

ARTEFATOS DE CONEXÃO EM COMUNIDADES DE PRÁTICA: MULTIMEDIA STORY**

**Artigo originalmente publicado na Revista Cadernos da Escola de Comunicação da UniBrasil – número 03 (no prelo)

Jorge Luiz Kimieck*

Resumo

As redes telemáticas e as novas tecnologias da Informação e Comunicação têm alterado de modo significativo a forma com que as informações são transmitidas atualmente. Produtores de portais jornalísticos, procurando delinear um processo comunicacional baseado em hipermídia, buscam novos métodos que atendam este novo modelo informacional. Por outro lado, comunidades virtuais e comunidades de prática são estruturadas nos relacionamentos cotidianos, nas quais novas formas de comunicação configuram-se ao longo de seu tempo de existência. Neste contexto, surgem novas formas de conexão, preconizando mudanças significativas nas estruturas comunicacionais destas comunidades. Este artigo procura realizar uma reflexão de como as novas mídias incorporam-se ao jornalismo digital, na busca de uma interlocução com as teorias sobre comunidades de prática, tendo como foco os objetos de fronteira e suas relações de *brokering* por meio do *design* de histórias multimídia como artefato de conexão entre grupos sociais.

Abstract

The telematics networks and the new technologies of the Information and Communication have modified in significant way the form with that the information are transmitted currently. Producers of online content for journalism, searching for to delineate a communicational process based in hypermedia, search new methods that take care of this new informational model. On the other hand, virtual communities and communities of practice are structuralized in the daily relationships, which new forms of communication configure them throughout its time of existence. In this context, new forms appear of connection, praising significant changes in the comunicational structures of these communities. The objective of this article is to realize a reflection of as the new medias become incorporated it the digital journalism, in the search of an interlocution with the theories on communities of practice, having as focal point the boundary objects and its relations of brokering by means of design of multimedia stories as artefact of connection between social groups.

Keywords

Hypermedia – Communities of practice – Multimedia story - Communication

Palavras-chave

Hipermídia – Comunidades de prática – Multimedia story - Comunicação

Novas Mídias e jornalismo digital

A primeira iniciativa em jornalismo on-line tem como principal ator o jornal *The New York Times*, na década de 70, implicando apenas em uma transposição do conteúdo apresentado em meio impresso para a Internet. Desde então, o jornalismo digital vem seguindo as tendências apresentadas pelas redes telemáticas e pelas Novas Tecnologias da Informação e Comunicação – NTIC.

Isto tem se configurado como desafio para os produtores de material jornalístico para Internet de forma que o produto jornalístico possua as características de um ambiente midiático digital, ou seja, hipertextualidade, interatividade, multimidialidade, personalização, memória, atualização contínua e acessibilidade.

Pensando-se na hipertextualidade, encontramos uma fragmentação do discurso presente como característica nos textos publicados na Internet. A possibilidade de acessar rapidamente diferentes blocos de informação através de *links* traduz a dinâmica do *webjornalismo*. Um mosaico de informações permite acesso a diferentes ângulos e percepções sobre um mesmo tema. (RIBAS, 2004). Neste viés, Lévy (1997) considera que,

“(...) o suporte digital permite novos tipos de leituras (e escritas) coletivas. Um *continuum* variado se estende assim entre a leitura individual de um texto preciso e a navegação em vastas redes digitais no interior das quais um grande número de pessoas anota, aumenta, conecta os textos uns aos outros por meio de ligações hipertextuais”. (LÉVY, 1997, p.43)

Santaella (2004) apresenta que, embora o termo “hipertexto” tenha aparecido mais tarde, o conceito foi concebido há cinco décadas, e aponta como seus idealizadores Vannevar Bush, Douglas Engelbart e Theodor Nelson. Bush, em 1945, descreveu o primeiro sistema hipermídia, chamado de *memex*, o qual tinha por função suplementar a memória pessoal. Engelbart tentou, em 1963, implementar as idéias de Bush. Mas foi só na década de 70 que Theodor Nelson cunhou o termo “hipertexto”, para descrever um sistema de escrita não seqüencial.

Segundo Santaella (2004) “(...) nos sistemas cibernéticos, o conceito de texto sofre mudanças substanciais. Embora um elemento textual possa ainda ser isolado, sistemas baseados em computador são primordialmente interativos em vez de direcionais, abertos em vez de fixos. (SANTAELLA, 2004. p.93)

A interatividade pressupõe a ação “entre-entes”. Para Lemos (1997) e Vittadini (1995) a interatividade estaria relacionada ao contato interpessoal entre os entes. Ou seja, seria “*un tipo de comunicación posible gracias a las potencialidades específicas de unas particulares configuraciones tecnológicas*” (Vittadini, 1995, p.154 *apud* Mielniczuk, 2004).

Morais (1998) aponta três níveis de interatividade: no nível um o usuário apenas encontra uma forma de entrar em contato com um responsável pelo produto, quer seja ele um sítio na Internet, um jornal, revista ou um jogo de videogame, para obter informações ou fazer reclamações sobre o produto.

No caso das páginas da Web, pertencem a este nível as que, na verdade, funcionam apenas como “folders eletrônicos” trazendo uma apresentação da instituição, pessoa ou produto que representam com algumas informações. Os níveis de interatividade e de utilização dos recursos de multimídia são baixíssimos, resumindo-se apenas à possibilidade de navegação não linear oferecida pelo hipertexto e de se entrar em contato com o webmaster e/ou outros responsáveis pelo material ali exposto através de e-mails.(MORAIS, 1998)

No nível dois de interatividade há a possibilidade de personalização do produto e a utilização de recursos multimídia. Neste nível estão enquadrados os sítios na Internet que oferecem mais do que apenas uma navegação não-linear em suas páginas.

Para se alcançar o nível três de interatividade é necessário que haja um intercâmbio de informações entre usuário/produto. Moraes (1998) determina que “(...) são aqueles em se pode participar ativamente da construção do produto final, sendo possível interferir em seu conteúdo. (...)Trata-se sim de permitir uma “conversa” entre, no caso da Web, o site, o computador e o usuário durante toda a navegação. Além disso, deve ser observada também a utilização dos recursos multimídia da rede”.

Para Gosciola (2003), cada canal de comunicação deve ter seu desenvolvimento próprio e, ao trabalhar o mesmo tema desenvolvido por outras mídias, deve participar da unicidade da obra sem necessariamente ser um mero acompanhamento ou uma ilustração, ou seja, cada inserção, visual, sonora ou textual, não deve se prestar meramente a acrescentar uma informação à narrativa, mas propiciar ao usuário diferentes leituras, novas experiências no ambiente multimídia. Assim, a multimídia complementando a narrativa webjornalística explora, de maneira plural, diferentes sentidos perceptivos.

A personalização é outra característica fundamental na concepção das novas mídias, por meio dela é possível que o usuário tenha a possibilidade de escolher e formatar o veículo de acordo com suas preferências, desta forma, o sítio da Internet pode ter todo seu design reformulado e personalizado de acordo com o usuário, tanto seu conteúdo quanto sua forma (cor, recursos, tipo e tamanho de fontes), possibilitando, também, receber informações por e-mail direcionadas de acordo com seus interesses.

A memória é o principal diferencial das novas mídias, pois através dela o usuário tem acesso a informações passadas, que constituem uma base de dados, um repositório de informações sistematizado, e, dependendo do nível de sistematização, o usuário tem várias possibilidades de “navegar” nestas informações.

Para Wenger (1998) existem dois tipos de memória, a reificativa e a participativa. Pressupomos, a partir da sua abordagem, que a memória reificativa está diretamente relacionada com repositórios de informação, documentação, rastreamento de informações e mecanismos de recuperação de dados. Por outro lado, a memória participativa é construída a partir de encontros entre diferentes gerações, sistemas de aprendizagem, trajetórias paradigmáticas e a prática de contar histórias. Estes dois tipos de memória funcionam como facilitadores do processo de continuidade.

Notamos que os dois tipos de memória são utilizados em veículos on-line, ou seja, as bases de notícias anteriores, sistemas de busca no sítio e documentações diversas funcionam como memória reificativa. Enquanto que chats e fóruns cumprem o papel da memória participativa. Isto faz com que o nível de acessibilidade das informações jornalísticas estejam em um patamar mais elevado, considerando-se as facilidades que as bases de dados apresentam atualmente para a busca e apresentação destas informações.

A atualização contínua está presente na grande maioria dos jornais on-line, através das *breaking news*, também denominadas em alguns portais como “últimas notícias” ou “notícias em tempo real”, conectando o usuário/leitor diretamente à redação ou ao repórter, quebrando barreiras físicas e temporais no acompanhamento de fatos noticiosos.

Uma tendência que tem tomado conta de alguns portais de conteúdo jornalístico, como *Heraldsun.com* (*Touching hearts: a story of hope and help in Nicarágua*),

Nytimes.com (*Two tours of Magnólia*), *Los Angeles Times* – *Iraq*, entre outros é a narrativa através de uma técnica denominada *multimedia story*.

***Multimedia story* – A narrativa em multimídia**

Uma “*Multimedia story*” ou “história multimídia” é uma combinação de texto, imagens fotográficas, ilustrações, videoclipes, áudio e interatividade, conceitos atualmente aplicados na construção de sítios na Internet, a partir de uma narrativa não-linear, de modo que a informação em cada mídia seja complementar e não-redundante.

A não-linearidade da construção da narrativa permite que o usuário (=receptor) possua a liberdade de escolher quais caminhos seguir a partir dos elementos apresentados na história multimídia.

A não-redundância permite que os elementos se complementem, ou seja, cada parte da narrativa deve ser contada, ou melhor, apresentada em uma mídia diferente.

Podemos agregar outros elementos que auxiliam na narrativa, estabelecendo um determinado nível de interatividade com o receptor, tais como fóruns, chats, enquetes, acessos a bases de conhecimento que apresentem uma linha de tempo sobre a narrativa ou simplesmente *links* a outros assuntos relacionados.

Alguns sítios na Internet possuem texto, videoclipes, gráficos, ilustrações, animações e outros recursos multimídia, mas mesmo assim possuem uma estrutura narrativa linear, como os sítios da CNN, Washington Post, MSNBC, UOL, CBN, entre outros. As matérias ainda são produzidas de forma linear, ou seja, ou em texto, ou em vídeo, ou em áudio. O texto geralmente é ilustrado com imagens estáticas e não-interativas, como o que acontece em revistas e jornais no meio impresso. Os vídeos são produzidos como uma simples reprodução do que vemos na televisão convencional e o áudio como em rádios, ou seja, raramente encontramos uma integração de vídeo, áudio, fotografias e gráficos em uma mesma narrativa.

Entretanto, nem todas as histórias possuem elementos suficientes para a produção de “histórias multimídia”, as melhores são as que possuem características multidimensionais, ou seja, aquelas que incluem uma ação para um vídeo, processos que possam ser ilustrados em gráficos interativos, e imagens de cunho emocional para fotografias.

Estas histórias fazem parte de um amplo contexto inserido no ciberespaço, em ambientes comunicacionais que se constituem em formas culturais e socializadoras, os quais vêm sendo denominados de comunidades virtuais (Rheingold 1993, *apud* Santaella, 2004), ou seja, grupos de pessoas conectadas em uma base de interesses, afinidades e relacionamentos sociais, ao invés de conexões puramente acidentais ou geográficas.

Dependendo de sua estrutura e complexidade, estas comunidades virtuais podem vir a constituir comunidades de prática.

Comunidades de Prática: uma perspectiva de relacionamento social

Por constituirmos seres sociais, podemos afirmar que todos pertencemos a comunidades de prática, e não a apenas uma delas, e sim a várias comunidades de prática em diversas situações de nosso cotidiano.

Quando estamos no trabalho, em casa, em horários de lazer ou na escola, estamos pertencendo a comunidades de prática diferentes. Tomemos como exemplo nosso trabalho, convivemos diariamente com um determinado grupo de pessoas, com as quais na maioria das vezes passamos a maior parte do dia, que possuem um objetivo comum, um repertório compartilhado e com regras de convivência específicas, gerando um fluxo de informações que culminam com o resultado ou com o produto das atividades, desde que todo o grupo esteja comprometido em encontrar soluções criativas para os problemas que se apresentam no cotidiano.

Ao irmos para casa ou para a escola, encontramos outro grupo de pessoas com outros objetivos, outro repertório e outras regras de convivência e temos que aprender a lidar da melhor maneira possível com esta dualidade, ou melhor, pluralidade de papéis que se nos impõem diante das diversas situações nas várias comunidades de prática as quais pertencemos, constituindo uma verdadeira constelação de práticas.

Etienne Wenger, em seu livro *Communities of Practice: Learning, Meaning and Identity* ressalta que uma comunidade de prática não é apenas um agregado de pessoas definidas por algumas características, pois o termo comunidades de prática não é um sinônimo para grupo, time ou rede. (WENGER, 1998, p.74)¹

¹"A community of practice is not just an aggregate of people defined by some characteristic. The term is not a synonym for group, team, or network". WENGER, 1998. p.74.

Estas comunidades são estabelecidas por meio de relações e situações que envolvem pessoas no dia-a-dia e são parte integral de nossa vivência diária, que surgem informalmente e raramente possuem um foco explícito, além de não possuírem um nome específico que as caracterize.

Para que uma comunidade de prática se estabeleça não há a necessidade de uma proximidade geográfica significativa, naturalmente que esta proximidade auxilia, mas não é imprescindível.

De acordo com Wenger, para que uma comunidade de prática se estabeleça, três características são fundamentais:

O domínio – ou seja, o domínio de conhecimento que dá aos membros um senso de empreendimento comum e os mantém juntos.

A comunidade – em busca dos interesses no seu domínio, os membros participam de atividades conjuntas e discussões, ajudam uns aos outros e compartilham informações. Assim, eles formam uma comunidade em torno do seu domínio e constroem relacionamentos.

A prática – uma comunidade de prática não é simplesmente uma comunidade de interesses², seus membros desenvolvem um repertório compartilhado de recursos: experiências, histórias, ferramentas, maneiras de resolver problemas recorrentes da prática, ou seja uma prática compartilhada. (WENGER, 1999. p.3)

As comunidades de prática envolvem múltiplos níveis de participação - figura 1 - (WENGER, 1999). Pelo fato de que o envolvimento pode produzir aprendizagem de diferentes formas, as fronteiras de uma comunidade de prática são mais flexíveis do que as das unidades organizacionais. Típicas categorias de pertencimento e participação incluem:

- grupo nuclear – um pequeno grupo no qual a paixão e o engajamento energizam a comunidade;
- adesão completa – membros que são reconhecidos como praticantes e definem a comunidade;

² Entende-se por comunidade de interesses um grupo de pessoas que compartilham um interesse comum e estão conectadas umas às outras através de interesses e não por meio do desenvolvimento de uma prática comum ou do compartilhamento de uma determinada área de conhecimento.

- participação periférica – pessoas que pertencem à comunidade mas com menos engajamento e autoridade, talvez pelo fato de serem novatos ou porque eles não tem muito compromisso pessoal com a prática;
- participação transacional – pessoas de fora da comunidade que interagem com a comunidade ocasionalmente para receber ou prover um serviço sem tornar-se um membro da comunidade;
- acesso passivo – um grande número de pessoas que têm acesso aos artefatos produzidos pela comunidade, como suas publicações, seu website, ou suas ferramentas.



Figura 1 – Níveis de participação.

As fronteiras entre as comunidades de prática e suas conexões

Como discutimos anteriormente, pertencemos a várias comunidades de prática ao mesmo tempo, ou seja, pluripertencemos. Notamos, porém, que entre uma determinada comunidade e outra existem fronteiras, definindo uma constelação de comunidades de prática.

Wenger (1998) demonstra que existem conexões que sustentam as relações entre as várias comunidades de prática e nos apresenta dois tipos delas:

1. objetos de fronteira: artefatos, documentos, termos, conceitos e outras formas de reificação³ em torno dos quais as comunidades de prática podem organizar suas interconexões;
2. *brokering*: conexões fornecidas pelas pessoas que introduzem elementos de uma prática em outra. (WENGER, 1998, p.105)

³ Reificação: tratar (uma abstração) substancialmente como existência, ou como um objeto material concreto. Etimologicamente, o termo significa "making into a thing" (WENGER, 1998, p.58)

Através destas duas formas de conexões, as práticas influenciam umas às outras, e as políticas de participação e reificação estendem-se através de suas fronteiras. (WENGER, 1998, pp.105-106)

Segundo Wenger (1998), o termo "objeto de fronteira" foi concebido pelo sociólogo Leigh Star para descrever os objetos que servem para coordenar e organizar o fluxo de informações entre diferentes comunidades de prática.

Em nosso cotidiano constantemente lidamos com artefatos que nos conectam de várias maneiras a comunidades de prática as quais não fazemos parte. Podemos citar, como exemplo, os *house organs* que circulam entre diversos departamentos de uma instituição, os quais são um artefato padronizado que conectam uma comunidade de prática à outra através de uma informação reificada.

Isto não implica que somente um artefato ou uma informação codificada seja um objeto de fronteira. Wenger (1998) cita como exemplo uma floresta, a qual pode ser considerada um objeto de fronteira, onde caminhantes, interesses de lenhadores, ambientalistas, biólogos, e proprietários unificam seus pontos de vista e buscam maneiras de coordená-los. (WENGER, 1998. p. 107)

Star citado por Wenger (1998) apresenta quatro características que permitem artefatos agirem como objetos de fronteira:

- 1) Modularidade: cada perspectiva pode estar presente a uma parte específica do objeto de fronteira, encontramos como exemplo de modularidade o jornal, o qual é uma coleção heterogênea de artigos que atendem os interesses específicos de cada leitor;
- 2) Abstração: todos os pontos de vista são apresentados ao mesmo tempo pela eliminação das características que são específicas para cada perspectiva, por exemplo, um mapa simplificado de um terreno apresentando apenas as características de distância e elevação;
- 3) Acomodação: um objeto de fronteira combina-se com várias atividades;
- 4) Padronização: a informação contida em um objeto de fronteira está em uma forma pré-estabelecida de modo que cada setor ou departamento ou seção sabe como lidar com ele localmente (como um questionário que

especifica como fornecer determinadas informações através da resposta a certas questões). (WENGER, 1998. p. 107)

Segundo Wenger (1998), artefatos são objetos de fronteira e devem ser projetados pela sua característica de participação mais do que a de seu uso. Conectar comunidades de prática envolve compreensão de suas práticas, e o gerenciamento de fronteiras torna-se uma tarefa fundamental para seu *design*. (WENGER, 1998. p. 108)

Já o *brokering* é uma característica comum das relações de uma comunidade de prática com o mundo exterior. Os *brokers* estão habilitados a fazer novas conexões entre comunidades de prática, permitindo coordenação, abrindo novas possibilidades para seus propósitos.

Wenger (1998) afirma que o trabalho de *brokering* é complexo, pois envolve processos de tradução, coordenação e alinhamento entre vários pontos de vista, requerendo transparência para influenciar o desenvolvimento de uma prática, mobilizando atenção e direcionando conflitos de interesse. Também requer a habilidade de conectar práticas para facilitar suas transações e provocar aprendizagem pela introdução de elementos de uma prática em outra. (WENGER, 1998. p.109)

Assim, o *brokering* fornece uma conexão participativa, pois o *broker* utiliza sua experiência de pluripertencimento e as oportunidades de negociação, inerentes na participação, para conectar práticas.

Multimedia story como conexões em comunidades de prática

A partir do referencial abordado sobre comunidades de prática, podemos estabelecer estratégias para o design de “histórias multimídia”, permitindo que estes artefatos funcionem como objetos de fronteira, facilitando a conexão entre comunidades de determinada constelação.

Segundo Santaella (2004), “(...) o ciberespaço se apropria promiscuamente de todas as linguagens pré-existent: a narrativa textual, a enciclopédia, os quadrinhos, os desenhos animados, a arte do ventríloquo e das marionetes, o teatro, o filme, a dança, a arquitetura, o design urbano, etc”. E continua “(...) essa reconfiguração da linguagem é responsável por uma ordem simbólica específica que afeta nossa constituição como sujeitos culturais e os laços sociais que estabelecemos”. (SANTAELLA, Lúcia. 2004. p.125)

Neste prisma, as histórias multimídia representam uma síntese das possibilidades de comunicação no ciberespaço, agregando às narrativas textuais as outras linguagens pré-existentes, conforme aponta Santaella (2004).

Direcionando nosso olhar às comunidades de prática, verificamos que as histórias multimídia podem auxiliar os processos de conexão entre comunidades, seja reforçando os domínios de conhecimento, no compartilhamento de informações ou na construção de um repertório compartilhado pelos membros de determinadas comunidades de prática.

Como as comunidades de prática envolvem múltiplos níveis de participação podemos roteirizar as histórias multimídia de modo a estruturar um eixo que transpasse todos seus níveis, estimulando novas trajetórias dentro de determinada comunidade ou, por outro lado, roteirizar de modo que as informações contidas na narrativa possam funcionar como *brokering*, fornecendo conexões que introduzam elementos informacionais de uma prática a outra, fortalecendo o processo de aprendizagem entre as comunidades.

Para projetar uma história multimídia de modo que ela se configure como um artefato e funcione como um objeto de fronteira, devemos ter em mente as características próprias dos objetos de fronteira apontadas anteriormente, quais sejam: modularidade, abstração, acomodação e padronização.

Relacionando a estrutura da história multimídia à de objetos de fronteira temos:

QUADRO 1 – MULTIMEDIA STORY e OBJETO DE FRONTEIRA

História multimídia (multimedia story)	Objeto de fronteira
Narrativa complementar e não-redundante. Cada mídia possui parte da narrativa de modo a complementá-la.	Modularidade Cada perspectiva pode estar presente a uma parte específica do objeto.
Níveis de interatividade, linhas de tempo.	Abstração
Várias mídias em convergência	Acomodação
Conceito <i>userfriendly</i> na produção de sítios na Internet.	Padronização

Uma história multimídia pode apropriar-se, em seu *design*, de características pontuais de outros artefatos, buscando uma convergência de mídias, e, a partir de sua reestruturação, incrementar significativamente seus níveis de interatividade e, consequentemente, seu potencial de comunicação, como podemos observar no gráfico abaixo.

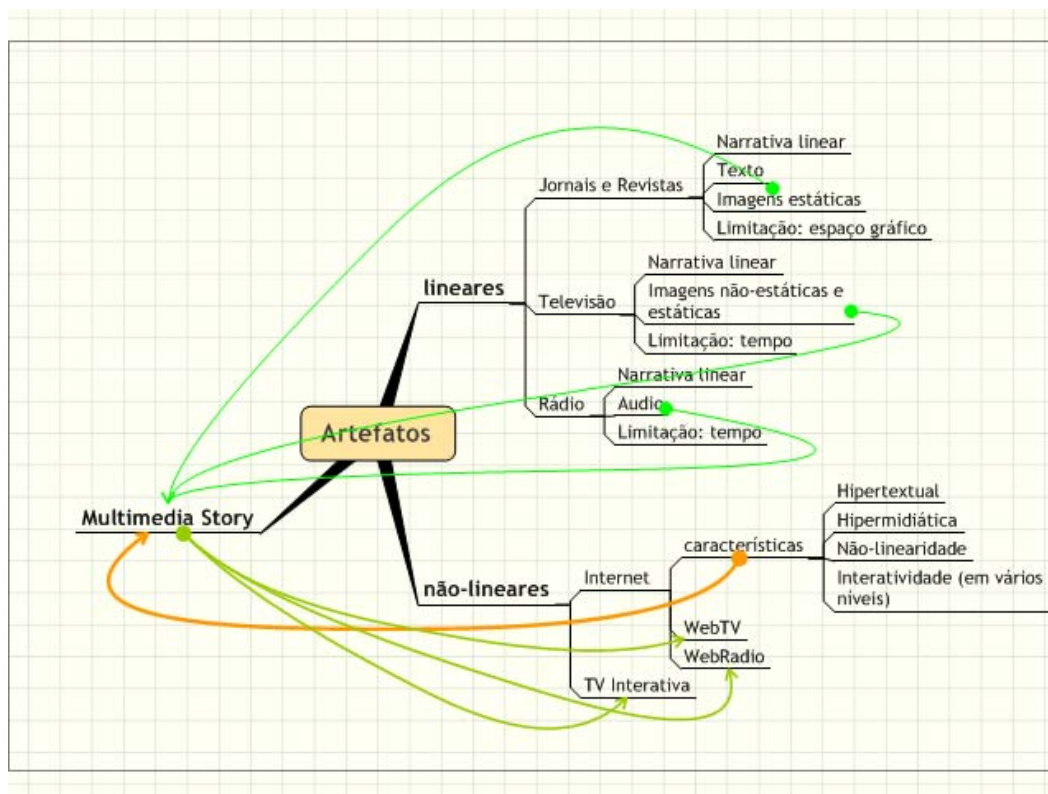


Figura 2 – Relações entre elementos dos artefatos

Na sua roteirização podemos utilizar imagens estáticas geralmente aplicadas nos jornais e revistas, as imagens geradas para televisão, o áudio gerado para o rádio e, a partir de uma pós-produção, adequá-los a narrativa não-linear e hipermediática da história multimídia, para aplicação em veículos como na Internet e na TV Interativa⁴.

O conteúdo a ser explorado neste modo de narrativa deverá ser adequado à função que o artefato irá desempenhar, ou seja, no caso de conexão entre comunidades de prática, deveremos ter em mente os objetivos e interesses das comunidades, facilitando suas transações comunicacionais, introduzindo elementos de aprendizagem de uma prática em outra, aqui denominaremos esta função de “exo-conexão”.

⁴ A TV interativa encontra-se em processo de desenvolvimento no Brasil, tramitam ainda discussões nos meios científicos e políticos brasileiros quanto aos padrões técnicos a serem adotados.

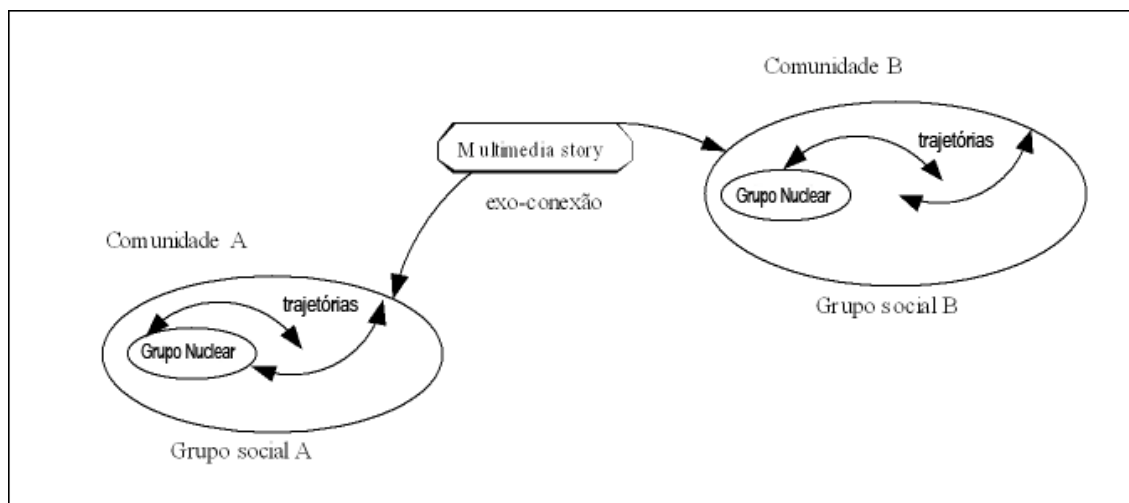


Figura 3 – Multimedia Story como exo-conexão

Por outro lado, caso o artefato tenha como função facilitar o processo de aprendizagem em determinada comunidade de prática, deverá ser projetado de forma a atender aos níveis de participação da comunidade, extraindo conteúdos de um e inserindo em outro, propiciando, assim, a exploração de novas trajetórias dentro da comunidade em questão. Esta função estará sendo denominada como “endo-conexão”.

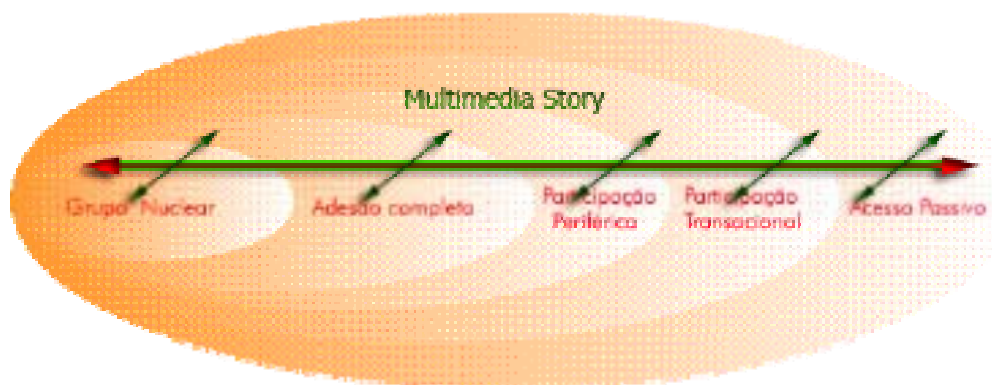


Figura 4 – Multimedia story como endo-conexão

Apresentaremos, a seguir, a título de exemplo, um roteiro de história multimídia. Trata-se da reportagem multimídia “*The Dancing Rocks of Death Valley*”⁵, de Jane Ellen Stevens.⁶

⁵ The dancing rocks of death valley - <http://journalism.berkeley.edu/multimedia/rocks/>

⁶ O roteiro apresentado neste artigo foi elaborado a partir das informações contidas em <http://journalism.berkeley.edu/multimedia/course/storyboarding/#boards>

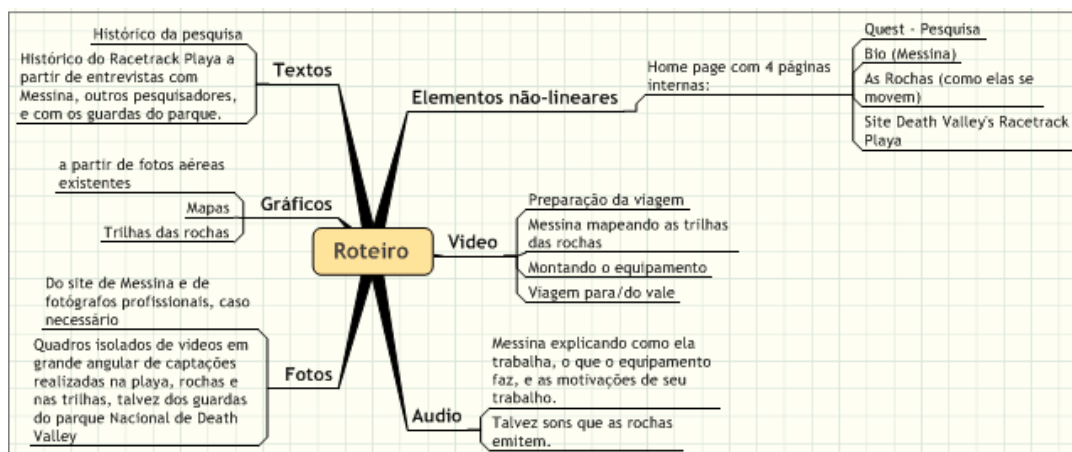


Figura 5 - Roteiro Multimedia

Verificamos no roteiro que todos os elementos são complementares, evitando assim, a redundância nas informações apresentadas. Abaixo, temos a sequência do *storyboard* criado para este projeto.

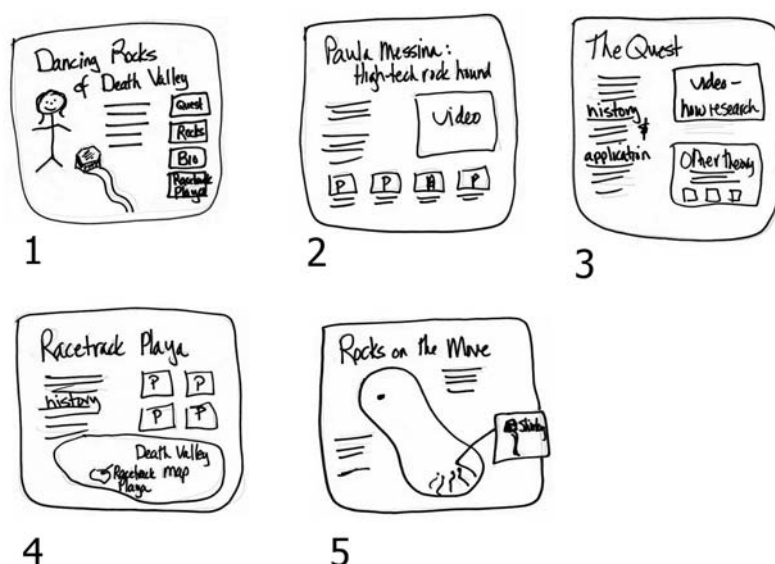


Figura 6 - Storyboard

O storyboard acima apresenta:

1 - **Home page** – Foto em plano de fundo da Dra. Paula Messina e as rochas em Racetrack Playa, com um teaser de abertura e quatro links para as páginas internas.

2 - **Bio** - Dra. Paula Messina em plano de fundo ao texto, suas motivações e seus trabalhos em vídeo, o dia de uma pesquisadora high-tech em fotos capturadas a partir de quadros isolados de vídeos e pequenos textos.

3 - **The Quest** – Histórico da pesquisa e suas aplicações em texto, como a Dra. Paula Messina realiza sua pesquisa em vídeo, e teoria em texto e fotos, se possível.

4 - **Racetrack Playa** – Histórico em texto, mapas do Death Valley, e fotos da playa, talvez dos guardas do parque em patrulha.

5 - **Rocks** – Gráficos do website da Dra. Paula Messina, e uso de blocos de texto para explicar em maiores detalhes de como as rochas se movem. Talvez algumas rochas para mostrar suas trilhas, fotos, gráficos do website da Dra. Paula Messina.

A partir de uma análise dos roteiros e do artefato em questão, verificamos que ele atende às duas funções (exo e endo-conexões), pois a comunidade de prática da qual pertence a Dra. Paula Messina, ou seja, geólogos e pesquisadores, ao acessá-lo, conseguem informações que contribuem com a aprendizagem da comunidade, estimulando trajetórias em seu interior, na busca de acesso a outros níveis de participação, caracterizando sua função de endo-conexão. Por outro lado, outras comunidades de prática, como uma escola, por exemplo, pode ter acesso às informações da prática da geologia de campo e aplica-las em suas aulas de geografia, caracterizando, assim, a função de exo-conexão.

Conclusão

Vimos que as novas tecnologias de informação e comunicação têm contribuído significativamente com a criação de novas formas de narrativas, e que no âmbito do jornalismo digital surge a “multimedia story”, ou “história multimídia”. Percebemos que, ao alinharmos conceitos sobre comunidades de prática com o design e roteirização destas histórias, podemos conceber artefatos que fortaleçam as relações entre comunidades de prática (exo-conexão), ou um artefato que funcione como conexão interna entre os níveis de participação (endo-conexão), o que promove uma maior dinâmica em seu interior, movimentando suas trajetórias e, conseqüentemente, contribuindo com um maior nível de aprendizagem, na busca incessante da consolidação de suas práticas.

Referências

- GOSCIOLA, Vicente. *Roteiro para as Novas Mídias: do game à TV Interativa*. São Paulo: SENAC, 2003
- KIMIECK, Jorge Luiz. *Consolidação de Comunidades de Prática: um estudo de caso no ProInfo*. Dissertação de Mestrado. PPGTE-CEFETPR. 2002

- LEMOS, André (1997). In MIELNICZUK, Luciana. *Considerações sobre interatividade no contexto das novas mídias*. Artigo. Facom-UFBA, 2004
- Artigo. Facom-UFBA, 1997.
- LÈVY, Pierre. *O que é virtual?* Rio de Janeiro:Editora 34,1997
- MIELNICZUK, Luciana. *Considerações sobre interatividade no contexto das novas mídias*. Artigo. Facom-UFBA, 2004
- MORAIS, Maira. *Produtos Interativos para Consumidores Multimídia: discutindo a interatividade na era dos bits*. Artigo. Facom-UFBA, 1998.
- RIBAS, Beatriz. *Características da notícia na Web - considerações sobre modelos narrativos*. Artigo. Facom-UFBA,2004
- SANTAELLA, Lúcia. *Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo:Paulus, 2004
- WENGER, Etienne. *Communities of Practice: learning, meaning and identity*. USA: Cambridge University Press, 1998
- _____. *Communities of Practice: Stewarding knowledge*. In Despres, C. and Chauvel, D. (eds.) *Knowledge Horizons: the Present and the Promise of Knowledge Management*, pp. 205-225. Butterworth-Heinemann, Boston. 1999
- Five Steps for multimedia reporting. *Multimedia Reporting and Convergence*. <http://journalism.berkeley.edu/multimedia/> Berkeley University. 2005

Biografia

*Jorge Luiz Kimieck, Mestre em Tecnologia pelo PPGTE/CEFET-PR, especialista em Didática do Ensino Superior e licenciado em Música. Professor das disciplinas de Novas Mídias no curso de Jornalismo da Unibrasil e Comunicação Digital do curso de pós-graduação em Jornalismo Empresarial das Faculdades Curitiba. Editor da Coluna Livre do Projeto Aprendiz. Atuou em diversos projetos de mídia digital para Internet, como a Revista Colabora – PUC/RICESU, Universidade Corporativa - ISAE-FGVPR, Projeto Aprendiz-SP, entre outros.