia, desde o êxodo rural norte-americano pós-guerra à cultura sobrevivente no local. Além disso, a região onde são captadas as imagens é formada por um vale entre montanhas, ou seja, um *hollow*<sup>9</sup> geográfico, como explicado na introdução da obra. Para tanto, Elaine cria uma obra que oferece, em uma única plataforma midiática (o computador, exclusivamente conectado pelo navegador Google Chrome) uma diversidade de plataformas de linguagem que vai desde textos e citações, fotografias, vídeos, áudio, mapas interativos e infográficos, até uma estética de bricolagem de camadas, comum em algumas animações infantis.

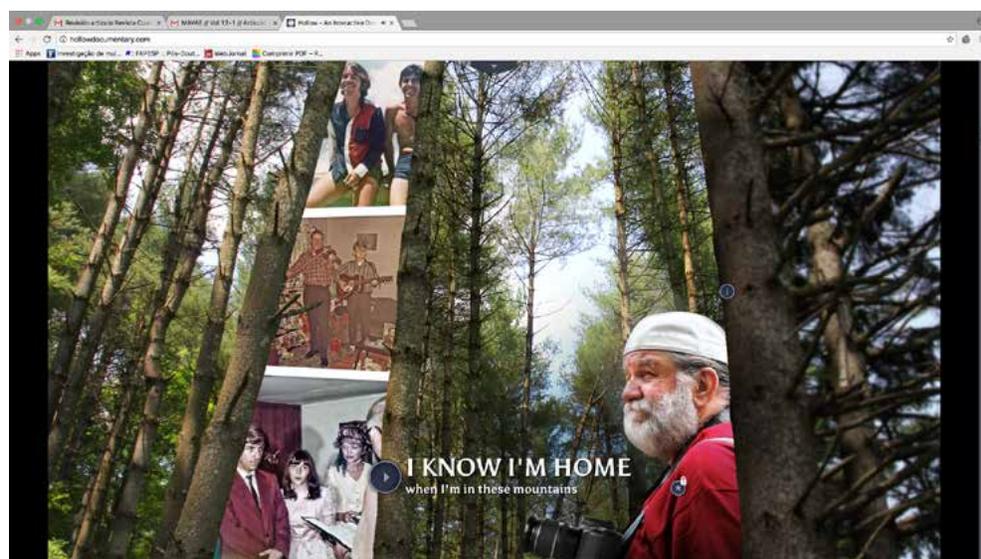
O nome do documentário – *Hollow* – acaba sendo incompatível com o seu papel no campo da narrativa transmídia, pois a obra preenche um vazio (uma das possíveis traduções da palavra) existente até então. O documentário *Hollow* oferece, em um único espaço, a multiplicidade de plataformas proposta por Jenkins, além de apresentar a navegação entre nós neurais comentado por Manovich (2005) e confirmado por Renó (2011), o que transforma a obra em um documentário essencialmente transmídia. Entretanto, a documentarista vai além, ao ampliar a discussão às mídias sociais e também à maneira de financiamento

de obras – *crownfunding* -, que conta com uma rede de contatos para alimentar financeiramente o projeto. A proposta estética do documentário é apoiada na apresentação multiplataforma de conteúdos diversos, sejam eles estáticos ou dinâmicos. Além disso, a obra apresenta conceitos de transição entre *subplots*10 suportados em fotos subjetivas ou imagens de apoio, em alguns casos apresentados a partir de camadas em movimento, conforme imagem a seguir.

A qualidade estética apresentada oferece uma diversidade de “textos” dentro de uma intertextualidade na construção narrativa, o que facilita e diversifica o entendimento da história. No documentário, percebemos o diálogo entre textos e ilustrações feitas pelos personagens, o que representa a participação dos mesmos no testemunho dos fatos. Essa estratégia proporciona uma diversidade artística e um teor lúdico no documentário, algo interessante para uma melhor absorção das mensagens.



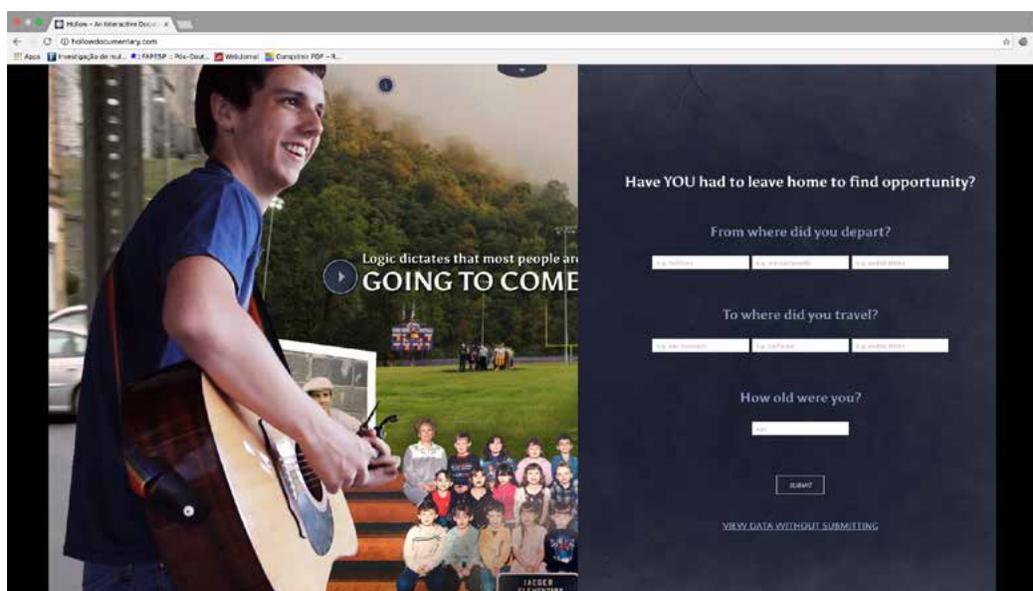
Transição imagética por camadas. Disponível em <http://www.hollowdocumentary.com>. Acessado em 01/08/2016



Nós neurais para conteúdos complementares internos às cenas. Disponível em <http://www.hollowdocumentary.com>. Acessado em 01/08/2016.

Conforme Renó e Gonçalves (2011), a intertextualidade é fundamental na construção de uma eficaz narrativa audiovisual. A diversidade de textos é, inclusive, uma realidade histórica no cinema, ainda que pouco aproveitada no documentário. *Hollow* adota esse diálogo textual em sua narrativa, alterando essa realidade.

Outra estratégia adotada pelo documentário – a construção de conteúdos multiplataforma independentes, mas complementares, caracteriza a obra como um documentário transmídia, ainda que a produtora Elaine McMillion o define como documentário interativo. Segundo Renó (2013), o documentário transmídia deve oferecer essa diversidade de plataformas de linguagem para ampliar as possibilidades de navegação e cognição. *Hollow* oferece, além da navegação dentro do conteúdo - ou no interior da cena (Manovich, 2005) -, uma navegação externa, com acesso a outras páginas na internet com informações complementares. Para tanto, adota diversidade de cenas estáticas (fotografias) com vídeos tanto em transições como em conteúdos específicos da obra.



Cena com tabela para participação e retroalimentação em *Hollow*. Disponível em <http://www.hollowdocumentary.com>. Acessado em 01/08/2016.

Outra característica de navegação e complemento de conteúdos presente no documentário pode ser constatado a partir de retroalimentação por parte dos usuários. Trata-se de uma essência do documentário transmídia (Renó, 2013), ou mesmo da narrativa transmídia (Gosciola, 2012). Podemos perceber essa característica numa cena do documentário em que a narrativa questiona o usuário com as perguntas: “Você já teve que sair de casa para encontrar oportunidade? De onde você sair? Para onde você viajar? Quantos anos você tinha?”. Cada pergunta oferecia uma tabela para que o usuário preenchesse (se assim decidisse) e enviasse à página. Em seguida, oferecia também a oportunidade de acompanhar os resultados estatísticos já alcançados com essa possibilidade.

A participação é algo fundamental no documentário transmídia. Ele faz com que o usuário faça parte do processo de reconstrução da história, não somente pela reorganização e pelo processo criativo da navegação (Renó, 2011), como também no resultado da mesma, seja ela pelo comentário ou, como é o caso, pela contribuição a partir de respostas apresentadas posteriormente a outros usuários.

Para tanto, devemos considerar o que vem a ser interatividade. Ainda que diversos autores discutam o que vem a ser um processo interativo, inclusive com algumas discussões defendendo que interatividade não existe – e sim interação (Primo, 2007), adotamos neste estudo o conceito de que interatividade é a obtenção de um mesmo resultado por diversos caminhos que, por sua vez, oferecem diferentes experiências. No caso dessa obra, o resultado único é o processo de assistir ao documentário.

A diversidade de informações a partir de novas plataformas também está presente na obra. *Hollow* utiliza de maneira intensa de infográficos com hipertextos, e aumenta essa informação com uma “provocação” de participação/consulta do Twitter pelo usuário. Isso se vê presente numa sequência que fala sobre a aproximação de uma forte tempestade e seus dados.

Essa navegação externa e o suporte do Twitter para tal tipo de fenômeno foi presenciado em outras situações de catástrofe natural nos Estados Unidos, como os furacões Isaac e Katrina, esse último com um volume de pedidos de socorro ao Corpo de Bombeiros de Nova Iorque pelo Twitter superior ao convencional, pelo telefone.

*Hollow* também adota o uso de imagens produzidas pelos próprios entrevistados a partir de dispositivos móveis na construção da narrativa. Para tanto, identifica as diferentes imagens em movimento com créditos quando são de autoria externa. Essa é uma característica do documentário transmídia (Renó, 2013), pois envolve a mobilidade não somente na exibição, com também no processo produtivo.

Despreocupada com a qualidade estética do conteúdo apresentado como algo exclusivo, Elaine McMillion diferencia de maneira clara as diferentes origens de imagens em movimento, não somente pelos créditos, mas também pelo tamanho da janela de projeção no interior da cena. As imagens de terceiros são exibidas em uma janela menor e provem de um ícone diferente no interior da cena de base.

Por fim, percebemos no documentário uma característica interessante sobre a preocupação em assinar a obra. O usuário não é obrigado a assistir aos créditos, fazendo-o somente se decidir. Caso queira, abre uma nova janela com os créditos visualizados a partir da barra de rolagem, como toda a obra.

Com essa análise fílmica, percebemos que *Hollow* é um documentário transmídia elaborado previamente e a partir de uma roteirização eficaz dentro dos parâmetros da narrativa transmídia. A multiplataforma é uma característica fundamental da obra que, além disso, apresenta arte e criatividade na construção narrativa.



Meios sociais (Twitter) para narrar a tempestade. Disponível em <http://www.hollowdocumentary.com>. Acessado em 01/08/2016.

## CONCLUSÕES

*Hollow* 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 apresentada 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, p.205) 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).

*Hollow* é uma contribuição importante não somente para o documentário em si, mas também para a produção de conteúdos construídos para narrativas de realidade apoiados ao *transmedia storytelling*. Esse tipo de construção narrativa é criticado por correntes conservadoras da comunicação, pois questiona-se o fim da autoria. Para tanto, Renó (2011) aponta para a existência de uma nova relação entre autor e público: a coautoria.

---

## NOTAS

- 1 A documentarista e jornalista oferece, em sua página pessoal (<http://elainemcsheldon.com>), algumas de suas obras, assim como discussões preliminares sobre sua base teórica.
- 2 Disponível em <http://www.hollowdocumentary.com>. Acesso em 05/05/2016.
- 3 Disponível em <https://twitter.com/Twitstery>. Acesso em 05/05/2016.
- 4 Disponível em <http://lab.softwarestudies.com/2012/10/big-data-visualization-and-digital.html>. Acesso em 05/05/2016.
- 5 Vannevar Bush publicou em 1945, na revista *Atlantic Monthly*, um artigo que comentava sobre a necessidade de máquinas de informação de dados se conectarem para a realização de tarefas para os profissionais dessa época processarem seus dados (Landow, 2009, p.33).
- 6 Disponível em <http://www.thinglink.com/>. Acesso em 05/05/2016.
- 7 Disponível em <http://www.apps-builder.com>. Acesso em 05/05/2016.
- 8 *Videomap* é um formato de exibição e difusão de conhecimento/discurso a partir da projeção audiovisual em superfícies não regulares e/ou tradicionais. Podem ser utilizados objetos móveis ou imóveis, superfícies de construções, entre outras, para a projeção.
- 9 *Hollow* significa oco, vazio, em português.
- 10 Uma história audiovisual é construída a partir de um *plot* e de seus *subplots*. Segundo Renó (2011), *plot* é a espinha dorsal da narrativa cinematográfica, e os *subplots* são os desdobramentos em novas histórias encontrados como consequência do *plot*.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aarshet, E. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- Bakhtin, M. (1997). *Estética da Criação Verbal*. 2ª edição. São Paulo: Martins Fontes.
- Bauman, Z. (2001). *Modernidade líquida*. (Tradução de Plínio Dentzien). São Paulo: Jorge Zahar Editores.
- Carnap, R. (2003). *The logical Structure of the World* (Tradução de Rolf A. George). Chicago: Open Curt.
- Gosciola, V. (2008). Vicente. *Roteiro para as novas mídias: do cinema às mídias interativas*. São Paulo: SENAC.
- Gosciola, V. (2012). Narrativa transmídia: conceituação e origens. In Campalans, C.; Renó, D.; Gosciola, V. *Narrativa transmedia: entre teorías y prácticas*. Bogotá: Editorial Universidad del Rosario.
- Jakobson, R. (2003). *Linguística e comunicação*. São Paulo. Cultrix.
- Jenkins, H. (2001). *Convergence? I Diverge*. *Technology Review*. 93, . Disponível em <http://web.mit.edu/cms/people/henry3convergence.pdf>. Acesso em 15/04/2016.
- Kinder, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press.
- Landow, G. (2009). *Hipertexto 3.0*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Levinson, P. (2012). *New new media*. Nova Iorque: Pinguim.
- Manovich, L. (2013). *Software takes command*. Nueva York/Londres: Bloomsbury Academy.
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Buenos Aires: Paidós Comunicación.
- Peterson, V.(2011). *Sex, ethics and communication*. San Diego. Cognella.
- Primo, A. (2007). *Interação mediada por computador*. Porto Alegre. Sulina Editora.
- Renó, D. (2013). Diversidade de modelos narrativos para documentários transmídia. *Revista DOC Online*, pp 93-112. Disponível em [http://www.doc.ubi.pt/14/dossier\\_denis\\_reno.pdf](http://www.doc.ubi.pt/14/dossier_denis_reno.pdf). Acessado em 18/04/2016.
- Renó, D. (2011). *Cinema interativo e linguagens audiovisuais interativas: como produzir*. Tenerife. Editora ULL.
- Renó, D.; Flores, J. (2012). *Periodismo transmedia*. Madri: Fragua.
- Renó, D.; Gonçalves, E. (2011). A intertextualidade no cinema: uma opção de hibridismo de linguagem. In Gonçalves, E.. *Estudos de comunicação e linguagem - múltiplas experiências*. São Caetano do Sul: Editora Virgo.
- Vanoye, F.; Goliot-leté, A. (2008). *Ensaio sobre a análise fílmica*. Campinas: Papyrus.
- Verón, E. (2004). *Fragmentos de um tecido*. São Leopoldo: Editora Unisinos.
- Vilches, L. (2003). *A migração digital*. São Paulo: Loyola.

### Cómo citar este artículo:

Renó, Denis; Americo, Marcos & Bressan, Danilo. 2017. "El valor imagético en el ecosistema mediático a partir del documental transmedia Hollow" *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas* 12 (1): 63–77. doi:10.11144/Javeriana.mavae12-1.ovin.