

6 Considerações Finais

Essa pesquisa teve como objetivo estudar a produção de representações de dados através da visualização de informação jornalística - a qual circunscrevemos ao campo do design, conforme ressaltamos na introdução desta dissertação investigando, em especial, o caráter retórico dessas composições visuais, através das camadas editoriais que identificamos.

No capítulo 2, apresentamos nosso referencial teórico em relação à chamada “sociedade de informação”, onde a explicação dos conceitos de multimídia e conexão perpétua por Castells foram fundamentais para contextualizar o cenário contemporâneo. Analisamos ainda o campo do design, especialmente a área do design de informação e sua evolução nos últimos anos, o que nos ajudou a posicionar a visualização de informação enquanto atividade projetual.

Da mesma forma, no capítulo 3, procuramos encontrar as fronteiras do jornalismo digital e da visualização de informação enquanto subgênero narrativo. Compreendermos o jornalismo digital no contexto das novas mídias nos permitiu delimitar as características dessa nova prática, apoiados também no conjunto de especificidades das novas mídias, como sugerido por Manovich (2001) e Kawamoto (2003). As reflexões de Cairo (2008) e Teixeira (2010) ajudaram-nos a estabelecer um conceito-base sobre a visualização de informação jornalística: de que sua função fundamental é a de contar fatos, histórias, detalhar eventos e acontecimentos. Ao longo deste trabalho ficou evidente que o "contar de histórias" (*storytelling*, em inglês) é o fio condutor da informação levada ao usuário final. Narrar histórias com apoio visual tornou-se um recurso comum no jornalismo, especialmente a partir da Guerra do Golfo (1991) - conforme indicou Cairo (2008) - onde muitos jornalistas não possuíam acesso a materiais fotográficos para a cobertura dos fatos, e passaram a utilizar visualizações de informação bastante realistas para tal.

De lá para cá, a Internet se estabeleceu como uma grande ferramenta multimídia de comunicação, e a profusão de imagens e informações passaram a

povoar as redações e ilustrar cada vez mais os modelos de publicação do jornalismo digital. Ao mesmo tempo, bases de dados vêm se popularizando e crescendo continuamente através da computação, tornando-se fontes ricas para compartilhamento de informações e aquisição de conhecimento. O processo de escolha da fonte de dados (e do recorte, quando aplicável) para uma eventual interpretação através de representações visuais é bastante sensível, pois implicará na "matéria prima" da história a ser contada – e é basicamente deste processo e da sua aplicação que trata a camada editorial de dados de uma visualização, como vimos no capítulo 5. Assim, faz-se necessário agir com ética e exatidão, para que distorções sejam evitadas - e para que a informação levantada a partir dos dados seja relevante.

Foi fundamental também estudarmos o universo das imagens, especialmente no seu viés conotativo e retórico. Através dos trabalhos de Barthes e Durand - embora vinculados à prática publicitária - tivemos indícios para o estudo da retórica visual aplicada ao design com o propósito de comunicar. O quadro de figuras de retórica clássicas sugerido por Durand (assim como suas operações e relações) - e por nós reorganizado - permitiu complementar a segunda camada editorial (representação visual), tanto para a análise dos casos, quanto para a proposta de classificação que fizemos nessa dissertação. Consideramos que, neste ponto, há relevante indicativo de um trabalho futuro, com aplicação prática da proposta projetual – especialmente confrontando as visualizações exploratórias (como as que identificamos serem produzidas pelo grupo *Software Studies* no capítulo 5) daquelas com viés retórico (argumentadas no capítulo 4).

Quando, no capítulo 4 praticamente “desconstruímos” o repertório atual de representações visuais com os modelos fundamentais de Tufte, foi possível constatar o quanto a noção de mapeamento, sugerida por Manovich, se faz presente no contexto da criação de visualizações de informação. E essa noção foi igualmente importante para conduzir a análise que fizemos posteriormente – especialmente da camada editorial de representação - objetivando sempre a figura de retórica predominante dos casos e caracterizando a forma como ela havia sido aplicada na visualização de informação em questão.

Foi neste cenário complexo, mas profundamente interessante do ponto de vista do campo do design, que essa dissertação se inseriu, procurando um caminho possível para a concepção de modelos de visualização de informação jornalísticos ricos e embasados em conceitos clássicos - como a retórica visual -

que pudessem apoiar a missão dos designers de projetar representações narrativas em intersecção com a computação nas novas mídias.

O próximo passo: visualização de mídia?

Em alguns momentos desta dissertação e da pesquisa que fizemos para compô-la, encontramos diversos experimentos que foram além da transcodificação de velhos elementos de mídia para as novas mídias. Muitos desses experimentos lidavam com objetos de mídia que podemos considerar como “nativos” do meio digital – aqueles que nunca tiveram uma versão analógica dos seus dados, nem foram representados por outras formas geométricas ou vetoriais.

Como nenhum dos casos analisados demonstrou esse fenômeno, resolvemos recorrer aos estudos de Lev Manovich para apontar essa provável tendência no universo da visualização de informação, e sugerir que há desdobramentos possíveis. Manovich aponta que há hoje muito mais agentes criativos e instituições produzindo mídia ao redor do mundo, graças à quantidade de dispositivos computacionais e do conteúdo gerado por usuários (MANOVICH, 2011:2) – algo que nós também já sublinhamos anteriormente neste trabalho. Ao mesmo tempo, Manovich sugere que não é viável, com as ferramentas e modelos atuais, utilizar essa escala de mídia de forma prática. Ao exemplificar a problemática, ele cita que, se quiséssemos por exemplo entender como aparições e entrevistas de líderes políticos são reutilizadas e contextualizadas por diferentes programas de TV, mesmo que tenhamos acesso a milhares de horas de vídeos sobre o assunto, atualmente não conseguiríamos fazer um levantamento de forma simples e, mesmo se fizéssemos, provavelmente o resultado seriam tabelas e gráficos clássicos indicando tendência,s e não um apanhado visual rico que pudesse evidenciar padrões e informações diretamente das mídias.

Ao procurar utilizar a mídia digitalizada em sua essência para gerar outras formas de representação multimídia, Manovich cunhou o termo **visualização de mídia** (*media visualization*, em inglês). Para ele:

Visualização de Informação típica envolve, primeiro, traduzir o mundo em números para então visualizar relações entre esses números. Em contraste, visualização de mídia envolve traduzir um conjunto de imagens em uma nova imagem que pode revelar padrões do conjunto. Ou seja, figuras são traduzidas em figuras. (MANOVICH, 2011:5, tradução nossa)

No exemplo que citamos no capítulo 5, com a visualização exploratória das capas da revista *Time* produzida pelo grupo de pesquisas *Software Studies* (que é conduzido por Manovich), vemos um processo intermediário desse movimento de visualização de mídia. Chamamos de intermediário, porque ele envolve a transcodificação de capas da revista que ainda pertenciam a modelos analógicos (dado que o inventário foi feito desde 1923, e a computação surge de forma massiva na década de 70). Ainda assim, a representação visual gerada utilizou como "matéria-prima" as próprias capas (e propriedades extraídas delas como enquadramento, tema, cores, etc.) para a proposta de visualização.

Embora os projetos de Manovich se dêem no campo da visualização exploratória, imaginamos um possível desdobramento no futuro que dê conta da visualização de informação jornalística baseada em conjuntos de mídias.

Se pensarmos que hoje as redações jornalísticas já operam praticamente em toda a sua totalidade no universo digital (a produção de conteúdo, apuração de fatos e distribuição são feitas basicamente através do uso da computação e das redes de conectividade), num futuro próximo teremos um conjunto imenso de dados nativos do universo digital, que, se estiverem devidamente estruturados (classificados, organizados e dotados de metadados) serão facilmente manipulados para compor representações visuais. Um "editor de visualizações de informação" (um profissional dotado de conhecimento sobre representações visuais e jornalismo digital) será capaz de encontrar e combinar textos, imagens, vídeos, composições gráficas e qualquer outro tipo de mídia a partir de uma série de dados para complementar ou estruturar uma história. O viés factual ganhará ainda mais relevância com visualizações de informação produzidas em tempo-real, através de redes de dados semânticas, interligadas e compartilhadas (talvez menos dependentes de bases de dados estáticas), onde os usuários possam acompanhar um fato e seu desdobramento através de distintas possibilidades multimídia, independentemente do dispositivo escolhido para acessá-lo.

Para isso, precisamos assumir a visualização de informação como parte do campo do design, aprofundar a compreensão e aplicação da retórica visual nas representações e instigar o interesse do profissional de design por jornalismo digital (e vice-versa), garantindo, dessa forma, que o desenvolvimento de novos trabalhos orientados a esse cenário se tornem realidade em um futuro próximo e façam parte não apenas do repertório visual mas, principalmente, do cotidiano digital das próximas gerações.