

ESTUDO DE METODOLOGIAS DE ROTEIRIZAÇÃO PARA HIPERMÍDIA

Enric Granzotto Llagostera - Prof. Dr. Hermes Renato Hildebrand - INSTITUTO DE ARTES - SAE/UNICAMP
 Hipermídia - Roteiro - Metodologias

No processo de roteirização de uma obra trabalha-se sua necessidade de planificação através da esquematização de seus conteúdos e elaboração em um estágio de pré-produção e concepção, criando-se documentos de processo que auxiliam a produção da obra. O potencial de complexidade da hipermídia e suas possibilidades de interação, autoria, narrativa e convergência de meios exigem novos modelos para seu planejamento e pré-produção, assim como diferentes tipos de documentos de processo. O desenvolvimento dessas novas metodologias e formatos para a roteirização de hipermídia é um processo em estágio incunabular, em que coexistem várias metodologias que enfocam diferentes características desse novo meio. Mapear essas metodologias, procedendo depois a uma categorização das mesmas, é essencial para a compreensão amadurecida da roteirização de hipermídia.

A metodologia que utilizamos foi dividida em três partes: levantamento bibliográfico, criação de estudos de caso e montagem de mapas conceituais. Nossas leituras foram trabalhadas em dois conjuntos, sendo o primeiro relativo à definição e discussão sobre a natureza da hipermídia e suas especificidades (Murray, 1997; Paul, 2007), e o segundo relativo à definição de roteirização em diversos meios e na hipermídia (Gosciola, 2003). Também estudamos leituras de teoria da crítica genética sobre processos de criação de obras artísticas (Salles, 2002).

Elaboramos um método de análise descritiva para hipermídia e realizamos estudos de caso sobre as metodologias e pressupostos de roteirização de obras, levantadas buscando a diversidade de exemplos (Figuras 1 a 5). Então, traçamos um panorama de metodologias e características da roteirização de hipermídia, através da montagem de mapas conceituais inter-relacionando os resultados obtidos. Com os resultados dos estudos de caso (Tabela 1) e os mapas conceituais (Gráfico 1), procedemos à discussão desse material à luz de nossa pesquisa bibliográfica.

Conseguimos elaborar as seguintes conclusões sobre a roteirização de hipermídia: primeiramente, ela rompe com os meios que a precederam pela natureza dinâmica e interativa do seu sistema de significação. A construção da obra hipermídia apresenta-se como um sistema incremental, em que as possibilidades de significação para o usuário são elaboradas simultaneamente à sua implementação, em um processo iterativo e incremental.

Em segundo lugar, percebemos a importância da relação entre o conteúdo e o usuário, mediada pela estruturação informacional dos conteúdos, sua interface e interação, que aponta para a incorporação de métodos originários do design e da cognição. Como exemplo, vimos nos resultados a constante afirmação e repetição das funcionalidades específicas de cada obra em toda sua extensão de maneira a serem significativas em si e passíveis de serem previstas na roteirização.

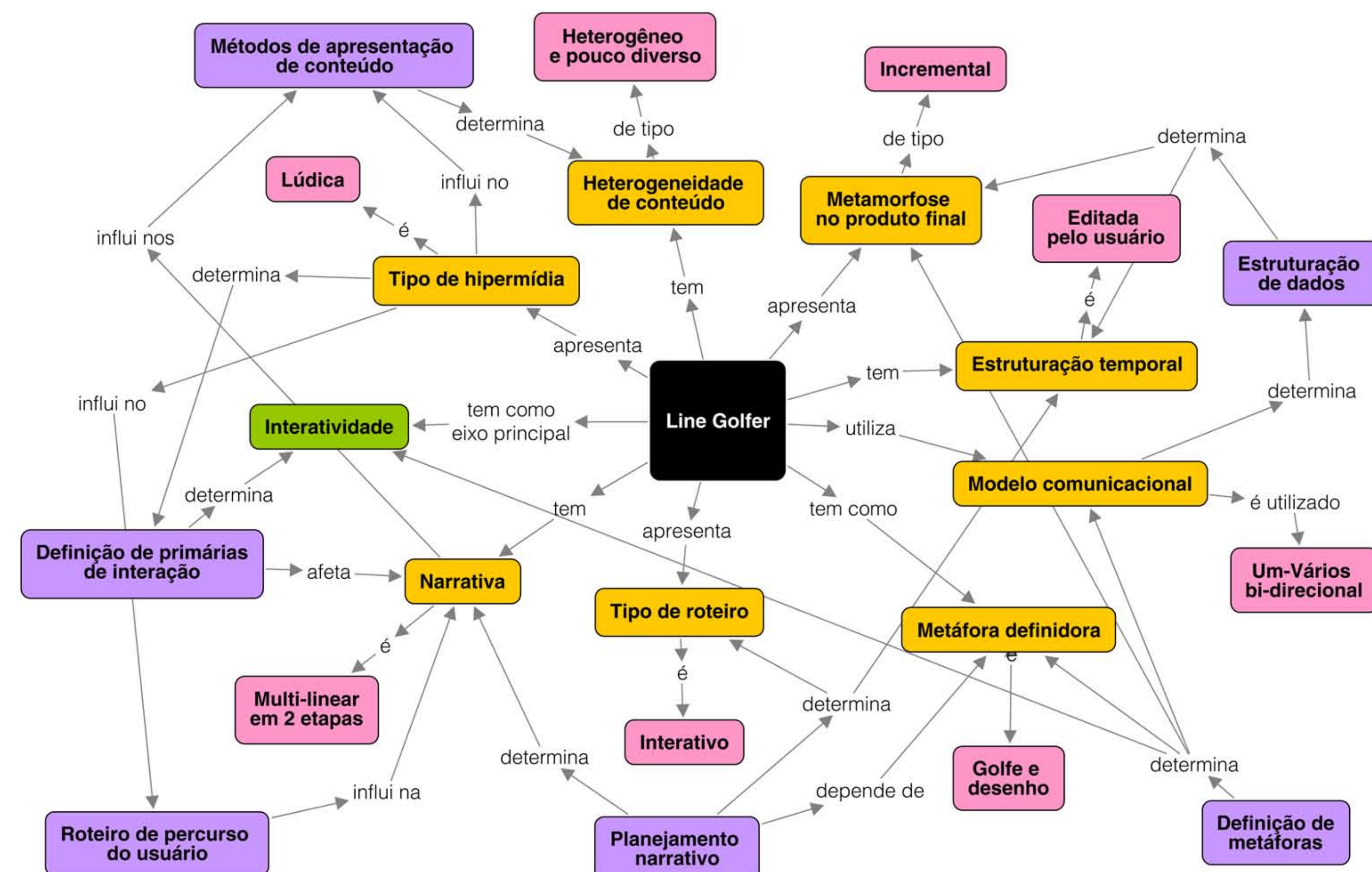
A terceira conclusão a que chegamos é que a característica computacional da hipermídia influi decisivamente em sua roteirização. Os métodos de produção e planejamento da indústria do software permeiam a roteirização de hipermídia. O uso de diagramas UML (Unified Modeling Language) para a roteirização de processos relativos ao usuário (Bethke, 2003) é exemplo de um método importante herdado do software.

Nossa quarta conclusão importante trata da questão da narrativa digital como eixo para as metodologias de roteirização do meio, pela multi-linearidade explorada pelas obras estudadas. Essa multi-linearidade apresenta novas necessidades de planejamento e criação, como a coerência entre conteúdos fragmentados e a possível falta de controle sob a recepção do usuário, que geram respostas através de abordagens diferentes de roteirização.

Referências bibliográficas

- BETHKE, Erik. *Game development and production*. Plano : Wordware Pub., 2003
 GOSCIOLA, Vicente. *Roteiro para as novas mídias: do game à TV interativa*. São Paulo: Senac São Paulo, 2003.
 MURRAY, Janet H. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.
 PAUL, Nora. *Elementos das narrativas digitais*. In: HIPERTEXTO, hipermídia: As novas ferramentas da comunicação digital. São Paulo: Contexto, 2007. Cap. 10.
 SALLES, Cecília A. *Redes da criação: Construção da obra de arte*. Vinhedo: Horizonte, 2006.

Gráfico 1 - Mapa conceitual do estudo de caso do jogo Line Golfer



Legenda: amarelo – critérios; roxo – etapas de roteirização; verde – eixo conceitual de hipermídia; rosa – características do jogo em questão;

Tabela 1 - Resultados de estudos de caso

Critério/Obra	TiddlyWiki	Line Golfer	Moodstream	PlayTheNews	Shadow of the Colossus
Metamorfose no produto final	Alta, controlada pelo usuário	Baixa, através de incrementos de usuários (novas pistas)	Baixa, pouca metamorfose estrutural	Baixa	Nula
Heterogeneidade de conteúdo	Originalmente homogêneo	Heterogêneo e pouco diverso	Heterogêneo	Heterogêneo e pouco diverso	Homogêneo
Multiplicidade de conexão entre conteúdos	Alta	Baixa, por mecanismos de busca	Alta	Alta	Baixa e sequencial
Mobilidade de centros	Alta	Nenhuma, estrutura fixa	Alta, porém restrita pela interface	Alta, por sua lógica jornalística	Nula
Tipo de roteiro	Conectado	Interativo	Conectado	Hierárquico e interativo	Linear
Tipo de hipermídia	Instrucional ou ficcional	Lúdica	Artístico e conceitual	Instrucional e lúdica	Lúdica, artística e ficcional
Sobreposição de conteúdos	Parcial (ferramentas)	Parcial (navegação e cursores)	Total	Total	Parcial
Estruturação espacial	Links estáticos	Links estáticos e dinâmicos	Links estáticos	Links estáticos	Links dinâmicos e interativos
Estruturação temporal	Editada pelo usuário	Editada pelo usuário, com trechos contínuos	Contínua	Editada pelo usuário	Contínua, levemente editada pelo usuário
Repetição	Funções básicas se repetem	Funções e alguns conteúdos se repetem	Funções básicas se repetem	Funções básicas se repetem	Alta repetição de conteúdos
Dinamicidade	Esteticamente estático, mas editável	Esteticamente dinâmico e interativo	Esteticamente dinâmico, mas não-interativo	Esteticamente nula e baixa interativamente	Esteticamente muito dinâmica e interativo
Relação com Contexto Externo	Feita através de links externos	Sem relação	Relação por banco de dados	Forte relação (jornalismo)	Nula
Modelo Comunicacional	Vários-para-vários	Vários-para-um	Um-para-vários	Um-para-vários e vários-para-vários	Um-para-um
Narrativa	Multi-linear e por percurso do usuário	Multi-linear em dois estágios (criação e jogo)	Multi-linear na interação, mas linear no resto	Multi-linear e enciclopédica	Linear e sequenciada causalmente
Metáfora	Enciclopédia (modelo wiki)	Golfe e desenho livre	Riacho e zapping televisivo	Fórum de discussão e carreira política	Novela de cavalaria e filme de ação

Legenda: Critérios em vermelho – aspectos sintáticos; Critérios em verde – aspectos semânticos; Critérios em azul – aspectos pragmáticos.



Figuras 1 a 5 (de cima para baixo):
 1.Shadow of the Colossus,
 2.Line Golfer,
 3.Moodstream,
 4.Tiddlywiki,
 5.PlayTheNews