



Cloverfield – Monstro e as interfaces transmidiáticas

Cloverfield and the transmedia interfaces

Resumo

A partir da análise de websites que constituem a narrativa transmidiática que acompanha o filme Cloverfield – Monstro (2008), este artigo busca exemplificar e observar o uso do design de interfaces como agente da interação entre narrativa e usuário. Esta pesquisa é norteada pelos conceitos que Henry Jenkins (2009) propõe sobre cultura da convergência.

Palavras Chave: cultura da convergência; narrativas transmidiáticas; design de interfaces e Cloverfield - Monstro.

Abstract

This paper seeks to exemplify and observe the use of interface design as an agent of the interaction between narrative and user, based on the analysis of websites that are integrated in the transmedia that follows the movie Cloverfield (2008). This research uses the theoretical ideas of Henry Jenkins (2009) about convergence culture as a guideline.

Keywords: *convergence culture; transmedia storytelling; interface design and Cloverfield.*

Introdução

Falar em narrativas transmidiáticas é falar em cultura da convergência. A convergência de meios, a partir das ideias de Henry Jenkins (2009), remete a maneira atual de difusão de conteúdos, que ocorre através de múltiplos suportes midiáticos, da relação de cooperação entre mercados midiáticos e do comportamento migratório dos públicos perante os meios de comunicação (JENKINS, 2009, p. 35). Tal paradigma sugere que antigas mídias, como televisão, mídia impressa, e seus conteúdos, interagem com as novas mídias, representadas pela internet e toda aparelhagem compreendida nesse contexto.

A convergência também é um processo que altera a lógica pela qual opera a indústria midiática (JENKINS, 2009, p. 43), fazendo com que essa busque formas de adaptação ao novo paradigma, a fim de estabelecer um diálogo com o consumidor. Narrativas transmidiáticas aparecem como uma das maneiras de construir, difundir e consumir conteúdo no paradigma da convergência. São construídas a partir de uma estética que cria a necessidade da participação ativa o público (JENKINS, 2009, p. 47), tendo esse o papel de investigar informações que preencham lacunas narrativas. Estabelecem fluxos de informações por diversas mídias, normalmente integrando o audiovisual com conteúdo próprio da internet.

A aproximação da autora com o tema vem de sua pesquisa de conclusão do curso de graduação em Design Digital, pela Universidade Federal de Pelotas. Nesse trabalho buscava-se entender a estrutura das transmídias, com o objetivo de propor uma metodologia para a construção dessa forma narrativa. O presente artigo busca pontuar características observadas na análise de websites que pertencem a transmídia do filme Cloverfield – Monstro (2008), a fim de apresentar um panorama geral do design de interfaces no contexto transmidiático.

Metodologia

O estudo aqui apresentado é estruturado em duas etapas: (1) análise ampla dos elementos; (2) análise específica. Essas partem da observação do caminho percorrido por Jenkins (2009) em sua análise do filme Matrix (1999), classificando-o como uma narrativa transmidiática.

- 1) Enumeração dos elementos que constituem a transmídia do filme Cloverfield - Monstro, identificando mídias que integram o projeto.
- 2) Análise ampla dos elementos identificados, dando ênfase à observação de como é estruturada a convergência e a interação das interfaces de websites com conteúdos externos a esses. Para tanto, observa-se a estrutura de navegação e interação dos hipertextos, ainda analisando escolhas no design visual. Têm-se como norte as idéias de James Garrett (2003), a partir de sua classificação da estrutura de hipertextos.

Considerações acerca de Cloverfield – Monstro

Cloverfield – Monstro é um filme norte-americano do ano de 2008, dirigido por Matt Reeves, escrito por Drew Goddard e produzido por J.J. Abrams e Bryan Burk¹. O filme acompanha

¹ Acesso em: 29/09/2011. Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt1060277/>.

cinco jovens nova-iorquinos a partir da perspectiva de uma câmera de vídeo amadora. É constituído por imagens que documentam o ataque do monstro à cidade, intercaladas com vídeos previamente gravados na fita. O ataque do monstro, de origem desconhecida, inicia-se quando os protagonistas do filme estão em uma festa de despedida para Rob, amigo que está indo trabalhar em uma empresa no Japão. O filme mostra a tentativa do grupo de escapar do monstro e salvar uma amiga.

É possível classificar *Cloverfield – Monstro* como uma narrativa transmidiática já quando esta é apresentada ao público. Através de seu *teaser trailer*, lançado nos cinemas, a franquia é expandida para outras mídias, direcionando o público para a internet. Informações são colocadas em websites, em redes de televisão americanas, mídia impressa e, ainda, nos cinemas.

Os websites narrativos de *Cloverfield – Monstro*

Uma rede complexa é formada em torno de *Cloverfield – Monstro* através de informações colocadas em websites. É possível considerar o *teaser trailer* do filme como o nó central da narrativa, sendo o primeiro material promocional a ser lançado, funcionando como “porta de entrada” para a experiência. A partir da data de lançamento do filme, colocada no final desse *teaser trailer*, consumidores, buscando preencher lacunas narrativas, são levados à busca de informações na internet, chegando à rede de websites. Diversos websites constituem a narrativa: **1-18-08.com**², descoberto a partir da data de lançamento; **slusho.jp**³, **tagruato.jp**⁴, página da empresa que fabrica a bebida Slusho; páginas dos protagonistas na rede social MySpace: **jamieandteddy.com**⁵, **tidowave.com**⁶, **missingteddyhanssen.blogspot.com**⁷ e **usgx8810b467233px.com**⁸. É possível traçar essa linha de lançamentos relativos à transmídia através de informações contidas no website cloverfield.despoiler.org⁹.

Aqui serão apresentadas as interfaces dos websites integrantes da transmídia de *Cloverfield - Monstro*, analisando brevemente a navegação, elementos visuais e a relação dessas escolhas com a interação entre usuário e narrativa, partindo do conceito de narrativa transmidiática colocado por Jenkins (2009).

Slusho: Descoberto através da camiseta usada por um personagem no *teaser trailer* do filme. Identifica-se uma interface com interação “lúdica”, uma atmosfera semelhante à um jogo ou livro infantil, características percebidas nas escolhas tipográficas, nas ilustrações estilo *cartoon*, no uso de cores saturadas. Ainda destaca-se o fato de ser um website desenvolvido em tecnologia Flash, o que possibilita o uso de transições, animações e música. Tal estética diferencia o website de outros integrantes da transmídia, sendo possível considerá-lo como uma forma de engajamento na experiência da transmídia. Tal hipótese é sustentada pelo fato da página conter uma sessão de *downloads*, onde são disponibilizados elementos que permitem que o público mostre que está participando da experiência.

² <http://www.1-18-08.com>.

³ <http://slusho.jp>.

⁴ <http://tagruato.jp/>

⁵ <http://jamieandteddy.com>.

⁶ <http://tidowave.com>.

⁷ <http://missingteddyhanssen.blogspot.com>.

⁸ <http://www.usgx8810b467233px.com>.

⁹ http://cloverfield.despoiler.org/index.php?title=Main_Page.

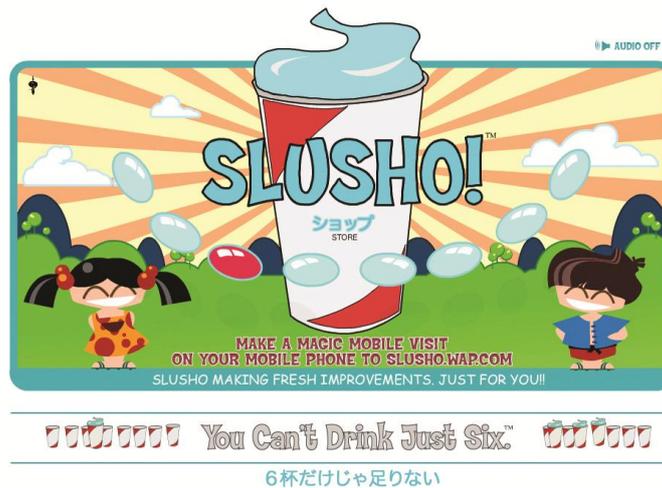


Figura 1: Página inicial de slusho.jp. Fonte: captada pela autora.

1-18-08.com: Descoberto através da data de lançamento do filme, mostrada no *teaser trailer*. Desenvolvido em Flash, sua interface remete a uma mesa com fotografias expostas. É possível virá-las, encontrando informações no verso. É uma interface que busca instigar o usuário. Sua navegação pode ser dificultada pela falta de informações e indicações de caminho para o uso da interface, sendo que ela não segue padrões de usabilidade.



Figura 2: Página inicial de 1-18-08.com. Fonte: captada pela autora.

Páginas dos personagens no MySpace: o MySpace era, no ano de 2007, uma das redes sociais de maior popularidade. A escolha dessas vem, possivelmente, para alcançar uma maior visibilidade. Com essas páginas o público aproxima-se dos personagens, mesmo antes do lança-

mento do filme, construindo uma situação oportuna para que sejam disponibilizadas informações da narrativa.

Jamieandteddy: Entende-se que este website foi criado para Jamie enviar vídeos para Teddy, seu namorado à distância. Tem duas páginas principais, que direcionam para os vídeos de Jamie. Observa-se que sua estrutura e design visual seguem uma estética de simplicidade, simulando que foi construído por Jamie para uso pessoal. Tal estratégia é usada a fim de não deixar suspeitas sobre a veracidade do conteúdo. Para chegar aos vídeos foi necessário que o público descobrisse uma senha, recurso usado, possivelmente, para mostrar que as informações ali colocadas só deveriam ser acessadas por Jamie e Teddy.



Just for you Teddy-bear! I miss ya like CRAZY already!!!
Love, your Lil' Lascano

Figura 3: Página inicial de jammieandteddy.com. Fonte: captada pela autora.

Tagruato: É o portal de atualizações sobre a empresa japonesa, apresentando conteúdos e fatos que seriam desenvolvidos posteriormente na narrativa transmidiática. Sua interface segue padrões visuais de websites institucionais.



Figura 4: Página inicial de tagruato.jp. Fonte: captada pela autora.

Tidowave: É o blog da organização ativista que tem o intuito de mostrar “a verdade” sobre a empresa Tagruato. Sua interface se assemelha a exemplos de websites de organizações ativistas e não-governamentais, mostrando um manifesto, novidades em postagens e a possibilidade do usuário postar comentários.

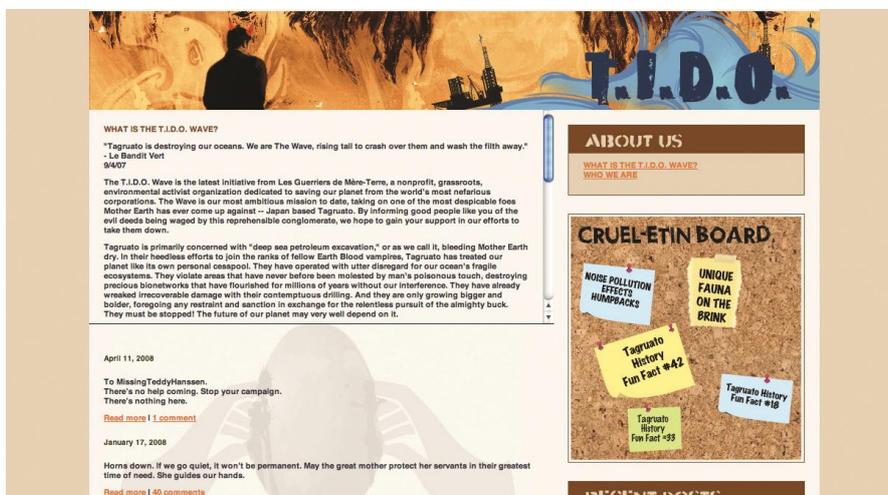


Figura 5: Página inicial de tidowave.com. Fonte: captada pela autora.

Missingteddyhanssen: Blog mantido pela irmã de Teddy, Alyse Hanssen, que o usa na tentativa de encontrar seu irmão. O blog é hospedado na plataforma Blogspot, e usa um de seus padrões de estilo para construção da interface visual. Destaca-se como canal de comunicação entre Alyse e a organização Tidowave, mostrando a relação de Teddy com a luta contra Tagruato.



Figura 6: Página inicial de missingteddyhanssen.blogspot.com. Fonte: captada pela autora.

Usgx8810b467233px: Sugere novamente a ideia do website jamieandteddy.com, de uma interface amadora, para uso pessoal. Esse website é o último a ser descoberto, sendo, até o momento, a ação transmidiática final que Cloverfield - Monstro desenvolveu através da internet. Tem-se acesso ao website através de uma senha, descoberta a partir da convergência de diversos fragmentos de informações. As informações ali contidas representam um arquivo pessoal sobre o aparecimento do mostro.

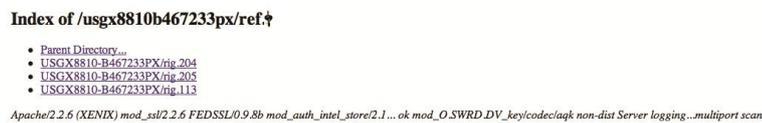


Figura 7: Página inicial de usgx8810b467233px.com. Fonte: captada pela autora.

Considerações finais

Com base nas análises descritas é possível considerar o design de interfaces como área presente no contexto de produção de narrativas transmidiáticas. Cloverfield – Monstro é somente um exemplo de narrativa construída a partir de websites, sendo essa uma prática crescente nas transmídias atuais. Vários fatores podem ser considerados para entender esse panorama: a presença do usuário na internet, sendo essa sua principal fonte de informação; as possibilidades que o hipertexto traz de interação e de criação de universos ficcionais. Esse artigo funciona como uma exposição da diversidade do campo do design de interfaces, uma vez que hipertextos, observando o contexto transmidiático, podem ser adequados para os mais diversos usos. Ainda destaca-se a importância do estudante e profissional de design visualizar esse como um possível campo de atuação.

Referências

Livros:

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

_____. **The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web**. Nova York: American Institute of Graphic Arts, 2003.

Filmes:

Cloverfield – Monstro (*Cloverfield*. Matt Reeves, 2008).

Matrix (*The Matrix*. Andy e Larry Wachowski, 1999).