

## INSTAGRAM E VINE: PROPRIEDADES E POTENCIALIDADES ESTÉTICAS DAS NARRATIVAS AUDIOVISUAIS NOS AMBIENTES DIGITAIS

### *INSTAGRAM AND VINE: AESTHETIC PROPERTIES AND POTENTIALS OF AUDIOVISUAL NARRATIVE IN DIGITAL ENVIRONMENTS*

André Luiz Sens<sup>1</sup>

Hamilton Garcia Nogueira<sup>2</sup>

Berenice Santos Gonçalves<sup>3</sup>

Alice T. Cybis Pereira<sup>4</sup>

#### Resumo

As narrativas audiovisuais ganham cada vez mais espaço nos ambientes midiáticos, em razão da crescente facilidade na produção, compartilhamento e consumo entre as diversas plataformas disponíveis, em especial entre os dispositivos móveis. O artigo visa identificar e discutir especificidades estéticas presentes nesses conteúdos narrativos, especialmente envolvendo a audiovisualidade. Para isso, foi utilizada uma abordagem exploratória e descritiva das interfaces e da forma de apresentação dos conteúdos disponibilizados nos aplicativos Vine e Instagram. A taxonomia proposta por Paul (2010) para os elementos das narrativas digitais serviu como principal critério norteador das análises. Os resultados apontam para diferenças estético-narrativas entre os vídeos criados e disponibilizados nos aplicativos, relacionadas a características particulares de interação encontradas no design das interfaces de ambos os sistemas.

**Palavras-chave:** design de interface; narrativa audiovisual; vine; instagram; tecnologia móvel.

#### Abstract

Audiovisual narratives are becoming more space in media environments, due to the increasing ease in the production, sharing and consumption among the various available platforms, especially mobile devices. This article aims to identify and discuss aesthetic specificities present in these narrative content, especially involving audiovisuality. For this, an exploratory and descriptive approach of the interfaces and the presentation form of content available on Vine and Instagram applications was used. The taxonomy proposed by Paul (2010) for the elements of digital narratives served as the main guiding criterion of analysis. The results point to aesthetic-narrative differences between videos created and available on applications related to particular features of interaction found in the design of both systems interfaces.

**Keywords:** interface design; audiovisual narrative; vine; instagram; mobile technology.

---

<sup>1</sup> Mestre, Programa de Pós Graduação em Design - UFSC, andrelsens@gmail.com

<sup>2</sup> Mestrando, Programa de Pós Graduação em Design - UFSC, hamiltongn@gmail.com

<sup>3</sup> Professora Doutora, Programa de Pós Graduação em Design - UFSC, berenice@cce.ufsc.br

<sup>4</sup> Professora Doutora, Programa de Pós Graduação em Design - UFSC, acybis@gmail.com

## 1. Introdução

As narrativas presentes nos ambientes digitais assumem ligações mais complexas que os hiperlinks da web. São construídas a partir de relações de colaboração e cooperação, tornando instáveis as fronteiras entre leitor e autor (PRIMO e RECUERO, 2006). Jenkins (2013) apresenta a emergência de uma cultura participativa e um comportamento proativo dos usuários, leitores e espectadores, impulsionada pela digitalização e a convergência de mídias. O consumidor ultrapassa o papel de mero espectador e assume características de prosumidor (TOFLER, 1980), criando e compartilhando conteúdos entre diversas plataformas de informação e comunicação.

Nesse cenário, o conteúdo audiovisual faz-se cada vez mais presente. As produções, antes destinadas às mídias majoritariamente massivas e unidirecionais, como a televisão e o cinema, foram se incorporando à dinâmica do ciberespaço, assumindo novos atores e propriedades na cadeia de consumo, produção e circulação de conteúdos (BURGESS e GREEN, 2009). Esse contexto propicia novas possibilidades expressivas que se inserem, segundo Santaella (2013), no quarto paradigma da imagem, quando a produção estética e sígnica extrapola o período pós-fotográfico. Isto é, o computador deixa de ser um mero produtor e armazenador de imagens digitais e assume a condição de hibridização de mídias, permitindo o experimentalismo e o aparecimento de novas configurações em forma, estilo e linguagem.

Os aplicativos Vine e o Instagram podem ser considerados, portanto, exemplos desse recente cenário dinâmico, complexo e colaborativo das narrativas audiovisuais. Ao permitir a captura, edição, tratamento e publicação de vídeos, esses sistemas abrem espaços para exploração de diferentes produtos fílmicos e videográficos. Alguns com propriedades inéditas que acompanham as configurações particulares presentes em cada um dos emergentes sistemas interativos. O artigo visa, portanto, a partir de uma pesquisa exploratória e uma análise comparativa entre as interfaces dos aplicativos Vine e Instagram, identificar e discutir especificidades estéticas presentes nos conteúdos narrativos de ambas as plataformas, especialmente envolvendo os componentes audiovisuais.

## 2. Vine, Instagram e as Novas Narrativas Audiovisuais Digitais

O surgimento do YouTube em 2005 pode ser considerado como um marco de mudança nos paradigmas de produção e compartilhamento das narrativas audiovisuais. Inaugurou a possibilidade dos usuários em assumir o papel de produtores e donos de seu próprio canal de televisão na internet. Outros sites semelhantes como Dailymotion e Vimeo foram surgindo e consolidando a ideia de comunidade de canais de usuários (GRAINGE, 2011), facilitando e fomentando o compartilhamento e o acesso aos mais variados tipos de vídeos amadores, de peças originais a reproduções e *mashups*, criados a partir dos mais variados métodos de captação e produção, com qualidades vezes semelhantes a produtos profissionais.

Em paralelo, cresce a presença dos vídeos no mercado *mobile*, produzidos e consumidos através de *smartphones*, *tablets* e outros dispositivos móveis. Eles atendem ao avanço da chamada cultura do "*media snacking*" (MILLER, 2007), caracterizada pelo consumo rápido de pequenas porções de conteúdo a qualquer momento. Para Neves (2014), os vídeos mais curtos, presentes de forma massiva nessas plataformas, representam bem esse comportamento de "petisco" próprio dos usuários de redes

sociais na internet.

Acompanhando essa tendência mercadológica, o Twitter lançou em 2013 o Vine, aplicativo *mobile* gratuito que permite captar, editar e publicar vídeos de até seis segundos, todos exibidos em *looping*. Meses mais tarde, o popular aplicativo móvel de fotografias Instagram, lançado em 2010 e adquirido pelo Facebook em 2012, passou também a incorporar a possibilidade de compartilhamento de filmes. Entretanto, ele apresenta alguns diferenciais como o recurso de tratamento prévio por filtros e a permissão de durações maiores.

Os dois aplicativos, portanto, apresentam novas propriedades e possibilidades narrativas dos conteúdos audiovisuais que validam o discurso de Murray (2003) sobre o aparecimento de novas linguagens e formas de expressão no ciberespaço. Segundo a autora, isso se deve a um entendimento mais sólido dos usuários sobre as tecnologias e comportamentos que envolvem as plataformas digitais. Assim como aconteceu com cinema que consolidou uma linguagem própria a partir da experimentação de suas potencialidades técnicas e expressivas.

Essas novas qualidades apresentadas pelas narrativas digitais estão calcadas, segundo Murray (2003), em quatro características particulares desses ambientes informáticos: (a) procedimental: capacidade de estabelecer regras; (b) participativo: capacidade de reagir a inserção de informações; (c) espacial: capacidade de criar espaços navegáveis; e (d) enciclopédica: capacidade infinita de representar informações.

Mesmo ratificando as propriedades estabelecidas por Murray (2003), Paul (2010) propõe uma classificação mais precisa e menos abrangente. Estabelece cinco elementos que buscam contemplar as possibilidades expressivas e estéticas do ciberespaço:

**Tabela 1: Taxonomia Para Narrativas Digitais Proposta por Paul (2010).**

<b>Mídia: Refere-se aos tipos de expressão narrativa.</b>	
Configuração	Conteúdo de mídia individual; Conteúdo de mídia múltipla; Narrativas em multimídia.
Tipo	Texto; Gráfico; Gráfico em movimento; Desenho animado; Foto; Foto em 3D; Foto panorâmica; Web câmara [sic]; Vídeo; Vídeo em 3D; Vídeo em 360 graus; Áudio; Vídeos com poder de imersão.
Fluxo	Ao vivo (síncrono); Gravado (assíncrono).
Tempo/Espaço	Tempo real; Editado.
<b>Ação: Refere-se ao movimento do conteúdo e ação requerida pelo usuário para acessá-lo.</b>	
Conteúdo	Dinâmico ou estático; Ativo ou passivo.
<b>Relacionamento: Refere-se ao relacionamento do usuário do conteúdo com o próprio conteúdo.</b>	
Fechado	-
Aberto	Não linear ou linear; Customizável ou padrão; Calculável ou não calculável; Manipulável ou fixo; Expansível ou limitado.

<b>Contexto: Refere-se as ligações que podem ser estabelecidas entre conteúdos relacionados.</b>	
Narrativa	Hipermediática ou autoexplicativa.
Links	Paralelos ou embutidos; Internos ou externos; Suplementares ou duplicativos; Contextuais, relacionados ou recomendados.
<b>Comunicação: Refere-se à possibilidade de conexão com outros através da mídia.</b>	
Configuração	Um-a-um; Um-para-vários; Vários-para-um; Muitos-para-muitos.
Tipo	Bate-papo em tempo real; Mensagens em um fórum; E-mail para comunicação; SMS (Serviço de mensagens curtas); Aplicativo móvel.
Direcionamento	Ao vivo; Gravada.
Moderação	Sem moderação; Moderada.
Objetivo	Troca de informações; Registro; Comércio.

Fonte: Adaptado de Paul (2010).

Essa classificação expõe a grande variedade e complexidade de possibilidades narrativas e serve para esse estudo como ferramenta de análise para entender como a audiovisualidade pode ser explorada nos mais variados contextos digitais.

### 3. Procedimentos Metodológicos

Este artigo apresenta inicialmente uma descrição de cunho exploratório e descritivo das interfaces e da forma de apresentação dos conteúdos disponibilizados em cada um dos aplicativos. A taxonomia proposta por Paul (2010) foi utilizada como critério norteador das análises.

Os resultados das análises dos elementos narrativos dos aplicativos são posteriormente correlacionados, de modo a encontrar semelhanças e diferenças entre os conteúdos audiovisuais apresentados.

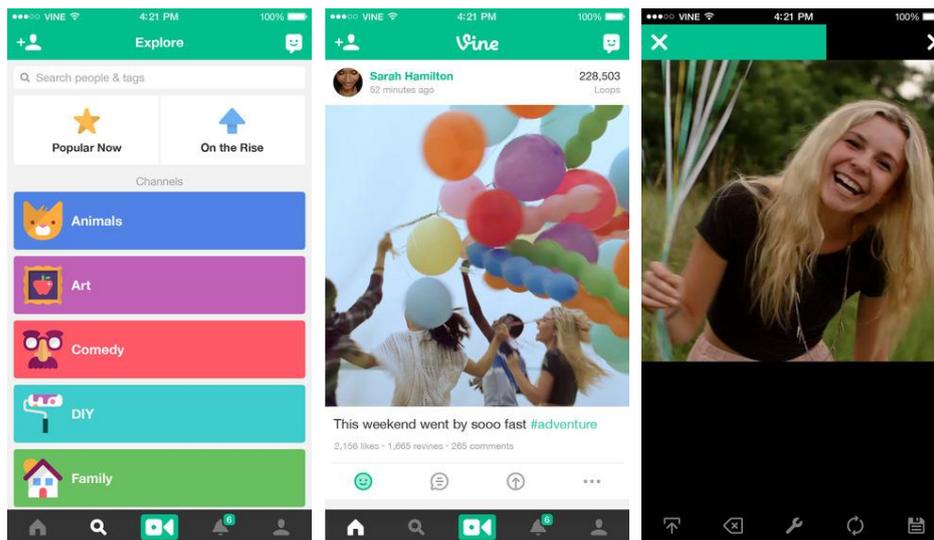
Nesse sentido, vale ressaltar que a criação e compartilhamento de fotografias no Instagram não são objetos desse estudo, mas sim a sua capacidade fílmica. Além disso, apesar do Vine e Instagram possuírem versões *desktop*, o artigo foca apenas nas interfaces dos aplicativos *mobile*, pois são nelas que concentram as principais funcionalidades e experiências de ambos os sistemas.

Em razão da grande variedade de plataformas e sistemas operacionais, as análises são também restritas aos aplicativos disponíveis para plataforma iOS 7. Isso busca maior homogeneidade nas comparações. Contribui também para que os estudos não sejam comprometidos pelas diferenças técnicas de diferentes sistemas operacionais. Da mesma forma que não serão contemplados estudos de acessibilidade, ergonomia e usabilidade.

#### 4. Vine

O Vine (Figura 1) é um aplicativo que permite a gravação, edição, armazenamento e compartilhamento de vídeos em formato curto. Algumas das características particulares do serviço são a restrição da produção de clipes em até seis segundos e a opção “revinar”, que permite a republicação para seus seguidores das postagens de outrem.

Figura 1: Telas do Aplicativo Vine: Home, Explorar e Captura de Vídeo.



Fonte: APPLE INC. (2014a)

Na parte inferior do aplicativo há um menu onde se concentram cinco botões de acesso às principais funcionalidades do aplicativo: “Vine” (home), “Explorar”, “Produção”, “Atividade” e “Perfil”, respectivamente. Este rodapé é fixo em todas as telas, com exceção da tela de gravação, que possui opções específicas.

Na tela principal “Vine” (home), são apresentados os vídeos em navegação vertical, contínua e em ordem cronológica de publicação. São acionados automaticamente na linha do tempo e rodam em loopings intermitentes. Cada um dos vídeos é acompanhado, na parte superior, pelo nome e imagem de perfil do autor responsável pela publicação, o período da postagem e o número de ciclos de visualização. A cada nova visualização completa pelo usuário, é registrado mais um ciclo. Abaixo do vídeo consta uma descrição, também produzida pelo autor do mesmo, onde são contempladas, além de textos convencionais, o uso de pequenas imagens (emoticons) e marcadores (hashtags). Em seguida são apresentados os números de curtidas, “revines” e comentários. Ao pressionar sobre essas informações, o usuário acessa uma relação detalhada dos responsáveis pelos registros de engajamento.

Sob cada um dos vídeos ainda são apresentados quatro botões de engajamento: um smile, que se refere ao ato de “curtir”; um ícone de balão de conversa, que leva aos comentários; e uma seta que permite o compartilhamento. O vídeo pode ser compartilhado no próprio perfil do usuário (“revine”), para um amigo em específico dentro da rede Vine ou em outras redes sociais (Twitter, Facebook e Tumblr). Este último botão se transforma em um ícone com duas setas, quando o vídeo foi “revinado”. Além destes, há um quarto botão (reticências) que permite o acesso a outras opções,

como a denúncia de conteúdo impróprio.

Na tela “Explorar”, acessível através do ícone de uma lupa, encontra-se um campo para busca de vídeos, pessoas e *hashtags* (marcadores). Além disso, estão presentes categorias pré-definidas e organizadas na interface como: “Popular Agora”, “Em Destaque”, “Canais” e “Marcadores em Destaque”.

Em “Popular Agora”, encontram-se os vídeos mais populares no momento, enquanto que os “Em Destaque” são considerados os vídeos com maior popularidade entre todos os postados. A popularidade está relacionada ao número de curtidas, “revines” (repostagens), comentários e a contagem de visualizações de ciclos.

Os “Canais” apresentam os vídeos organizados por canais, atualmente nomeados pelas seguintes categorias: “Animais”, “Arte”, “Comédia”, “DIY” (Faça Você Mesmo), “Família”, “Comida”, “Música”, “Dança”, “Notícias”, “Locais”, “Ciência e Tecnologia”, “Esportes” e “Estilo”. Os vídeos presentes em cada um dos canais se relacionam ao tema da categoria e correspondem a todas as publicações realizadas pelos usuários da rede, e não somente aos amigos do usuário.

O espaço “Marcadores em Destaque” refere-se às oito *hashtags* mais mencionadas nas descrições dos vídeos. Ao pressionar uma das sentenças, é possível ver a reunião de todos os vídeos que fazem menção ao respectivo marcador.

Em “Atividade”, representado por uma sineta no menu, encontram-se uma lista de todas as interações relacionadas com o usuário, como publicações suas que foram “revinadas” ou outros usuários que passaram a segui-lo.

O “Perfil” apresenta todas as informações referentes ao usuário: avatar, configurações, seguidores, usuários que está seguindo, publicações e “curtidas”. Da mesma forma, apresenta uma lista em ordem cronológica (semelhante a *home*) com seus vídeos (incluindo os seus “revines”) e dos seus seguidores.

Na tela de produção do vídeo pelo usuário, acessado pelo ícone de uma câmera filmadora na tela principal, apresenta algumas configurações de gravação, edição e publicação. É possível produzir um vídeo diretamente através da câmera do próprio celular ou resgatar um vídeo pré-existente no celular a partir do primeiro botão do menu inferior, representado por uma seta. A gravação é iniciada a partir do simples toque sobre a área de visualização do item a ser registrado. Na parte superior da tela, uma barra se estende até completar o limite de seis segundos de gravação. A extensão da barra é interrompida assim que captura é parada, quando o dedo é retirado da tela. As cenas gravadas, assim como a barra superior, são suprimidas ao pressionar o segundo botão do menu, representado por um “x”. Outro “x”, no canto superior esquerdo, elimina o vídeo por completo.

Os três outros botões do menu inferior se referem respectivamente ao botão de configurações adicionais (alinhamento, efeito de sobreposição, ajuste de foco e flash), mudança da câmera do celular e salvamento ou visualização dos vídeos já salvos.

Ao finalizar o vídeo, acionado na seta do canto superior direito, o usuário é dirigido a outra tela em que o filme pode ser salvo ou excluído, receber edições e incluir informações textuais e marcações de geolocalização. Depois ele então pode ser enviado a um amigo do Vine e compartilhado nas redes sociais (Twitter, Facebook e Tumblr) ou em um dos canais do Vine.

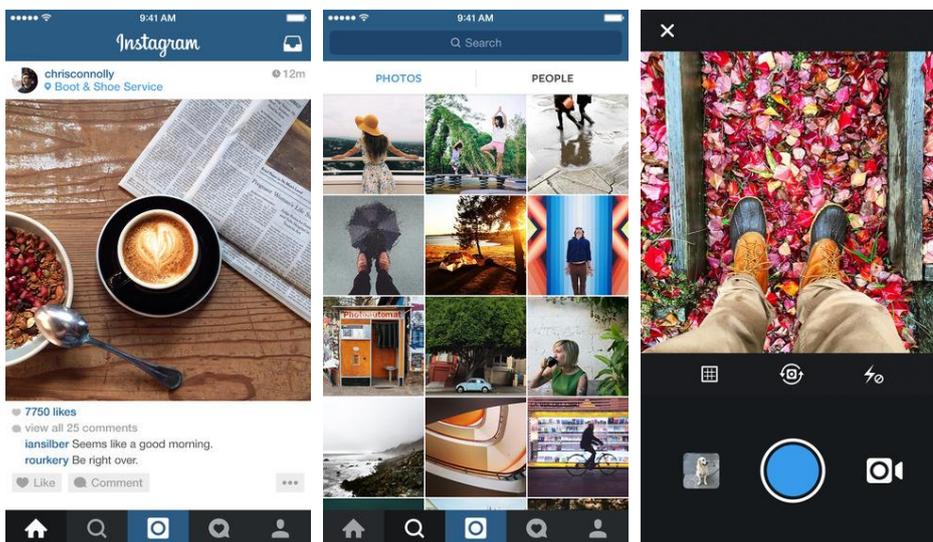
## 5. Instagram

O Instagram (Figura 2) é uma mídia social de compartilhamento de fotografias e vídeos curtos. Assim como o Vine, a edição e o upload de conteúdo se dá exclusivamente por meio do aplicativo. Contudo, o Instagram estabelece um limite de tempo maior: até 15 segundos. Cada foto ou vídeo compartilhado por meio do Instagram também pode passar por um processo de edição (como um recorte) e/ou tratamento (como a aplicação de um filtro) mais sofisticado que o seu concorrente. Os conteúdos podem também ser acompanhados por um texto curto, emoticons, hashtags, localização geográfica e ainda conter a marcação de outros usuários.

Na tela principal, acessada no primeiro botão do menu no rodapé da tela, sob a forma do ícone que representa uma casa, é possível visualizar os vídeos publicados por aqueles que o usuário esteja seguindo. Assim como no Vine, o conteúdo é exibido de forma contínua através de navegação vertical.

No segundo item do menu inferior, representado pelo ícone de uma lupa, são exibidas algumas fotos e vídeos em destaque no Instagram, além de sugestões baseadas em quem o usuário segue. Nessa tela há um mecanismo de busca que permite que o usuário encontre pessoas (através de seus nomes ou nomes de usuário) ou fotos e vídeos (através de palavras ou hashtags). Todo o conteúdo postado por perfis públicos é exibido cronologicamente nos resultados dessas buscas, do mais recente até o mais antigo. O conteúdo de usuários privados, que requerem autorização para serem seguidos e terem seus posts exibidos, aparece apenas para aqueles que já possuem autorização prévia.

Figura 2: Telas do Aplicativo Instagram: Home, Pesquisa e Captura de Imagens.



Fonte: APPLE INC. (2014b)

Na tela “Atividade”, representada por um balão de fala e um coração, existem duas abas internas. Na primeira, “Seguindo”, é exibida a atividade dos perfis que o usuário segue, como por exemplo as fotos e vídeos curtidos por eles ou quando passam a seguir novos perfis. Na segunda, “Você”, é mostrada a atividade de terceiros com o conteúdo postado pelo usuário. Ali podem ser exibidas interações feitas pelos

seguidores do usuário, e até mesmo pessoas desconhecidas que encontram conteúdo através da busca ou links na web. Dessa forma o usuário pode acompanhar quando alguém curte ou comenta em uma foto sua, recente ou mais antiga, e ainda saber quando ganha um novo seguidor.

O último item de menu refere-se ao perfil do usuário. Ali são exibidos: nome de usuário, descrição, publicações, seguidores, perfis que o usuário segue, entre outras informações. As fotos do usuário podem ser mostradas em uma espécie de mosaico ou também em navegação vertical, uma por vez.

No Instagram os vídeos são apresentados da mesma maneira que ocorre no Vine, porém, mesclando-os com fotografias nas *timelines*. A navegação vertical é contínua, em ordem cronológica de publicação e os vídeos tocam automaticamente em *looping*. Os posts são acompanhados, na parte superior pelo nome e imagem do perfil do autor e o período em que o vídeo foi postado. Abaixo da publicação é mostrado o número de curtidas, com link para a lista de usuários que curtiram, e, opcionalmente, um texto curto, que pode conter emoticons e hashtags. Mais abaixo aparecem os comentários e os botões de interação: curtir (representado por um coração), comentar (representado por um balão de fala) e o botão de interações adicionais, que permite denunciar, editar, excluir ou compartilhar externamente a postagem.

A tela de captura e publicação de fotos e vídeos, acessada pelo ícone de uma câmera filmadora na tela principal, apresenta poucas configurações de gravação, edição e publicação. Semelhante ao Vine, pode-se gravar ou resgatar um vídeo armazenado na memória do smartphone a partir do primeiro botão no rodapé. A gravação inicia com o toque no botão vermelho, ao centro do rodapé. A gravação ocorre continuamente enquanto o botão é pressionado, até o momento que o dedo é retirado da tela. Podem haver uma ou mais tomadas de vídeo, desde que não exceda o limite de 15 segundos. Nas etapas posteriores pode ser aplicado o filtro e inserido o texto de descrição.

## 6. Resultados

A partir das análises dos aplicativos Vine e Instagram, utilizamos a taxonomia de Paul (2010) como critério norteador para comparação dos aplicativos (Tabela 2).

**Tabela 2: Resultados da Análise dos Aplicativos Seguindo os Parâmetros de Paul (2010).**

	<i>Vine</i>	<i>Instagram</i>
<b>Mídia</b>		
Configuração	Narrativa multimídia.	Narrativa multimídia.
Tipo	Vídeos; Textos.	Fotos; Vídeos; Textos.
Fluxo	Assíncrono.	Assíncrono.
Tempo/Espaço	Editado.	Editado.
<b>Ação</b>		
Conteúdo	Dinâmico; Passivo (vídeos que tocam automaticamente); Ativo (navegação e exploração de	Estático (fotos); Dinâmico (vídeos); Passivo (vídeos que tocam automaticamente); Ativo (navegação e exploração de

Instagram e Vine: Propriedades e Potencialidades Estéticas das Narrativas Audiovisuais nos Ambientes Digitais

	conteúdo).	conteúdo).
<b>Relacionamento</b>		
Aberto	Linear; Calculável; Fixo; Limitado (vídeos); Expansível (comentários); Customizável.	Linear; Calculável; Fixo; Limitado (vídeos); Expansível (comentários); Customizável.
<b>Contexto</b>		
Narrativa	Hipermidiática.	Hipermidiática.
Links	Paralelos; Internos; Suplementares; Relacionais.	Paralelos; Internos; Suplementares; Relacionais.
<b>Comunicação</b>		
Configuração	Muitos-para-muitos.	Misto: Muitos-para-muitos ( <i>timeline</i> ); um-para-um (mensagens de vídeo diretas).
Tipo	Aplicativo móvel.	Aplicativo móvel.
Direcionamento	Gravada.	Gravada.
Moderação	Sem supervisão prévia, sujeita à moderação posterior.	Sem supervisão prévia, sujeita à moderação posterior.
Objetivo	Registro (audiovisual); Troca de informações.	Registro (fotográfico e audiovisual); Troca de informações.

Fonte: Os autores.

### 6.1. Mídia

No Vine o ambiente é formado primordialmente pela conjunção de textos e vídeos assíncronos e editados. Ao considerar apenas a visualização de cada vídeo como uma experiência única, é possível enquadrar o Vine em um aplicativo de conteúdo de mídia múltipla. Entretanto, se for avaliado o fluxo formado pela rolagem da tela do celular, muitas vezes frenética, a experiência midiática se amplifica a partir da colagem das várias apresentações audiovisuais em uma única peça com propriedades estéticas e narrativas próximas ao *zapping* televisivo. A oportunidade de explorar por novos canais, *hashtags* e usuários, em busca de novos vídeos, amplia ainda mais uma propriedade multimidiática da experiência e a torna dependente de uma articulação afinada entre vídeos, imagens e textos.

Já no Instagram o ambiente é formado por textos, links, fotos e vídeos assíncronos e editados, sendo esses dois últimos o tipo principal de mídia. A intenção inicial do aplicativo é a postagem de registros fotográficos de momentos de cada usuário, de forma quase que instantânea. Contudo, nem sempre o conteúdo é postado próximo ao momento do registro. Logo, considera-se a mídia assíncrona, mesmo que as postagens possam ocorrer quase que instantaneamente. As fotos e vídeos compartilhados no Instagram também passam por recortes e edições, sendo, portanto, consideradas editadas sob a ótica da taxonomia de Paul (2010).

## 6.2. Ação

Por se tratar de um aplicativo que reúne publicações audiovisuais, pode-se dizer o movimento é algo intrínseco e fundamental para construção das narrativas apresentadas nos conteúdos produzidos e apresentados no Vine, caracterizado pela presença de conteúdos dinâmicos. A condição de passividade se dá justamente pelo acionamento automático do vídeo, quando este é apresentado na tela. Entretanto, uma postura mais ativa é solicitada, na medida em que o usuário estiver explorando novos vídeos e também produzindo o seu próprio através do aplicativo.

No Instagram há características mistas quanto à ação. Assim como o Vine, movimento e dinamismo são características marcantes do aplicativo. Pode-se considerar que as fotos são conteúdo estático, mas os vídeos tratam-se de conteúdo dinâmico. Enquanto os vídeos que tocam automaticamente se relacionam de forma ativa com o usuário, a navegação na *timeline* depende da intervenção do usuário, logo, um conteúdo de ação passiva.

## 6.3. Relacionamento

No Vine os vídeos tocam automaticamente em looping. Portanto, não há possibilidade direta de manipulação sobre os conteúdos audiovisuais apresentados. Isto é, os vídeos são fixos e lineares. Essas publicações podem ser também consideradas abertas, pois permitem certo nível de engajamento, a partir das curtidas, compartilhamentos, comentários e revines. Essas formas de interação garantem um registro da audiência que, somado a contagem dos ciclos, podem caracterizar os conteúdos como calculáveis. Não há possibilidade de manipulação e edição dos vídeos já publicados, o que os tornam limitados. Apesar disso, existe a possibilidade de inserção de materiais textuais relacionados ao vídeo através dos comentários, podendo caracterizar um nível de expansibilidade.

No Instagram o relacionamento se dá de forma linear, uma vez que não há possibilidade de manipulação das fotos e vídeos já publicados. Por outro lado, há a possibilidade de se inserir novos comentários e curtidas, que ficam registrados no sistema, configurando o que Paul (2010) denomina relacionamento calculado. Apesar de haver movimento de toque na tela, através dos vídeos e da navegação, o conteúdo permanece inalterado, ou seja, fixo. Não é possível salvar ou adicionar algo ao conteúdo, o que o torna limitado. Entende-se que se trata de relacionamento customizável, pois é possível associar as publicações e interações aos usuários autores das mesmas.

## 6.4. Contexto

Todo o conteúdo do Vine centra-se no próprio ambiente do aplicativo. Os links e botões fornecidos na interface levam a caminhos que visam explorar novos vídeos, pessoas e temas, com exceção da área de produção de publicação dos vídeos. Nas descrições textuais, é comum a presença das *hashtags*, links que reúnem os conteúdos relacionados ao mesmo tema ou a mesma marcação. Nesse sentido, é possível considerar as narrativas apresentadas como hipermidiáticas. Considerando os audiovisuais como texto principal da interface, entende-se, portanto, as *hashtags* presentes na descrição como links paralelos, pois não se encontram embutidos no vídeo, mas nas descrições. São também avaliados como internos e relacionados, já que direcionam para materiais do mesmo ambiente. Por se caracterizar inicialmente por um

ambiente de roteiros narrativos de mídia múltipla, o aplicativo apresenta links suplementares e duplicativos.

A publicação e exibição de fotos e vídeos ocorre no próprio Instagram. Considera-se que a narrativa no aplicativo é hipermediática, pois os links relacionados, como hashtags, são relacionados ou relevantes para a mesma. Os links também podem ser considerados (1) paralelos, pois são disponibilizados ao lado do conteúdo principal da publicação; (2) internos, pois todos os links levam a outras páginas do aplicativo; e (3) suplementares, porque levam a publicações distintas.

### **6.5. Comunicação**

Por se caracterizar em contexto de uma rede social, o Vine permite algumas formas de engajamento com os vídeos e comunicação com seus usuários. Qualquer usuário pode curtir o vídeo, compartilhá-lo pela mesma rede ou outras redes externas e comentar sobre ele. Os tipos de interação com o vídeo se configuram basicamente em uma dinâmica de muitos-para-muitos e gravada. A publicação dos conteúdos é feita em tempo real, sem qualquer moderação. Contudo, o usuário pode denunciar um vídeo publicado para análise e, em alguns casos, pode ocorrer o descarte pelos administrados do sistema.

No Instagram a comunicação configura-se como de muitos-para-muitos, uma vez que qualquer um pode produzir e consumir conteúdo. Pode ocorrer também de um-para-um, por meio de mensagens vídeo diretas, que só podem ser vistas pelo destinatário. A comunicação ocorre por meio da timeline do meio de aplicativo móvel, com direcionamento gravado, apesar de poder passar a sensação de instantaneidade. Não há supervisão prévia, porém, o conteúdo das publicações é sujeito a denúncias e moderação posterior. O objetivo das publicações é o registro fotográfico ou audiovisual.

## **7. Discussões e Considerações Finais**

Por se tratarem de aplicativos semelhantes, grande parte dos parâmetros definidos por Paul (2010) equiparam Instagram e Vine. De fato, essas igualdades estão presentes em alguns aspectos das interfaces. Todas as publicações, por exemplo, feitas através do Instagram e do Vine possuem um formato de saída na proporção 1x1, em alusão a uma foto instantânea Polaroid.

Porém existem algumas diferenças importantes a serem consideradas. No Vine, existem condicionantes que priorizam os ciclos, limita a produção aos seis segundos e apresenta opções reduzidas de edição. Já o Instagram não possui canais, permitem filmes de maior duração e possibilitam aplicação de tratamentos mais sofisticados. Essas características invariavelmente influenciam a forma como os vídeos são produzidos, consumidos e conseqüentemente na própria narrativa.

Entretanto, muitas diferenças entre os dois aplicativos se dão justamente no uso que os usuários fazem dos mesmos. Mesmo utilizando recursos semelhantes, cada interface oferece possibilidades distintas de produção, publicação, consumo, interação e socialização. O Vine parece carregar traços mais fortes dos sites de vídeos, como o YouTube e o Vimeo. Já o Instagram apresenta características mais próximas das redes sociais, como o Facebook. Enquanto o primeiro fomenta narrativas em vídeos voltadas a canais de entretenimento (animais, arte, comédia, música e dança, etc.), o segundo

parece ser mais voltado para histórias pessoais e registro de momentos.

Nesse sentido, a categorização de Paul (2010) apresenta algumas limitações, pois não contempla algumas mudanças de paradigmas e o aparecimento de novas formas de expressão propiciada pelas emergentes plataformas de produção e compartilhamento do vídeo.

Abre-se, portanto, um espaço para novas pesquisas que envolvam o desenvolvimento de taxonomias que permitam análises mais eficientes das novas abordagens contemporâneas das narrativas audiovisuais digitais.

### Referências

- APPLE INC. (Org.). **Vine**. 2014. Disponível em:  
<<https://itunes.apple.com/us/app/vine/id592447445>>. Acesso em: 12 fev. 2015.
- APPLE INC. (Org.). **Instagram**. 2014. Disponível em:  
<<https://itunes.apple.com/us/app/instagram/id389801252>>. Acesso em: 12 fev. 2015.
- BURGESS, J; GREEN, J. **YouTube e a Revolução Digital**. São Paulo: Aleph, 2009.
- DAVIES, R. **Digital intimacies: aesthetic and affective strategies in the production and use of online video**. In: GRAINGE, P. (Ed.), *Ephemeral Media*, London: BFI, 2011, p. 214-227.
- DOVEY, J. **Time slice: web drama and the attention economy**. In: GRAINGE, P. (Ed.), *Ephemeral Media*, London: BFI, 2011, p. 138-155.
- JENKINS, H; FORD, S; GREEN, J. **Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture**. New York: New York University Press, 2013.
- MILLER, Nancy. **Minifesto for a New Age**. 2007. Disponível em:  
<<http://archive.wired.com/wired/archive/15.03/snackminifesto.html>>. Acesso em: 8 jan. 2015.
- MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Unesp, 2003.
- NEVES, Sheron. **O vine e o diálogo audiovisual na cultura participativa**. Jornada Internacional Geminis (jig 2014): *Entretenimento Transmídia*, São Carlos, v. 5, n. 2, p.19-31, 2014. Disponível em:  
<<http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/202>>. Acesso em: 8 jan. 2015.
- PAUL, Nora. Elementos das narrativas digitais. In: FERRARI, Pollyana. **Hipertexto e hipermídia. As novas ferramentas da comunicação digital**. São Paulo: Contexto, 2010.
- PRIMO, Alex; RECUERO, Raquel da Cunha. **A terceira geração da hipertextualidade: cooperação e conflito na escrita coletiva de hipertextos com links multidirecionais**. *Líbero (FACASPER)*, v. IX, p. 83-93, 2006.
- SANTAELLA, Lucia. **Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação**. São Paulo: Paulus, 2013.
- TOFFLER, Alvin. **The Third Wave: The Classic Study of Tomorrow**. Nova York: Bantam, 1980.