



Estudo de metodologias de roteirização para hipermídia ¹

Enric Granzotto Llagostera e Hermes Renato Hildebrand ²

Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP

Resumo

A roteirização de hipermídia é um processo sem uma convenção metodológica estabelecida. Por sua natureza híbrida, convergente e interativa, a hipermídia possui aspectos particulares em sua roteirização que a diferenciam dos processos que a precedem. Neste estudo, baseado na literatura, discute-se as especificidades do meio aplicadas à pré-produção, apresentando e definindo metodologias de roteirização. Nos processos de roteirização percebem-se abordagens baseadas em teorias variadas, desde a crítica genética associada a semiótica, ao desenvolvimento de software, passando por teorias da narrativa digital. Comparam-se metodologias tomando por critério sua relação com as especificidades do meio, procedendo a uma categorização de metodologias. Estudos de caso com um conjunto variado de obras ajudam a embasar a categorização e a discutir pontos limítrofes entre categorias..

Palavras-chave

Hipermídia; Roteirização; Metodologias;

1. Introdução

Toda obra é um processo, definindo estruturas sintáticas, elementos significantes e contextuais relativos à época em que são concebidas. Definem métodos, sistemas e modelos que podem ser subdivididos em etapas quando são planejadas e elaboradas. Quando esse processo criativo implica no envolvimento de coletivos ou no desenvolvimento de produções de porte e de grande complexidade, a necessidade de planificação estruturada e acessível fica evidente, apesar de encontrarmos essas necessidades também em obras de menor escopo.

Historicamente, aos poucos e em diversos tipos de produção artística, surgiram convenções para auxiliar essa prévia planificação, que chamamos nesse estudo de pré-produção. Entre essas produções que utilizam convenções podemos citar as grandes pinturas nas catedrais renascentistas, as obras arquitetônicas por toda a história do homem, a gravura, a tipografia, o teatro e o cinema. Utilizando os dois últimos como

¹ Trabalho apresentado ao Intercom Junior, na Divisão Temática de Comunicação Multimídia, do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste.

² Enric Llagostera, bacharel recém-formado em Comunicação Social – Habilitação em Midialogia-UNICAMP – enricllagostera@gmail.com; Hermes Renato Hildebrand, orientador e professor do Departamento de Mídias, Mídia e Comunicação, Instituto de Artes, UNICAMP.



exemplo, podemos falar sobre suas convenções específicas: o texto teatral e o roteiro de cinema, herdeiro de muitas convenções do primeiro. Ambos são exemplos de ferramentas criadas historicamente para estruturar e visualizar, durante a pré-produção, o conteúdo da obra a ser realizada, atuando como “documentos de processo”, termo criado por Cecília de Almeida Salles e oriundo da “Crítica Genética” (2002).

É importante esclarecer que a necessidade de planificação não surge unicamente das dificuldades relativas a problemas físicos de produção e nem são etapas restritas apenas às produções contemporâneas e tipos de produção artística estabelecidos recentemente. Por detrás da realização de uma escultura ou de uma obra arquitetônica vamos encontrar vários documentos de processo que auxiliam a pré-produção da obra, desde a idéia inicial até a obra ser considerada pelo artista como final. Roteiros cinematográficos e peças teatrais não existem apenas como forma de esquematizar requisitos de produção, mas sim como formas de estruturar o pensamento e dar corpo ao conteúdo concebido em uma etapa em que a obra ainda não foi realizada em sua forma “final”. Assim, estabelecem-se como *documentos de processo*, estão presentes na elaboração da obra com o propósito de permitir ao produtor uma interação mais palpável com a mesma em seus estágios iniciais.

Podemos pensar em um processo de roteirização no qual trata-se da necessidade de planificação de uma obra através da esquematização de seus conteúdos e sua elaboração em um estágio de pré-produção, trabalhando para a criação de documentos de processo que auxiliem sua produção.

A hipermídia, surgida da convergência digital de diversos suportes, meios e linguagens traz em si um grande potencial de complexidade. As possibilidades de interação, autoria, narratividade e convergência de meios exigem novos modelos de planejamento e pré-produção, assim como diversos e diferentes tipos de documentos de processo. É necessário desvencilhar a hipermídia de modelos de pré-produção e roteirização originais de meios anteriores, pois esses não são capazes de lidar com as características do novo meio. Porém, o desenvolvimento de novas metodologias e formatos aplicados à roteirização de hipermídia é um processo lento, ainda em estágio incunabular.

Metodologias podem ser entendidas como conjuntos de regras, práticas e procedimentos aplicados a uma disciplina ou atividade. Se uma atividade cristaliza-se em torno de convenções sobre como deve ser desenvolvida, estabelecem-se metodologias que irão refletir em sua estrutura e enfoque os principais pressupostos que



essa convenção favorece. Assim, na roteirização de hipermídia, onde inexiste uma convenção dominante, coexistem várias metodologias que enfocam diferentes características desse novo meio. Mapear e traçar um perfil dessas metodologias é essencial para uma compreensão amadurecida da roteirização de hipermídia.

Informações da literatura

A literatura que trata da roteirização de hipermídia ainda está, como seu assunto, em estágio incunabular. Poucas obras focam esse assunto diretamente, sendo necessário abranger diferentes campos da literatura para construir uma teoria unificada. Assim, a literatura utilizada nesse estudo é obrigatoriamente de natureza multi e transdisciplinar.

No desenvolvimento de nosso estudo, encontramos em leituras relacionadas ao processo criativo uma série de conceitos importantes, como o de documentos de processo, que foram esclarecedores para uma melhor compreensão de como o roteiro de hipermídia se constrói. No livro de Cecília Almeida Salles *Redes da criação* (2006), a visão do processo de criação como um processo em rede e rizomático, colaborou para a visão do processo de roteirização de hipermídia como construção de uma estrutura de significados que pode organizar-se de diversas maneiras e de manter-se em aberto.

Essa abordagem baseada na literatura sobre processos de criação artística é bastante diferente das propostas das leituras focadas em roteirização. Percebe-se na literatura sobre roteiro uma clara influência de um pensar no artista como ser criador razoavelmente autônomo e inspirado, não como um agregador de redes, mas como criador original de conteúdos. Autores, como Blacker (1996), Vale (2006) e Campos (2006), de manuais de roteiro, livros de discussão de metodologias criativas, trazem a importante contribuição de dividir o processo em diferentes etapas menores com enfoques bem recortados e totalmente dependentes dos objetivos da obra em relação a seu meio e suporte. Para nosso estudo, essa abordagem revela a necessidade de repensarmos a roteirização da hipermídia e suas metodologias.

Existem leituras que tratam da roteirização de hipermídia, como o livro de Gosciola *Roteiro para as novas mídias* (2003), que são importantes para nosso estudo como instigantes convites à reflexão sobre o assunto. A abordagem de Gosciola é similar à adotada nesse estudo. O autor também discute a questão de documentos de processo e do design de hipermídia, essa última bastante pertinente, pela confusão existente entre o papel do design e do roteiro. No entanto, nessa leitura percebemos duas influências muito fortes e determinantes: a da roteirização de cinema e a da



produção de obras multi e hipermediáticas fechadas, como CD-ROMs e DVDs. Por entender que as obras hiper mídias abrangem outras estruturas e modelos, mais dinâmicas, nosso estudo objetiva ampliar essa compreensão.

Para melhor caracterizar hiper mídia e sua roteirização, dedicamos nossa maior carga de leitura a obras diversas que discutissem diferentes aspectos da natureza da hiper mídia, seus elementos constitutivos e suas peculiaridades. Assim, percorremos um grande espectro de abordagens em diferentes formatos, desde textos curtos e sintéticos até livros que discutem em detalhe aspectos desse meio, passando por uma série de artigos tratando de recortes e questões específicas. As abordagens variaram desde profundamente narrativas (Murray, 1997), até outras mais voltadas para a interatividade e possibilidades de autoria do novo meio.

Muitas questões encontradas na roteirização de hiper mídia foram antecipadas e estão presentes em discussões sobre o hipertexto. A narratividade própria e não ou multi-linear do hipertexto, assim como suas possibilidades de autoria dinâmica e interatividade, são questões retomadas e potencializadas pela hiper mídia. Alguns autores, como Landow (1997) e Dovey (2002), até mesmo não estabelecem grandes diferenças de natureza entre ambos em suas análises, por entenderem serem meios com conceitos próximos, até mesmo intercambiáveis.

Colocação da questão estudada

O estudo de como um tipo específico de obra é criado é fundamental para que se compreenda melhor suas possibilidades e especificidades. Então, para compreender um meio é necessário compreender suas metodologias para criação de obras. Com a hiper mídia não é diferente, com o acréscimo de que é um meio ainda recente, cujas obras buscam intensamente seu amadurecimento, que só pode ser alcançado mediante o aumento da consciência sobre a natureza do meio e seus mecanismos de funcionamento. Para que isso aconteça, devemos esclarecer ao máximo os processos que compõem essas obras. É dentro dessa questão que este estudo se situa, buscando compreender o processo de roteirização da hiper mídia através do estudo de seus métodos.

Uma melhor compreensão dos métodos de roteirização da hiper mídia passa obrigatoriamente por uma análise detalhada dos pontos principais relativos a esse processo, que remetem diretamente às grandes questões relativas à hiper mídia. Dentre esses pontos, é essencial pensar em alguma medida a questão da autoria, a questão da interatividade, da navegação multi e não-linear e da convergência de diferentes meios.



Assim, procuramos em nosso estudo apresentar e refletir sobre essas questões, mas sem perder nosso enfoque principal, buscando com isso definir de maneira mais completa nosso objeto de estudo. A variedade existente nas obras de hipermídia está também presente em sua roteirização, logo, é essencial definir esse processo de maneira abrangente e clara.

Após discutir as principais questões relativas à roteirização de hipermídia como pertencentes ao campo de questões específicas desse meio e localizá-las em relação a ele, nosso estudo volta-se para a pesquisa e análise de diferentes metodologias aplicadas a esse processo de roteirização. Através da literatura e do estudo de caso de obras hipermídia, procuramos descrever e refletir sobre essa diversidade, relacionando nossos resultados com as questões que havíamos discutido anteriormente relativas à roteirização de hipermídia. Assim, nosso estudo pode, além de aprofundar essas questões e aproximá-las de exemplos reais, desenhar um panorama de metodologias utilizadas, criando as bases para uma categorização analítica das mesmas, o que consideramos importante para uma maior consciência sobre os processos criativos do meio.

Atividades desenvolvidas

Nosso estudo propõe-se a realizar seus objetivos em três grupos de atividades. O primeiro pretende atuar no sentido de elaborar uma definição abrangente e profunda do processo de roteirização de hipermídia, relacionando-o com as características específicas da hipermídia. O segundo, a pesquisar e analisar diferentes metodologias de roteirização de hipermídia, levantando exemplos de obras relacionadas que permitam um aprofundamento da discussão dessas metodologias. O terceiro grupo de atividades engloba a elaboração de um panorama analítico dessas metodologias que permita um esboço de sua categorização relativamente às questões e conceitos específicos do processo de roteirização de hipermídia.

Para cumprir os objetivos do primeiro grupo, a atividade realizada foi a pesquisa bibliográfica em diferentes áreas. O primeiro conjunto de leituras eram relacionadas à área da definição e discussão sobre a natureza da hipermídia como meio, suas especificidades e sua relação com meios que a precedem, em especial o hipertexto e o cinema. Já o segundo conjunto de leituras focou-se na definição de roteirização como sendo um processo presente em diversos meios, para depois focar a definição desse processo na hipermídia. Ainda nesse conjunto, mas já realizando uma ponte com um



terceiro conjunto, percorremos leituras de teoria da crítica genética sobre processos de criação de obras artísticas e outros textos sobre criação no contexto da obra de arte. Por fim, o terceiro conjunto de leituras tratou diretamente da questão da roteirização de hipermídia, além de textos que abordavam a roteirização de maneira periférica enquanto definiam mais detalhadamente outros aspectos da hipermídia.

O segundo conjunto de objetivos foi abordado através do levantamento de obras hipermídia, assim como de documentos de processo relativos a sua pré-produção e roteirização. Após esse levantamento, essas obras e documentos foram analisadas buscando-se traçar suas metodologias e pressupostos de roteirização e criação. A partir dessas análises, foi possível elaborar estudos de caso que discutissem as questões relativas ao meio hipermídia encontradas no primeiro conjunto de atividades com as características das metodologias analisadas, assim como seu impacto na obra final.

O último conjunto de objetivos descrito anteriormente foi alcançado através da elaboração de um panorama das metodologias e características do processo de roteirização de hipermídia. Esse panorama foi desenvolvido através da montagem de mapas conceituais interrelacionando os resultados obtidos nas etapas anteriores de nosso estudo. Através desses mapas, fomos capazes de visualizar e depois esboçar uma categorização das metodologias de roteirização de hipermídia estudadas em relação a seus enfoques dentro das características específicas desse meio.

2. Metodologia

Os procedimentos utilizados estão compreendidos em duas categorias metodológicas básicas: uma etapa de pesquisa bibliográfica e outra de estudos de caso. Nosso estudo trabalha com essas metodologias a partir de um enfoque qualitativo e explanatório.

No tratamento da bibliografia, trabalhamos com a construção de pequenos resumos conceituais indicativos. A partir dessas anotações, pudemos compreender melhor o panorama de conceitos que nossa literatura apresenta, percebendo melhor as suas inter-relações. Com esses resumos em mãos, pudemos proceder sem maiores dificuldades à elaboração dos mapas conceituais, prevista nas últimas etapas de nosso projeto.

Já os estudos de caso que realizamos apresentam uma metodologia diferente. Nossa abordagem nessa etapa de nosso estudo foi muito mais descritiva e de interação com o objeto. Assim, buscamos criar descrições esquemáticas das diferentes obras



utilizadas usando como critério as diferentes qualidades do meio hipermídia que essas apresentaram. Em muitos momentos utilizamos como base para nossos critérios as definições que Lévy faz sobre os princípios que compõem o hipertexto, por entender ser essa uma metodologia aplicável e que nos permite classificar e compreender melhor os produtos considerados. Porém, devido à diversidade de objetos de estudo, que variaram desde jogos até sistemas de gerenciamento de conteúdo hipermídia, foram aplicadas pequenas alterações e ampliações a essa metodologia para melhor adaptá-la, tentando abarcar as dimensões apresentadas por outros autores como Murray e Gosciola.

Nesse esforço de adaptação metodológica, nossa maior dificuldade foi definir como discernir em uma obra hipermídia entre os elementos que já estavam presentes em seu roteiro e elementos que surgiram durante sua implementação. Para isso, usamos como base o capítulo *Análise de roteiro hipermídia*, do livro de Gosciola (2003), que apresenta um modelo para analisar a presença do roteiro em obras hipermídia já finalizadas, em que não temos acesso a seus documentos de processo. Para complementar nossa metodologia, incluímos também algumas categorias propostas por Nora Paul, em seu estudo sobre elementos da obra hipermídia (2007).

O resultado final de nosso método de análise de estudo de caso envolve os seguintes critérios baseados nos princípios de Lévy (1999): capacidade de metamorfose do produto final, heterogeneidade de conteúdos, multiplicidade de conexões entre conteúdos, relação entre o conteúdo interno e externo à hipermídia, mobilidade de centros. Já quanto à metodologia de Gosciola, incorporamos os seguintes critérios: tipo de roteiro (lineares, hierárquicos, conectados, interativos e multidimensionais), tipos de hipermídia quanto à função (instrucionais, ficcionais, artísticos, conceituais e lúdica, este último acrescentado por nós para podermos englobar jogos sem descaracterizá-los), sobreposição de elementos no conteúdo, estruturação dos conteúdos e repetição de conteúdos. Quanto às categorias levantadas por Nora Paul (2007), nós utilizamos apenas as seguintes: dinamicidade do conteúdo, contexto do produto e características comunicacionais da obra. Para garantir que a questão da narrativa, tão discutida por Murray (1997) e Palacios (2007) seja também atendida, incluímos os critérios de classificar a narrativa da obra como linear, multi-linear ou não-linear e o de pensar uma metáfora definidora dessa obra.

É preciso esclarecer algumas das variações que alguns critérios utilizados apresentam. Heterogeneidade e homogeneidade de conteúdo diz respeito à variedade de meios e suportes de uma obra: som, imagem, texto, realidade virtual. Já um roteiro de



tipo conectado é um em que as conexões são realizadas por associação, enquanto o multidimensional permite múltiplas camadas de aprofundamento (Gosciola, 2003). A hipermídia de tipo instrucional não trata de aspectos educativos apenas, mas de qualquer obra que se propõe a solucionar problemas, de acordo com a classificação de Santaella (2000).

Também é importante citar aqui a importância que a crítica genética combinada com a semiótica teve em nossa metodologia. Tomamos a criação como uma rede rizomática de conceitos e idéias, rede essa permeável e em constante reelaboração. Essa reelaboração dá-se pela iteração e interação do realizador com seu objeto de criação e o contexto em que se inserem ambos. Essa teoria nos embasa em grande medida, pois a metodologia que utilizamos está marcada por seus pressupostos. Assim, agrupamos nossos critérios de análise por dimensão semiótica abordada: pragmática, semântica ou sintática.

A partir do levantamento dos resultados, pudemos comparar sistematicamente as obras e descrever os relacionamentos entre as obras e os principais conceitos de hipermídia que elas utilizam e reforçam. Assim, podemos compreender a presença desses conceitos em uma diversidade de obras com diferentes finalidades e métodos de roteirização.

3. Resultados

Após desenvolver as atividades propostas, o nosso estudo alcançou boa parte de seus objetivos originais, constituindo-se de dois tipos de resultados: o conjunto de mapas conceituais produzidos e os estudos de caso elaborados textualmente em articulação com a discussão sobre as especificidades da roteirização de hipermídia.

3.1. Estudos de caso

Buscamos abarcar uma diversidade de tipos de obras, pois através dessa variedade poderíamos compreender melhor a natureza da hipermídia como meio, segundo a definição de Murray (1997), já que ainda não encontramos um afinamento da obra hipermídia em gêneros totalmente estanques ou formatos rígidos como em outros meio mais consolidados.

Cada estudo de caso apresenta-se como uma análise descritiva das obras em questão, apontando os elementos de sua natureza que relacionam-se com os critérios de análise de nossa metodologia e relacionando-os com as principais questões relativas ao



processo de roteirização de hipermídia. Após essa análise descritiva, redigimos análises interpretativas comparando as descrições de cada obra e construindo melhor uma definição de sua metodologia de roteirização.

Em cada objeto de estudo, realizamos nossa análise aplicando as metodologias já citadas. Nossa metodologia foi aplicada às obras: o sistema wiki TiddlyWiki (Unamesa, 2007), o jogo online Line Golfer (Wrigley's Candystand, 2008), o website Moodstream (Getty Images Inc, 2008), o jogo online PlayTheNews (ImpactGames, 2008) e o jogo Shadow of the Colossus (Sony Computer Entertainment, 2005). Essas obras foram escolhidas pela diversidade de objetivos e tipos de produto que representam, tentando assim abranger um corpo pequeno, porém significativo. A seguir encontra-se uma tabela que esquematiza o resultado do conjunto desses 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 seqüencial
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



Critério\Obra	TiddlyWiki	Line Golfer	Moodstream	PlayTheNews	Shadow of the Colossus
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 seqüenciada 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

Tabela 1: Resultados dos estudos de caso. **Legenda:** Critérios em vermelho – aspectos sintáticos; Critérios em verde – aspectos semânticos; Critérios em azul – aspectos pragmáticos.

A tabela de resultados mostra que a diversidade de amostras foi alcançada mesmo com um corpo pequeno de estudos de caso. Essa diversidade reflete-se nos resultados de quase todos os critérios da metodologia de análise adotada. Para a criação de panoramas conceituais é necessário conjugar um corpo de objetos de análise que seja significativo da questão estudada, logo, incorporamos à pesquisa obras ligadas a dois dos principais usos da hipermídia: jogos de computador e websites. Quanto à roteirização, esses tipos de uso exploram diferentes aspectos através de diferentes métodos.

Através dessa tabela, algumas correspondências ficam evidentes, principalmente no quesito de repetição de conteúdos, o que indica uma preocupação grande com a interação do usuário com a obra, garantida pela consistência que a repetição traz. A multi-linearidade narrativa e a heterogeneidade de conteúdos encontradas em nossas análises, em conjunto com a interação do usuário, refletem as próprias especificidades do meio hipermídia. Outros aspectos encontrados, como a dinamicidade estética

audiovisual, são interessantes para a análise da roteirização de hipermídia pois podem indicar onde encontra-se a ênfase dos esforços de pré-produção de tais obras em comparação a outros aspectos.

3.2. Mapas conceituais

Com o resultado de nossos estudos de caso em mãos, pudemos proceder à elaboração dos mapas conceituais. O mapa conceitual organiza-se de maneira topológica e espacial, permitindo uma rápida visualização de pontos centrais na rede de conceitos, assim como da separação existente entre seus nós e conexões. Essas redes não tratam apenas de conceitos ligados à natureza da hipermídia como meio. Neles, incluímos conceitos relacionados às metodologias de roteirização encontradas em nossos estudos de caso, situando-os em conjunto com os conceitos relativos à hipermídia como meio.

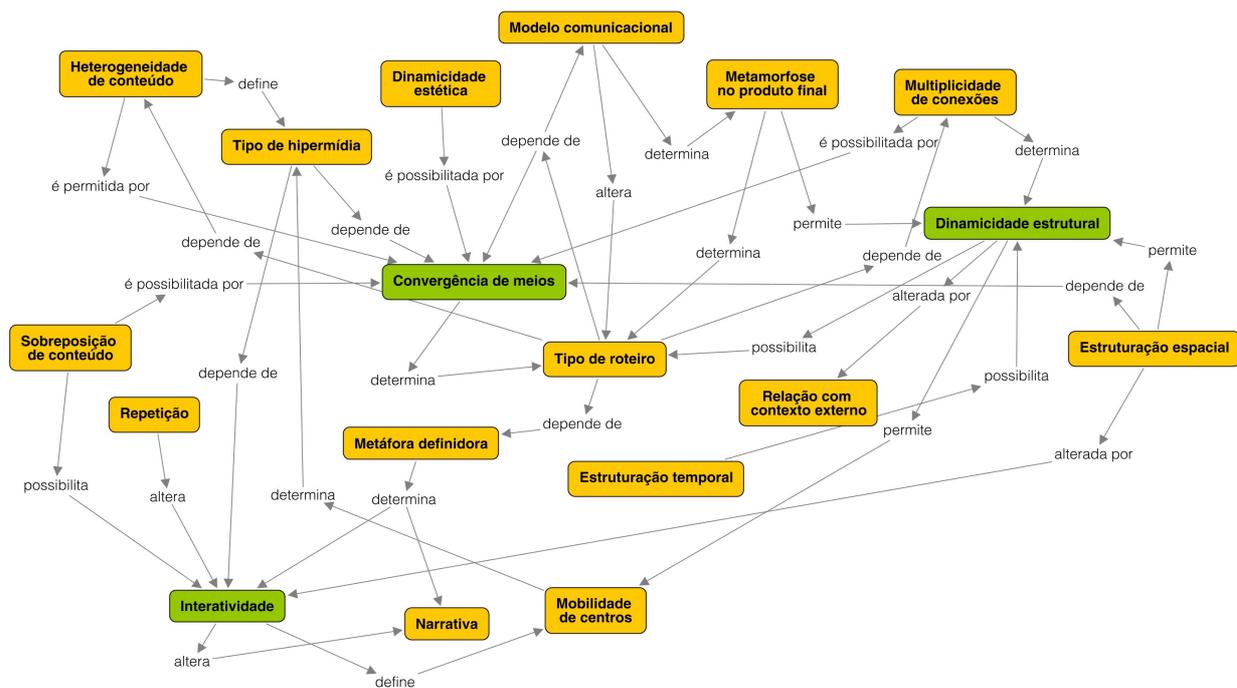


Figura 1: Critérios utilizados (em amarelo) e eixos conceituais da hipermídia (em verde)

O primeiro mapa conceitual elaborado (acima) descreve de maneira sucinta as relações mais fortes entre os principais eixos conceituais de hipermídia, elaborados em nossas leituras, e os critérios de análise utilizados nos estudos de caso realizados.

A partir desse primeiro mapa, outros cinco mapas conceituais foram desenhados, centralizando essa rede em torno de cada uma das obras analisadas. Nesses mapas, foram abordados conceitos diretamente envolvidos com questões de roteirização de

hipermídia, possíveis etapas desse processo para a obra em questão, características da obra e o principal eixo conceitual relacionado a ela. Abaixo, um exemplo desse segundo tipo de mapa conceitual.

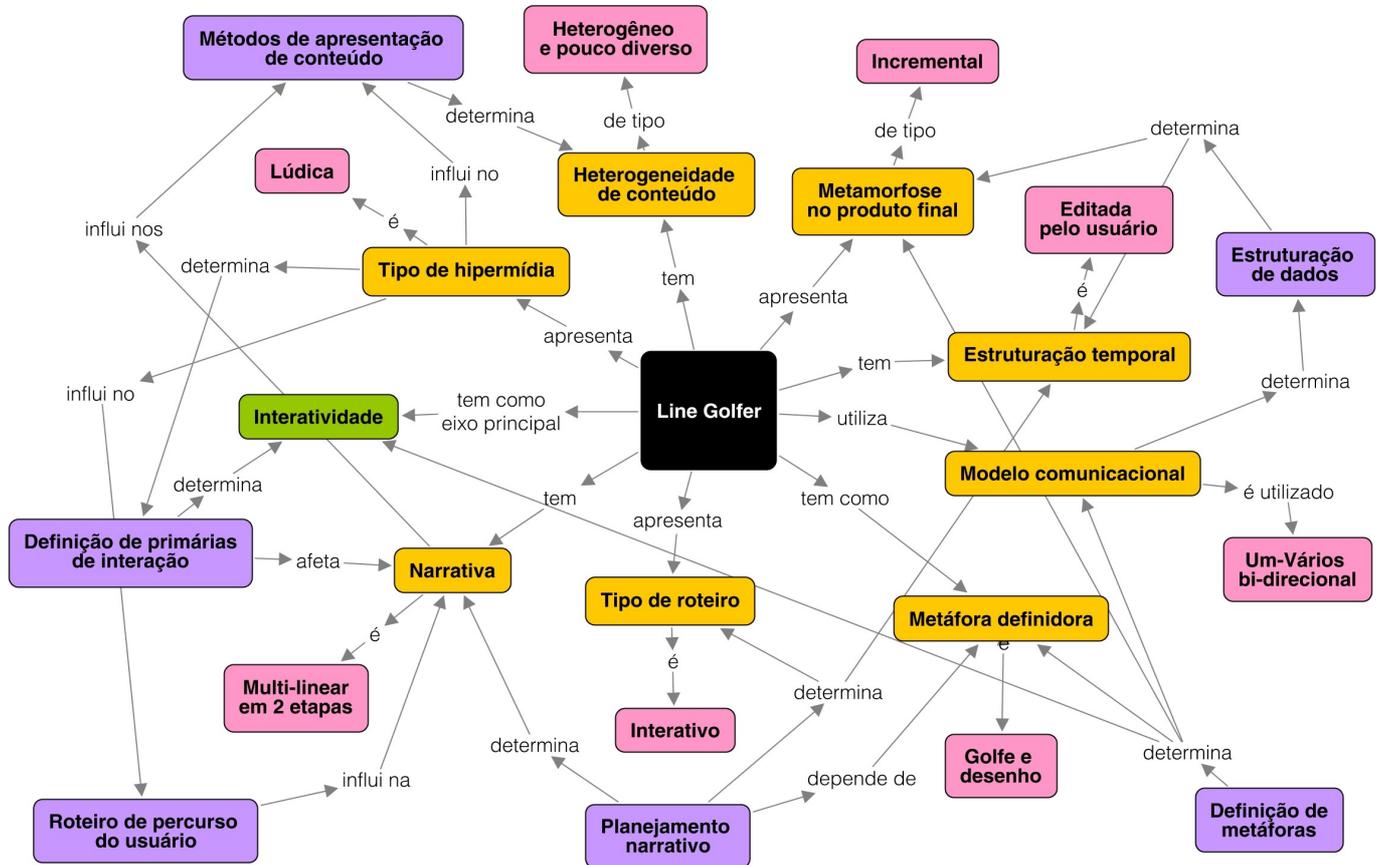


Figura 2: Mapa conceitual do jogo Line Golfer (2008). **Legenda:** amarelo – critérios; roxo – etapas de roteirização; verde – eixo conceitual de hipermídia; rosa – características do jogo em questão;

Com o desenvolvimento desses mapas, abrimos espaço para que se considere a construção do roteiro de hipermídia como um processo em constante elaboração dinâmica entre seus elementos, dada a mobilidade topológica entre os conceitos que os mapas possibilitam.

4. Conclusão

Apesar das dificuldades metodológicas, como a falta de métodos e procedimentos convencionados para sua análise, alcançamos resultados significativos em nossos estudos de caso. As principais possíveis fonte de erro em nossas análises são o pequeno número de obras analisadas e pela dificuldade em encontrar metodologias estabelecidas nesse campo de estudos. Mesmo assim, as informações encontradas



confirmam teorias levantadas em nossa pesquisa bibliográfica, principalmente quanto à compreensão de como se constitui uma metodologia de roteirização para a hipermídia e quais são seus principais eixos e direções. Fica claro que a roteirização de hipermídia transcende a pré-elaboração dos conteúdos a serem comunicados, preocupando-se também com toda a construção estrutural e ontológica da obra idealizada, assim como com o papel do usuário como co-participante e igual na significação da obra, como discutida por Dovey (2002).

A roteirização de hipermídia rompe de maneira fundamental com os meios que a precederam. Esse rompimento dá-se na natureza potencialmente dinâmica e interativa do sistema de significação da hipermídia. A visão de etapas quase estanques e consecutivas de roteirização e construção de obras como apresentada por Vale (2006) é insuficiente para compreender a natureza rizomática do processo de criação em hipermídia. A construção da obra hipermídia apresenta-se mais como um sistema incremental, em que as diferentes camadas e possibilidades de significação a que o usuário se submete são elaboradas simultaneamente à sua implementação. Obras como Line Golfer (Wrigleys's Candystand, 2008) e TiddlyWiki (Unamesa, 2007) apresentam essa natureza incremental como característica fundante em seu estado final.

A importância dada para a relação entre o conteúdo e o usuário nas obras analisadas, relação essa mediada pela estruturação informacional dos conteúdos, sua interface e interação, aponta para a incorporação de métodos originários dos campos do design e da cognição. A divisão entre o trabalho do designer e do roteirista de hipermídia torna-se tênue, e o uso do termo *designer* ligado à roteirização aponta nessa direção: a indústria de produção de jogos utiliza o termo *game design* (Bethke, 2003) para referir-se a tarefas de roteirização de hipermídia. Voltando nossa atenção para questões de método, essa incorporação significa que atividades de cunho fortemente pragmático e sintático, característico do pensamento *designer*, estão cada vez mais presentes na roteirização de hipermídia. Podemos tomar como exemplo disso em nossos resultados a constante afirmação, por repetição e sobreposição de conteúdos, das funcionalidades específicas da obra hipermídia.

A característica computacional da hipermídia influi decisivamente em sua roteirização. Os métodos de produção e planejamento característicos da indústria do software permeiam a roteirização de hipermídia. O uso de diagramas UML (Unified Modeling Language) para o planejamento e roteirização de processos relativos ao usuário, como relatado por Bethke (2003), ou ao fluxo de dados e informações do



sistema da hipermídia é um exemplo de etapa da roteirização que deve ser pensada significativamente. É interessante notar a relação entre a construção de diagramas de fluxo e a de mapas conceituais, pois ambos permitem a rápida redefinição de relações, facilitando a compreensão de processos descentralizados e dinâmicos, constituindo uma intersecção entre o pensamento de Salles (2006), Bethke (2003) e mesmo de Murray (1997). A visão de que a hipermídia é um software e está submetida a alguns de seus métodos também está presente no livro de Gosciola, quando o autor distingue autoriação e autoria, relacionando a primeira à programação e a segunda à roteirização de conteúdos (2003).

A questão da narrativa digital também atua como eixo importante para as metodologias de roteirização do meio. A multi-linearidade explorada pela maioria das obras estudadas apresenta novas necessidades de planejamento e criação, como a coerência entre conteúdos fragmentados (Palacios, 2007) e a possível falta de controle sob a recepção do usuário. Assim, surgem abordagens diferentes, com destaque para duas encontradas nos estudos de caso: primeiro, a limitação da obra em um sistema fechado, como o jogo *Shadow of the Colossus* (Sony Computer Entertainment, 2005), e outra que encara a narrativa de um sistema como resultado do percurso do usuário, uma experiência que se desenrola linearmente no tempo mas editada pelo usuário, como em *Moodstream* (Getty Images Inc, 2008) e *TiddlyWiki* (Unamesa, 2007). Para a roteirização de hipermídia, essas abordagens significam preocupações diferentes e técnicas diversas: enquanto para a primeira o enfoque está em características de apresentação de conteúdo, ritmo e continuidade, na segunda encontramos uma preocupação maior com o design e as características estruturais do conteúdo e interação: vê-se a hipermídia como sistema dinâmico e interativo.

A conclusão de que a roteirização de hipermídia pode ser encarada como a elaboração constante e dinâmica de documentos de processo esquemáticos relativos a um sistema de significações aproxima nossos resultados da visão da Teoria Genética apresentada por Salles (2002, 2006). Na construção de nossos mapas conceituais essa abordagem acabou consolidando-se como apropriada para compreender essa articulação de metodologias e suas implicações. Assim, acabamos por compreender o processo de roteirização de hipermídia como um processo em rede em que se conjuga simultaneamente uma variedade de métodos oriundos de diversos meios, apontando para e elaborando as características da obra final, de maneira quase vetorial.



Referências bibliográficas

- BETHKE, Erik. **Game development and production**. Plano : Wordware Pub., 2003
- BLACKER, Irwin R. **The elements of screenwriting: a guide for film and television writers**. New York: Macmillan, 1996.
- CAMPOS, Flavio de. **Roteiro de cinema e televisão: A arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma história**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.
- DOVEY, Jon. **Notes toward a hypertextual theory of narrative**. In: NEW Screen Media: Cinema / Art / Narrative. Londres: BFI Publishing, 2002. p. 135-145.
- GETTY IMAGES, INC. **Moodstream**. Disponível em: <<http://moodstream.gettyimages.com/>>. Acesso em: 10 junho 2008
- GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias: do game à TV interativa**. São Paulo: Senac São Paulo, 2003.
- IMPACTGAMES LLC. **PlayTheNews**. Disponível em: <<http://www.playthenewsgame.com>>. Acesso em: 30 maio 2008.
- LANDOW, George. **Hypertext 2.0**. Baltimore: Johns Hopkins, 1997.
- LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo : Editora 34, 1999.
- MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itáu Cultural: Unesp, 2003.
- PALACIOS, Marcos. **Hipertexto, fechamento e o uso do conceito de não-linearidade discursiva**. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/palacios/hipertexto.html>>. Acesso: 21/10/2007
- PAUL, Nora. **Elementos das narrativas digitais**. In: HIPERTEXTO, hipermídia: As novas ferramentas da comunicação digital. São Paulo: Contexto, 2007. Cap. 10.
- SALLES, Cecília A. **Gesto Inacabado**. São Paulo: Annablume, 3ª ed. 2002.
- _____. **Redes da criação: Construção da obra de arte**. Vinhedo: Horizonte, 2006.
- SONY COMPUTER ENTERTAINMENT. (2005). **Shadow of the Colossus**. [Playstation 2]. Japão: Sony Computer Entertainment.
- UNAMESA. **TiddlyWiki: a reusable non-linear personal web notebook** . Disponível em: <www.tiddlywiki.com>. Acesso em: 15 nov. 2007.
- VALE, Eugene. **Técnicas del guión para cine y televisión**. Barcelona: Gedisa, 2006.
- WRIGLEY'S CANDYSTAND. **Line Golfer**. Disponível em: <<http://www.candystand.com/play.do?id=18253>>. Acesso em: 8 jan. 2008.