

Ciberfólio: contribuições da linguagem narrativa no portfólio virtual

Resumo

O objetivo deste trabalho é identificar como a linguagem narrativa pode contribuir para a valorização de portfólios pessoais apresentados em ambiente virtual. Observando alguns exemplos, procuraremos verificar a presença da narratividade nos ciberfólios, através da interatividade, hipertextualidade e recursos audiovisuais característicos do ciberespaço.

Palavras-chaves: *narratividade, comunicação, portfólio, ciberespaço, arte e tecnologia aplicada*

Introdução

Para o profissional que trabalha com a linguagem visual gráfica - designer, arquiteto, fotógrafo, artista plástico etc - o portfólio é o objeto que contém a essência de sua produção. Como o projeto mais significativo do autor, tem a função de representar o melhor de seu repertório, suas qualidades e características, gerando uma expectativa de competência profissional.

Em seu suporte tradicional, apresenta imagens e texto, sejam impressões ou fotografias, ou ainda alguns originais, que funcionam como uma vitrine das potencialidades do autor. Um portfólio no ambiente físico muitas vezes conta com a presença do profissional para expor e valorizar o material nele contido.

O ambiente virtual é, ainda, pouco explorado pelos profissionais da imagem. Neste espaço, esta espécie de vitrine adquire contornos novos, contando com recursos característicos do espaço computacional, tais como os aspectos multimidiáticos, da interatividade e do hipertexto. Objetos apresentados numa interface digital não são tangíveis, mas podemos dizer que se torna possível conhecê-los de forma bastante abrangente.

No suporte imaterial, o possível interessado em nossos trabalhos, adquire um papel participativo ao explorar o material exposto. Cabe a ele escolher os caminhos através dos *links* definidos, fazendo o percurso que mais lhe atrair, conforme a abertura que lhe tenha sido dada, de forma a construir uma narrativa individual. O ciberespaço faculta ao autor a opção de interagir dinamicamente com seu visitante, até mesmo em tempo real, abrindo a este um espaço para contribuição de idéias e propostas.

Neste texto, procuramos analisar alguns conceitos de narratividade, identificando como esta teoria pode contribuir para valorizar os objetivos do designer ao transmitir seus propósitos.

Outro fator que consideramos relevante é a amplitude da comunicação proporcionada pelo ciberespaço, proporcionando ao portfólio ser conhecido a qualquer tempo e lugar, além das facilidades para a alteração e atualização de seu conteúdo de forma simples e rápida, sem perda do material exposto.

Para esta apresentação virtual, que contém, além do conjunto de trabalhos de um designer, sua representação no espaço da Internet, criamos o termo *ciberfólio*, no intuito de caracterizá-lo como um objeto com características específicas, derivadas deste ambiente.

Narratividade no ambiente virtual

A estrutura hipertextual se caracteriza por um conjunto de unidades de sentido textuais, visuais, sonoras ou multimídia que se relacionam entre si por múltiplos *links* possíveis, permitindo uma abordagem múltipla da obra. No ciberfólio, a não-linearidade do material apresentado proporciona ao visitante buscar que tipo de informação lhe interessa, no tempo que achar necessário, conforme seu próprio relógio, sem nenhuma interferência externa. É possível “lê-lo” sem uma ordem linear, tendo como única razão da escolha de um caminho, a atração ou desejo pessoal que um elemento ou *link* gera, não tendo uma lógica interna ou obrigatória do conjunto exposto.

Para Julio Plaza, “a hipermídia é uma forma combinatória e interativa da multimídia, onde o processo de leitura é designado pela metáfora de ‘navegação’ dentro de um mar de textos polifônicos que se justapõem, tangenciam e dialogam entre eles. Abertura, complexidade, imprevisibilidade e multiplicidade são alguns dos aspectos relacionados à hipermídia. A partir do momento em que o usuário pode interagir com o texto de forma subjetiva, existe a possibilidade de formar sua própria teia de associações, atingindo a construção do pensamento interdisciplinar.(...) A conectividade é a característica essencial do hipertexto que, através de blocos de textos e imagens interligados, estimula o encadeamento de idéias e contextos.” (Plaza, 2003)

Philip Rhodes considera a hipermídia como uma metáfora da nova era, definindo-a como a conexão de pedaços de informação espalhados, representados por várias mídias com o objetivo de informar, educar e entreter diferentes indivíduos.

Porém, os indivíduos não pensam da mesma forma. Powell (1987) os divide em grupos de estilo de aprendizado: o dinâmico, o focado, o rigoroso e o contemplativo. Observa que há indivíduos que preferem sentir e olhar, outros olhar e pensar, outros pensar e fazer e ainda fazer e sentir. Para o designer, é importante saber como criar seqüências que tenham sentido, consciente que um pacote hipermídia estimula diferentes usuários, que filtram a informação de maneiras variadas.

Rhodes identifica oito características oriundas das teorias da narratividade, que podem auxiliar o designer de hipermídia a construir seu projeto: totalidade, elementos, seqüências, conjunções, personagens, ponto de vista, tempo e causalidade (causa e efeito). (Rhodes, 1998).

Na realidade, um projeto de hipermídia não contém um fim pré-estabelecido, é somente com a satisfação ou o cansaço do usuário que a narrativa será encerrada. Quão mais aberta for a narrativa,

mais opções existirem dentro do *site* e maior for a participação do leitor/visitante, mais complexa é a identificação da totalidade de seu conteúdo. Apesar de um projeto hipermídia ser finito em sua base de dados, os caminhos e as combinações possíveis são inúmeros.

O usuário desempenha um papel determinante na estrutura da narrativa. O autor do projeto tem que decidir qual será o ponto de vista do visitante/usuário; se vai estar envolvido pessoalmente, como personagem (1ª pessoa), ou se vai interferir com os personagens criados, construindo a história, como um co-autor. (3ª pessoa).

Arlindo Machado em entrevista à Maria Cristina Costa, do departamento de Comunicação e Artes da ECA-USP¹, apresenta a interatividade como a possibilidade que o sistema tem de interagir com o que entra dentro dele, sendo este um sistema suficientemente aberto para que cada um que o visita se torne co-criador, co-autor. Um conjunto de informações – uma mensagem, uma história, uma narrativa – está organizado numa memória de computador de uma forma tal que você navega neste mar de informações conforme o que você deseja, a sua formação, o seu passado, a sua história. A possibilidade de se ter hoje tantos suportes quantos dispositivos de armazenamento, dispositivos de processamento não-lineares, permite pensar em algum tipo de programa, de narrativa, de organização, de estrutura de informação, que não está terminada, está em estado de possibilidade, um estado virtual. É virtual no sentido de que pode ter muitas formas diferentes, pode assumir muitos modos de concretização e quem concretiza, quem realiza é o visitante ou o usuário, ou o espectador de cada caso. Isso coloca um desafio para o criador hoje. Como imaginar obras que não estão terminadas, que não têm uma forma definitiva? Como pensar obras em estado de disponibilidade, de permutabilidade, de potencialidade, de uma forma que cada leitor se torna um co-criador no momento em que ele entra, disponibiliza esses dados, esses elementos, esses personagens, esses arranjos estruturais? As obras em estado de disponibilidade na verdade não têm uma narrativa, mas um potencial de narrativa. (Machado)

Baseando-se no conceito da lingüística de sintagma e paradigma, através do qual explicamos como funciona a língua, Machado afirma que a questão hoje não é mais de projetar o paradigma dentro do sintagma, mas de trabalhar dentro do paradigma mesmo, não mais construir frases, enunciados, sintagmas ou seqüências. Ele nos diz que, ao construir uma narrativa dentro da Internet, temos um conjunto de possibilidades que estaria em forma de paradigma. Você não tem história nenhuma, mas tem todas as possibilidades de acontecerem diversas histórias.

Ele considera a existência de dois tipos de interatividade: uma, a homem-máquina, onde o computador apresenta um conjunto de possibilidades para que você interaja com elas, como uma história ramificada, bifurcada, com vários níveis de leitura e onde, através da escolha de partes desejadas, a sua história vai se construindo dentro de um universo estrutural da narrativa previsto no computador. Outro tipo de interatividade pode se dar entre o usuário sentado de um lado da máquina e os usuários do “outro lado” da máquina, funcionando o computador como um mediador entre

¹ Entrevista em <http://www.eca.usp.br/narrativas/selma/selmapor/narrativas/entrevistas/entrevista1.htm>

vários co-autores, criando obras realmente coletivas, construídas por inúmeras pessoas no mundo inteiro. Neste caso o autor dá um pontapé inicial, não tendo o controle sobre o decorrer da história, de uma forma semelhante a um jogo de RPG.

Maria Cristina Costa desenvolveu o projeto “As formas narrativas em mídias eletrônicas”², no sentido de estudar como se processam as narrativas criadas e publicadas na Internet, observando suas características de interatividade, co-autoria e sociabilidade.

Através de Selma, personagem criada pela autora, ela dá início a história e convida o visitante a continuá-la (figura 1). Nas quatro primeiras páginas, a história vai se desenvolvendo, e durante toda a apresentação, um *link* convidando à participação fica disponível ao visitante. Mesmo que, até a quarta página, o visitante não o tenha ativado, abre-se ao final desta seção uma caixa do tipo formulário, onde a autora passa ao usuário a tarefa de continuar a história, além de pedir sua opinião sobre o *site*.

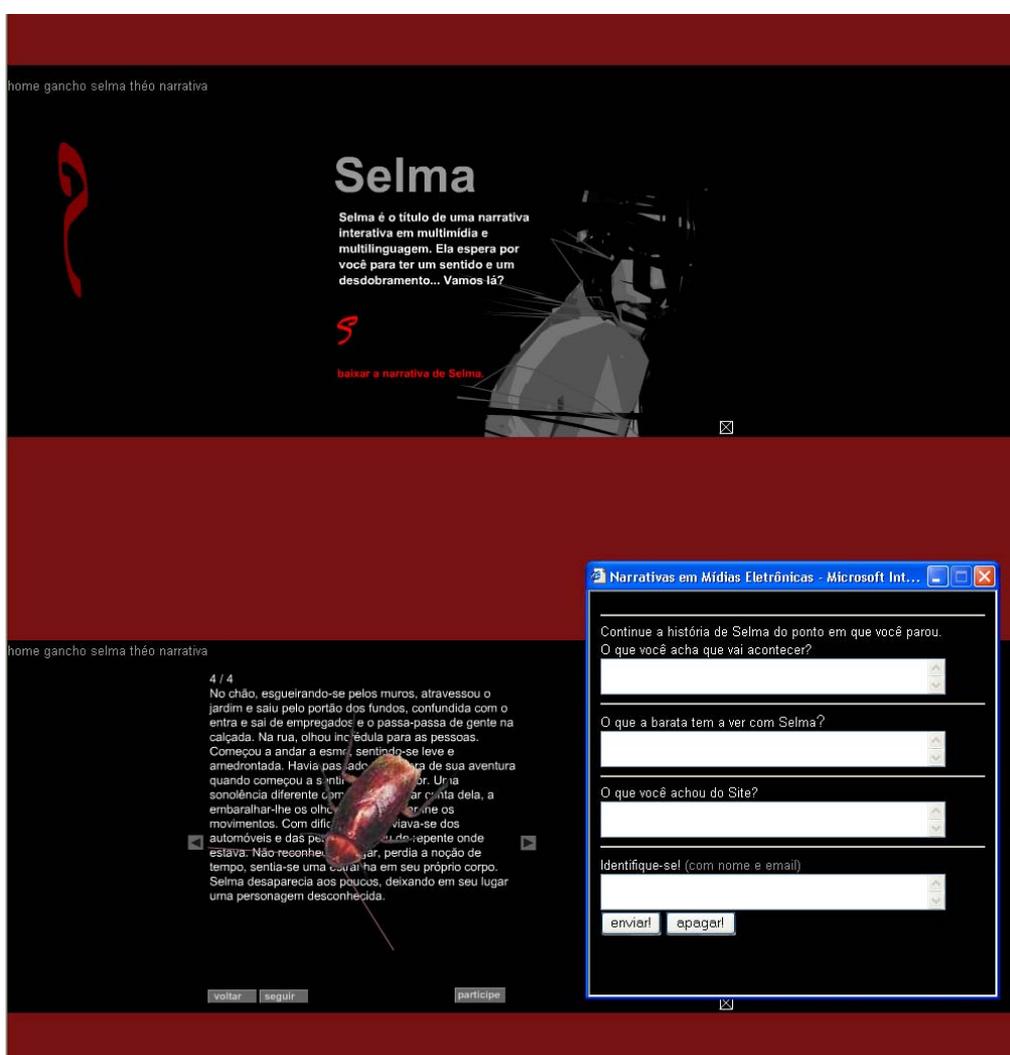


Figura 1 - tela inicial do *site* da história de Selma e janela convidando a continuar a história

Costa observa no relatório final do seu projeto de pesquisa que há certa homogeneidade das narrativas e do diálogo que se estabelece entre pessoas que dividem a criação da história de Selma. Afirma que o proponente ou iniciador da história tem um papel preponderante na medida em que

² Projeto publicado em <http://www.eca.usp.br/narrativas/>

se apropria das categorias essenciais do conto - tempo, espaço e personagem - e elabora o núcleo duro, ou seja, a célula mater da narrativa. O sentido estético, próprio da ficção, apóia-se no seu caráter metafórico e poético, isto é, ambíguo e subjetivo, como uma estrutura labiríntica.

Conta-nos que a homogeneidade narrativa das participações recebidas no experimento e as teorias que a explicam, levou-a a pensar, efetivamente, na existência de uma regularidade na forma como as pessoas se expressam no campo da ficção.

Indo mais além, diz que estudos nessa direção poderão levar a criações verdadeiramente interativas, que venham a ser produzidas não por iniciativa de um ou vários autores individuais ligados entre si por redes, mas a partir daquilo que há de comum nas várias manifestações que possam ser enviadas a partir de pólos de uma rede. Estaríamos então diante de um processo criativo mais participativo e co-autoral, que se apoiaria adequadamente nas possibilidades tecnológicas das mídias digitais. (Costa, 2002)

Ciberfólios e narrativa

Partindo destes conceitos, procuramos analisar alguns ciberfólios onde identificamos a utilização da linguagem narrativa como ferramenta de divulgação dos propósitos de seus autores.

Nestes casos, encaramos os ciberfólios como “historinhas”, autobiografias onde, através dos recursos como interatividade, hipertextualidade e multimídia, cabe ao visitante a tarefa de construir seu roteiro, “lendo” a história da maneira que lhe parecer mais interessante.

O designer interativo Alex Trepaniér³, em seu ciberfólio pessoal, utiliza recursos provenientes das linguagens da animação e do vídeo. Ao acessarmos seu *site*, surge uma pequena animação que mostra um boneco/personagem arrumando-se para visitar um cliente (figura 2).

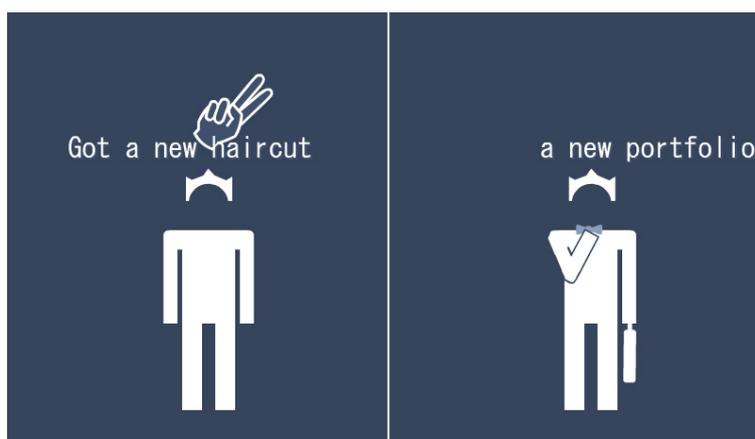


Figura 2 - detalhe da seqüência da animação inicial do *site* de Alexis Trepaniér

Num segundo momento, Trepaniér surge num vídeo (figura 3) que tem como cenário um simples círculo de fundo azul, num tom um pouco diferente do presente na tela, e uma barra de comando permitindo a pausa ou continuação do filme. Conforme ele vai descrevendo suas

³ Site em <http://www.pixelpharmacy.com/>, de autoria de Alex Trepaniér

qualidades profissionais, seu cabelo e barba vão sendo aparados de forma sutil, enquanto os *links* apresentados vão surgindo em torno do círculo onde ele está situado. No final da projeção, após um espirro ele volta à sua aparência original, desejando ao visitante um bom passeio pelo *site*, e convidando-o a conhecê-lo melhor, através dos botões, nesta altura completamente montados.

Utilizando a linguagem gráfica visual, os *links* vão sendo montados, compostos por elementos da ilustração, fotográficos, esquemáticos e alguns logotipos de empresas de *software*, tornando-se ícones atraentes e dinâmicos. Ao passarmos o *mouse* sobre os botões que contêm as imagens, surge um texto referente a seu tópico. Quando clicados, carregam o conteúdo correspondente dentro do círculo central.



Figura 3 - seqüência da apresentação em vídeo de Alexis Trepanier

Trepanier, com seu estilo bem-humorado, faz uma tradução digital bastante feliz de uma apresentação a um potencial cliente, utilizando vários recursos hipermidiáticos perfeitamente integrados. Os elementos narrativos e audiovisuais envolvem o visitante e estimulam sua curiosidade. No vídeo, conta sua história de forma linear e a participação do usuário se dá somente como espectador, porém com a possibilidade de interromper a apresentação no momento que desejar. Ao final da participação “ao vivo” de Trepanier, o visitante passa a atuar de forma mais participativa, escolhendo seu percurso pelo *site* dentre as diversas opções previamente expostas.

No *site* de Vicente Gil⁴, arquiteto, designer e doutor pela FAU-USP, somos recebidos por uma tela contendo um texto que, de maneira semelhante a um letreiro luminoso, nos informa que chegamos num espaço aberto 24 horas por dia. Na tela seguinte, surge uma imagem composta por uma série de pequenos retângulos que piscam intermitentemente, além de um cabeçalho com o nome do autor e algumas informações, num fundo branco. Ao passarmos o *mouse* por cima de cada retângulo é carregado um pequeno texto acima e à esquerda, que nos diz de que assunto aquele *link* trata. Cada pequena imagem se apresenta e se modifica de forma diferente, como se disputasse a atenção do visitante. As imagens são em cores vivas, fortes, o pisca-pisca detém nosso olhar. De uma forma geral, dada seção interna do *site* se processa de forma semelhante: retângulos piscando sobre fundo branco ou encaixados em alguma imagem grande. Mesmo no objeto final apresentado – folder, cartaz, logotipo etc – continua presente um retângulo piscante, que atua no papel de *link* de retorno ao índice do tema em destaque (figura 4).

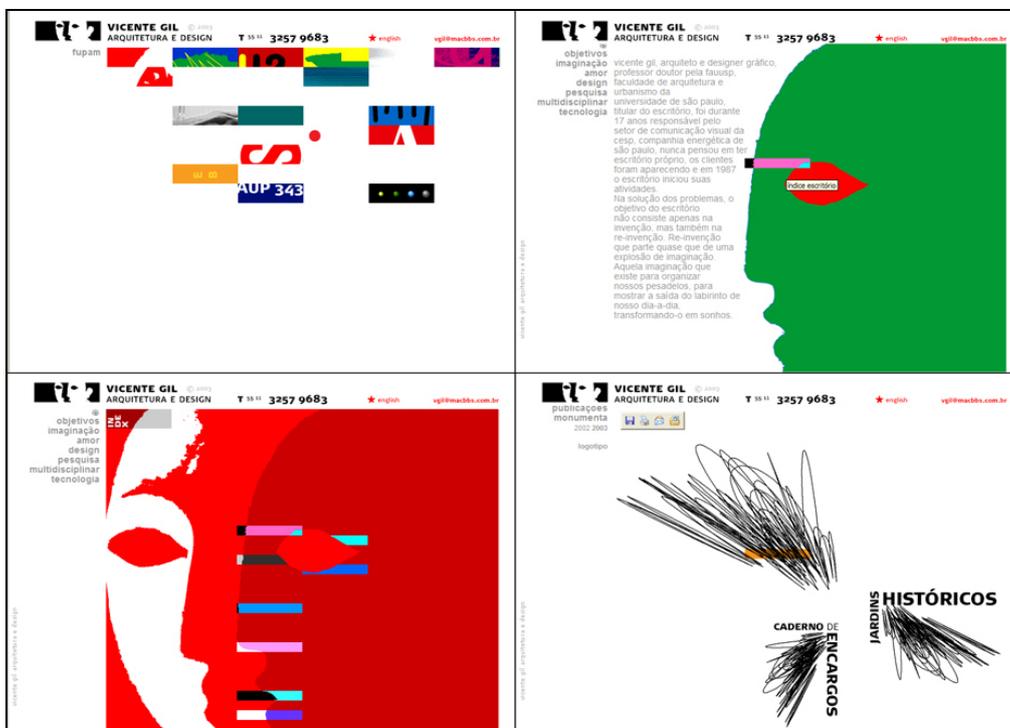


Figura 4 - telas do *site* de Vicente Gil

Neste *site*, a “historinha” é contada através dos caminhos possíveis dados pelos *links*/retângulos, não existindo uma seqüência pré-estabelecida. Qualquer percurso escolhido promove uma narrativa diferente, fazendo com que o visitante construa seu conhecimento sobre o trabalho exposto, conforme seu desejo. Os personagens/retângulos dão o fio da história e a atuação do visitante é a de um espectador ativo, pois a narrativa só ocorre se ele “provocá-la”, através dos cliques em seu *mouse*.

Felipe Memória⁵, designer de interfaces do portal *globo.com*, apresenta seu *site* individual (figura 5) através de uma personagem, uma vaquinha, que faz o elo entre todas as suas páginas. Em seu espaço, além de apresentar o portfólio e currículo, leva-nos a *links* de outros trabalhos seus, de colegas

⁴ *Site* em <http://www.vicentegil.com.br>

⁵ *Site* em <http://www.fmemoria.com.br>

ou *sites* de interesse para designers que trabalham com o ambiente *web*. Possui um sistema de busca rápida de assuntos presentes no *site* e um espaço atualizado freqüentemente, na página de abertura, onde ele mostra as novidades de seu trabalho, através de pequenos resumos e *links* que levam diretamente ao material produzido mais recentemente. Desta forma, leva o visitante periódico a um percurso mais direto, sem que este tenha que passar pelos subitens do portfólio.

Na barra do topo do *site* a vaquinha sempre está presente, desenhada em *pixel art* e, a cada página interna, é acrescentado à ela algum ícone, que remete ao tema exposto. Para os sub-temas, a navegação se dá por pequenos potes, que se abrem quando passamos o *mouse* por cima, emergindo o rosto da vaquinha e um texto lateral, informando o trabalho correspondente disponível. Além da vaquinha que nos orienta na história, uma série de hipertextos destacados em azul nos apresentam possibilidades de navegação.

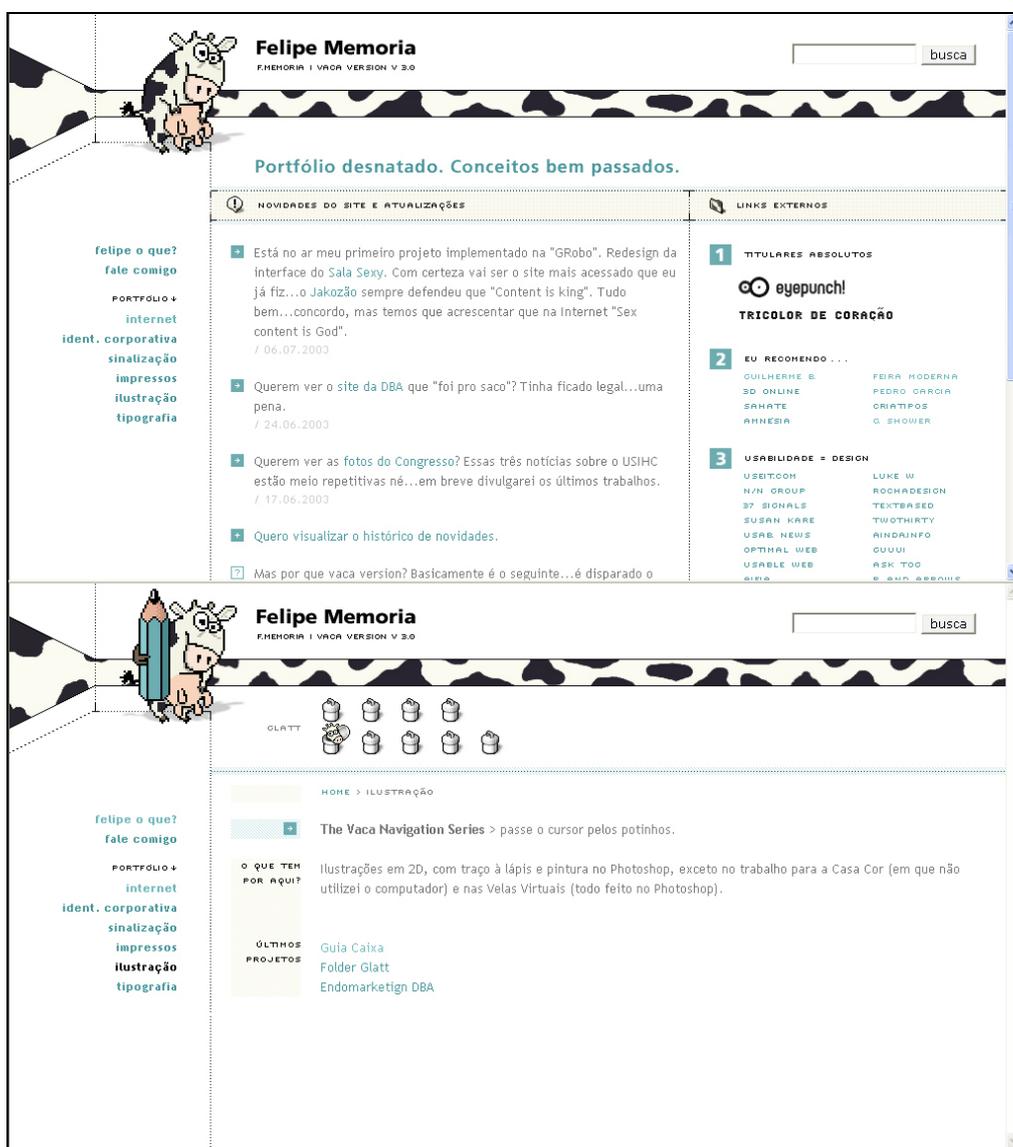


Figura 5 - telas do *site* de Felipe Memória

Neste ciberfólio, a narrativa também acontece em função dos caminhos escolhidos pelo visitante, cabendo ao autor a apresentação de opções através dos *links* oferecidos. Da mesma maneira

que Vicente Gil, o autor coloca o conteúdo no ar, dá opções para percorrê-lo, mas não o mostra completamente; para que o conheçamos é necessário que exploremos o ambiente. Esta “historinha” construída por cada um é única, ou quase, visto que, como já observamos, indivíduos pensam e filtram a informação de maneiras diferentes.

Flávia Magalhães, designer e ilustradora gaúcha, possui dois *sites* que poderíamos chamar de ciberfólios. O primeiro é um portfólio virtual “tradicional”⁶, em conjunto com uma sócia, onde elas expõem seus trabalhos em web-design e design gráfico, que não estudaremos aqui. O segundo é um blog, espaço pessoal onde ela apresenta suas “anotações e pensamentos visuais”⁷ (figura 6).

Flávia, no meio de suas anotações, compostas de textos e imagens, publica suas ilustrações, ligando-as ao *site* de seu escritório. Desta forma, divulga os dois espaços virtuais. Ela nos abre o espaço de opinar sobre o material publicado, através de um sistema de comentários, gerando um intenso movimento de troca de opiniões. Lista alguns *sites* de blogs externos, além de dar sua posição no mundo físico, através de um relógio-termômetro. Também aproveita o espaço para passar ao visitante seu conhecimento técnico em artes plásticas. Todas suas anotações anteriores ficam disponíveis através de *links*, armazenados semanalmente.



Figura 6 - detalhe do blog de Flávia Magalhães

⁶ Site em <http://www.arquiarte.arq.br>

⁷ Site em <http://www.blogdascores.blogspot.com.br>

O blog de Flávia é um “portfólio de idéias”, funcionando como uma espécie de somatório de suas características: os visitantes conhecem seus pensamentos pessoais e têm pequenas amostras de seu potencial profissional, através dos desenhos e aulas informais publicados.

Lynda Weinman define: “a interatividade é algo que uma página impressa não pode fazer e que a *web* faz com excelência”. E acrescenta: “pensar em termos de interatividade é uma forma inteiramente nova de ideologia. Ao estabelecer interatividade com seu usuário final, você está na verdade construindo uma comunidade”. (Weinman, 1998)

A história apresentada, na realidade é um conjunto de pequenos contos, escritos, produzidos ou selecionados pela autora, compostos de textos e imagens, abertos à colaboração e opinião abertas aos usuários.

Conclusão

Podemos pensar o ciberfólio como um local privilegiado onde o autor se relaciona com o mundo que o cerca, através da página pessoal. No mesmo canal virtual o designer tem a oportunidade de expor, além da produção profissional, outros assuntos de seu interesse que muitas vezes vão “aproximá-lo” do visitante, como projetos individuais em fotografia, literatura, artes plásticas, música, dança, vídeo, moda etc, transmitindo um pouco mais de si.

É factível, também, trazer o cliente para dentro da criação de um objeto, material ou não, fazendo com que este participe do processo projetual, adequando objetivos desde o início dos trabalhos, através da interatividade com o material apresentado e discutido no ambiente virtual, tornando-o co-autor de obras inovadoras e abertas. Esta interatividade pode se dar em tempo real, através de chats, vídeo-conferências, programas do tipo Icq etc. O ciberespaço permite ao visitante/espectador não só eleger a forma de explorar uma obra, como na hipertextualidade, mas até participar da sua construção.

Identificamos nos *sites* estudados a presença de elementos narrativos que parecem reforçar uma atmosfera própria de cada autor, gerando uma expectativa positiva, fazendo-nos imaginar o trabalho destes profissionais como um reflexo de seu “jeito de ser”. No vídeo criativo e bem-humorado de Trepaniér, na exposição sutil das aquarelas comentadas no blog de Flávia, assistindo à arte de Vicente Gil ou navegando com a orientação da bem-humorada vaquinha de Memória, vimos um pequeno panorama das contribuições que a teoria da narratividade nos oferece.

Referências bibliográficas

- BATTY, Michael. Virtual Geography. *Futures*, vol. 29, Nº 4/5, 1997. p. 337-352.
- CARDOSO, Cláudio. Notas sobre a Geografia do Ciberespaço. *Pre Textos* [online]. 1997. disponível: <http://www.facom.ufba.br/pretextos/claudio3.html> [capturado em 13/05/2003].
- COSTA, Maria Cristina. As formas narrativas em mídias eletrônicas [online]. 2003. disponível: <http://www.eca.usp.br/narrativas/> [capturado em 21/06/2003]
- GIL, Vicente [online]. 2003. disponível: <http://www.vicentegil.com.br> [capturado em 01/07/2003]
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Rio de Janeiro, Editora 34, 2003, 3ª ed. 260 p.
- LLUSSÀ, Xavier. O hipertexto como paradigma. *Estudos em Design*, V 10, Nº 1, 2003. p. 83-101.
- MACHADO, Arlindo [online]. 2003. disponível: <http://www.eca.usp.br/narrativas/selma/selmapor/narrativas/entrevistas/entrevista1.htm> [capturado em 22/06/2003]
- MAGALHÃES, Flávia [online]. 2003. disponível: <http://www.blogdascores.blogspot.com.br> [capturado em 10/07/2003]
- MEMÓRIA, Felipe. Portfolio v 3.0 [online]. 2003. disponível: <http://www.fmemoria.com.br> [capturado em 07/07/2003]
- NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. Revoluções Tecnológicas e Transformações Subjetivas. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, vol. 18 n. 2, 2002. p. 193-202.
- PLAZA, Julio. Arte e Interatividade: Autor-Obra-Recepção. *Concinnitas*, Nº 4, ano 3, 2003. p. 7-34.
- RADFAHRER, Luli. *Design/Web/Design: 2*. São Paulo, Market Press, 2001. 265 p.
- RHODES, Philip. Designing Hypermedia: Narrative Theory within a Cognitive Context. *Anais P&D Design '98*, vol. 2, 1998. p. 646-656.
- RONÁI, Cora. internETC [online]. 2003. disponível: <http://cronai.com> [capturado em 13/06/2003].
- SNYDER, Ilana. *The Electronic Labyrinth*. New York. New York University Press, 1997. p. 82-101
- TRÉPANIER, Alex. Alex Trépanier [online]. 2003. disponível: <http://www.pixelpharmacy.com> [capturado em 13/06/2003].
- TWYMAN, Michael. *Using Pictorial Language: A Discussion of the Dimensions of the Problem*. Academic Press, 1985. p. 245-311
- WEINMAN, Lynda. *Design Gráfico na Web*. São Paulo, Quark do Brasil, 1998. 447 p.