

## O pós-fotojornalismo gamificado

## El postfotoperiodismo gamificado

## The gamificate post-photojournalism

Denis Renó<sup>1</sup>, Jefferson Barcellos<sup>2</sup>, Natalia Viola<sup>3</sup>

### Resumo

Apesar da transformação ser a essência da fotografia, ela enfrenta, desde o início deste século, intensas reinvenções. Entre as mudanças, encontramos as novas possibilidades de construção narrativa, especialmente em ambientes digitais, cada vez mais multilinguagem e com navegações gamificadas. Este artigo apresenta, a partir de um estudo de caso analítico, resultados que apontam tendências para o fotojornalismo digital, tendo como base conceitos de pós-fotografia e gamificação. Espera-se, com os resultados aqui apresentados, além de propor o debate sobre o futuro do fotojornalismo, que o texto possa orientar fotojornalistas no sentido de reinvenção da arte de contar histórias através de imagens.

### Palavras-chave

Comunicação, Jornalismo, Fotografia, Narrativas complexas, Ecologia dos Meios.

### Resumen

Aunque la transformación sea la esencia de la fotografía, ella enfrenta, desde los primeros años de este siglo, intensas reinvencciones. Entre los cambios, encontramos las nuevas posibilidades de construcción

Recibido: 15 de marzo de 2019  
Aceptado: 1 de septiembre de 2019  
Publicado: 23 de diciembre de 2019

<sup>1</sup> Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Departamento de Comunicação. Professor Livre-docente Doutor. Pesquisador e docente do Departamento de Comunicação. E-mail: denis.reno@unesp.br. Número de ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0837-4261>

<sup>2</sup> Docente no Centro Universitário Barão de Mauá. E-mail: jefferson.alves@baraodemaua.br.

<sup>3</sup> Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Departamento de Comunicação. Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação. E-mail: natalia.m.viola@unesp.br.

narrativa, especialmente en ambientes digitales, cada vez más multilinguaje y con navegaciones gamificadas. Este artículo presenta, a partir del estudio de caso analítico, resultados que apuntan tendencias para el fotoperiodismo digital, teniendo como base conceptos de postfotografía y gamificación. Si espera, con los resultados aquí presentados, además de proponer el debate sobre el futuro del fotoperiodismo, que el texto pueda orientar fotoperiodistas en el sentido de reinención del arte de contar historias a través de imágenes.

### **Palabras-clave**

Comunicación, Periodismo, Fotografía, Narrativas complejas, Ecología de los Medios.

### **Abstract**

Although the transformation is the essence of photography, it faces, from the first years of this century, intense reinventions. Among the changes, we find the new possibilities of narrative construction, especially in digital environments, increasingly multi-language and with gamified navigations. This article presents, based on the analytical case study, results that point to trends for digital photojournalism, based on post-photography and gamification concepts. If you wait, with the results presented here, in addition to proposing the debate on the future of photojournalism, that the text can guide photojournalists in the sense of reinventing the art of telling stories through images.

### **Keyword**

Communication, Journalism, Photography, Complex narratives, Media Ecology.

## Introdução

Em uma sociedade onde a criação de novos espaços midiáticos é uma rotina, torna-se fundamental a compreensão sobre tais novidades mediadoras, suas linguagens e, obviamente, os seus limites. No cenário do ecossistema comunicacional contemporâneo, de maneira intensa, as narrativas complexas, gamificadas ocupam um lugar relevante e desafiador. A estrutura multilinguagem construída a partir de um emaranhado de nós neurais, com características que se alteram de acordo com o usuário, proporcionam uma navegação que supera a não linearidade visual. Ela extrapola ao espaço cognitivo, onde a interpretação também é experimentada pelo usuário.

O desafio se expandiu até suportes tradicionais, como a fotografia, de maneira desafiadora. E passou a fundir-se com ambientes narrativos classicamente rígidos, como o jornalismo, sempre alheio a estruturas que fugissem da “verdade dos fatos”. Encontramos, agora, um jornalismo – o caso desse estudo, um fotojornalismo – concebido com características de gamificação, de entretenimento, de navegação mental (Landow, 2009).

Em um rompimento com a fotografia clássica, aquela herdada da película, que tanto foi utilizada no transcorrer de mais de cem anos, uma quebra de paradigmas tornou-se necessária. O que produzimos hoje não é nem de longe o que se produziu em imagem estática durante todo o século XX e em uma boa parte do início desse século XXI. Como um fenômeno que traz reminiscências de outras técnicas e outros campos midiáticos, é possível afirmar que hoje vivemos em um universo *pós-fotográfico* (Fontcuberta, 2016). Essa pós-fotografia se dá, por exemplo, quando linguagens fotográficas distintas tendem a se misturar e esse “mix” passa a ressignificar práticas contemporâneas, resultando em significativa mudança estética. Onde o mercado enxergava um campo para amadores (tomamos a expressão amador no sentido de falta de comprometimento com a ideia de se obter recursos financeiros através do uso da fotografia) nas redes sociais, especialmente o Instagram, que passa a ser fonte não apenas de visualização de fotografias, mas também de surgimento de novas linguagens fotográficas.

Entretanto, para se compreender os limites desses ambientes *fusion*, onde narrativas complexas passam a dividir o protagonismo com narrativas tradicionais, é necessário analisar os efeitos de

experimentações de tais narrativas. Esse é o teor do capítulo, que apresenta um estudo de caso da fotorreportagem gamificada Revisitando Saraguro, produzida em plataforma digital navegável. Os registros imagéticos foram feitos na comunidade Saraguro, localizada nos Andes equatorianos e que mantém as características, a cultura e as tradições de seus antepassados, pertencentes à civilização Inca. Esperamos, com os resultados alcançados, oferecer subsídios para compreender e experimentar possibilidades narrativas contemporâneas para a construção de fotorreportagens gamificadas.

## Metodologia

Para o desenvolvimento deste capítulo, definiu-se como metodologia o Estudo de Caso de caráter analítico. Mas por que o Estudo de Caso, já que se trata de um estudo sobre uma fotorreportagem jornalística gamificada?

Uma problemática frequente no campo dos estudos sobre jornalismo é a definição da metodologia adequada. O fazer jornalismo é um estudo de caso. De acordo com Yin (2010), o estudo de caso é o método preferido para examinar aqueles eventos contemporâneos nos quais os comportamentos relevantes não podem ser manipulados. Tais ideias justificam a opção metodológica deste estudo. De igual maneira, consideramos que um estudo de caso seria apropriado para descrever e analisar a navegação no objeto definido.

Para o estudo, optou-se pela fotorreportagem Revisitando Saraguro<sup>4</sup>, desenvolvido em junho de 2017 na cidade de Saraguro, Equador. A fotorreportagem, construída na versão gratuita da plataforma ReadyMag, teve como estratégia uma navegação cognitiva e estrutural. Os resultados alcançados responderam à pergunta desse estudo: É possível produzir uma fotorreportagem a partir de conceitos gamificados de navegação por nós neurais complexos? Para tanto, foram adotados conceitos de George Landow (2009), sobre narrativas complexas, e de Joan Fontcuberta (2016), sobre a pós-fotografia.

## Narrativas complexas

Em seus estudos, Landow (2009) propõe nomes e interpretações para estruturas hipermidiáticas, aqui definidas de maneira ampliada

<sup>4</sup>Disponível em <https://readymag.com/u14607473/147304/10/>. Acesso em 19/02/2019.

como narrativas complexas. Essas estruturas são naturalmente gamificadas, pois representam desafios de navegação. Elas advêm do hipertexto, definido por Aarshet (2006, p.95) como uma “ferramenta para a mente”. Para Landow (2009, p. 25), “la expresión Hipermedia simplemente extiende la noción de texto hipertextual al incluir información visual y sonora, así como la animación y otras formas de información”. Esse complexo ferramental potencializou-se a partir de ambientes que contemplam, além da diversidade hipermidiática, narrativas transmídia, com os seus conteúdos independentes entre si, mas complementares (Renó & Flores, 2018), tendo em diversos casos uma marcante essência de gamificação, especialmente pelo “potencial de interação em múltiplas plataformas e engajamento do público” (Bressan, 2018, p.226) existente nessas narrativas.

Apesar de não ser um tema de estudo novo, o desenvolvimento de modelos narrativos complexos tem sido um desafio constante, impulsionado pelas necessidades narrativas manifestadas pelos próprios usuários, impulsionados pelas possibilidades tecnológicas existentes. Nesse espectro de carências de inovação, ganha força a construção narrativa imagética, tendo como sustentação a fotografia, mas não se limitando a ela. Ambientes narrativos foram criados para contemplar o suporte fotográfico, tendo o Instagram como protagonista, tendo a sua constante reinvenção a partir dos modos de construção narrativa por parte dos usuários. Por essa razão, Manovich (2017) tem dedicado parte de suas investigações à compreensão do Instagram como um espaço imagético contemporâneo e a relação entre o espaço e os usuários. A narrativa complexa chegou à fotografia, que passa a ser efetivamente uma interface entre o conteúdo e o usuário (Scolari, 2018). A complexidade ganhou o protagonismo no ecossistema midiático contemporâneo.

## Discussões sobre uma pós-fotografia

Os paradigmas postos em meados do século XIX na captura e fixação da imagem foram gradativamente sendo estudados e postos abaixo na medida que o tempo transcorria e as novas possibilidades tecnológicas se davam. A ideia defendida pela utilização da fotografia no campo jornalístico sempre esteve atrelada ao recorte do real, ainda que esse recorte passe pelo viés de quem realiza a cobertura fotojornalística.

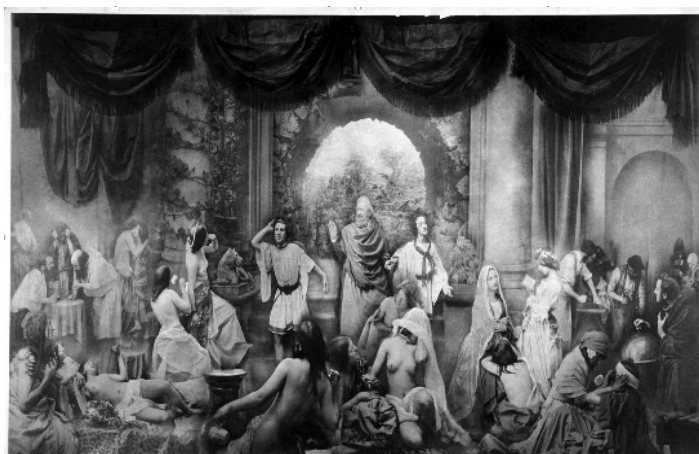
Na fotografia, o profissional será sempre o responsável pelo enquadramento e todo o viés sócio/político que envolve a decisão de se capturar uma cena. Nos estudos de Sousa (2002), é possível perceber que a ideia de uma pós-imagem já era prática recorrente no início da prática fotográfica. Fatos como as imagens retocadas e alteradas da concepção original eram recorrentes em vários pontos do planeta, onde já se utilizava a fotografia como uma ferramenta de trabalho jornalístico e de propaganda política. São notórios os casos de desaparecimento de personalidades políticas durante o início do governo russo pós-revolução.

**Figura 01: A imagem acima representa bem as questões envolvendo manipulação e novos arranjos, trabalhando a já concepção de uma "pós fotografia"<sup>5</sup>.**



Portanto, a ideia de uma recomposição seguida de uma reconstrução de sentido fotográfico é algo seminal nas práticas fotográficas, seja no exemplo dado acima ou em composições em que vários originais eram utilizados na construção de uma única imagem. Um exemplo clássico é a obra de Oscar Rejlander, um divisor de águas nesse sentido. Ainda que tenha sido realizada em 1857, a imagem é constituída de várias originais que vão dar vida a uma imagem icônica sempre citada nas questões que envolvem história, manipulação e a reconstrução fotográfica (SOUZE,1994).

<sup>5</sup> Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/vert-cul-42810209>. Acesso em 21/02/2019



Partindo da ideia de que reconstrução e manipulação sempre foram recorrentes na história da fotografia estática, dos suportes iniciais de captura aos mais recentes meios, é necessário que se discuta o surgimento de uma nova prática que resulta em novas leituras. Resignificar, reconfigurar, subtrair, adicionar e tudo que se imaginar, é possível com o advento da fotografia binária, aquela que uma imagem é resultado da organização de milhares de pixels. A origem já pode ser carregada com inúmeros pré sets, que no ato da captura carrega o original de uma série de possibilidades anteriormente possíveis somente através de sistemas de pós-processamento.

Obviamente, isso deve ser considerado apenas no campo das questões técnicas do fazer fotográfico. Essas possibilidades se intensificam com o surgimento dos programas de tratamento, processamento e manipulação disponíveis em nossos *gadgets* diários. Essa série de fenômenos pode ser entendida como a entrada da era da pós fotografia.

Sobre isso, Fontcuberta (2016), em sua sequência de trabalhos, realiza uma leitura crítica das infinitas possibilidades apresentadas pela pós fotografia. Nos seus aspectos técnicos bem como nas questões envolvendo uma nova linguagem. Essa nova linguagem já tem lugar de assento, de observação, é possível acompanhar milhares de possibilidades e linguagens sendo gestadas diariamente em uma rede social como o Instagram. Manovich (2017) identifica essas tendências

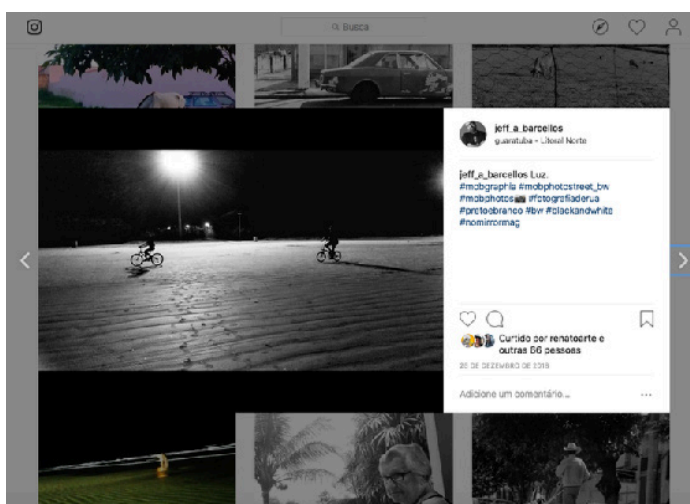
---

<sup>6</sup> Disponível em: <https://oscarenfotos.com/2012/06/26/galeria-oscar-gustave-rejlander/> Acesso em 21/02/2019

e nomeia esse tipo de linguagem, estabelecendo uma leitura a cerca do acesso ilimitado aos novos olhares e as novas experimentações.

A pós-fotografia, como proposta por Fontcuberta (2016), acontece e suplanta os meios históricos tradicionais herdados da fotografia de película. Os processos encurtam, e a ideia recorrente de pós-processamento que acompanhou os processos fotográficos por tanto tempo têm suas possibilidades ampliadas ao inimaginável. A pós-fotografia mixa, ao sabores de um *sample musical*, as várias possibilidades técnicas junto das mais variadas linguagens em um único toque de um smartphone. E o Instagram é o palco para o protagonismo dessa corrente. A contemporaneidade está ancorada nas palavras de Bauman (2001), onde tudo é fluído, líquido e a pós-fotografia se movimentando e ressignificando o tempo todo.

**Figura 3: Acima imagem realizada e postada em rede social, toda a estrutura técnica e linguagem foi concebida através de filtros e possibilidades estéticas propostas pela rede<sup>7</sup>.**



## A fotorreportagem gamificada

A gamificação quebrou paradigmas e extrapolou as fronteiras do *videogame*. De fato, os videogames são construídos a partir de uma arquitetura gamificada, conectada, expansível, navegável. Mas o conceito de gamificação supera o proposto por Deterding, Khaled, Nacke & Dixon (2011), para quem gamificação é explicada pelo uso de elementos do design de games em contextos de não-jogo. Ele não se limita a elementos de design. A gamificação oferece possibilidades

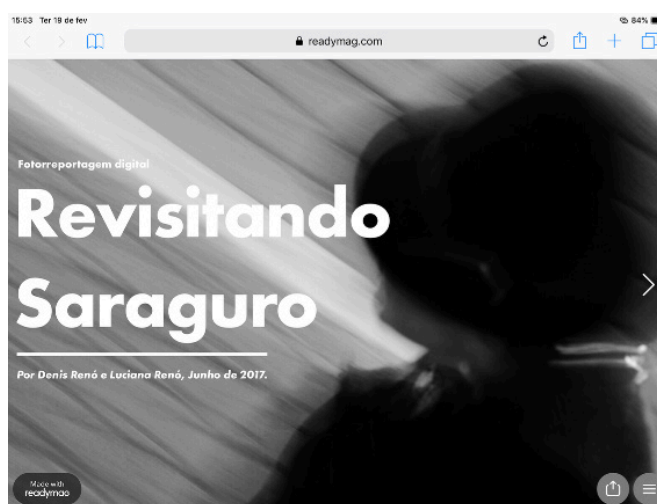
<sup>7</sup> Captura de tela de fotografia de Jefferson Barcellos (A.K.A: jeff\_a\_barcellos) Acesso em 21/02/2019.



cognitivas de game em contextos de não-jogo. A navegação é uma dessas possibilidades, sendo a ferramenta para a mente, proposta por Aarshet (2006), a principal. Essa característica é amplamente encontrada na fotorreportagem experimental *Revisitando Saraguro*, o que nos faz defendê-la como uma reportagem imagética gamificada.

*Revisitando Saraguro* é uma fotorreportagem que nasceu com o objetivo de reencontrar uma comunidade registrada em 1977 pelo fotógrafo brasileiro Sebastião Salgado. Na ocasião, Salgado iniciou a produção de seu primeiro livro-fotorreportagem, *Outras Américas*, em Saraguro, permanecendo na própria comunidade durante meses. Quarenta anos depois, Saraguro é novamente visitada, desta vez com tecnologias disruptivas, digitais, e possibilidades narrativas diferentes das anteriormente adotadas por Sebastião Salgado.

Figura 4: Página de abertura da fotorreportagem *Revisitando Saraguro*.

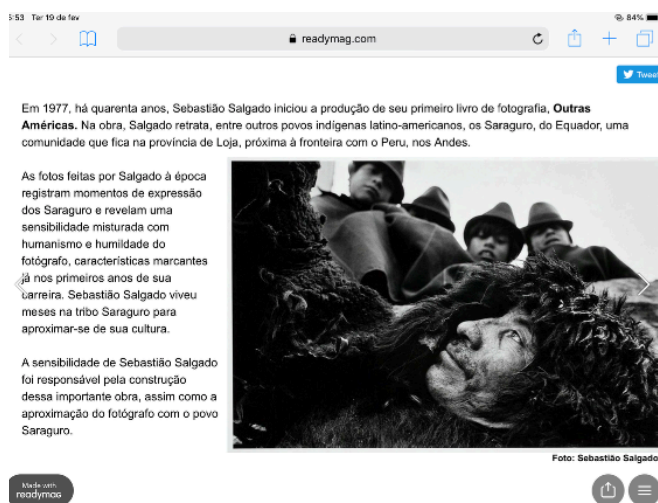


Para a construção da fotorreportagem, considerou-se o ambiente digital ReadyMag, em sua versão grátis. A opção é justificada pela arquitetura da plataforma, que oferece navegação horizontal e vertical, além da possibilidade de integrar conteúdos diversos (fotografia, vídeo, texto, áudio, mapa interativo, infográfico) além de um link para um site que ensina a falar Kichwa, disponível na página 2 da reportagem, o idioma dos Saraguro. Entretanto, a plataforma é construída para uma comunicação suportada basicamente por fotografias.

Assim como um documentário audiovisual, essa fotorreportagem foi previamente concebida a partir de um argumento que serviu para

direcionar o registro das imagens e a construção da página web. Um dos critérios foi o reencontro com a comunidade Saraguro e o registro de seus integrantes 40 anos após a visita de Sebastião Salgado. O argumento está resumido na página 3 (cf. figura 5) da fotorreportagem, junto a uma fotografia do próprio Salgado.

Figura 5: Página com argumento da fotorreportagem.



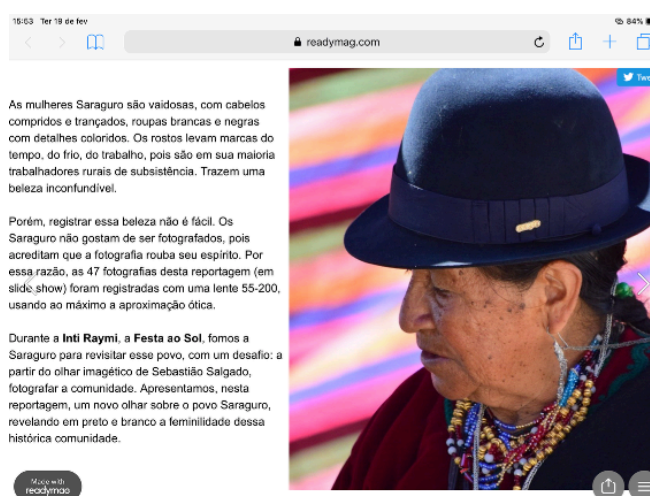
Entretanto, o desenvolvimento da investigação prévia apresentou a interessante informação de que os Saraguro possuem, na comunidade, um alto número de mulheres em comparação com o de homens. Essa diferença se justifica pela frequente migração de homens, especialmente para os Estados Unidos e a Espanha, enquanto as mulheres e as crianças ficam em Saraguro. Por essa razão, decidiu-se retratar as mulheres Saraguro, opção justificada em um infográfico publicado na página 4 (cf. figura 6).

Figura 6: Página com infográfico sobre populações de homens e mulheres.



A estética adotada em praticamente toda a reportagem foi a *noir*, expressa em preto e branco, com um preto intenso e um branco intenso. Essa opção foi justificada por serem as cores das roupas dos Saraguro, historicamente em preto e branco. Apenas uma fotografia foi publicada em cores na quinta página (cf. figura 7).

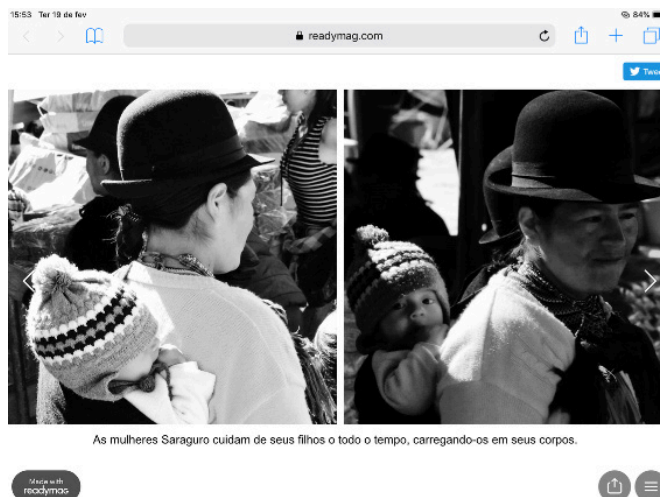
Figura 7: Fotografia colorida de mulher Saraguro.



O exercício principal da produção da fotorreportagem foi a construção de uma história com uma utilização mínima de textos. As fotografias deveriam contar a história de maneira autônoma. Para tanto,

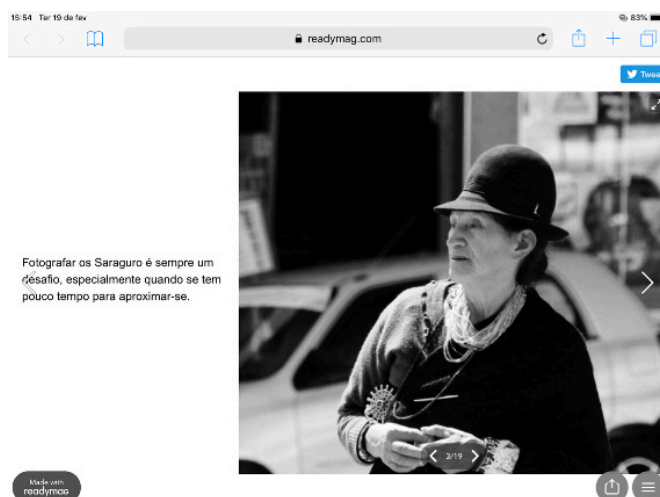
definiu-se uma sequência de imagens que levasse o usuário a aproximar-se imagetivamente do povo Saraguro. Na página 6 (cf. figura 8), publicou-se uma sequência de fotos que revela, além das características visuais e culturais, um movimento da personagem.

Figura 8: Página com imagens que indicam sequência dinâmica.



Entretanto, a plataforma tinha como objetivo mostrar o conteúdo com dinamismo. Para tanto, na página 7 (cf. figura 9) optou-se pela integração de um *slideshow* com 19 fotografias de mulheres Saraguro, nas mais diversas situações. Ao acessar a página, o usuário recebe de maneira sequencial as fotografias, que são exibidas automaticamente.

Figura 9: Primeiro slideshow da fotorreportagem.



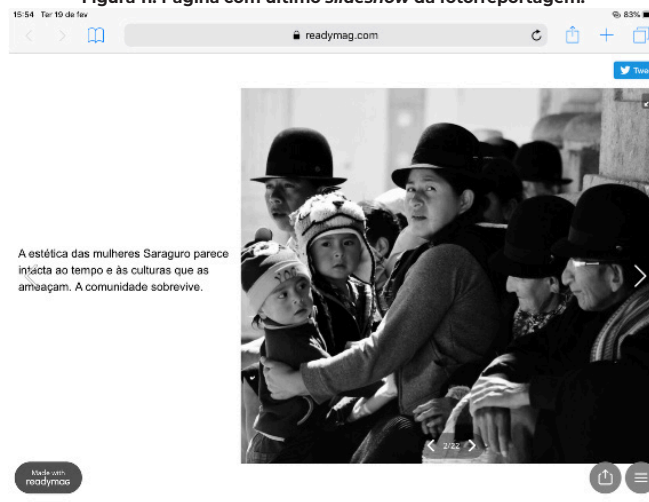
Uma das poucas imagens registradas de ângulo frontal é encontrada na página 8 (cf. figura 10). A dificuldade é previamente justificada na página 5, quando justifica-se o uso de uma lente 55-200 ao invés de uma 50mm. Os Saraguro são avessos à fotografia. Uma das pessoas disse, ao ser indagada, que “a fotografia rouba a alma”. Sebastião Salgado conseguiu registrar os Saraguro com uma lente 50mm, segundo ele mesmo, somente porque primeiro tornou-se amigo da comunidade, ganhando a confiança deles. Entretanto, na página 8 essa aproximação foi permitida.

Figura 10: Fotografia com ângulo frontal.



A página 9 (cf. figura 11) oferece novo *slideshow*, com 22 fotos que revelam novas características dos Saraguro. Por ser dinâmico, a apresentação das fotografias oferece ao usuário um momento de relaxamento enquanto a história é contada imagetivamente. As expressões das mulheres fotografadas são fortes, assim como os seus detalhes, o que promove uma aproximação desse povo e seus costumes.

Figura 11: Página com último *slideshow* da fotorreportagem.



Finalmente, na página 10, encontramos os agradecimentos e os créditos da fotorreportagem. Mas essa página oferece outra sensação: a de percorrer o caminho de um jogo, com etapas a serem cumpridas e a descoberta sobre os Saraguro como prêmio. É uma plataforma gamificada, construída a partir do que Fontcuberta (2016) denomina como pós-fotografia. Além disso, a fotorreportagem oferece uma relação entre a cultura Saraguro e a do usuário, o que, em outras palavras, pode ser definida como a interface entre ambos, como propõe Scolari (2018; 2004). Ao final, a sensação proporcionada é o prêmio para quem navegou passo a passo pelo conteúdo da página, em uma experiência gamificada, ainda que não fosse a partir de provas e testes, como é comum em outros ambientes de gamificação. Tudo isso num mix de narrativas que se interconectam cognitivamente, construindo uma narrativa pós-fotográfica.

## Conclusões

Apesar da fotografia ser um dos suportes mais antigos presentes na comunicação, a fotorreportagem digital pode, sim, inovar. Como defendido por Levinson (2015) a partir dos conceitos de McLuhan, não há uma extinção de meios, e sim uma sobreposição. Entretanto, nessa movimentação ecossistêmica, a fotorreportagem digital representa a resistência do fotojornalismo, unindo-se com espaços e narrativas concorrentes – como a gamificação – e mantendo vivo o encantamento da construção de histórias por fotografias. Já não oferece mais

o peso, o volume, a textura e o perfume do papel, presentes nas foto-reportagens impressas. Entretanto, as fotorreportagens digitais podem oferecer mais que isso: uma experiência.

Nesse cenário de características inovadoras, ao invés de inovar, o conceito de pós-fotografia vem explicar uma tendência que cresce na sociedade contemporânea: as narrativas imagéticas. Nesse espectro, encontramos os espaços gamificados, que convidam o usuário para um passeio cognitivo por ambientes e contextos representados por uma comunicação essencialmente gráfica. Meios jornalísticos, como o NYT e o El País, já assumiram a consciência de que a sociedade está cada vez mais imagética, o que tem promovido novos experimentos.

Porém, as narrativas contemporâneas estão em pleno momento de transformação. Isso demonstra que, assim como a ecologia orgânica, a ecologia dos meios não cessa. Pelo contrário, está em constante movimento. Essa movimentação resultará em novas alterações, num processo cíclico de desenvolvimento, em alguns momentos positivos, outros negativos. Sem dúvida alguma, inevitáveis.

## Bibliografía

- Aarseth, E. (2006). *Sin sensación de final: estética hipertextual*. In Picos, M. T. V. & González, A. A.. *Teoría del hipertexto: la literatura en la era electrónica*. Madrid: Arco Libros.
- Bauman, Z. (2001). Zygmunt. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Bressan, D. (2018). *Produtos Inovadores para o Jornalismo On-line: estudo de caso do "Filosofithers", o Newsgame Transmídia da Superinteressante*. In Versuti, A.; Arcila, C.; Fachel, R.; Contreras, R.; Bressan, D.; Tymoshchuk, O.. *Imagem, gamificação, educação, literatura e inclusão*. Aveiro: Ria Editorial, pp. 221-231.
- Deterding, S., Khaled, R., Nacke L.E. and Dixon, D. (2011). *Gamification: Toward a Definition*. CHI 2011 Gamification Workshop Proceedings, Vancouver.
- Fontcuberta, J. (2016). *La furia de las imágenes: notas sobre la postfotografía*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- Landow, G. (2009). *Hipertexto 3.0*. Madrid: Paidós Ibérica.
- Manovich, L. (2017). *Instagram and the contemporary image*. Nova Iorque: CUNY.
- Renó, D.; Flores, J. (2018). *Periodismo transmedia*. Aveiro: Ria Editorial.
- Scolari, C. (2018). *Las leyes de la interfaz*. Barcelona: Gedisa.
- Scolari, C. (2004). *Hacer clic – Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Barcelona: Gedisa.
- Sougez, M-L. (1994). *Historia de la Fotografía*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Yin, R. (2010). *Estudo de caso: planejamento e métodos*. Tradução Ana Thorell. 4. Ed. Porto Alegre: Bookman.