

Denis Porto Renó

Cinema documental interativo e linguagens audiovisuais participativas: como produzir



Colección Cuadernos Artesanos de Latina / **09**



Revista
Latina
de Comunicación Social



Denis Porto Renó

Cinema documental interactivo e linguagens audiovisuais participativas: como produzir

Colección Cuadernos Artesanos de Latina / **09**



Revista
Latina
de Comunicación Social



9º - Cinema documental interactivo e linguagens audiovisuais participativas:
como produzir

Denis Porto Renó | Precio social: 6 €

ISBN – 10: 84-939337-2-4

ISBN – 13: 978-84-939337-2-2

Editora: Concha Mateos (URJC)

Diseño: Juan Manuel Álvarez

Ilustración de portada: fragmento del cuadro *Tauromaquia* (1954),
de José Dámaso.

Imprime y **distribuye**: F. Drago. Andocopias S.L.

c/ La Hornera, 41. La Laguna. Tenerife.

Teléfono: 922 250 554 | fotocopiasdrago@telefonica.net

Edita: Sociedad Latina de Comunicación Social – edición no venal

- La Laguna (Tenerife), 2011 – Creative Commons *

(<http://www.revistalatinacs.org/edita.html>)

(<http://www.revistalatinacs.org/067/cuadernos/artesanos.html>)

ISBN – 13: 978-84-939337-2-2

ISBN – 10: 84-939337-2-4

D.L.: TF-1.034-2011

*Queda expresamente autorizada la reproducción total o parcial de los textos publicados en este libro, en cualquier formato o soporte imaginables, salvo por explícita voluntad en contra del autor o autora o en caso de ediciones con ánimo de lucro. Las publicaciones donde se incluyan textos de esta publicación serán ediciones no comerciales y han de estar igualmente acogidas a Creative Commons. Harán constar esta licencia y el carácter no venal de la publicación.

Denis Porto Renó

Cinema documental interativo e linguagens audiovisuais participativas: como produzir

Colección Cuadernos Artesanos de Latina / **09**



Revista
Latina
de Comunicación Social



Para Luciana, Pedro, Julia e Melissa:
os amores da minha vida.

Montaje es la fuerza creadora de la realidad filmica. La materia del realizador no se compone de desarrollos reales, sino de trozos de película en los que s reprodujo un Espacio y Tiempo. (...) Puede ser hecho de distintas maneras, pues el Montaje es el punto culminante del trabajo del creador.

Vsevolod Pudovkin

Cinema documental interativo e linguagens audiovisuais participativas: como produzir

Sumário

Prefácio.....	6
Introdução.....	9
Capítulo I - Base	15
1.1. Sobre a pós-modernidade.....	15
1.2. Olhares teórico-epistemológicos.....	20
1.3. Definições fundamentais	31
Capítulo II - Símbolo	37
2.1 A linguagem audiovisual.....	37
2.2. Dialogismo e intertextualidade	40
2.3. O algoritmo como tarefa de linguagem interativa	41
Capítulo III - Fundamentos.....	44
3.1. Os primeiros traços de montagem.....	45
3.2. As idéias da escola russa	46
3.3. A montagem no mundo digital.....	51
Capítulo IV - Participação	57
4.1. As narrativas hipertextuais e hipermidiáticas	57
4.2. Interatividade.....	59
4.3. As novas linguagens.....	63
4.4. Autoria e coautoria	65
Capítulo V - Interativo.....	71
5.1. Experiências e problemas.....	71
5.2. A interatividade na montagem audiovisual.....	74
5.3. Desafios para o cinema interativo	78
Capítulo VI - Fazer	81
6.1. Princípios e métodos	81
6.2. Estrutura de produção.....	84
6.3. Características do roteiro.....	86
6.4. Cuidados necessários.....	94
6.5. Ambientes para exibição	94
6.6. Estética sugerida para ambientes multimídia.....	96
6.7. Mobilidade: novos desafios.....	97
Considerações.....	99
Referências	104
Tabela 1 - Tipos e níveis de interatividade-----	62
Figura 1 – Modelo de fluxograma Algorítmico Circular Rizomático -----	86

Prefácio

Estamos diante de um livro magnífico, fruto de uma reflexão sábia e intensa, como são as duas entre tantas outras virtudes do autor. O pesquisador e professor Denis Porto Renó brinda a sociedade, especialmente pesquisadores, professores e estudantes, com *Cinema Documental Interativo e Linguagens Audiovisuais Participativas: como produzir*, uma reflexão sobre a realidade tecnológica e artística no âmbito das produções audiovisuais ou cinematográficas interativas para micro e pequenas telas.

Como se não bastasse o ineditismo e a urgência do tema, dada a contínua evolução tecnológica e convergente dos processos comunicacionais, trata o tema de modo coerentemente didático, atingindo o maior espectro possível de leitores: tanto quem está começando a conhecer a área quanto quem já é um usuário e/ou teórico da área tem aqui a oportunidade de contar com muitos esclarecimentos apresentados por uma visão lúcida, inteligente e desafiadora.

O autor, com este livro propõe uma questão central de extrema importância e somente agora discutida: a possibilidade de a experiência do espectador/usuário enquanto assiste à obra ser semelhante à de um editor de um audiovisual, e vice-versa. Também temos com este livro a ocasião de analisar a teoria -desde processos interativos até a construção de novas experiências através da edição- e a prática de assuntos de montagem audiovisual cinematográfica até conhecer os seus resultados interativos. É nesse sentido que nos leva a conhecer sua proposta de uma modalidade de documentário interativo que leva em conta os novos modos de projeção e interatividade presentes na telefonia móvel e na televisão digital, além de propor um produto para ser aplicado nessas instâncias.

Denis Renó desenvolve suas reflexões no domínio teórico da pós-modernidade, apoiando-se nos autores que discutem a sociedade em si e seu comportamento comunicacional contemporâneos. Em plena sintonia com essa postura o autor prossegue com uma extraordinária proposição de resgatar o conceito de algoritmo para propor uma teoria da linguagem do audiovisual interativo. Com efeito, descreve a necessidade de um estudo teórico sistematizado da montagem, desde a escola russa até os mais recentes conceitos da montagem na esfera digital. E, em correspondência à sua busca integradora teórica, apresenta um detalhado estudo da interatividade e seus congêneres, tais como: hipertexto, hipermídia e navegabilidade, entre outros. A soma de tais discussões só poderia abrir

campo para a preponderante reflexão do livro: as experiências e problemas interatividade em relação ao desenvolvimento do audiovisual digitalmente expandido e a sua superação estética. Assim, o livro atinge o seu ápice ao apresentar um exemplo de uma estrutura em fluxograma circular rizomático para o audiovisual interativo. Por fim, o autor traça um plano conclusivo de avaliação desse procedimento encontrando a sua viabilidade principalmente por permitir ao espectador/usuário uma experiência excepcional e particular.

Há que se ressaltar o imperativo de publicações dessa qualidade em que os conceitos não são meramente colecionados e não integrado. O livro de Denis Renó ainda acrescenta uma proposta ainda que revolucionária extremamente exequível o que faz dele uma publicação muitíssimo bem-vinda e necessária. Sendo assim, é seguro que o leitor terá o melhor proveito ao fruir por essa obra, esplendidamente escrita e brilhantemente engendrada.

Vicente Gosciola

Introdução

As novas tecnologias têm possibilitado ao mercado audiovisual o seu franco desenvolvimento, em todos os gêneros. O baixo custo e as facilidades de produção aliados aos resultados finais apresentados alavancaram a produção do setor, que oferece produções finalizadas, e muitas vezes captadas, em sistema digital, contrapondo, assim, a quase inviabilidade econômica de se produzir uma obra em película, atualmente. Mas todo esse desenvolvimento encontra uma lacuna tecnológica, aparentemente tecnocêntrica [1], relacionada ao audiovisual interativo, ou às narrativas que possibilitam ao espectador uma participação na obra apresentada.

Este processo mutante é mais amplo, pois o espectador também sofreu mudanças. Agora ele pode ser chamado de espectador/usuário, porque está propenso a “navegar” pelas tecnologias oferecidas. Mas o audiovisual ainda não possibilita essa atuação, tanto no campo da linguagem com no da tecnologia. Tal situação irá se intensificar em breve, com a implantação efetiva dos sistemas de televisão digital, que prometem diversas inovações, dentre elas a interatividade. Qual será a possibilidade de se interagir no audiovisual quando este estiver sendo reproduzido na TV digital? Ainda não está definida a linguagem de produção que oferecerá tais recursos participativos. Apesar dos diversos pólos de investimento de conteúdo promovidos pelo Ministério das Comunicações do Governo do Brasil nos últimos anos, ainda não se chegou a um resultado animador. O mesmo ocorre em outros países, onde, em alguns casos, o investimento em pesquisas existe a um tempo maior. Um dos motivos que impossibilitam esse desenvolvimento, atualmente, é a tecnologia de software e de hardware. Entretanto, a solução para o audiovisual interativo, ou a sinalização para um novo caminho, pode estar na narrativa, na linguagem, e não somente na tecnologia. Desprendimento do tecnocentrismo, onde a tecnologia é o suficiente para a maioria das inovações, se faz necessário. Neste momento, passa-se a valorizar mais a capacidade e a participação humana no processo cinematográfico, realizado pelo homem desde sua invenção no século XIX.

Este livro apresenta soluções para o audiovisual interativo. Para isso, proponho que uma linguagem apoiada nos conceitos de montagem

¹ Tecnocentrismo é o termo popularmente utilizado àquelas atitudes que valorizam demasiadamente a capacidade da tecnologia, considerando-a, em certos casos, como a capaz de saltar a humanidade, por si só, esquecendo-se do poder humano por trás destes artifícios.

audiovisual pode proporcionar resultados participativos, servindo de base para uma proposta de produção de conteúdo audiovisual interativo.

A montagem cinematográfica, cujo significado hoje se amplia para montagem audiovisual, apesar de atualmente aceita por cineastas e acadêmicos, sofreu relativas críticas de correntes contrárias, quando os russos, representados fundamentalmente por Pudovkin e Eisenstein, propuseram tal procedimento narrativo. Segundo Xavier (2005, p.79), Bazin, em crítica aos russos (Eisenstein e Pudovkin), minimiza o papel da montagem na realização cinematográfica, em defesa de um cinema contínuo, sem cortes. Ao mesmo tempo, Pudovkin (2005, p.71) defende a montagem como técnica necessária para criar o filme por meio de imagens expressivas, construindo, assim, uma narrativa. Além disso, o conceito de montagem, semelhante ao do hipertexto, recebe aceitação de algumas pesquisas, como as desenvolvidas por Adrian Miles (2005), na Austrália, o que amplia a possibilidade de conceitos interativos.

A análise de um tema historicamente discutido na produção audiovisual mesclado com resultados característicos na Internet (que vive momentos de vanguarda dentro da academia) pode significar para alguns ir contra o romantismo secular da produção cinematográfica. Tal sentimento é defensor da sobrevivência da película como única plataforma de captação de cenas e do projetor em tela grande como ferramenta de exibição, apesar de também aceitar a, um dia revolucionária, narrativa da montagem russa.

Para tanto, apresento este livro, que apoio numa análise teórica e prática de um modo de montagem audiovisual cinematográfica e seus resultados interativos. De acordo com pesquisas existentes sobre audiovisual interativo (Lunenfeld, 2005), um dos grandes obstáculos dentro dessa temática tem sido encontrar condições tecnológicas e narrativas que possibilitem ao usuário uma participação de fato, proporcionando, assim, novas experiências em diferentes situações. As diversas tentativas de solucionar tais problemas têm-se deparado com limitações tecnológicas, sempre relacionadas à possibilidade de participação na condução do filme já produzido, especialmente na decisão sobre os caminhos a serem seguidos nos momentos em que as produções encontram os nós neurais da narrativa. Além disso, o sistema de telefonia móvel está cada vez mais aberto às exibições de vídeos e a estrutura de linguagem interativa já é realidade nestes ambientes comunicacionais.

Busquei descobrir, ao término desta pesquisa, respostas a questionamentos básicos: já é possível propor uma produção audiovisual interativa, que proporcione, segundo conceitos de Cameron (*apud* Shaw,

2005, p.372), novas experiências e diferentes vivências? Quais são as formas de se obter tais resultados? Da mesma forma, apresento um formato que possibilita uma produção audiovisual interativa que contemple as possibilidades de exibição presentes nos novos ambientes, como a telefonia móvel e a televisão digital, que trazem como promessa básica a interatividade, apesar de ainda não possuir definições de formatos que atendam tais parâmetros.

Estudei e desenvolvi uma linguagem de produção audiovisual que possibilitasse a existência de um formato audiovisual interativo. Também busquei, desde o princípio, um produto final que servisse de conteúdo para televisão digital, para computadores conectados à Internet e para a telefonia móvel, proporcionando à sétima arte sua inserção nos ambientes comunicacionais existentes na pós-modernidade, atendendo, assim, às expectativas dos pós-humanos [2], referentes à participação. Por fim, propus uma linguagem de produção para o audiovisual interativo que atendesse às expectativas tecnológicas, cognitivas e estruturais dos usuários atuais. Vale ressaltar que este formato não é substituto do cinema tradicional. Esta é apenas uma opção de linguagem audiovisual, destinado aos que desejam participar de uma obra interativa como coautor, e não a única. A arte possui diversidade de linguagens, e este formato artístico apresentado neste livro é uma nova estética, oriunda do advento digital, como defende La Ferla (2007), ao invés de substituir a arte existente. Novas formas de linguagem surgiram na história da humanidade, o que não significou o fim de estéticas anteriores.

Dentro dos objetivos específicos, apresento diferentes teorias sobre processos interativos e a construção de novas experiências através da montagem audiovisual para, com isso, compreender o que possa significar interatividade. Também faz parte dos objetivos desta obra comparar as teorias sobre montagem cinematográfica com os conceitos referentes ao hipertexto como agentes de construção de contextos e hipercontextos narrativos, por acreditar que o conceito de organização de fragmentos, presente na montagem audiovisual e também encontrado na linguagem hipertextual, possa ser a solução para o audiovisual interativo hoje.

Este livro justifica-se numa realidade tecnológica e artística vivida atualmente. Os produtos audiovisuais cinematográficos para micro e pequenas telas ainda não possuem um formato que atenda às exigências do usuário da Internet com características participativas, que hoje são supridas

² O termo pós-humano é apresentado por Santaella (2007) para denominar o grupo social que vive na pós-modernidade, e a ela adapta seus hábitos coletivos.

com a adoção de vídeos de curta duração pelos sites de reprodução audiovisual (Renó, 2006-a). Ao mesmo tempo, questões tecnológicas ainda limitam a presença de tal modalidade da comunicação.

A convergência midiática, por sua vez, tem provocado o surgimento de novos ambientes comunicacionais e, conseqüentemente, de novos formatos de produção. Um dos ambientes colaboradores desse fenômeno é a Internet, que dedica espaço à arte em seu conteúdo, inclusive obras audiovisuais, tanto em computadores quanto na telefonia celular e, em breve, na televisão digital. Porém, ainda se desconhece um formato que solucione os problemas com relação aos processos de linguagem interativa exigidos pelos usuários pertencentes à pós-modernidade (Bauman, 2001).

O tema desenvolvido no livro defende que os procedimentos da montagem audiovisual proporcionam ao seu montador experiências interativas, como ocorre em um processo de leitura em estruturas hipertextuais que geram produção de textos colaborativos, o que sinaliza a possibilidade de se definir uma linguagem que proporcione a participação do espectador/usuário por meio do conceito de montagem audiovisual, invenção no século XIX, hipótese central da obra.

Corroborando com essas novas realidades, reforça-se cada vez mais a necessidade da utilização dos novos meios nos processos educacionais, com o crescente advento da educação a distância e a adoção de ferramentas multimídias e virtuais nestes processos. O formato proposto pode ser aplicado na produção de obras dos gêneros ficção e documentário.

Durante a leitura, são apresentadas discussões fundamentais para compreender o tema. Ao todo, são oferecidos sete capítulos, distribuídos de acordo com a hierarquia de leitura e desenvolvimento.

O primeiro capítulo, seguinte à introdução, refere-se a discussões fundamentais, como a pós-modernidade, com apoio às idéias de Bauman, Santaella, McLuhan, Wiener e Manovich, especialmente. A importância desse capítulo, denominado como Base por sua importância na obra, é discutir a sociedade em si e seu comportamento comunicacional, para chegarmos às necessidades estruturais da linguagem nos dias de hoje.

Em seguida, discutimos as principais idéias adotadas na obra para o desenvolvimento da mesma. Trata-se uma revisão bibliográfica, ponto de partida para pensar o tema em si. Foram essas idéias, discutidas no subcapítulo em questão, que estimularam e inspiraram a produção deste livro. No mesmo teor informativo, apresento os parâmetros adotados pelo livro, por meio das conceituações adotadas. É provável que por uma discordância entre linhas teóricas sejam encontradas conceituações diferentes das

adotadas na obra, o que não inviabiliza as apresentadas neste sub-capítulo. A discordância de conceitos é comum no campo da ciência, pois nela não existe verdade absoluta. Contudo, as adoções conceituais presentes nesta obra são provenientes de teóricos expressivos no campo da comunicação.

No segundo capítulo, Símbolo, desta vez relacionado à linguagem, iniciando o tema com questões sobre a linguagem audiovisual. Nesse sub-capítulo, são apresentados conceitos que defendem a existência de uma linguagem específica para o audiovisual. Vale ressaltar que linguagem não se limita somente à junção de letras, mas a todo processo comunicacional. Língua é o código lingüístico adotado por um grupo, e linguagem é o conjunto de signos adotados por um processo comunicacional. Além dessa discussão, apresento, como temática, o dialogismo e a intertextualidade, que reforçam a existência de uma linguagem audiovisual, esta com estruturas fracionadas e interligadas entre si, construindo, inclusive, uma importante discussão sobre a inter-relação entre “textos” num processo comunicacional. Por fim, apresento discussões sobre algoritmo como tarefa de linguagem interativa, com destaque para definições sobre algoritmo e sua relação com a comunicação, discussão fundamental para a obra, pois no final, quando apresento a proposta de uma linguagem para o audiovisual interativo, resgato o termo algoritmo. Faz-se necessário conhecer ao menos a existência deste termo, relacionando à linguagem.

O terceiro capítulo, Fundamentos, apresenta a montagem e suas necessárias e relevantes discussões para o livro. Este capítulo é fundamental, pois é com base nesses conceitos que a proposta foi desenvolvida. Para isso, abordo os primeiros traços de montagem, que apresentam um resgate histórico desse método de trabalho e de construção narrativa com fragmentos de produtos audiovisuais. Neste momento, informações importantes são apresentadas para a compreensão do tema discutido. Em seguida, apresento as idéias da escola russa, pois a montagem adotada é a proposta por essa escola em especial. Para isso, são apresentadas não somente informações históricas sobre esta escola, mas também conceitos apresentados e defendidos por teóricos como Pudovkin e Eisenstein. Também sobre o tema montagem, apresento conceitos de montagem no mundo digital, tendo em vista sua relação com o audiovisual interativo proposto pela obra.

Intitulado como Participação, o quarto capítulo do livro aborda a mão dupla da interatividade. Inicialmente, abordo as narrativas hipertextuais e hipermidiáticas, numa discussão sobre a história de hipertexto e hipermídia, assim como suas definições. Com isso, o livro resgata conceitos

fundamentais para o estudo, pois é com base nessas narrativas hipertextuais e hipermediáticas que a proposta para o audiovisual interativo foi construída. Mas, para complementar a contextualização do tema, tornou-se necessário abordar a interatividade, apresentando conceitos desse processo comunicacional e cognitivo em que o espectador interage com o conteúdo, num processo que pode ser definido como atividade entre o homem e a máquina, chegando a novas experiências após seguir por novos caminhos. Na seqüência, apresento uma discussão sobre as novas linguagens, trazendo à discussão as formas comunicacionais contemporâneas, em especial as que oferecem navegabilidade. Para isso, são adotadas informações históricas e atuais dos estudos da comunicação. Porém, tais discussões devem ser finalizadas com uma reflexão sobre autoria e coautoria, o que abre outra discussão para um assunto fundamental no campo da comunicação no ciberespaço: responder quem é o autor de uma mensagem interativa. É fundamental discutir sobre isso, pois a partir da proposta de um produto audiovisual interativo o autor deixa de ser único, passando a conviver com coautores em sua obra.

O quinto capítulo, Interativo, oferece uma das mais importantes discussões, pois apresenta o objeto deste livro. Seu conteúdo discute sobre experiências e problemas do audiovisual interativo. Nesse momento, apresento um histórico sobre as diversas tentativas de se desenvolver, por meio de estudos e experimentos, uma realidade para a produção audiovisual interativa. Com isso, o leitor ganha condições para compreender o que já foi realizado, com ou sem êxito, no campo do desenvolvimento do audiovisual digitalmente expandido, outro termo para definir o audiovisual interativo, assim como a interatividade na montagem audiovisual, onde são apresentados conceitos que reforçam a existência de interatividade no processo de montagem audiovisual, ou seja, há uma possibilidade de criar, através de novos caminhos, novas experiências. Apresento, em seguida, os desafios para o audiovisual interativo, que apresenta as dificuldades a serem superadas pela estética proposta. Trata-se de uma documentação dos obstáculos a serem ultrapassados no resultado final.

O sexto capítulo, Fazer, apresenta a proposta de desenvolvimento do audiovisual interativo, com base nos resultados obtidos em todos os processos da pesquisa. Trata-se do papel principal deste livro. Início com a discussão sobre princípios e métodos, em que são apresentados os parâmetros para o formato estético proposto. Para isso, detalho a estrutura de produção, assim como seus procedimentos, que tem como base o modelo de algoritmo fluxograma circular rizomático, e como ele funciona

na concepção da obra. Tal estrutura define uma forma peculiar de produzir o roteiro da obra, assim como seus cuidados necessários e os ambientes ideais para exibição e a estética sugerida para ambientes multimídia. Apresento os formatos estéticos que devem ser considerados na produção de uma obra interativa, com base nas limitações tecnológicas e de cognição por parte do espectador/usuário. Também proponho um desafio para novas pesquisas: o de desenvolver conteúdos audiovisuais interativos totalmente a partir de telefones celulares e para exibição em telefones celulares, algo que já se demonstra viável, mas ainda não disponível, de fato.

Por fim, o livro apresenta, no capítulo Considerações, os resultados obtidos e analisados após todo o período de estudo. Nesse momento, são oferecidos os olhares finais sobre a pesquisa, que conseguiu viabilizar um formato de audiovisual interativo com o qual seja possível produzir e exibir, tornando a experiência do espectador única e particular.

A partir desta obra, posso vislumbrar que o cinema interativo não é mais um *hype* que não deu certo. Ele deu certo. E poderá dar ainda mais certo, se novos produtores, pesquisadores ou mesmo amantes do audiovisual tentarem descobrir novas linguagens que ofereçam a participação.



Base

Este capítulo apresenta os conceitos e parâmetros adotados no livro, assim como os métodos de desenvolvimento do mesmo. Trata-se de uma fundamental discussão, pois, a partir desses parâmetros, torna-se possível compreender os objetivos do estudo e as formas de seu desenvolvimento.

1.1. Sobre a pós-modernidade

O mundo vem sofrendo modificações substanciais desde algumas décadas até os dias atuais. O que era considerado espaço exigia uma delimitação física, visível ou não, mas de forma existencialista. Com as mudanças, o que era delimitado passou a ser virtual, apenas imaginável, discutido. Esse espaço imaginário recebeu o nome de ciberespaço, algo ainda estudado, mas com uma definição praticamente consolidada.

O surgimento do ciberespaço deu origem a uma nova fase vivida pela sociedade: a pós-modernidade. Trata-se de uma fase presente dentro de outra fase, antecessora, a modernidade. A diferença entre as duas está na estrutura.

Os primeiros conceitos que projetavam a leitura social para a pós-modernidade, definida por Bauman (2001) como modernidade líquida, foram declarados por McLuhan (2005, p.12) [³], ainda de forma singela e descompromissada com o que viria a ser uma nova fase. Dizia ele, numa leitura daquele tempo, que “hoje, as tecnologias e seus ambientes conseqüentes se sucedem com tal rapidez que um ambiente já nos prepara para o próximo. As tecnologias começam a desempenhar a função da arte, tornando-nos conscientes das conseqüências psíquicas e sociais da tecnologia”. E complementava:

Nós estamos entrando na nova era da educação, que passa a ser programada no sentido da descoberta, mais do que no sentido da instrução. Na medida em que os meios de alimentação de dados aumentam, assim deve aumentar a necessidade de introvisão e de reconhecimento de estruturas. (McLuhan, 2005, p.13)

³ A data desta obra refere-se à edição póstuma adotada por este trabalho. Sua publicação original foi em 1964.

As idéias de McLuhan abriram discussões sobre essa nova fase na qual a participação da energia elétrica, da comunicação eletrônica e, posteriormente, a digital, transformaram-se em agentes mutantes de comportamentos sociais, assim como as formas de comunicação entre os componentes da sociedade. Porém, as idéias de McLuhan, para Vilches (2003, p.69) merecem uma análise com relação ao seu claro posicionamento entre o pós-moderno e o neocrítico. Para ele:

O pensamento de McLuhan, no debate sobre os meios e a realidade, parece navegar em dois mares. O debate entre pós-modernos e neocríticos está aberto e posto no terreno dos novos meios, e não como debate epistemológico. Portanto, é mais político que teórico, mais midiológico que acadêmico.

A primeira leitura de McLuhan (2005) sobre essas diferenças foi marcada pela teoria dos meios quentes e frios. Para o autor, o meio quente oferecia o prolongamento de um de nossos sentidos, como a visão ou a audição, enquanto os meios frios não ofereciam esse prolongamento, limitando-se à baixa resolução dos mesmos. Para ele, os ambientes comunicacionais dividiam-se em quentes e frios.

Há um princípio básico pelo qual se pode distinguir um meio quente, como o rádio, de um meio frio, como o telefone, ou um meio quente, como o cinema, de um meio frio, como a televisão. Um meio quente é aquele que prolonga um único de nossos sentidos e em “alta definição”. Alta definição se refere a um estado de alta saturação de dados. (...) A fala é um meio frio de baixa definição, porque muito pouco é fornecido e muita coisa deve ser preenchida pelo ouvinte. De outro lado, os meios quentes não deixam muita coisa a ser preenchida ou completada pela audiência. (McLuhan, 2005, p.39)

Para ele, que analisava somente esses recursos comunicacionais e ainda não era vislumbrada a Internet, e muito menos a Internet 2.0, em que a interatividade comunicacional é multimidiática, essas características já justificavam o surgimento de uma nova fase social. E ampliou os indícios do surgimento de uma nova fase social ao defender os conceitos da aldeia global, onde as pessoas podiam se comunicar com rapidez,

independentemente das questões espaciais que a separavam (McLuhan, 2005).

A proposta de existência da pós-modernidade ganha força por Bauman (2001, p.31), o qual define essa fase como sociedade da modernidade líquida ou fluída. Para ele, uma das características marcantes desta fase é a falta de estrutura espacial, ou seja, a questão espacial já não tem tanta importância. E define:

Enquanto os sólidos têm dimensões espaciais claras, mas neutralizam o impacto e, portanto, diminuem a significação do tempo (resistem efetivamente a seu fluxo ou o tornam irrelevante), os fluidos não se atêm muito a qualquer forma e estão constantemente prontos (e propensos) a mudá-la; assim, para eles, o que conta é o tempo mais do que o espaço que lhes toca ocupar; espaço que, afinal, preenchem apenas “por um momento”. (Bauman, 2001, p.8)

O autor justifica, em seguida, o motivo da escolha da idéia de líquido ou fluído como peças fundamentais para a leitura da pós-modernidade. Segundo Bauman (2001, p.9), “essas são as razões para considerar ‘fluidez’ ou ‘liquidez’ como metáforas adequadas quando queremos captar a natureza da presente fase, nova de muitas maneiras, na história da modernidade”.

Mas a concepção de uma solidez é questionada mesmo na modernidade chamada por Bauman de sólida. A diferença é que nela, apesar de sua também “transitoriedade”, os ambientes espaciais solidificam sua condição. Os hábitos sofreram liquidez, mas a estrutura era sólida. Como defende Baudelaire (2007, p.26), “a modernidade é o transitório, o efêmero, o contingente, é a metade da arte, sendo a outra metade o eterno e o imutável. (...) Não temos o direito de desprezar ou de prescindir desse elemento transitório, fugido, cujas metamorfoses são tão freqüentes”. Porém, essas metamorfoses limitavam-se aos próximos atos, ao invés de uma reestruturação presente na pós-modernidade, em que os ambientes também são líquidos.

As idéias dessa modernidade líquida seguem além de uma desnecessária condição espacial, geográfica. Para o autor, essa nova condição promove uma exigência maior de liberdade, uma mutação dos meios quentes propostos por McLuhan (2005). Agora, o receptor/usuário também é agente, e não aceita as limitações estruturais apresentadas pelos

meios quentes conceituados por McLuhan. Bauman também discute isso quando defende a existência da pós-modernidade, que ele define como modernidade fluida.

Seria imprudente negar, ou mesmo subestimar, a profunda mudança que o advento da “modernidade fluida” produziu na condição humana. O fato de que a estrutura sistêmica seja remota e inalcançável, aliado ao estado fluido e não-estruturado do cenário imediato da política-vida, muda aquela condição de um modo radical e requer que repensemos os velhos conceitos que costumavam cercar suas narrativas. (Bauman, 2001, p. 15)

O autor apresenta uma releitura dos conceitos sociais defendidos por McLuhan quanto à aldeia global. Esse desprendimento entre o espaço e o tempo, assim como a liberdade de ação, a individualidade, provocou uma reformulação estrutural nas ditas aldeias de McLuhan, revisitadas por ele mesmo no final de sua vida.

Não se engane: agora, como antes – tanto no estágio leve e fluido da modernidade quanto no sólido e pesado -, a individualização é uma fatalidade, não uma escolha. Na terra da liberdade individual de escolher, a opção de escapar à individualização e de se recusar a participar do jogo da individualização está decididamente fora da jogada. (Bauman, 2001, p.43)

A discussão sobre o pós-modernismo é reforçada com Santaella (2007). Para ela, que compartilha conceitos com Bauman (2001), mais do que a mudança do pós-modernismo, modificou-se também o ser humano, que a autora apresenta como pós-humano. Para ela, as mudanças fazem parte da pós-modernidade.

A expressão “pós-humano” tem uma genealogia, como, de resto, também a possuem quaisquer outras expressões que se tornam medas correntes em discussões intelectuais e em matérias jornalísticas de divulgação. Parece evidente que um rastreamento da genealogia do pós-humano deve começar pelo exame histórico do surgimento do prefixo “pós”. Desde os anos 1960, e cada vez mais freqüentemente até a explosão de seu uso nos anos 1980, esse

prefixo foi anteposto aos substantivos “moderno”, “modernismo” e “modernidade”. (Santaella, 2007, p.33)

Essa mutação justifica as críticas proferidas tanto por Lyotard, em seu livro “A modernidade – um projeto inacabado” como para Santos (1999), para quem o século XX foi o século das promessas não cumpridas. Mas é importante ressaltar que Santaella não considera pós-humano sinônimo de pós-moderno, apesar de reconhecer uma relação entre eles. Segundo ela, “é importante dizer, retomando idéias desenvolvidas no capítulo 1, que não tomo a cultura pós-moderna e a cultura pós-humana como sinônimas” (Santaella, 2007, p.67). A cultura pós-moderna, segundo a autora, refere-se à estrutura oferecida no momento contemporâneo, enquanto a cultura pós-humana é como a sociedade vive na cultura pós-moderna.

O audiovisual interativo é uma promessa de produto pós-moderno. Através deste tipo de produto desenvolve-se a liberdade de escolha, de definição dos caminhos seguidos e da narrativa proposta na obra. O desafio está em desenvolver uma narrativa de acordo com as compreensões particulares. É uma obra particular, individual, construída sobre um arsenal de banco de dados previamente produzidos pelo diretor da mesma, mas com novos caminhos narrativos, definidos pelo espectador.

Este livro tem uma posição teórico-epistemológica coerente com as características da pós-modernidade, ou seja, ela é líquida. Apoio o estudo em conceitos de Marshall McLuhan, que não se enquadram exatamente em nenhuma das correntes, como aponta Dalla Costa, Machado & Siqueira (2006, p.75). Mas pode-se considerar que este estudo apóia-se nas teorias do presente, apresentadas por Manovich (2005, p.49-51) como os estudos baseados em linguagens e ambientes digitais, onde a interface participa juntamente com a linguagem na definição dos processos comunicacionais em que ocorre a participação direta do usuário, não mais receptor, mas participante ativo, de acordo com as características presentes na sociedade pós-modernas. Características que direcionam os esforços aos estudos da linguagem, e não somente aos dos processos ou das estruturas, como declara Santaella (2007, p.33) com relação a Lyotard, que “colocou ênfase no mundo da linguagem. O pós-moderno pode ser representado como jogos de linguagem. Falar é participar em um jogo cujo alvo está na criação de novos e voláteis laços sociais”. Uma linguagem definida por Manovich (2007, p.50) como “um termo global para referir-me a uma diversidade de convenções que utilizam os programadores dos objetos dos novos meios para organizar os dados e estruturar a experiência do usuário”. O autor

observa que os novos processos de linguagem baseiam-se em operações interativas entre o homem com a máquina ou o homem com o próprio homem. Esses processos proporcionam resultados interativos e são realizados em interfaces modulares, não-lineares, como é visto em obras cinematográficas. Para isso, o autor apresenta uma constante relação entre as interfaces interativas e a obra “o homem com a câmera”, do cineasta russo Dziga Vertov [4], considerado um dos marcos do conceito de montagem cinematográfica.

1.2. Olhares teórico-epistemológicos

As definições sobre as estruturas líquidas da pós-modernidade parecem óbvias para os que nasceram na geração multimídia. E de fato são, pois essas pessoas desconhecem o espaço sem a cibercomunicação, e nem viveram a fase anterior, a modernidade, quando o ciberespaço para a sociedade não existia além da ficção. Para isso, utilizam-se os conceitos de Vilches (2003, p.133), para quem:

Não se trata apenas das tecnologias da computação, mas desse novo espaço social da comunicação e das narrações que uma parte da literatura ensaística e da ficção chamou de ciberespaço. É o espaço social formado por sujeitos interconectados que constituem uma nova fronteira da comunicação e do real, e que se expressam por meio de figuras e imagens retóricas provenientes da literatura pós-moderna e das ciências da vida.

Lorenzo Vilches apresenta um olhar que relaciona diretamente o ciberespaço com pós-modernidade.

A busca incessante do homem pela superação fez com que um novo ambiente de comunicação surgisse. Um meio em que a rapidez nas mensagens, a dupla, tripla e, muitas vezes, polidireção serviriam a humanidade de uma estrutura mais rápida, avançada e eficaz de envio e recepção de informações e dados. Um espaço em que a realidade tomou uma dimensão maior do que ela mesma, quando o real tornou-se possível em tudo o que estivesse dentro das limitações tecnológicas e da crescente necessidade humana, como declara Vilches (2001)

⁴ O russo Dziga Vertov produziu o documentário “O homem com a câmera” em 1929. A obra é considerada um marco na história do cinema pelas diversas formas adotadas de montagem, tanto externamente quanto no interior da cena, algo limitado para a tecnologia da época.

O ciberespaço é fruto do desejo e do sonho humano. Quando se pensava em ficção científica, em tele-transporte, em comunicação audiovisual em tempo real de dentro da própria casa o homem já expunha suas aspirações, seus maiores desejos. Filmes como “2001: uma odisséia no espaço” [5] mostram de forma clara o que o homem esperava - e ainda espera – o uso da evolução tecnológica. E tudo isso nos mostra que ainda teremos muito o que descobrir desse novo espaço de vida, desse campo virtual.

Percebem-se dificuldades atuais de se compreender o que é o ciberespaço, um mundo novo, virtual, hiper-real, em que se está embrenhado todos os dias. Uma viagem aparentemente sem fim por fios condutores, ondas provenientes das teorias de Hertz e Maxwell, presentes na comunicação *wireless*. Um mundo novo e aparentemente semelhante aos já existentes e presentes no cotidiano. Mas de que forma o receptor decodifica as informações binárias que navegam por esse emaranhado de circuitos e sinais que formam o ciberespaço, isso ainda não se sabe ao certo.

A compreensão imersiva do ciberleitor difere de todas as outras. Uma leitura não seqüencial, livre, de mão dupla. Apesar de toda leitura possuir uma interatividade, nem sempre o leitor consegue expor uma manifestação resultante do processo de “leitura” de forma amplamente interativa, senão para si mesmo. Fala-se de uma comunicação interativa de fato, exigida pelo usuário do mundo digital e que pode ser manifestada por ambas as extremidades do processo comunicacional, como conta Santaella (2004, p.11).

O receptor de uma hipermídia, como costuma ser chamado, coloca em ação mecanismos, ou melhor, habilidades de leitura muito distintas daquelas que são empregadas pelo leitor de um hipertexto. Por outro lado, são habilidades também distintas daquelas empregadas pelo receptor de imagens ou espectador de cinema, televisão.

Essa nova forma de se comunicar construiu um perfil pós-moderno, ajustado de acordo com as exigências da rede. Nela, mente e corpo trabalham juntos, realizando diversas tarefas ao mesmo tempo, como ouvir música, se alimentar, ler um livro digital e, simultaneamente, responder a

⁵ A obra “2001: uma odisséia no espaço” foi dirigida pelo cineasta Stanley Kubrich e possui uma narrativa futurista.

um contato feito em tempo real por janelas virtuais do tipo ICQ ou MSN. O novo receptor/emissor passou a ser multimídia.

Não é mais tampouco um leitor contemplativo que segue as seqüências de um texto, virando páginas, manuseando volumes, percorrendo com passos lentos a biblioteca, mas um leitor em estado de prontidão, conectando-se entre nós e nexos, num roteiro multilinear, multidisciplinar multisequencial e labiríntico que ele próprio ajudou a construir ao interagir com os nós entre palavras, imagens, documentação, música, vídeo, etc (Santaella, 2004, p.33).

Tal versatilidade exige novos caminhos para se conseguir realizar processos de comunicação. E, para burlar as dificuldades de se comunicar nesse versátil ambiente, surge a interatividade. Com ela, o usuário passa a interagir no processo de forma mais observada, com decisões que podem modificar a condução dos sinais. A interatividade é uma característica nata do usuário digital, que espera participar de todo o processo, expressando desejos e decisões.

Mas não basta, para o usuário pós-moderno, um processo interativo que se utilize apenas dos recursos de textualidade tradicionais. É preciso uma linguagem multimídia, composta por imagem, áudio, audiovisual, etc, cuja leitura passa a ser diferenciada, com opções que integrem todas essas ferramentas de comunicação natas do ciberespaço. Com essas ferramentas o usuário constrói sua leitura e responde à sua própria maneira, participando ativamente do processo da informação. Com o audiovisual na Internet, aumenta-se a possibilidade de aproximação do real, do reconhecido pelo usuário em seu ambiente natural, da vida. Porém, vale ressaltar que outros posicionamentos com relação ao comportamento humano continuam a existir, sendo válido esse posicionamento aos cidadãos que esperam da comunicação uma linguagem multimídia.

A idéia de Manuel Castells, o qual discute os efeitos da tecnologia e da comunicação de massa na sociedade, é fundamental para compreender a produção cultural pós-moderna e seus efeitos globalizados. Com uma visão sociabilizada, Castells (1999, p.456) discute os comportamentos da sociedade interativa, destacando atitudes e envolvimento, e defende posicionamentos que levam a crer numa possível comparação entre montagem audiovisual e hipertexto da Internet, quando diz que “os novos meios de comunicação eletrônica não divergem das culturas tradicionais: absorve-as”. Esse conceito reforça a idéia de que o hipertexto absorveu

conceitos difundidos pela montagem audiovisual da escola russa. Junto a Castells, contribui para essas idéias o teórico francês Wolton (2003), que possui uma visão bastante otimista com relação à indústria cultural, apresentada pela teoria crítica clássica (Adorno, 2002). Para ele, a sociedade adapta-se às novas tecnologias e descobre subsídios para difundir as peculiaridades culturais de acordo com a absorção das novas tecnologias.

Com uma visão menos sociológica e mais tecnológica e comportamental, Marshall McLuhan e Norbert Wiener, considerados por diversas correntes como os profetas da comunicação moderna, assumem papel fundamental no que se refere à interpretação da importância que a tecnologia ocupa no processo comunicacional contemporâneo. Ambos falam da relação homem-máquina de forma clara, preparando o leitor para o que o mundo vive hoje: uma sociedade diretamente ligada, física e cognitivamente à tecnologia, com forte ligação processual às máquinas e às suas facilidades ferramentais, como o hipertexto. A tecnologia funciona, como se substituísse ou, como define Wiener (1956, p.33), como se fosse ligada ao corpo humano. Para ele, “(...) são máquinas para realizar alguma tarefa ou tarefas específicas, e, portanto, devem possuir órgãos motores (análogos aos braços e pernas dos seres humanos) com os quais possam realizar essas tarefas”, como ocorre na linguagem hipertextual oferecida pela Internet, quando a máquina oferece possibilidades de organização de idéias.

Tanto Wiener quanto McLuhan (2005) definem a tecnologia como extensões do corpo humano. A humanidade descobriu tais tecnologias para substituí-la ou capacitar-se a fazer algo que suas limitações naturais a deixavam incapazes de executá-las. Pode-se incluir aqui o computador, já que, com ele, as pessoas podem “visitar” lugares distantes, “materializar” algo virtual ou antever virtualmente cenas que inexistem. Ainda não conseguiram fazer com que estas máquinas possam substituir a emoção, o raciocínio ou o livre arbítrio, características marcantes que foram, provavelmente, as responsáveis pela evolução humana. Mas a evolução da tecnologia já é capaz de simular tais características. Segundo McLuhan (2005, p.17):

Estamos nos aproximando rapidamente da fase final das extensões do homem: a simulação tecnológica da consciência, pela qual o processo criativo do conhecimento se estenderá coletiva e corporativamente a toda a sociedade humana, tal como já se fez

com nossos sentidos e nossos nervos através dos diversos meios e veículos.

A participação do aparato tecnológico no cotidiano é defendida por Wiener e McLuhan, apesar da atenção dada por Castells (1999) às necessárias avaliações quanto à sociabilidade desta geração, cada vez mais distante entre si, aparentemente. Enquanto Wiener e McLuhan defendiam uma visão tecnocêntrica, Castells seguia por conceitos sociais, ou seja, o humano tem uma importante participação na relação homem-máquina.

No campo do audiovisual, importantes mudanças ocorreram com o advento do digital. Tais alterações provocaram discussões diversas, como defende Manovich (2007, p.481), para quem:

A maior parte dos debates sobre o cinema na era digital se tem centrado nas possibilidades da narrativa interativa. Não é difícil entender o porquê: desde o momento em que espectadores e críticos equipararam o cinema com a narração, os meios digitais são entendidos como aquele que permitirá ao cinema contar suas histórias de uma forma distinta. Apesar de mais excitante que pudesse resultar idéias como a de um espectador intervindo em um roteiro, escolhendo distintos caminhos através do espaço narrativo e inter-atuando com os personagens, isto unicamente se centra no estudo de um aspecto do cinema que nem é único nem, como muitos seguramente discutiram, essencial ao mesmo: a narrativa.

O autor ainda defende que “o desafio que os meios digitais provocam ao cinema vai muito mais além da questão da narrativa. Os meios digitais redefinem a verdadeira identidade do cinema”. Por isso, para este estudo, é importante apoiar-se com maior intensidade nos teóricos Serguei Eisenstein, Pudovkin, Bedoya & Frias e Ismail Xavier, que discutem de forma detalhada a estética e os procedimentos da produção audiovisual, tema fundamental para o desenvolvimento da proposta desta pesquisa, principalmente no que se refere à montagem audiovisual. A partir disso, é possível compreender melhor o cinema como um todo, estruturalmente.

Para Bedoya & Frias (2003, p.19), a montagem é um dos dois processos fundamentais na produção audiovisual e assume a responsabilidade criativa da obra. Segundo os autores, “a linguagem audiovisual se sustenta em dois componentes básicos: o enquadramento ou

unidade de seleção, e a montagem ou unidade de combinação. São as duas operações criativas fundamentais”. E complementa:

A estrutura de um filme repousa na articulação dos enquadramentos sucessivos que se ordenam em uma continuidade audiovisual. A montagem, pois, se baseia em uma idéia de seleção. O realizador elege os enquadramentos que possuem uma significação dramática, plástica ou narrativa e os articula mediante a montagem. Em seu conceito técnico, montagem é a operação que consiste em unir fragmentos de filmes em uma ordem determinada. Estes fragmentos são de diferentes tamanhos e temporalidades. A operação é feita por um técnico chamado editor ou montador (Bedoya & Frias, 2003, p.241).

Xavier (2005) defende o valor e a importância da montagem no processo cinematográfico para diversos cineastas e teóricos, como Pudovkin (*In* Xavier, 1983, p.60), para quem “a montagem constrói cenas a partir dos pedaços separados (...). A seqüência desses pedaços não deve ser aleatória e sim correspondente à transferência natural do observador imaginário (que, no final, é representado pelo observador)”, o que fortalece a possibilidade de comparação entre os efeitos da montagem audiovisual com os conceitos de hipertexto na Internet, onde o usuário também escolhe os “pedaços” textuais a serem lidos, não de forma aleatória, mas como consequência do discurso produzido por eles.

Esse jogo de linguagem apresentado por Pudovkin pode ser comparado com os processos interativos, onde há uma relação direta de compromisso e vínculo entre emissor/receptor. Fausto Neto (2002, p.200) apresenta que:

Como ambos - emissão-recepção - se encontram no interior de um contrato, deve-se considerar a mobilização de várias remissivas: relações entre texto e autor; texto com outros textos; textos referentes, enfim, saberes e várias dimensões interdiscursivas que põem por terra a noção de sujeitos (autor e leitor) objetivos.

Essa mesma atividade interativa, visualizada na montagem audiovisual, é defendida por Leone (2005) como responsável por um processo compartilhado com outras expressões comunicacionais e suas ferramentas.

A viabilidade de comparação entre a montagem e o hipertexto justifica-se por palavras do autor, para quem:

Não é só a expressão cinematográfica que contribui, através da montagem, para as possibilidades narrativas das imagens. Depois dela, as mídias eletrônicas, o vídeo, o CD-ROM e o hipertexto. Todos acabam abrigando-se nas possibilidades abertas para edição, seja para narrar uma história, seja para navegar nos discos. Hoje é impossível pensar somente em uma só mídia (Leone, 2005, p.103).

Tais possibilidades são realizadas tanto pelo montador quanto pelo usuário das ferramentas interativas oferecidas pela Internet, realizando um novo roteiro de leitura das mensagens a cada hora, a cada opção escolhida. A informação, tanto para um quanto para outro, é oferecida fragmentada, dividida e interligada por nós (RENÓ, 2006-b), oferecendo caminhos distintos. Esse conceito de decomposição da informação percebida com o hipertexto é semelhante ao do audiovisual, que seleciona seus fragmentos por meio da decupagem. Segundo Xavier (2005, p.27):

Classicamente, costumou-se dizer que um filme é constituído de seqüências – unidades menores dentro dele, marcadas por sua função dramática e/ou pela sua posição na narrativa. Cada seqüência seria constituída de cenas – cada uma das partes dotadas de unidades espaço-temporal. Partindo daí, definamos por enquanto a decupagem como um processo de decomposição do filme (e, portanto, das seqüências e cenas) em planos.

Além disso, a pesquisa sugere uma migração do audiovisual, hoje no cinema e no vídeo, para a Internet, somando-se à possibilidade de interatividade no processo. Não uma migração como existe atualmente em sites específicos de exibição audiovisual (como, por exemplo, os sites Porta Curtas [⁶] e YouTube [⁷]), mas com uma estética que ofereça aos usuários processos participativos. Para conceituar a interatividade no audiovisual,

⁶ Disponível em <http://www.portacurtas.com.br>, o Porta Curtas foi objeto de estudo de caso da dissertação desenvolvida pelo autor deste livro, intitulado “Características comunicacionais do documentarismo na Internet: estudo de caso site Porta Curtas”.

⁷ Disponível em <http://www.youtube.com>, o YouTube oferece ao usuário cadastrado a possibilidade de hospedar suas produções audiovisuais, gratuitamente, e ainda contar com ferramentas interativas, mas não possibilita uma participação na narrativa da obra audiovisual.

apoiamo-nos em pesquisas em desenvolvimento por Adrian Miles, Jeffrey Shaw e Peter Lunenfeld, ambos pesquisadores sobre o cinema interativo e suas vertentes de produção e linguagem. Segundo Lunenfeld (2005, p.356):

Apesar de estarmos ainda no começo do processo, podemos identificar as características focais do domínio emergente do cinema digitalmente expandido [o cinema interativo]. As tecnologias dos ambientes virtuais apontam para um cinema que é um espaço de imersão narrativo, no qual o usuário interativo assume o papel de câmera e editor.

Essas teorias contribuem com as formulações deste livro. Miles (2005) foi um dos responsáveis pelo fundamento principal na estruturação do conceito de interatividade existente num produto audiovisual, de forma que fosse capaz de provocar novas experiências em quem o assiste, conceituando isso como a característica básica do cinema interativo. Para Miles (2005, p.153):

Não desejo criticar a colonização do cinemático pelo hipertexto, mas, sim, alterar as regras de engajamento. Em vez de tentar pensar que o cinema pode oferecer ao hipertexto, o que já assume uma territorialização do hipertexto em termos do discurso escrito, quero propor que o hipertexto sempre foi cinemático.

A comparação do hipertexto com o cinema ganha por aliado Pudovkin, o teórico russo que aliou experimento à produção acadêmica com intensidade. O autor define que o processo de montagem é matemático, ou seja, composto de escolhas, de acordo com as linguagens binárias presentes nos sistemas informatizados, onde o hipertexto ganhou força pela mecânica do ambiente e da interface do computador. De acordo com Pudovkin (1971, p. 60):

Para todo acontecimento, é preciso realizar um processo comparável ao processo matemático denominado “diferenciação”- isto é, divisão em partes dos elementos. Aqui a técnica de observação se alia ao processo criador da seleção dos elementos característicos necessários à futura obra final.

Apesar de estudado com certa intensidade, o cinema com interatividade ainda não atingiu o seu maior objetivo, como declarado por Cameron (*apud* Shaw, 2005, p.372), para quem o cinema interativo deve ser capaz de, por meio do material audiovisual, proporcionar ao público a construção de suas próprias experiências. Para ela:

Quando você percebe pela primeira vez que os computadores não são apenas ferramentas, mas uma nova mídia, por meio da qual a informação pode ser entregue de maneiras completamente novas, uma lâmpada se acende – certamente aconteceu na minha cabeça e vi acontecer na cabeça de uma porção de gente. Ao invés de sumos-sacerdotes em torres de marfim decidindo o que será um programa de TV, você pode oferecer o material do programa ao público e eles podem construir suas próprias experiências.

Ao mesmo tempo, segundo Miles (2005, p.162), “uma edição ou link é, se quiser, uma manifestação da expressão dessa força”, referindo-se à interatividade. Percebe-se, teoricamente, com a ajuda desses autores, que uma nova edição, mesmo que pela seqüência particular na abertura de links, pode-se obter uma nova experiência e, conseqüentemente, atingir o objetivo principal do cinema interativo, que propõe uma participação maior do espectador/usuário no processo narrativo, associando novamente a montagem audiovisual com o hipertexto adotado pela Internet.

Para compreender hipertexto e montagem como processos de interatividade é preciso conhecer as idéias de Thompson (1998), que defende a existência de três diferentes processos de interação: interação face a face, interação mediada e quase interação mediada. Ao interpretar Thompson (1998), conclui-se que a relação de interatividade por meio da Internet pode ser encontrada tanto na interação mediada quanto na quase interação mediada.

Segundo teorias de Thompson (1998), o primeiro tipo, interação face a face, é caracterizado pela existência da copresença, quando as deixas simbólicas, inclusive físicas, podem ser interpretadas. Nela, o receptor pode interagir diretamente com o emissor, produzindo um fluxo de ida e volta de informação e comunicação. Com isso, o emissor passa a ser, instantaneamente, também receptor.

No segundo tipo, a interação mediada, esse fluxo não acontece com a mesma forma e intensidade. As deixas simbólicas físicas (pisar de olhos,

gestos manuais, expressões de sobrancelhas etc) não podem ser percebidas, ao menos instantaneamente, apesar de a tecnologia já oferecer aos seus usuários a possibilidade de perceber tais sinais pelas webcâmeras. A interação mediada pode ser encontrada em salas de bate-papo ou canais de atendimento, além de ferramentas de comunicação on-line (Messenger, Skype ou atendimento ao cliente em alguns canais eletrônicos).

No terceiro e, atualmente, o último processo de interação, denominado quase interação mediada, não há a possibilidade de percepção das deixas simbólicas. Também não há uma resposta instantânea à mensagem do emissor. O receptor interage naturalmente, como em qualquer processo comunicacional, a partir de suas próprias conclusões, mas não consegue expô-las instantaneamente. Esse processo é comum na televisão ou em endereços de conteúdo da Internet. Thompson (1998) afirma que tais conceitos foram concebidos através de análises sobre a televisão e com poucos estudos sobre os efeitos de interatividade na Internet, além de terem sido realizados num tempo em que a comunicação ciberespacial ainda não possuía o patamar evolutivo atual. Para isso, apoia-se nos conceitos revisitados por Primo (2007).

Os processos comunicacionais, desde o advento da eletrônica, sofrem constantes alterações de linguagem. Tais processos ocorreram em diversos momentos da história da comunicação, desde meados do século XV com a invenção da prensa, quando Gutenberg provocou uma revolução no conhecimento da época. Num momento em que o saber científico era privilégio de apenas uma casta social, uma grande massa passou a ter acesso aos livros, anteriormente produzidos um a um, manualmente (Briggs & Burke, 2004).

Com a chegada do cinema, processos até então utilizados pelo teatro passaram a ser revistos, apesar da adoção de procedimentos do plano-sequência, ou cinema contínuo, defendido por André Bazin (Xavier, 2005, p.79). Porém, novas revoluções surgiram, com as técnicas de montagem promovidas pela escola russa. Com isso, novas formas de construção de narrativas foram adotadas por diretores e roteiristas, que conheceram uma nova linguagem do cinema.

Com o advento da televisão, novas formas de linguagem audiovisual foram criadas, obrigando o cinema a adaptar-se, pois o *videotape* passou a ser utilizado (Briggs & Burke, 2004, p.239). O cinema passou, então, a ser produzido dentro das expectativas dos novos espectadores, os telespectadores.

Por fim, com o desenvolvimento da transmissão de dados de forma binária, novas mudanças ocorreram. A Internet trouxe uma proximidade maior entre as extremidades do processo comunicacional, e com ela mudanças de linguagem e discurso surgiram em diversos ambientes, dentre eles o audiovisual, que ainda sofre esses efeitos.

Mas, para se compreender a ideia proposta por este trabalho, é preciso pensar nos novos meios como um ambiente propício para a exibição de produtos audiovisuais. Mas, para isso, faz-se necessário ter como referência exemplos extraídos de produtores pertencentes à escola audiovisual adotada neste trabalho: a escola russa, que desde seu surgimento propunha a fragmentação estrutural de obras audiovisuais com seus procedimentos de montagem. Para isso, considera-se também necessário conhecer as teorias do russo Lev Manovich, considerado um dos expoentes teóricos sobre os novos meios como ambientes artísticos e comunicacionais.

Manovich (2005) propõe em sua obra um prólogo que compara a obra *O homem e a câmera*, de Vertov (1929), com as estruturas comunicacionais dos novos meios. De forma criativa, o autor relaciona os atuais conceitos com o tradicional, mas sempre discutido, conceito estrutural do audiovisual russo, e coloca em xeque a identidade desses novos meios.

Quem são os novos meios? Poderíamos começar por responder a esta pergunta elaborando uma lista das categorias com que a imprensa popular insiste em abordar: Internet, os sites web, o multimídia, os videogames, os CD-ROM e o DVD e a realidade virtual. Estão todos os que são? E onde estão os programas de televisão produzidos em vídeo digital e editados em estação de trabalho informático? (Manovich, 2005, p.63)

Manovich (2005, p.75) define a modularidade destes ambientes como uma “estrutura fractal dos novos meios”, ou seja, da mesma forma que uma estrutura fractal possui sempre uma mesma estrutura em diferentes escalas, os produtos dos novos meios apresentam sempre a mesma estrutura modular. E fortalece a proposta deste estudo quando defende que “(...) a lógica dos novos meios corresponde à lógica da distribuição pós-industrial: ‘a produção a pedido do usuário’ e ‘em seu tempo’” (Manovich, 2005, p.83).

Os conceitos apresentados pelo autor para os novos meios apoiam também a estrutura interativa apresentada aqui. De acordo com Manovich (2005, p.84), pode-se definir a proposta interativa deste trabalho como uma

interatividade do tipo arbóreo, também chamada de interatividade baseada em um menu. Segundo o autor, essa denominação provém do comparativo dessa estrutura cognitiva com a de uma árvore e seus ramos. De acordo com o autor:

No caso da interatividade arbórea, o usuário desempenha um papel ativo ao determinar a ordem em que se acessam os elementos que já foram criados; trata-se do tipo mais simples de interatividade. Mas também é o mais complexo, onde tanto os elementos como a estrutura do objeto em seu conjunto podem modificar-se ou gerar sobre o sentido, em resposta à interação do usuário com o programa (Manovich, 2005, p. 86).

Os novos meios provocam uma interatividade que vai de uma simples acessibilidade aleatória à reestruturação de mensagens, o que pode provocar novas mensagens. De acordo com Manovich (2005), tais significações são uma responsabilidade moral para os novos autores, e o acesso aleatório é uma necessária possibilidade dos novos meios, o que se estende ao cinema interativo.

Os novos meios soam interativos. Diferente dos velhos meios, onde a ordem de apresentação vinha fixada, agora o usuário pode interagir com o objeto midiático. Neste processo de interação pode escolher que elementos se mostram ou que rotas seguir, gerando assim uma obra única. Neste sentido, o usuário se transforma em coautor da obra (Manovich, 2005, p. 97).

As idéias de Manovich (2005, p.293) em sua obra também reforçam a idéia de que a reorganização de fragmentos, que são bases de dados, é um processo criativo. E complementa: “Agora, qualquer um pode converter-se em criador somente com o que proporciona um novo menu, ou seja, que faça uma nova seleção a partir do corpus total disponível” (Manovich, 2005, p.181).

1.3. Definições fundamentais

Nesse livro, adoto uma diversidade de conceitos básicos sobre os temas audiovisual interativo, montagem audiovisual, interatividade e hipermídia, tendo como base os referenciais teóricos definidos por seu histórico em

pesquisas sobre o tema ou pela respeitabilidade que possuem na academia. Tais definições podem diferenciar-se de conceitos de outros autores, todavia são os conceitos básicos definidos para este estudo, definindo, também, os parâmetros dos olhares.

O primeiro conceito é o de que o audiovisual é linguagem. Uma linguagem que se aproxima da natural, onde existem recursos de áudio e de vídeo, além de diversos enquadramentos. A relação entre cinema, audiovisual e linguagem se intensifica segundo Metz (1973, p.121), para quem “a semiologia, seja ela de filmes ou de qualquer outra coisa, é um estudo dos discursos dos textos”. O mesmo é compartilhado por Bedoya & Frias (2003, p.19), “a linguagem audiovisual se sustenta em dois componentes básicos: o enquadramento, ou unidade de seleção, e a montagem, ou unidade de combinação. São as duas operações criativas fundamentais”. Considero, ainda, cinema não somente como obras exibidas em salas escuras e sobre grandes telas, como tornou-se conhecido desde sua criação, mas uma obra artística, comunicacional, que se desenvolve através de um produto audiovisual, definido por Bettetini & Colombo (1995) como uma unidade resultante da relação existente entre percepções e códigos auditivos e visuais. Com isso, adoto neste trabalho os termos cinema e audiovisual como sinônimos, e estende-se este significado ao cinema interativo. Também defino o cinema como a arte do movimento, com base nas idéias de Manovich (2007, p.483), para quem “tal e como atestam seus primeiros nomes (cinematógrafo, imagens em movimento etc.), o cinema, desde seu nascimento, tem sido entendido como a arte do movimento, a arte que finalmente poderia criar uma ilusão convincente da realidade dinâmica”.

O conceito seguinte refere-se ao audiovisual interativo, também válido para cinema interativo. Existem diversas definições sobre esse produto, que, de certa forma, ainda é uma promessa não cumprida, por fatores que vão desde a inviabilidade tecnológica e financeira até mesmo à falta de soluções práticas e metodológicas para sua produção. Neste livro, que propõe a montagem cinematográfica como a solução para o audiovisual interativo, o conceito de Weinbren (1995) [8] é fundamental:

A base do cinema interativo é a de que o observador tem certo controle sobre o que está na tela. Ele sabe que o que está lá mudará se ele agir, que teria sido diferente se ele tivesse agido diferente

⁸ Disponível em <http://mfj-online.org/journalPages/MFJ28/GWOCEAN.HTML>. Acessado em 02/01/2008.

antes. Portanto, o observador tem consciência de uma indeterminação fundamental... o observador deve sempre ter consciência de que produziu esses novos sons e imagens e devem ser desenvolvidas técnicas para incentivar essa consciência. Em meu julgamento, as técnicas mais imediatamente disponíveis podem ser encontradas na linguagem da montagem. O uso deliberado de estratégias de edição cinematográfica pode continuar a re-convencer o observador do caráter não arbitrário da ligação entre os elementos velhos e os novos, entre os elementos já presentes e os produzidos pela ação do observador.

Essas idéias, além de definirem o conceito de cinema interativo, defendem a ideia de que os conceitos de montagem representam uma direção viável para a linguagem do cinema interativo. Porém, tais idéias apresentadas pelo autor ainda se limitam a suposições ainda sem clareza no formato desta montagem, aqui definida como montagem audiovisual por acreditar que seja um conceito mais amplo, que absorva um número maior de modos de produção, como o vídeo e as estruturas hipermidiáticas, e que se sobreponha ao conceito de montagem cinematográfica, teoricamente aceito somente para produções em película. Para isso, parte-se das definições existentes sobre montagem, tendo como base idéias de Leone & Mourão (1987, p.15). Os autores apresentam uma clara definição sobre o que é montagem de acordo com os conceitos e teorias da escola russa. Para os autores, montagem é o ato de juntar as partes, organizar os planos. Em outro momento, Leone (2005, p.25) apresenta a montagem de forma mais detalhada:

Entendendo-se a montagem como uma modalidade fundamental para a narrativa, ela estabelecerá uma interdependência de todas as expressões ao agir, através do corte, como transformadora das materialidades. Nessa perspectiva, o corte parece ser o fator que trabalhará o material fotográfico, como também o ordenamento do material sonoro, moldando relações e associações que integrarão a narrativa segundo as concatenizações lógicas.

Mas é importante definir que tipo de montagem é essa. Manovich (2005) apresenta diferenças entre os tipos de montagem, presentes em especial depois do advento da tecnologia digital, em que a manipulação de dados

ficou mais simples e possível. Segundo o autor, existem em especial dois tipos de montagem: a temporal e a do interior da cena. A montagem temporal é a tradicionalmente conhecida como “montagem”. Já a montagem do interior da cena foi pouco utilizada pelo cinema antes do advento da tecnologia digital, por dificuldades e limitações de qualidade no produto final. Para Manovich (2005, p. 205):

A montagem, ou a edição, é a tecnologia chave do século XX para a criação de falsas realidades. Os teóricos do cinema têm distinguido entre muitos tipos de montagem, mas para nosso propósito de esboçar uma arqueologia das técnicas da simulação que tem conduzido à composição digital quero distinguir entre duas técnicas básicas. A primeira delas é a montagem temporal, onde as realidades distintas formam momentos consecutivos no tempo. A segunda técnica é a montagem no interior de um plano. É o oposto do primeiro, com realidades distintas que contribuem como partes de uma mesma imagem. A primeira técnica, a montagem temporal, é muito mais habitual: é o que normalmente entendemos por “montagem” de uma película e define a linguagem cinematográfica tal como conhecemos. Diferente disso, a montagem no interior de um plano tem sido usado mais raramente ao longo da história do cinema.

Outro conceito fundamental refere-se ao que é interatividade. Esse conceito é amplo e, por isso, deve-se adotar um direcionamento inicial, que é “o usuário, através de novos caminhos, adquire novas experiências”, definido por Cameron (*apud* Shaw, 2005, p.372). Para Manovich (2005, p.103), “a moderna interface de usuário, no computador, é interativa por definição, pois, diferente das primeiras interfaces, como em processo por lotes, nos permite controlar o computador em tempo real, manipulando a informação que se mostra na tela”. Por isso, o autor define os tipos de interatividade, também fundamentais para esta pesquisa.

Em vez de aludir a este conceito por si mesmo, emprego alguns outros conceitos, como a interatividade por menus, a escalabilidade, a simulação, a interface de imagem e a imagem instrumento, para descrever classes e estrutura e de operações interativas. A distinção entre interatividade “aberta” e “fechada” é somente um exemplo deste enfoque. (Manovich, 2005, p.103)

O livro compartilha com Cameron em seu conceito macro, ou seja, novas experiências adquiridas através de novos caminhos, e apoia-se em Manovich, em seu conceito micro. Esse autor defende a existência de interatividade aberta e fechada, assim como a questão do tipo de ambiente interativo, em especial os modelos arbóreo, hipermídia. Considero o modelo apresentado por Thompson (1998) com relação aos tipos de experiências interativas e discordo do questionamento publicado por Primo (2007) com relação à adoção da terminologia “interação” ao invés de “interatividade”, por acreditar que para a proposta desta obra, com relação a um formato para o audiovisual interativo, a atividade proposta para o espectador/usuário seja uma “atividade” lúdica, e não uma “ação-entre”.

Dentro do conceito de audiovisual, defino neste trabalho como micro-histórias os *sub-plots* existentes no roteiro de uma obra interativa. De acordo com Syd Field (2002), o *plot* de uma obra audiovisual é a espinha dorsal, ou seja, a história como em sua totalidade. Ao mesmo tempo, para a autora, *sub-plot* é cada desenrolar dessa espinha dorsal. Essa definição da micro-história justifica-se pelo fato de cada desenrolar da obra como, em geral, possuir certa independência perante as outras, mas também possuir uma relação com todas as outras histórias, formando, juntas, uma macro-história.

Defino também o conceito de interface. No livro, esse ambiente é considerado somente em sua modalidade virtual, e serve em especial para organizar e oferecer ao usuário as possibilidades de acesso e conexão. Esses ambientes podem conter texto, vídeo, áudio, imagem, animação e comunicação instantânea, dentre outros. Sua existência marca a pós-modernidade e os processos comunicacionais digitais, mas uma interface não digital também pode existir se considerar-se a remissão de leituras proporcionadas pelo sumário de um livro. Para esta definição apoio minhas ideias em Manovich (2005, p.113), para quem:

Em termos semióticos, a interface do computador atua com um código que transporta mensagens culturais em uma diversidade de suportes. Quando usamos a Internet, tudo o que acessamos – texto, música, vídeo, espaços navegáveis – passa através da interface do navegador e logo, por sua vez, pela do sistema operativo.

Também se torna necessário definir os conceitos de hipertexto e de hipermídia, pois apoio-me nesses princípios, em comparação e parceria

com os de montagem cinematográfica para propor procedimentos que viabilizem o audiovisual interativo.

O hipertexto é algo presente na sociedade desde tempos remotos. Porém, ganhou força com o advento da escrita e foi definido como termo por Ted Nelson. Para ele, de acordo com Santaella (2007), hipertexto é algo que define um arquiteyto dentro de um espaço hiperbólico. Uma definição complexa, salvo se isso for somado à condição textual que Ted Nelson defendia. Para ele, ainda segundo a autora (Santaella, *ibidem*, p.306), “a estrutura do conhecimento de cada indivíduo é idiossincrática, de modo que cada qual deveria estruturar a informação de maneira que lhe faça sentido”. Entre outras palavras, o hipertexto é um texto estendido, de estrutura não linear e fragmentado, que proporciona ao usuário a navegabilidade entre os fragmentos, de acordo com seus anseios.

Junto ao hipertexto caminha a hipermídia, cuja definição adotada por este trabalho é definida, de acordo com Manovich (2005, p.84), como um ambiente onde “os elementos de multimídia que compõem um documento estão conectados por meio de hipervínculos, de maneira que são independentes da estrutura em vez de ficar definidos de um modo imóvel”.

O autor compartilha com Feldman (1995, p.4), que define hipermídia como “a integração sem suturas de dados, textos, imagens de todas as espécies e sons dentro de um único ambiente de informação”. O ambiente é composto por um coletivo de informações multimidiáticas que estão dispostas, ou planejadas, de forma não linear, e a leitura destas pode ser feita de forma planejada, ou conduzida pelo espectador/usuário.

Defino, neste livro, o conceito de espectador/usuário por acreditar que na pós-modernidade, os pós-humanos atuam como agentes ativos nos processos comunicacionais, não mais se comportando como espectadores ou receptores, mas como usuários desses processos, agora à disposição. No audiovisual interativo esta terminologia ganha força, pois, no cinema ou na televisão, os presentes são chamados de espectadores e, com a interatividade, estes passam a ser usuários dos produtos audiovisuais disponíveis.



Símbolo

Para desenvolver este livro, foi necessária uma discussão sobre linguagem. Parto do princípio de que cinema é uma arte que possui linguagem peculiar, pois possui uma narrativa própria, distinta de outras formas de comunicação no que diz respeito aos traços informativos, à temporalidade das mensagens e à importância da estética em si, historicamente. Para Jakobson (2003, p.18), “o instrumento principal da comunicação informativa é a linguagem”.

Porém, a aceitabilidade da linguagem cinematográfica ainda enfrenta resistências, pois para algumas interpretações equivocadas do conceito, a linguagem restringe-se somente à escrita. Este capítulo discute a linguagem como base do audiovisual, fundamental para a construção de narrativas e artísticas. A discussão é dividida em dois sub-capítulos, que abordam as diferentes linguagens do cinema em si e o dialogismo e a intertextualidade, presentes no cinema, de forma constante.

2.1 A linguagem audiovisual

As produções audiovisuais são construídas por meio de uma linguagem própria, a qual é constituída por diversas possibilidades artísticas, estéticas. Não se limita somente às linguagens tradicionais, como a oral e a escrita. A linguagem audiovisual vai mais além, trazendo à arte recursos como a movimentação de câmera, o enquadramento, os ângulos de tomada, a velocidade da captação, a música, o cenário, o silêncio, assim como os resultados obtidos com a montagem audiovisual, em seus diversos métodos. De acordo com Bedoya & Frias (2003, p.13):

A linguagem audiovisual se estrutura, basicamente, através das operações de seleção e combinação de imagens em movimento. A seleção se materializa no enquadramento, enquanto que a combinação é feita na montagem ou edição. São componentes do enquadramento os planos, os ângulos de tomada, os movimentos da câmera, a iluminação, a cor, o cenário, o vestuário e os atores, aos que se agregam o som composto por ruídos, música e vozes humanas.

O conceito de cinema como linguagem audiovisual também é discutido por Kristeva (1988), que considera essa modalidade artística como detentora de ferramentas específicas de construção narrativa, através da manipulação de planos, cortes, sequências, etc. Para ela:

O cinema não copia de um modo ‘objetivo’, naturalista ou contínuo uma realidade que lhe é proposta: corta seqüências, isola planos, e recombina-os através de uma nova montagem. O cinema não reproduz coisas: manipula-as, organiza-as, estrutura-as. E só na nova estrutura obtida pela montagem dos elementos é que estes ganham um sentido. Este princípio da montagem, ou melhor da junção de elementos isolados, semelhantes ou contraditórios, e cujo choque provoca uma significação que eles não têm em si mesmos, foi Eisenstein encontrá-lo na escrita hieroglífica (Kristeva, 1988, p.361).

Através de um movimento de câmera é possível orientar o espectador a “ler” a mensagem da obra de determinada forma, assim como observar uma cena sob certo ponto-de-vista. Através dessa mecânica, podemos “sentir” tal movimento, ou mesmo “participar” dessa movimentação.

Outra característica da linguagem audiovisual refere-se aos planos de câmera, que provocam sensações ou conceitos com relação ao que é apresentado na tela. Os planos *plongé* e *contra-plongé*, por exemplo, indicam ao espectador que o personagem em cena possui tal estatura, assim como uma grandiosidade, ou insignificância com relação aos outros, bem como a panorâmica, que oferece uma abertura maior de visão. Dentro do enquadramento, definimos uma expressão do que é filmado, em detalhe ou em movimento. Essa percepção possui mensagens específicas e pode definir a interpretação da obra por parte do espectador com recursos da linguagem audiovisual.

Sánchez (2006, p.106) compartilha a idéia de que “o cinema é linguagem”. Para ele, dentro dos diversos tipos de linguagem audiovisual apresentados, destacam-se os movimentos de câmera, o som e a montagem. O primeiro, os movimentos de câmera, são capazes de traduzir e oferecer ao espectador diversas mensagens e leituras, obtidas por meio de uma relação direta com os hábitos, leitura e aspectos culturais.

Sobre enquadramento, Kristeva considera a existência de informações que ultrapassam a fronteira da tela. Para ela, essa possibilidade estética possui força de linguagem, pois constrói narrativas:

Ultrapassa-se até o quadro do filme propriamente dito e estuda-se a linguagem das bandas desenhadas, essa sucessão de desenhos que imita, sem dúvida, a disposição das imagens cinematográficas, e supera assim o estatismo da fotografia e do desenho para introduzir o tempo e o movimento na narrativa. A imagem (ou a fotografia) isolada é um enunciado; disposta com outras produz uma narração. Vemos abrir-se aqui um interessante campo de exploração: a relação entre a linguagem cinematográfica e a das bandas desenhadas por um lado, e o texto lingüístico (a fala, o verbo) que corresponde a essa linguagem, a traduz e lhe serve de suporte, por outro (Kristeva, 1988, p.362).

No que se refere ao som, é possível oferecer ao espectador uma mensagem através de linguagem específica. Como definido por Sanchez (2006), o som é fundamental para a construção de uma narrativa audiovisual. Tal idéia é apoiada nos conceitos de montagem tonal e atonal de Eisenstein, na composição sonora para a construção de um pacote de informações dentro do filme. Essa linguagem é específica do cinema, a qual conta com a capacidade de colocar uma composição sonora enquanto algo acontece, idealizando ou criando uma situação, uma ambientação para que algo aconteça.

Por fim, considero fundamentais, para a construção de uma linguagem, os recursos de montagem. Com a montagem, é possível construir um espaço ideal, um tempo específico ou mesmo um personagem, numa seqüência específica e particular do cinema.

Dentro do conceito de linguagem, Manovich (2005) define que a produção digital passou a contar com linguagens específicas, multimídia, em que a montagem digital oferece ao produtor uma maior diversidade de recursos audiovisuais. Dentre esses recursos, destacam-se a montagem digital e a linguagem proporcionada pela montagem espacial. De acordo com o autor, “como já temos assinalado, a montagem espacial também se pode ver como uma estética apropriada para a experiência do usuário da multitarefa e as múltiplas janelas da interface do usuário (Manovich, 2005, p.402).

O conceito de Manovich apoia-se nas realidades tecnológicas, mas o conceito de que a montagem é uma ferramenta de linguagem é compartilhado por diversos teóricos que estudam o cinema e seus ângulos artísticos e estéticos. Para Sanchez (2006), somente por meio da montagem é possível construir discursos fílmicos. O mesmo é compartilhado por

Leone (2005), que considera a montagem como momento criativo do cinema. Por fim, apoio a idéia de montagem como ferramenta de linguagem, responsável por uma elaboração discursiva pelos teóricos russos, em especial Pudovkin (1971) e Eisenstein (1994), que não somente consideraram isso como também foram responsáveis pela difusão estética dessa técnica discursiva.

2.2. Dialogismo e intertextualidade

O campo do audiovisual possui uma narrativa formada por uma diversificada gama de formas e conteúdos. Muito semelhante à linguagem naturalista, oferece imagem, som e deixas simbólicas que podem ser percebidas pelos espectadores como se estivessem acompanhando a narrativa pessoalmente, e não somente pela grande ou pequena tela. Linguagem naturalista, é composta por fala, movimento, som, expressão corporal, etc., elementos presentes na comunicação primitiva dos seres humanos.

Dialogismo é o que ocorre no cinema constantemente, e graças a isso as narrativas cinematográficas são construídas. Segundo idéias de Bakhtin (1986), dialogismo pode ser compreendido como a interação entre diversos textos em um único espaço narrativo. Essa interação passa a ser compreendida como uma reconstrução narrativa que se assemelha à natural promovida pela sociedade. O autor ainda traça uma relação entre a interação verbal, o contexto e o intertexto, considerando tais pontos como os que compõem o texto final compreendido.

Qual a relação do dialogismo com o cinema interativo? Na proposta apresentada por este trabalho, há um dialogismo entre os diversos campos narrativos oferecidos. A relação entre a interface e um texto, entre uma imagem ou outra informação nela mesma é fruto de dialogismo, ou seja, é a interação entre os diversos campos narrativos presentes. Há uma composição narrativa proveniente dessas ferramentas, desses campos narrativos, dessas mensagens. No cinema interativo, o dialogismo acontece constantemente, pois a cada momento, a cada nó, a cada momento de escolha existe uma conjunção narrativa, de diálogo entre essas diferentes narrativas. Ao mesmo tempo, apóia-se nos conceitos de Bakhtin (1986) novamente para constituir um sentido através do conceito de que nenhuma palavra é nossa, mas resultante da somatória de sentidos.

Os conceitos de Bakhtin fortalecem o cinema interativo como uma nova linguagem, e não somente como um modelo estético. É uma forma

discursiva, e não somente um passatempo individual. De acordo com Bakhtin (1986, p.268), ignorar a natureza do discurso é o mesmo que desvincular a linguagem da vida. De acordo com Brait (2001, p.71):

O conceito de linguagem que emana dos trabalhos desse pensador russo está comprometido não com uma tendência lingüística ou uma teoria literária, mas com uma visão de mundo que, justamente na busca das formas de construção e instauração do sentido, resvala pela abordagem linguístico/discursiva, pela teoria da literatura, pela filosofia, pela teologia, por uma semiótica da cultura, por um conjunto de dimensões entretecidas e ainda não inteiramente decifradas.

Cinema interativo é um modelo de linguagem que se assemelha à natureza humana, composta de escolhas e particularidades de conteúdo. Nesse modelo está a intertextualidade, definida por Bakhtin (1986) como o diálogo entre muitos textos. Num ambiente narrativo de cinema interativo, a existência de diversos textos narrativos ao mesmo tempo é uma característica. Essa diversidade narrativa está presente na condição de escolha entre diversos caminhos audiovisuais e narrativos para a construção de um contexto final de interpretação pessoal. De acordo com Fiorin (2003, p.30), “intertextualidade é o processo de incorporação de um texto em outro, seja para reproduzir o sentido incorporado, seja para transformá-lo”. Essas são as propostas do cinema interativo.

Charaudeau & Maingueneau (2004) definem o texto como uma encruzilhada de trocas enunciativas, compartilhando com Bakhtin as mesmas idéias. O cinema interativo proposto por este trabalho é uma constante encruzilhada de trocas enunciativas. Numa analogia às idéias de Odin (1984), a “leitura” de um filme se assemelha à “leitura” de um texto, o que justifica a relação apresentada entre texto e imagem, reforçando a existência de linguagem entre eles, e justificando a necessidade de se estudar as diferentes linguagens do audiovisual para compreender melhor esse campo narrativo.

2.3. O algoritmo como tarefa de linguagem interativa

A linguagem é uma composição de tarefas que tem como objetivo “(...) abolir distâncias, criar uma continuidade espacial, encontrar e estabelecer uma linguagem comum através das ondas” (Jakobson, 2003, p.22). Por

outro lado, o algoritmo é uma seqüência de tarefas definidas para determinado fim. De acordo com Denis Renó & Luciana Renó (2009, p. 11), “algoritmo é um conjunto finito de regras, bem definidas, para a solução de um problema ou execução de uma tarefa em um tempo finito e com um número finito de passos”. Dentre os algoritmos, destaca-se para este trabalho o método fluxograma, definido pelos autores como:

Nesta forma utilizam-se formas geométricas diferentes para representar os passos (instruções) do algoritmo. Cada forma geométrica representa uma ação distinta, facilitando, assim, a compreensão dos passos no algoritmo. Outra detalhe interessante é que os fluxogramas especificam, utilizando as formas geométricas distintas, com a implementação do algoritmo, parte física (Renó & Renó, 2009, p.13)

O algoritmo é a ferramenta de linguagem para ambientes interativos, como os videogames. Através de uma estrutura de algoritmo criada previamente, o jogador pode construir suas narrativas durante a partida. Isso é destacado por Manovich (2005, p.288), para quem “ainda que os videogames não sigam uma lógica com base de dados, eles parecem obedecer a outra lógica: a do algoritmo. Pedem ao jogador que execute um algoritmo se quiser ganhar”. Ainda para o autor:

O algoritmo é a chave para a experiência do videogame também em outro sentido. À medida que o jogador avança, vai descobrindo pouco a pouco as regras que operam no universo construído por esse jogo. Aprende sua lógica oculta; em definitivo, seu algoritmo. Desta maneira, até os jogos que saem do que é seguir um algoritmo, ainda que seja de outra maneira: descobrindo o algoritmo do próprio jogo (Manovich, 2005, p.288).

Manovich (2006, p.292) também define que enquanto os CD-ROM e as páginas na Internet são estruturas de dados, “(...) as narrativas, incluindo os videogames, se correspondem com o algoritmo”. Com isso, percebo que o algoritmo é uma tarefa capaz, em ambientes interativos, de construir narrativas, o que o transforma em um tipo de linguagem. No campo do ciberespaço, mas uma linguagem.

Por meio desse algoritmo, é possível construir uma mensagem com nós neurais de forma mais simples. O fluxograma serve de roteiro para essa

mensagem, a qual pode oferecer interatividade aos espectadores/usuários, como definido neste trabalho.

Um modelo de algoritmo é o fluxograma circular, pois oferece uma visualização dos fragmentos e a interligação entre si. Esta estrutura algorítmica de fluxograma circular assemelha-se a um rizoma, pela relação entre os fragmentos, característica presente, inclusive, nos ambientes da Internet. Tal posicionamento é compartilhado com Weibel (2007, p.504), que declara:

A definição de Gilles Deleuze do rizoma como uma rede em que cada ponto pode ser conectado com qualquer outro, é uma descrição precisa da comunicação em um ambiente multi-usuário da Internet e os sistemas de texto e imagens derivados dela. Estes sistemas narrativos e estes roteiros tem certo caráter algorítmico.

Esta definição apresentada por Weibel refere-se em especial aos modelos de linguagem adotados pela Internet em estruturas hipertextuais. Nessas estruturas, visualizo o que posteriormente será transformado em linguagem artística, objetivo das obras audiovisuais.



Fundamentos

Compreender os conceitos de montagem é fundamental para o desenvolvimento deste estudo, que considera os conceitos de montagem cinematográfica como a base de um viável formato de cinema interativo, dentro das limitações tecnológicas no momento de desenvolvimento do livro: um cinema interativo baseado na organização de base de dados.

Os conceitos de montagem surgiram nos primórdios do cinema, num momento em que os princípios seguiam na direção de um cinema com uma narrativa mais simples, um registro de como as coisas aconteciam. Nesse formato estético, o cinema oferecia narrativas construídas por apenas uma tomada, oferecendo aos espectadores uma experiência visual próxima ao teatro, através do plano geral. Porém, com o tempo o cinema foi ganhando novas alternativas, com os novos planos de tomadas. Com isso, surgiu a montagem cinematográfica e a sétima arte ganhou uma maior força narrativa, inicialmente para juntar os fragmentos de planos de tomadas e posteriormente para atender às novas necessidades estéticas da obra: a criação de cenários específicos para cada plano.

A montagem é um procedimento narrativo, pois por meio dela o diretor pode modificar ou reforçar seu discurso, exprimindo seu estilo, sua filosofia, enfim, colocando na obra algo mais de si, de seus conceitos pessoais. Inicialmente, serviu para juntar os fragmentos de planos, mas, com o tempo, ganhou força narrativa capaz de sintetizar uma história através de sua seqüência temporal e geográfica.

Este capítulo resgata a escola russa, seus conceitos e suas principais correntes, responsáveis pela difusão da montagem cinematográfica com base em banco de dados. Como define Manovich (2005, p.307), “junto com Greenaway [⁹], penso em Dziga Vertov como um fundamental ‘cineasta de base de dados’ do século XX”. Desta forma, pode-se compreender melhor onde, como e por que surgiu a montagem cinematográfica como proposta narrativa do cinema.

Por fim, discute-se como a montagem cinematográfica é vista nos dias atuais, com seus novos conceitos e a sobrevivência dos antigos, mesmo com o advento da tecnologia digital que transformou o procedimento em montagem audiovisual, não necessariamente mais cinematográfica, apesar

⁹ Cineasta e artista multimídia nascido na Inglaterra, Peter Greenaway é um artista da pós-modernidade.

de diversas correntes defenderem que atualmente o cinema continua sendo cinema, mesmo que não seja produzido em celulóide, e sim por sistemas de captação e armazenamento digitais, conceitualmente contrários aos princípios do cinema, proveniente de um registro em filme, onde os termos bytes e megapixels sequer assinalavam existir. Uma estrutura cada vez mais marcada pela fragmentação e pela descontinuidade, de acordo com as tendências comunicacionais provocadas pelo computador e seus ambientes de múltipla escolha e de interfaces interativas.

3.1. Os primeiros traços de montagem

O cinema surgiu com uma linguagem próxima à do teatro, a principal referência artística da dramaturgia e do registro na época. Por meio de um sistema estético de câmera imóvel e cenário único, o cinema lançou-se como um registro que oferecia ao espectador uma estética de palco, inclusive numa seqüência narrativa semelhante. Porém, com o tempo tornou-se necessário, para atender ao desenvolvimento criativo de seus produtores, criar novos planos de tomada que ampliassem a construção da história. Com isso, surge a junção dos diversos fragmentos de planos de tomadas produzidos, o que pode ser considerado um primeiro sinal do surgimento da montagem. Por meio dessa ação, narrativas eram construídas a partir de pedaços de filme, construindo no final uma nova narrativa, que conseguia, inclusive, alterar a relação tempo/espço no cinema, dando à sétima arte a capacidade de criar seu próprio tempo.

Uma das primeiras obras que lançaram mão desta possibilidade artística foi o registro documentário *A chegada do czar Nicolas II a Paris*, produzido pela Casa Lumière em 1896. Com a montagem, tornou-se possível reproduzir em poucos minutos como foi a trajetória do czar durante sua visita à cidade, dando a essa seqüência um caráter de continuidade dramática.

Logo em seguida, no começo do século, o norte-americano Edwin Potter experimentou a alternância da linearidade expositiva, com: “*A vida do bombeiro americano*”, de 1902. Com essa obra, Potter oferece ao cinema a possibilidade de simultaneidade, denominada como narrativa alternada (também conhecida como *crosscutting* ou *intercutting*).

Em seguida, David Griffith oferece a idéia de que a montagem viria a ser essencial numa construção narrativa. Para ele, era necessário criar uma alternância de enquadramentos com dimensões diferentes. Com isso, era

oferecido ao espectador um maior dinamismo narrativo e uma eficaz construção dramática.

Com o tempo, os russos desenvolvem técnicas de montagem, difundidas especialmente por Vertov, Kulechov, Pudovkin e Eisenstein, estes dois últimos com maior notoriedade no campo das definições teórico-práticas. Com as técnicas desenvolvidas pela escola russa, tornou-se viável pensar numa montagem como a construção narrativa do cinema.

Paralelamente a eles, surge o inglês Raymond Spootiswoode, seis anos após Eisenstein (Sanchez, 2006, p.187). Com base nas atividades da escola documentarista liderada por John Grierson, Spootiswoode visualiza a montagem em seis modalidades: montagem primária (derivada da observação dos conteúdos das tomadas (*shots*) sucessivos), montagem rítmica (composta por uma série rítmica de cortes, desconsiderando os efeitos das tomadas que as dividem), montagem secundária (pela qual os efeitos secundários do filme, como corte, conteúdo e efeitos de som, são capazes de gerar efeitos produzidos pelo conjunto), montagem implicacional (resultante dos conceitos derivados da observação das sequências em sua totalidade, por meio da compreensão geral de uma obra), montagem ideológica (que resulta da relação entre um conceito derivado do elemento do filme com a ideologia do mesmo) e montagem simultânea (derivada das tomadas e dos sons consequentes a elas dentro do filme) (Sanchez, 2006, p.190).

3.2. As idéias da escola russa

A escola russa é considerada uma das mais importantes da história do cinema, Surgiu em meio a situações que variaram entre a arte e a política, depois da revolução e da criação da União Soviética, num momento em que o cinema mundial vivia de lucros e o regime comunista dispensava tal dependência. Isso gerou maior liberdade criativa e de experimentação entre os cineastas daquele país. De acordo com Kalatozov (1971, p.9):

No âmbito da cinematografia mundial, o cinema soviético ocupa um lugar destacado. Suas obras diferenciam-se do conjunto da produção dos restantes países, não apenas pelas formas de expressão adotadas, mas também pelos objetivos que se propõem e pela sua função social no Estado.

Essa liberdade aliada ao apoio do Estado impulsionou o desenvolvimento do cinema na época. Não era preciso se prender às imposições estéticas do mercado, o que facilitou a experimentação de novos formatos e de linguagens que ganharam destaque na história do cinema, tornando-se tendências até os dias de hoje, como a montagem.

Antes da Revolução Russa, existiam inúmeras companhias particulares russas ou estrangeiras, que visavam fins extra-artísticos. Mas, desde os primeiros dias da tomada do poder pelos *Soviètes*, os cineastas foram liberados da obrigação de utilizarem não importa quais métodos para, com suas obras, alcançarem o êxito comercial. (Kalatozov, 1971, p.11)

O cinema soviético contou com dois movimentos importantes naquele momento. O primeiro deles, definido por Katalozov (1971) como tradicionalista, assimilava a experiência obtida na literatura e no teatro realistas russos com a produção cinematográfica. O segundo movimento, mais marcante, intitulado pelo autor como inovador, contou com três cineastas em especial: os documentaristas Vertov e Chub e o cineasta Eisenstein, este com produções de ficção e documentais. Ambos propuseram uma nova forma narrativa ao cinema, que contava com a montagem como a principal ferramenta. Segundo Katalozov (1971, p.26). “o cinema deve-lhes a criação de um estilo, a elaboração das leis de construção do filme e a realização de obras evocando admiravelmente como força e precisão, as transformações históricas ocorridas no domínio social”. Para Eisenstein, por exemplo, o método de montagem se relaciona com a nossa forma de pensar, uma alusão às idéias de McLuhan (2005), que comparava as atitudes do homem com a tecnologia às suas características naturais, através de extensões. Segundo Xavier (2005, p. 135):

A idéia eisensteiniana de uma montagem que expõe o raciocínio ou o método de pensar, está estreitamente ligado às suas convicções quanto à montagem, entendida num processo mais amplo, como paradigma – como operação por excelência – do processo de pensamento em geral.

Entretanto, foi com outro russo, Vsevolod Pudovkin, que os conceitos tornaram-se mais fortes, por sua atuação na academia. O cineasta teorizou

os resultados apresentados nos experimentos desse grupo de cineastas experimentais, seus predecessores, o que imortalizou suas idéias no meio acadêmico.

Para Manovich (2005, p.206), “o pioneiro da montagem ideológica é uma vez mais, Vertov. Mas Pudovkin (1971, p.47) reconhece que os primeiros passos dados para o que se transformaria na montagem, ou seja, para o fim do continuísmo, foram dados pelos cineastas norte-americanos, em especial por Griffith. Essa contribuição deve-se somente à busca por novas tomadas, novos olhares, através de uma “montagem” limitada, dirigida pelo diretor. Para Pudovkin (1971, p.54), somente as imagens reais não constituem a montagem. Ela deve reconstruir este espaço, chamado por Kulechov de “geografia criadora”.

Mas, como a percepção do conceito de montagem, a posição alterou-se fundamentalmente. Verificou-se que o verdadeiro material da arte cinematográfica não eram as cenas sobre as quais é dirigida a objetiva da câmera. O diretor teatral sempre lida apenas com processos reais – são estes seu material. (...) o material do diretor cinematográfico não consiste de processos reais acontecendo em espaço e tempo real, mas sim de pedaços que foram registrados tais processos. (Pudovkin, 1971, p. 49-50)

A junção de pedaços separados reconstrói o espaço, chamado de espaço cinematográfico. Kulechov, com isso, apresenta um fundamental passo para o que viria a ser, no futuro, a montagem audiovisual

A primeira formulação teórica deste fenômeno se atribui ao realizador soviético Lev Kuleshov, inventor do conceito de “geografia ideal”(...). Foi durante a realização de seu primeiro filme como diretor, intitulado *Proekt Inzenera Praita* (“O projeto do engenheiro Pright”, de 1918), como surgiu a iluminação desta teoria. Em uma cena, dois personagens que caminhavam por um prado tinham que olhar os cabos elétricos sustentados por um poste. Mas por razões técnicas foi impossível rodar o plano em que deviam aparecer de uma vez os personagens e o poste elétrico. Kuleshov rodou separado o poste elétrico e em outro lugar outro plano distinto com os dois personagens olhando para o alto, de modo que ao combiná-los pela montagem construiu um espaço unitário e imaginário (...). (Gubern, 1989, p.121)

E redefine o tempo, através de ritmos e questões temporais. Isso é redefinido pelo diretor, que transfere à obra a sua própria leitura, a sua particular forma de definir o contexto, em uma mesma seqüência ou cena. Segundo Pudovkin (1971, p. 55):

Os elementos da realidade encontram-se fixados nestes pedaços; combinando-os na seqüência escolhida, encurtando e prolongando-os, de conformidade com seu desejo, o diretor constrói seu próprio tempo e espaço “cinematográficos”. Ele não adapta a realidade, mas a utiliza para a criação de uma nova realidade, sendo o aspecto mais característico e importante deste processo o que nele as leis de espaço e de tempo, invariáveis e inevitáveis no trabalho com a realidade, se tornam maleáveis e obedientes.

A montagem é a linguagem do diretor, quando ele coloca a leitura e a mensagem da forma que acha interessante (Pudovkin, 1971, p. 65). É onde a liberdade artística surge com maior intensidade, independentemente da atuação dos atores, quando ficção, ou dos personagens, quando documentário.

O filme é organizado pela montagem por meio de pedaços que constituem uma seqüência ou uma cena. De acordo com Pudovkin (1971, p.126-127), “a construção de uma cena, partindo-se de tomadas, de uma seqüência, partindo de cenas, e de um rolo, partindo de seqüências, etc, é chamado de montagem”. Este conceito define o tipo de montagem estrutural. Já a montagem relacional, de acordo com o autor (Pudovkin, 1971, p.135-137), é dividida em cinco tipos: contraste, paralelismo, simbolismo, simultaneidade e *leit-motiv*. São montagens que orientam à leitura do espectador.

A montagem do método contraste oferece cenas que provocam a leitura do espectador para as diferenças. Se o desejo é mostrar como os dias estão tristes pela falta de sol, o diretor contrasta com imagens de dias ensolarados, nos quais as pessoas divertem-se com mais liberdade e disposição.

O outro método, paralelismo, assemelha-se ao o contraste, mas de forma um pouco mais expressiva, com imagens que definem a comparação de forma mais presente. No mesmo exemplo, o diretor compararia o dia nublado com o próprio personagem em um dia ensolarado, com cenas que resgatem as lembranças de dias vividos pelo mesmo.

Já a montagem simbolismo apóia-se em cenas que levam o espectador à leitura desejada pelo diretor, independente de ser uma cena diretamente ligada ao tema. Eisenstein, na obra “Viva México” [¹⁰], numa determinada cena, deseja mostrar que o casal, recém-casado, estava copulando. Para isso, mostra uma cena em que dois papagaios copulam. Isso simboliza o ato sexual, para o diretor.

O quarto método de montagem relacional, simultaneidade, é visto no final da obra “Intolerância”, de Griffith. Ele consiste em provocar uma tensão prévia para a conclusão da obra, antecedendo a cena final com um suspense. Isso é comum em filmes de ação, em especial da produção norte-americana, até os dias de hoje.

O quinto, e último método, classificado por Pudovkin é o *leit-motiv* (repetição do tema). Este tipo consiste na repetição da mesma cena para reforçar uma idéia, em uma mesma seqüência.

Como define Leone (2005), a montagem é um ato reacionário do diretor com o material bruto, é um momento de liberdade. O filme, na mão de um diretor que trabalha com a montagem, torna-se um material líquido, fluido, um produto que se assemelha à sociedade pós-moderna.

Assim, por meio de uma reorganização de dados, de imagens, pode-se obter uma nova obra. Isso foi criticado por Eisenstein, que considerava tal forma de produção audiovisual como ‘esquerdista’, ou seja, a combinação exagerada de planos até o seu limite. De acordo com Leone & Mourão (1987, p.51):

Eisenstein criticava o trabalho dos que ele chamava de “esquerdistas” da montagem, ou seja, o trabalho daqueles que levavam a combinação dos planos às últimas conseqüências, fazendo quase uma brincadeira com os diferentes pedaços do filme. De qualquer forma, esse tipo de brincadeira possibilitou a descoberta de certas propriedades da justaposição.

Por isso, a montagem é uma ação lúdica por natureza, ao menos para o diretor. O processo de criação é um processo lúdico. Um processo que o diretor tem o desafio de juntar as peças audiovisuais de um “quebra-

¹⁰ Viva México, sob o título original de *¡Que viva México*, é uma obra composta por filmetes documentais e de ficção sobre o México colonial. Foi finalizado em 1932 por Grigori Alexandrov e dirigido por Serguei Eisenstein, A obra acabou sendo finalizada quando Eisenstein já havia falecido, mas Alexandrov, então seu assistente na produção do filme, seguiu as diretrizes de seu story board.

cabeça” e transformar tudo em um produto final único, homogêneo, de certa forma sólida.

Os conceitos de montagem também são definidos por Eisenstein (2002, p.79-86), que divide a montagem em cinco categorias de montagem: métrica, rítmica, tonal, atonal e intelectual.

No primeiro conceito, a montagem métrica, é considerado como critério fundamental o tamanho de cada fragmento fílmico. De acordo com uma sequência de fragmentos de definidos tamanhos, preferencialmente idênticos, obtém-se um ritmo compassado, um pulsar narrativo.

Na montagem rítmica, os fragmentos devem possuir um ritmo interno de narrativa que ofereça ao cineasta a possibilidade de construir a sua linguagem. Trata-se de um complemento à definição dos comprimentos dos fragmentos, dando a esses um novo pulsar, dessa vez internamente nas cenas.

Os conceitos de montagem tonal e montagem atonal representam uma evolução fílmica em relação aos conceitos anteriores. A montagem tonal oferece uma percepção de movimentação mais profunda do que a montagem rítmica. Nela, considera-se o resultado emocional do fragmento com base na composição sonora. A montagem atonal, por sua vez, é uma evolução da montagem tonal e diferencia-se “pelo cálculo coletivo de todos os apelos do fragmento” (Eisenstein, 2002, p.84).

Por fim, Eisenstein definiu a montagem intelectual, compreendida como o procedimento que considera não somente os sons atonais convencionais, mas também o resultado interpretativo, a significação desses sons.

Leone & Mourão (1987, p.78) concluem que a montagem audiovisual é um exercício de juntar planos através da seleção e da integração dos mesmos. Seu papel fundamental é o de transformar um pacote de fragmentos em uma obra única, final, com sentido lógico para quem assiste, ou um exercício, algumas vezes lúdico, que consiste na compreensão da mensagem passada, algumas vezes não compreendida.

3.3. A montagem no mundo digital

Com o advento da tecnologia digital, diversas formas comunicacionais modificaram-se. A televisão passou a ser transmitida com melhor qualidade de imagem e som e diversos recursos puderam ser desenvolvidos, o que proporcionou um desenvolvimento do setor. O lançamento de câmeras digitais portáteis facilitou a produção de obras independentes: a busca pela

participação. Da mesma forma, tornou-se viável a edição dessas obras em computadores caseiros, ao invés de montar as obras por meio das moviolas [11]. Agora se tornou possível editar um vídeo no computador, na própria câmera de vídeo ou mesmo em alguns aparelhos celulares (capazes de captarem imagens em qualidade suficiente para exibição em emissoras de televisão), variando em cada um dos casos a diversidade de recursos. Segundo Leone (2005, p.103), "Roberto Santos dizia que 'o cinema não está morrendo... ele está nascendo, só que no seio de um contexto mais amplo da multimídia do qual ele é uma das partes". Leone (2005, p.102) comenta essa nova realidade, onde o velho e o novo convivem em harmonia necessária.

Chega também, ao universo audiovisual a "edição digital não-linear", trazendo a possibilidade da inserção, coisa que anteriormente era impossível na mídia eletrônica off-line, ou seja, a relação linear da mídia off-line e a relação não-linear da mídia digital. Com isso, aconteceu uma aproximação entre os chamados velhos métodos e as novas tecnologias, quando se pensava que a montagem era apenas um fenômeno dos cineastas russos na primeira metade do século XX.

O desenvolvimento dos processos de montagem, e a sua importância no audiovisual é fruto de uma absorção dos novos ambientes comunicacionais por esse processo. Os princípios da edição e da montagem estão presentes nos ambientes mais simples, como a estrutura hipertextual, em que, apesar de trabalhar com textos ao invés de imagens em movimento (salvo em estruturas hipermediáticas, que englobam texto, imagem, foto, áudio e animações num pacote de leituras interligadas), está presente o procedimento de escolha e reorganização presentes na montagem estrutural proposta por Pudovkin.

Se no decorrer do tempo o cinema consolidou suas originais possibilidades narrativas, a televisão, o vídeo e a multimídia absorveram esses conhecimentos e deles se valem para criar novas possibilidades e novas metodologias na construção dos discursos audiovisuais e dos discursos em hipertexto. Todas as mídias,

¹¹ Sánchez (2006, p.281) define moviola como uma máquina criada para combinar filmes. O nome é proveniente da antiga marca norte-americana Moviola Manufacturing Company. Também é conhecida por mesa de combinação, editora, dentre outros nomes.

debaixo do manto da edição, acabam se encontrando nas estruturas de dramatização, pois o trabalho de articulação produz o discurso com seus tempos e seus espaços. (Leone, 2005, p.103)

A montagem transforma o vídeo, como foi dito, em um produto pós-moderno, fluido, com estrutura modificável, ao menos do material bruto até a obra finalizada. Por meio da montagem, a estrutura pode ser modificada, assim como o discurso ou o argumento da obra audiovisual. Nela, realidades temporais e mesmo de contexto podem ser criadas e recriadas, de acordo com a idéia criativa do diretor. Porém, tais diferenças continuam sofrendo olhares distintos. Como declara Manovich (2005, p.205):

A montagem, ou a edição, é a tecnologia chave do século XX para a criação de falsas realidades. Os teóricos do cinema têm distinguido entre muitos tipos de montagem, mas para nosso propósito de esboçar uma arqueologia das técnicas de simulação que têm conduzido a composição digital, quero distinguir entre duas técnicas básicas. A primeira delas é a montagem temporal, por onde as realidades distintas formam momentos consecutivos no tempo. A segunda é a montagem no interior de um plano. É o oposto do primeiro, com realidades distintas que contribuem como partes de uma mesma imagem. A primeira técnica, a montagem temporal, é muito mais habitual; é o que normalmente entendemos como “montagem” de um filme e define a linguagem cinematográfica tal como conhecemos. Diferente disso, a montagem no interior de um plano é usada mais raramente ao longo da história do cinema.

E complementa com outros olhares sobre os tipos de montagem, exemplificando, inclusive, com gêneros audiovisuais.

Em um filme de ficção, a montagem temporal serve para diferentes funções. Como já indicamos, cria um sentido de presença em um espaço virtual. Utiliza-se também para mudar o significado dos planos individuais (recordemos o efeito Kuleschov) ou, sendo mais precisos, para construir um significado a partir de fragmentos independentes da realidade pró-fílmica. Sem dúvida, o emprego da montagem temporal vai mais além da construção de uma ficção artística. A montagem se converte

também em uma tecnologia essencial para a manipulação ideológica, por meio de seu emprego em filmes de propaganda, documentários, informativos, anúncios, etc. (Manovich, 2005, p.206)

A montagem temporal é mais aceita, enquanto a montagem no interior de um plano é criticada por algumas correntes, mesmo quando não são discípulos das idéias de Bazin. Manovich (2005, p.200) defende que as novas tecnologias digitais têm colaborado de forma intensa na desconstrução das teorias bazinianas. Para ele, as novas tecnologias fizeram com que a tendência do cinema pós-moderno seja uma composição de fragmentos curtos interligados.

Manovich (2005, p.214) defende a existência dois outros tipos de montagem, além da interna e temporal. Segundo ele, existe a montagem métrica, que se utiliza da duração absoluta de um plano para promover uma pulsação na obra; e também a montagem rítmica, que se apóia nos padrões de movimento no interior da cena. E para o autor, essas novas técnicas vão contra as idéias de Eisenstein com relação à importância do tempo em uma cena e coloca em xeque algumas das imposições da escola russa. Segundo ele:

Não pode surpreender-nos que a linguagem do cinema moderno se baseie nas descontinuidades, com planos breves que se substituem entre si e um ponto de vista que muda de plano a plano. A escola soviética de montagem leva este tipo de descontinuidade ao extremo, mas, com muito poucas exceções, como os primeiros filmes de Andy Warhol ou Wavelength, de Michael Snow, os filmes se baseiam nele. (Manovich, 2005, p.200)

Mas a montagem ganhou força e presença de forma visível na era do computador. Agora, os processos de montagem são feitos praticamente inteiros no ambiente digital, mesmo quando a obra é produzida em película. Nesses casos, a finalização é realizada no computador, onde se obtém mais recursos e a qualidade final pode ser mais bem acabada.

O computador está presente não somente nas produções independentes, mas também em obras de expressividade, como a trilogia Matrix, que utilizou o sistema de montagem digital para realizar a finalização de expressiva parcela da obra. A finalização foi realizada em plataforma

Apple, pelo software de edição Final Cut Pro, um dos mais avançados do mercado.

As novas possibilidades de edição vão além da tecnologia de juntar fragmentos. Agora, a cultura da montagem ganha novas características. O que anteriormente limitava-se a manipular os fragmentos selecionados, agora passa a ser uma reconstrução através dos tradicionais fragmentos com possíveis agentes externos. Para Manovich (2005, p.200):

Na cultura do computador, a montagem deixa de ser a estética dominante, como foi ao longo do século XX, desde a vanguarda dos anos vinte até a pós-modernidade dos anos oitenta. A composição digital, em que se combinam diferentes espaços em um único espaço virtual totalmente integrado, é um bom exemplo da estética alternativa da continuidade. Além disso, podemos entender a composição em geral como uma contrapartida da estética da montagem.

Mas é praticamente indiscutível que a facilidade de se produzir e a nova formatação dos ambientes de exibição, presentes agora na Internet, na telefonia móvel e na televisão digital interativa, provocam uma nova problemática na produção audiovisual, onde a deficiência está no processo criativo, ainda mais complexo do que o anterior, no qual apenas a narrativa de um ambiente importava. Ainda de acordo com o autor:

(...) uma câmera de cinema permite filmar película de uma metragem limitada; para criar um filme maior, é preciso montar os fragmentos individuais. É o típico da montagem, em que primeiro recortam-se as cenas para depois juntá-las. Não nos surpreende que a linguagem do cinema moderno se baseie nas descontinuidades, com planos breves que se relacionam entre si com um ponto de vista que muda plano a plano. (Manovich, 2005, p.200)

É preciso pensar em diversos ambientes, em muitas linguagens, tudo compondo um grande processo de montagem multimidiático.

Hoje, um problema está posto e não é o de uma crise de imagens, mas o de uma crise de idéias. Então, é urgente rever o problema da montagem com o advento das transformações

tecnológicas, já que a montagem retorna com tudo nos dias de hoje, inclusive permitindo que aquele que foi espectador passivo no passado seja hoje um ativo editor, selecionando e editando até aquilo que lhe chega pela Internet. (Leone, 2005, p.111)

Esses princípios apresentados por Leone fortalecem o conceito deste trabalho, que apresenta resultados de experimentos nos quais o espectador deixa de ser passivo e edita o que está disponível na Internet. A edição é limitada, estrutural, mas permite certa participação.

Percebe-se, também, que o processo de montagem já é presente de forma natural no comportamento da sociedade pós-moderna, que busca a liberdade criativa como ponto fundamental em sua existência (Bauman, 2001). Com isso, torna tudo fluido, líquido, sem estrutura definida, ou passível de uma redefinição a qualquer momento.

Participação

4.1. As narrativas hipertextuais e hipermediáticas

Como apresentado anteriormente, o hipertexto é definido como um ambiente de leitura não-linear que oferece ao usuário a possibilidade de criar seus caminhos de arquitetura de leitura. Aarshet (2005, p.95) define o hipertexto como uma “ferramenta para a mente”, onde se desenvolve a estrutura desejada de acordo com suas opções cognitivas. O mesmo ocorre com a hipermídia, um ambiente hipertextual que reúne uma diversidade de informações multimidiáticas (foto, áudio, vídeo, animações, etc), além do texto, proporcionando ao espectador/usuário a escolha de seus caminhos. Tanto hipertexto como hipermídia são processos interativos, pois proporcionam ao usuário a escolha de novos caminhos para obterem-se novas experiências, de acordo com seu desejo. São ambientes líquidos, fluidos e, portanto, frutos da pós-modernidade. Além disso, oferecem ao pós-humano a liberdade de ação e interação inerente de sua personalidade social, de acordo com Bauman (2001) e Santaella (2007).

A origem da leitura hipertextual pode ser localizada, segundo Santaella (2007, p.302), em 1704, adotada novamente no século XIX, quando o matemático F. Klein a utilizou para representar um campo da geometria que adotava espaços multidimensionais. Mas o conceito de hipertexto que a sociedade pós-moderna conhece foi representado com intensidade por Ted Nelson em 1965 (Aarshet, 2006, p.95) e adotado por comunicadores contemporâneos, em especial os que atuam em ambientes promovidos pelo computador.

De acordo com Picos & González (2006, p.21), hipertexto, com relação aos conceitos barthesianos, pode ser definido como um ambiente que “descreve de maneira não restritiva, não linear nem monológica, de funcionamento dos textos que se tem dado, com mais ou menos frequência, tanto na cultura manuscrita como na imprensa”. Ainda, segundo os autores, o computador somente potencializou essas possibilidades estruturais, incluindo neste as possibilidades hipermediáticas de leitura.

Os ambientes hipertextuais não somente comunicam, informam, mas proporcionam ao usuário ações interativas de caráter lúdico. Esses ambientes, o labirinto de informações, como definidos por Lúcia Leão (1999), são a essência da arquitetura da informação no ciberespaço. De

acordo com a autora, quando uma pessoa entra em um labirinto leva como objetivo o sair dele, ou seja, vencer a complexidade e definir seu caminho de saída. O mesmo ocorre em uma leitura hipertextual, em que o usuário define seu “caminho” de leitura para obter uma informação coerente e significativa. Descobrir e definir o melhor caminho faz parte do jogo, que, como todos os outros jogos, premiam o leitor. Porém, esse prêmio é pessoal, como o significado do caminho percorrido.

As características de não-linearidade do hipertexto, de acordo com Landow (apud Santaella, 2007, p.306) são topologia, multilinearidade, reticularidade e manipulação. São características presentes no ciberespaço, em ambientes e equipamentos interativos que proporcionam tais mecanismos, como o computador, a Internet, o CD-ROM e os equipamentos de comunicação móvel.

A topologia é a característica que possibilita ao hipertexto uma compreensão e um significado, independente da escolha de caminhos para a leitura. Não é preciso ler tudo para que tenha significado, ou seja, cada fragmento deve ter seu significado por si só, sua independência significativa.

Por meio da multilinearidade, que possui relação com a topologia, o leitor pode optar entre continuar lendo ou migrar para outro texto. Nos dois casos, os procedimentos serão corretos. Através dos links, isso se torna possível dentro do hiper-espaço, o ambiente onde estão situadas as estruturas hipertextuais. Isso faz com que o hipertexto tenha sua característica marcante, que é a da leitura sem começo, meio ou fim, mas de acordo com as opções do leitor, que pode começar e terminar por qualquer fragmento de “leitura”. Tal característica também está presente na reticularidade, que oferece diversos ângulos de leitura e resultados de compreensão através de uma manipulação de conteúdo de forma livre e interativa.

A estrutura hipertextual assemelha-se ao cérebro humano, ou aos mecanismos de raciocínio, formado por nós. Oferece ao usuário a escolha de novos caminhos em momentos de decisões. Esses nós, definidos como links, interligam os fragmentos e os caminhos, que podem ser múltiplos, em todos os momentos ou em alguns, de acordo com a estrutura proposta.

Junto ao hipertexto pode-se observar a hipermídia, em que, além de os textos estarem interligados através dos nós ou links outros fragmentos comunicacionais. Segundo Landow (1995, p.15), o termo hipermídia “estende a noção de texto hipertextual ao incluir informação visual, sonora, animação e outras formas de informação”. Dessa forma, pode-se encontrar,

nesses ambientes, fragmentos de vídeo interligados ao texto, assim como arquivo de fotos, registros sonoros e animações que podem corroborar com a significação do texto. O espectador/usuário pode optar entre os diversos tipos de leitura ou seguir no tradicional texto. Pode, também, optar por somente assistir ao vídeo, observar as fotos e a animação ou então escutar o fragmento sonoro. A opção é livre e a leitura é interativa. O espectador/usuário interage com o conteúdo proposto, definindo seu próprio caminho.

A hipermídia pode ser considerada como a estrutura popular dos novos meios, e ganhou força com a web 2.0, onde se tornou possível interagir e definir novos caminhos, ao invés de uma leitura contemplativa do conteúdo oferecido pelo autor. Agora, é possível seguir pelos caminhos labirínticos compostos por novos ambientes. Mas, sem dúvida, o que proporcionou a hipermídia foi a convergência das mídias e a migração digital. Segundo Vilches (2003, p.17):

A migração digital diz respeito, em primeiro lugar, a sujeitos interconectados que chegam à nova fronteira da comunicação e do real. Essa nova fronteira, que alguns chamam de ciberespaço, é um novo espaço de pensamentos e de experiências humanas, formado pela coabitação das antigas e novas formas de hiper-realidades.

Percebe-se que o espectador/usuário está, agora, habituado a uma leitura de ambientes que têm como característica a multi-linguagem, seja na televisão, na literatura ou na Internet. Essa característica foi ampliada com a difusão da hipermídia e agora migrou para outros ambientes, nos quais o apoio e o complemento por outras linguagens, além das tradicionais tornaram-se essenciais para a compreensão e a satisfação.

4.2. Interatividade

O conceito de interatividade é diversamente discutido por teóricos. Para uns, o conceito é descrito de forma simplista, mas para outros a interatividade é algo complexo demais para ter uma definição linear, em poucas palavras, como argumenta Manovich (2005). Outro questionamento está entre os termos interatividade e interação, como apresentado por Alex Primo (2007). Neste trabalho considero o termo interatividade o correto, pois o processo interativo é, para este trabalho, uma atividade um-um, individual, entre homem e máquina. Não há de forma clara e intensa a

“ação entre”, como justifica Primo (idem, p.13), como a compreensão de interação. Considera-se válido o questionamento, assim como a crítica à adoção descontrolada pela terminologia, pelo mercado de produtos informáticos e de conteúdo televisivo, para atender ao modismo manifestado pela sociedade pós-moderna. Mas esse posicionamento é inválido para este trabalho e para o cinema interativo, onde a relação é, ao menos dentro das expectativas da academia e do mercado, um-um e homem-máquina.

Opto pela definição de Cameron (apud SHAW, 2005, p.372), para quem “o usuário, através de novos caminhos, adquire novas experiências”. Ou seja, por meio da definição de seus caminhos dentro de um labirinto o usuário adquire suas próprias experiências. Quanto mais fragmentos existirem, mais possibilidades de combinação existirão no processo comunicacional, na oferta de discurso.

A interatividade está presente em qualquer processo comunicacional, mesmo que unidirecional. Ela ocorre, por exemplo, na recepção da mensagem e sua interpretação. O ato de interpretar é interativo. Porém, é um processo interativo que pode se limitar-se à consciência do receptor. Ele não reage, não interage a essa recepção de outra forma a não ser a de se conscientizar a respeito.

De acordo com Vilches (2003, p.229), “a interatividade não é um meio de comunicação, mas uma função dentro de um processo de intercâmbio entre duas entidades humanas ou máquinas”.

Na pós-modernidade, limitar-se a conscientizar a respeito de algo é pouco. É preciso participar do processo, de alguma forma, ter a liberdade de escolher os caminhos a seguir (Bauman, 2001), ou então participar diretamente da construção do produto final como coautor da obra (Manovich, 2005). São características presentes na sociedade pós-humana (Santaella, 2007) que foram, ou devem ser, absorvidas pelos processos comunicacionais contemporâneos.

Existem diversos tipos de interatividade, e talvez seja esse o temor de alguns teóricos pela definição literal do conceito, por acreditar que isso seja algo generalista, como ressalta Manovich (2007).

O autor apresenta diversas definições sobre interatividade, que vão desde as mais simples divisões, como abertas ou fechadas, até mesmo as estruturas mais complexas, apresentadas pelas modalidades arbórea (por menus), escalabilidade, simulação, interface da imagem e imagem instrumento. Dessa forma, o autor acredita conseguir amenizar o generalismo. Segundo ele:

Em vez de aludir a este conceito por si mesmo, emprego alguns outros conceitos, como a interatividade por menus, a escalabilidade, a simulação, a interface de imagem e a imagem de instrumento, para descrever diferentes classes de estruturas e de operações interativas. A distinção entre interatividades “abertas” e “fechadas” é somente um exemplo deste enfoque. (Manovich, 2005, p.103)

Dentre as opções de interatividade apresentadas por Manovich, destaca-se a interatividade arbórea, também conhecida como interatividade por menus, que recebe o nome por apresentar as opções na interface (tela do usuário) como se fossem galhos de árvore. Esta é mais comum, mas podem ser encontradas as outras interatividades. Paralelas, encontram-se as interatividades abertas e fechadas que, para o autor, distinguem-se por oferecerem produtos comunicacionais diferentes. Enquanto a aberta apresenta possibilidades diversas, como a programação informática procedimental e por objetos até a inteligência artificial e redes neurais, a fechada apresenta os elementos fixos e dispostos em uma estrutura arbórea (Manovich, 2005, p.87).

Outra proposta importante sobre os tipos de interatividade é apresentada por Primo (2007) como uma revisão com relação aos conceitos de interatividade. Para o autor, deve-se reavaliar se os conceitos de interatividade, ou interação, como ele defende, são os mesmos de processos interativos ou de processos reativos, termos propostos por Williams (apud Primo, 2007, p27). Segundo o autor, o resultado de um processo reativo é predeterminado, o que limita a participação. Contudo, existem níveis de interatividade, como definidos por Manovich (2005), o que desmistifica a crítica com relação ao processo reativo. Além disso, dependendo da quantidade de possibilidades, O próprio Primo (2007, p.27) apresenta diretrizes que defendem essa perspectiva de quantidade de possibilidades. Segundo ele, “(...) a grande maioria dos recursos hoje listados como serviços interativos no contexto televisivo, caem no que Williams chamaria de reativo. Tais serviços resumem-se a oferecer algumas opções predeterminadas para seleção”. Ora, a distância entre algumas e muitas pessoas é algo relativo, mas pode ser expressiva.

O sistema de tipos de interatividade que é utilizado como modelo para diversas pesquisas, inclusive para Alex Primo, é o de John Thompson, na obra *A mídia e a modernidade*, de 1998. Apesar de relativamente antiga, se

considerada a velocidade das transformações nestes últimos anos da pós-modernidade, seus conceitos ainda valem para muitos aspectos sobre o tema. De acordo com as teorias de Thompson (1998, p.80), existem três tipos fundamentais de interação, ou interatividade, como apresentada na tabela seguinte:

Características Interativas	Interação Face a face	Interação Mediada	Quase Interação mediada
Espaço-tempo	Contexto de copresença; sistema referencial espaço-temporal comum.	Separação dos contextos; disponibilidade estendida no tempo e no espaço.	Separação dos contextos; disponibilidade estendida no tempo e no espaço.
Possibilidade de deixas simbólicas	Multiplicidade de deixas simbólicas.	Limitação das possibilidades das deixas simbólicas.	Limitações das possibilidades de deixas simbólicas.
Orientação da atividade	Orientada para outros específicos.	Orientada para outros específicos	Orientações para um número indefinido de receptores potenciais.
Dialógica/monológica	Dialógica, ou seja, promove o dialogo entre as partes.	Dialógica, ou seja, promove o dialogo entre as partes.	Monológica, ou seja, a comunicação é unilateral.

Tabela 1 - Tipos e níveis de interatividade

O primeiro dos tipos, definido pelo autor como interação face a face, é caracterizado pela existência da co-presença física, situação que permite ao processo comunicacional a existência das deixas simbólicas, quando elas podem ser interpretadas. Nesse processo interativo, o receptor pode interagir diretamente com o emissor, produzindo um fluxo de ida e volta de informação e comunicação. Com isso, o emissor passa a ser, instantaneamente, também receptor, e o receptor passa a ser emissor, numa relação bidirecional.

No segundo tipo de interatividade, classificado por Thompson (1998) como interação mediada, o fluxo de co-presença não existe e as deixas simbólicas não são percebidas da mesma forma e com a mesma

intensidade. Nesse processo, as deixas simbólicas físicas (piscar de olhos, gestos manuais, expressões de sobrancelhas, etc) não podem ser percebidas, ao menos instantaneamente. Vale salientar que, com as novas tecnologias de transmissão de vídeo e áudio, isso se torna possível, de forma limitada pela qualidade e definição de imagem, assim como o ângulo e a posição do emissor perante a câmera. A interação mediada pode ser encontrada em salas de bate-papo ou canais de atendimento, além de ferramentas de comunicação on-line (Messenger, Skype, Twitter, ambientes de comunicação instantânea presentes em sites como Facebook ou em e-mails como o Gmail, ou atendimento ao cliente, em alguns canais eletrônicos).

No terceiro e, atualmente, o mais avançado processo de interação, definido pelo autor como quase interação mediada, não há a possibilidade de percepção das deixas simbólicas. Também não há uma resposta instantânea à mensagem do emissor. O receptor interage naturalmente, como em qualquer processo comunicacional, a partir de suas próprias conclusões, mas não consegue expô-las instantaneamente. Esse processo é comum na televisão analógica ou em endereços de conteúdo da Internet. Entretanto, o próprio autor afirma que tais conceitos foram concebidos por meio de análises sobre a televisão analógica e com poucos estudos sobre os efeitos de interatividade na Internet, além de terem sido realizados num tempo em que a comunicação ciberespacial ainda não possuía o patamar evolutivo atual, em que a interatividade se realiza de outras maneiras e por caminhos diversos, como a escolha de caminhos no labirinto, como defendido por Leão (1999), ou pelos sistemas interativos defendidos por Manovich (2005) e mesmo pela participação do espectador/usuário apresentado por Vilches (2003, p.234), para quem “a interatividade é a passagem da mediação para a criação. Os usuários deixam de ser objetos de manipulação, para converterem-se em sujeitos que manipulam”.

4.3. As novas linguagens

Os processos comunicacionais, desde o advento da eletrônica, acrescentam novas possibilidades de linguagem. Tais processos ocorreram em diversos momentos da história da comunicação, desde meados do século XV com a invenção da prensa, quando Gutenberg provocou uma revolução no conhecimento da época. Num momento em que o saber científico era privilégio de apenas uma casta social, uma grande massa passou a ter acesso aos livros, anteriormente produzidos um a um, manualmente (Briggs & Burke, 2004).

Com a chegada do cinema, processos até então utilizados pelo teatro passaram a ser revistos, apesar da adoção de procedimentos do cinema contínuo defendido por André Bazin (Xavier, 2005, p.79). Porém, como tempo, novas revoluções surgiram, como as técnicas de montagem promovidas pela escola russa. Com isso, novas formas de construção de narrativas foram adotadas por diretores e roteiristas, que conheceram uma nova linguagem do cinema.

Com o advento da televisão, novas formas de linguagem audiovisual foram criadas, obrigando o cinema a adaptar-se, pois o *videotape* passou a ser utilizado (Briggs & Burke, 2004, p.239). O cinema passou, então, a ser produzido dentro das expectativas dos novos espectadores, os telespectadores.

Por fim, com o desenvolvimento da transmissão de dados de forma binária, novas mudanças ocorreram. A Internet trouxe uma proximidade maior entre as extremidades do processo comunicacional e, com ela, mudanças de linguagem e discurso surgiram em diversos ambientes, dentre eles o audiovisual, que ainda sofre esses efeitos. Com essas mudanças, um novo processo do discurso se acentuou entre os polos Produção e Reconhecimento.

A Circulação, definida por Verón (2004, p.51) como “a defasagem entre os dois, defasagem que pode tomar formas muito diversas, dependendo do tipo de produção significativa visada”, ganhou força com os processos interativos, nos quais o usuário leitor/espectador define novos caminhos e, conseqüentemente, novas formas de Reconhecimento. Com a tecnologia, altera-se, significativamente, tanto a “gramática de produção” como a “gramática de reconhecimento”.

Com os novos meios, as novas linguagens baseiam-se em ambientes interativos, em que o espaço de escolha é a interface. Sua estrutura espelha-se na forma de construção narrativa do cinema, fragmentada e organizada para se obter uma significação cognitiva.

Por que insistem os novos meios nesta sequência de tipo linguístico? Minha hipótese é que obedecem à ordem semiológica dominante do século XX, que é o do cinema. Como analisaremos com mais detalhe no seguinte capítulo, o cinema substituiu a todos os demais modos de narração com uma narrativa seqüencial, uma cadeia de montagem de planos que vão aparecendo em tela de um a um. (Manovich, 2005, p.299)

Para o autor, os processos comunicacionais sempre tiveram uma estrutura em base de dados, mas não eram observadas assim. O mesmo ocorre com o cinema, que desde o surgimento dos processos de montagem tornou-se estruturado e fragmentado. Agora, com as novas tecnologias digitais e seus processos de linguagem, a fragmentação tornou-se visível.

Nos ambientes hipertextuais ou hipermediáticos o que se encontra é uma grande base de dados, oferecidos de diversas formas e condições de acessibilidade. Isso transforma esta estrutura não mais em uma base de símbolos, mas em uma complexa base de dados, selecionados e organizados, ou ordenados, pelo espectador/usuário através da interface, numa distinção espacial e de função. Segundo Manovich (2005, p.293):

Na era do computador, a base de dados se converte no centro do processo criativo. Historicamente, o artista fazia uma obra única em um determinado suporte. Dessa maneira, a interface e a obra eram a mesma coisa; em outras palavras, não existia o nível da interface. Com os novos meios, o conteúdo de uma obra e a interface são coisas distintas.

A linguagem comunicacional nos ambientes interativos é fragmentada, livre e participativa. É preciso estar disposto a “sair do labirinto”, numa ação lúdica de vencer os desafios propostos pela interface. Isso ocorre na leitura hipertextual ou na “leitura” hipermediática, proporcionando ao espectador/usuário os anseios pós-modernos de momentos de liberdade criativa.

4.4. Autoria e coautoria

As teorias atuais do cinema sugerem um autor supremo de uma obra cinematográfica. Porém, existem outros autores responsáveis pelo resultado final de um produto audiovisual. Além do diretor, participam diretamente da obra o roteirista, o montador, o diretor de fotografia, dentre outros com menos importância. A participação do diretor de fotografia na construção narrativa, segundo Xavier (2005, p.20), é explicada em:

A relação frequente vem do fato de que o enquadramento recorta uma porção limitada, o que via de regra acarreta a captação parcial de certos elementos, reconhecidos pelo espectador como fragmentos de objetos ou de corpos. A visão direta de uma parte

sugere a presença do todo que se estende para o espaço “fora da tela”. O primeiro plano de um rosto ou de qualquer outro detalhe implica na admissão da presença virtual do corpo.

Essa admissão, assim como a extensão para “fora da tela”, acontece de forma imaginária, ou seja, a mensagem pode ser reconduzida pelo diretor de fotografia, dando a ele poderes de autoria. O mesmo ocorre com o montador, que, segundo conceitos de André Bazin (XAVIER, 2005, p.88), possui funções de direção, por mais simples que seja essa atuação. “A conclusão de Bazin é que, mesmo no nível mais imediato da apresentação dos fatos, a mais modesta montagem já impõe uma direção que tende a dar uma unidade de sentido para os eventos”. Mas Xavier (2005, p.89) revela uma crítica de Bazin a essa supervalorização do poder de direção em “o cineasta não é um juiz, mas uma humilde testemunha”, por ser claramente favorável ao cinema direto, em contraposição à montagem cinematográfica. Já o russo Sergei Eisenstein (apud Xavier, 2005, p.129) justifica o processo de montagem quando diz que “diante de qualquer espetáculo, é preciso, ‘guiar o espectador na direção desejada’”. Com isso, ele passa a ser autor e coautor da obra audiovisual.

As discussões sobre autoria e coautoria são acompanhantes do cinema desde seus primórdios, não sendo esta uma discussão fruto do ambiente digital. Para Gosciola (2003, p.134), “essa preocupação sobre autoria já se dava no cinema bem antes do advento das tecnologias digitais”. Manovich (2007) declara, através de suas idéias, que o espectador/usuário age como editor ao navegar por uma obra interativa, o que define o mesmo como coautor de um produto final.

Discutir o conceito de autoria e coautoria é fundamental para se compreender os efeitos da pós-modernidade nos ambientes comunicacionais, em especial nas expectativas para o cinema interativo. Segundo Renó & Gonçalves (2007):

O conceito de autoria e coautoria é uma realidade que ganha forças de forma rápida, apoiado no desenvolvimento tecnológico assistido pela sociedade. Também se percebe a importância da montagem no processo de construção de uma narrativa audiovisual, o que pode sinalizar uma saída para os problemas encontrados na definição de um formato de cinema interativo que conviva com as atuais limitações tecnológicas.

Mas é preciso compreender o que é autor. De acordo com Santaella (2007, p.73), sob a luz de Foucault, a função do autor é a característica do modo de existência, de circulação e de funcionamento de discursos em uma sociedade. Porém, de acordo com a autora, a existência do autor não é universal, nem histórica. Em certo período da sociedade, os autores produziam suas obras anonimamente. O que interessava era o resultado final e a sua sobrevivência entre tantas outras. Isso dava valor a ela. Santaella (ibidem, p.74) define autor como algo ligado ao ego e às garantias de ligação aos seus conceitos pessoais e pontos-de-vista.

Autor é o princípio de uma certa unidade de escritura, um certo centro de expressão, de modo que o texto sempre traz consigo alguns signos que remetem ao autor, muito embora todos os discursos dotados da função do autor impliquem pluralidade de egos, pois não é no *locus* do escritor real que se encontra o autor.

Santaella (2007, p.70) indaga sobre a existência de um autor na cultura pós-humana, que, como foi visto caminha ao lado da pós-modernidade. Para a autora, o questionamento é comum na pós-humanidade.

Entre as inumeráveis questões emergentes no contexto da cultura pós-humana e da simbiose entre humanos e dispositivos maquínicos encontra-se o problema da autoria, um problema que se liga diretamente à questão de estilo como marcas imprimidas na linguagem por um talento individual. O que se coloca em discussão é o giro radical que se opera nos processos de produção e criação, quando esses processos são mediados pelo computador e suas extensões. (Santaella, 2007, p.71-72)

Mas a panorâmica de autoria e coautoria fortalece-se nos dias atuais, onde a interatividade e a leitura hipertextual e não-linear tornam-se freqüente nos processos comunicacionais. Aarshet (2006, p.95) diz que “a atividade de leitura dos hipertextos se delinea-se como uma espécie de trabalho de coautoria em que o leitor cria seu próprio texto enquanto lê”.

Com o advento da hipertextualidade, o leitor/espectador passa a ser co-autor da obra, pois a reconstrói no momento da leitura, na escolha de novos caminhos e obtenção de uma nova experiência, como defendido por Cameron neste trabalho. Tal conceito é fortalecido por Picos & González (2006, p.19), quando:

Segundo as teorias ao uso, a irrupção de uma literatura interativa e hipertextual nos põe diante de uma nova forma de escritura que joga contra a autoridade do autor: o autor cancelaria a polissemia do texto e, como o Deus da cristandade, deixaria pouco espaço para converter o leitor em intérprete promíscuo e criador de um texto aberto, de um organismo intertextual conectado até o infinito com outras mensagens e marcas em evolução constante, um texto de textos (literários, mas também fotográficos, fílmicos, pictóricos ou musicais), quem sabe o Livro dos Livros como sonhou Maomé.

Pela leitura hipertextual, o status de autoria ganhou mais um coletivo de concorrentes: o leitor/espectador. E o conceito de autoria suprema está fadado a um final, defendido por Picos & González (2006, p.16) como:

(...) tem sido proclamada com grande rapidez a morte do autor, vitimado por exercícios de autoria coletiva ou colaborativa ou assassinado a secas por um leitor que obteria a absoluta supremacia no jogo literário, mediante renovadas habilidades e destrezas.

Com os novos conceitos de autoria e coautoria, provocados pelo advento da hipertextualidade, o leitor/espectador não se contenta com a passividade (Santaella, 2004). Essa necessidade da participação pode expandir-se para o cinema, quando este for interativo, colocando os diretores ao lado dos tradicionalmente considerados envolvidos com a produção de uma obra audiovisual. Vilches também discute a respeito dos novos poderes dos espectadores, agora usuários, no campo do audiovisual como:

Os novos meios parecem impulsionar uma dinâmica radicalmente diferente, por generalização da demanda. Portanto, a participação nos produtos audiovisuais é um fato, ante a exigida recepção passiva da era da televisão. (...) Mas se os usuários são agora criadores de seus próprios produtos, o que acontecerá com a teoria da mediação? (...) Será que os usuários converter-se-ão em criadores e escritores, apenas por passarem a dispor de ferramentas interativas e de hipertextos? (Vilches, 2003, p.20)

Tais discussões também foram apresentadas por Manovich (2005). Para ele, como o usuário é responsável pela sequência final de uma obra interativa, ele pode ser considerado coautor desta. Como o usuário vê somente uma parte da obra apresentada (o que já foi pré-selecionada pelo diretor), sua coautoria deve ser questionada e não é considerada co-autoria por alguns destes.

De acordo com a Lei dos Direitos Autorais, Lei n.º 9.610, de 19 de fevereiro de 1998 [¹²], ao autor pertencem os direitos morais e patrimoniais sobre a obra criada por ele, e ao coautor cabem os mesmos direitos, a não ser que esteja convencionado de outra forma. Além disso, define-se, no art. 81, parágrafo 2º, inciso II, que em cada cópia devem-se mencionar “os nomes ou pseudônimos do diretor e dos demais coautores”, e, no art. 82, inciso I, que o contrato de produção audiovisual deve estabelecer “a remuneração devida pelo produtor aos co-autores da obra e aos artistas intérpretes e executantes, bem com o tempo, lugar e forma de pagamento”. Tais definições legais no campo dos direitos autorais levam-nos a pensar que uma preocupação relacionada a esse tema deve ser levada em consideração num futuro, quando o cinema interativo tornar-se realidade. Afinal, existem inúmeros coautores, e, para a participação destes no processo narrativo tornar-se-á fundamental uma convenção prévia de renúncia dos direitos de coautoria no que se refere aos frutos financeiros e aos créditos de co-autoria. Do contrário, será inviável tal atividade artística e comercial.

A morte do autor, um fenômeno apontado por Barthes (1988), ganha força com o surgimento dos processos interativos na comunicação. Não uma interatividade tradicional, na qual o receptor interage em suas conclusões, mas em processos em que a busca por novos caminhos faz-se na execução da obra. Isso é apontado por Santaella (2007, p.79) em:

(...) outro fator que vem colocando profundamente em questão a idéia de autoria encontra-seno sobejamente discutido conceito de interatividade. Tecnologias da inteligência são *sine qua non* tecnologias interativas. Por isso mesmo elas nublam as fronteiras entre produtores e consumidores, emissores e receptores. Nas formas literárias, teatro, cinema, televisão e vídeo, há sempre uma linha divisória relativamente clara entre produtores e receptores, o que já não corre nas novas formas de comunicação e de criação

¹² Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9610.htm. Acessado em 09/01/2010.

interativas, formas que nos games atingem níveis de clímax. Como meio bidirecional, dinâmico, que só pode ir se realizando em ato, por meio do agenciamento do usuário, o game implode radicalmente os tradicionais papéis de quem produz e de quem recebe.

A autora finaliza definindo o princípio da interatividade como “o de mutabilidade, da efemeridade, do vir-a-ser em processos que demandam a reciprocidade, a colaboração, a partilha” (Santaella, 2007, p.80).

A discussão sobre autoria e coautoria circula por esta obra no que diz respeito às sensações dos usuários, o que é fundamental para a pesquisa. Porém, há outra importante discussão sobre o tema: questões legais com relação à participação dos coautores no produto final, no que se refere aos lucros, a um produto comercial.

Compreender o que é o cinema interativo é algo repleto de limitações, pois ainda está presente somente em estudos e em projetos que buscam sua viabilidade. Apesar dos inúmeros estudos a respeito, ainda não há uma proposta viável econômica e estruturalmente que esteja de acordo com as expectativas do espectador/usuário e, ao mesmo tempo, dentro das limitações tecnológicas presentes nos dias atuais.

De acordo com Lunenfeld (2003, p.374), “as poucas tentativas de cinema interativo computadorizado não conseguiram provar que eram capazes de oferecer uma forma narrativa não-linear viável para competir com os modelos-padrão”. Para ele, o desenvolvimento do cinema interativo ainda está longe da realidade. O autor ainda complementa que “o cinema interativo funciona melhor no domínio do mito”. Mas o próprio autor possui olhares mais otimistas. Para ele, “se remodelarmos o cinema interativo em torno do conceito de hipercontextualização [¹³], como vimos nos jogos de ARG, em vez de em torno do graal mítico da narrativa não-linear, um fenômeno como *The blair witch Project* [¹⁴] (1999) funciona como um exemplo atipicamente bem-sucedido do cinema interativo” (Lunenfeld, 2005, p.375-376). O desafio é fazer com que a construção não-linear transforme-se também em uma experiência bem-sucedida.

Para Manovich (2005, p.311), ainda há esperança, com certo cuidado para não rechaçá-la devido à obsolescência do novo, em que as novidades já surgem obsoletas. “As intermináveis possibilidades que brinda o software oferecem a esperança de novas linguagens cinematográficas, mas ao mesmo tempo impedem que essas ditas linguagens cheguem a ver a luz”.

5.1. Experiências e problemas

Atualmente, o cinema interativo é inviabilizado por motivos tecnológicos. Espera-se que desenvolvimentos de hardware e de software ofereçam aos produtos idealizados como interativos a possibilidade de abertura de

¹³ Lunenfeld (2005, p.375) define hipercontextualização como “uma comunidade comunicativa rizomática e dinâmica que usa as redes para a curadoria de uma série de contextos em mudança”.

¹⁴ A experiência foi apresentada, segundo Lunenfeld (2005, p.375) por J. P. Telotte, em 2001, através do texto “The Blair Witch Project: Film and the Internet”, em *Film Quartet*, 54 (3).

participação aos usuários. As idéias apontam para produtos que ofereçam interatividade na construção da história, pela utilização de equipamentos que escolham dentro de um cenário (a imagem na tela) um novo caminho a seguir ou possibilidades a se desenvolver, com livre-arbítrio do espectador. Segundo Lunenfeld (2005, p.369), uma reportagem publicada em Sidney sobre o primeiro Festival de Cinema Interativo no programa Portugal Media 2001 supunha “uma tela de cinema ao seu redor, exibindo uma cena panorâmica na qual você pode escolher a ação que deseja ver, aplicando o zoom em certos acontecimentos e vendo algo diferente do que está sendo visto pela pessoa ao seu lado”.

Lunenfeld (2005, p.372) compartilha com a reivindicação de Bob Bejan, que se diz o pioneiro do filme interativo. Segundo o autor, a provável primeira experiência de filme interativo é:

“Eu sou o seu homem”, dirigido por Bob Bejan, que reivindicou ser o ‘primeiro filme interativo do mundo’, quando estreou em um número seletivo de cinemas em 1992. É um filme interativo, curto, no qual os observadores, empurrando botões nos braços das poltronas, decidem em pontos específicos da narrativa, seguir um personagem específico e a trajetória dos movimentos desse personagem.

Esta experiência é limitada e coletiva, o que transforma os que votaram em menor número em participantes de insucesso, ou seja, não-participantes. O ideal seria se, nesse caso, cada um pudesse interagir e ter seus caminhos escolhidos. Porém, tais tecnologias estão ainda distantes de surgir, segundo Shaw (2005). O mesmo autor também discute as superações que o cinema deve enfrentar em breve, sendo que “o maior desafio para o cinema expandido digitalmente é a concepção e o planejamento de novas técnicas narrativas que permitam que as características interativas e emergentes desse meio sejam incorporadas satisfatoriamente”. (Shaw, 2005, p.362)

Lunenfeld (2005, p.369) define o cinema interativo como “um híbrido que foi um grande *hype*, mas que nunca deu certo”. Mas, em seguida, o autor afirma que, apesar dos insucessos obtidos pelo cinema interativo, os entusiastas não deixaram de pesquisar e discutir a respeito, assim como em oficinas para o desenvolvimento de ferramentas em diversas universidades norte-americanas (como MIT, Califórnia State University e University of Princeton) e espanholas (Universidade Autônoma de Barcelona e Universidade de la Andalucía).

Outro obstáculo do cinema interativo refere-se à autoria. Quem é o autor de um filme interativo? O produtor, que desenvolveu um produto que possibilita ao espectador/usuário a participação na construção, ou reconstrução, de uma obra final, ou esse espectador/usuário, que “dirigiu”, ou escolheu a nova obra?

O tema autoria é freqüente no debate sobre os meios digitais. Mas não é tão recente. O próprio Paul Levinson, ao discutir sobre a inversão de papéis entre autor e leitor nos meios digitais, coloca a seguinte questão: “quem é o autor de um filme?” (Gosciola, 2003, p.134)

Gosciola apresenta uma indagação presente historicamente no cinema. Contudo, tal discussão ironicamente inexistente na construção textual da notícia na Internet, por exemplo, onde o hipertexto e a navegabilidade já existem e modelam aquele meio. Apesar de fazer parte do meio, a notícia é construída por jornalistas, muitos deles provenientes de mídias tradicionais, nas quais o jornalista que assina a matéria é o autor da mesma, sem coautores, salvo sob os olhares da interpretação da mesma.

Mas tal discussão em torno da autoria no cinema interativo é amenizada por Bogdanovich (2000, p.21-22), que define o nível de autoria audiovisual de acordo com o quanto o filme revela da pessoa que o controlou, ou seja, se a obra revelar mais sobre o espectador, este pode ser considerado um autor. Como o cinema interativo ainda não foi efetivamente oferecido ao mercado, e ao público, pode ser prematuro discutir o tema.

Santaella (2007) aponta algumas das experiências sobre cinema interativo que podem servir como parâmetros para novos experimentos em busca de um eficaz cinema digitalmente expandido, como denominado por Shaw (2003). Muitas dessas experiências sugerem como direção o conceito de montagem cinematográfica, por sua arquitetura fragmentada. Mas nenhuma delas encontrou uma proposta que seja possível de acordo com a tecnologia presente. Além disso, buscam uma interatividade e ao mesmo tempo coletividade no processo, sendo que na pós-modernidade, como apontam Bauman (2001) e Manovich (2005), a individualidade é uma característica presente.

Outra discussão refere-se à seqüência narrativa. Isso pode ser obtido também pela montagem de fragmentos, na reorganização de conteúdos. E algumas experiências, como a de Manovich (2005) e Tikka (2003) propõem

uma composição da obra com outros produtos artísticos e informações inerentes ao roteiro. Isso proporciona certa navegabilidade por parte do espectador/usuário. Também surgiram propostas em que o espectador recebe diversos caminhos narrativos, optando por qual seguir. Entretanto, nada foi colocado em prática até o momento, salvo as estruturas dos games, em que o participante envolve-se num processo lúdico de caminhar e escolher de direções a seguir e o desafio maior é conseguir chegar a algum lugar.

5.2. A interatividade na montagem audiovisual

Os processos interativos estão em diversos campos da comunicação contemporânea e podem ser percebidos de diversas formas. Essa é a essência da sociedade pós-moderna, ser interativa, pois a passividade já não faz parte de seu perfil comportamental. Com isso, novos e velhos procedimentos comunicacionais estão transformando-se, ou acentuando características já existentes, para assumir uma posição de acordo com as expectativas dos pós-humanos.

Dentre esses procedimentos encontra-se a montagem audiovisual. Interativa por natureza, em sua origem os processos de montagem permitiam ao diretor, ou ao montador/editor, interagir com o material bruto. Um material bruto desorganizado que num primeiro momento sofria um processo de seleção para depois partir para o processo seguinte, o de organização. O início de todo o processo é um grande labirinto de fragmentos de imagens em movimento, produzidas sob os olhos do diretor, a maior parte das vezes com base em um roteiro previamente definido (salvo cineastas que produzem para depois finalizar a criação, como assim o fazia o cineasta brasileiro Glauber Rocha, conhecido como um artista que produzia obras “com uma idéia na cabeça e uma câmera nas mãos”, apesar do mesmo ter como costume produzir intensamente seus roteiros de pré-produção).

Tal labirinto é um dos processos existentes na leitura hipertextual, onde os fragmentos de textos estão disponíveis para leitura, sob a tutela dos leitores. Cada qual realiza sua definição de caminhos a seguir em meio aos links, em busca de uma compreensão, uma reconstrução textual de acordo com sua “edição”. Esse é, na verdade, o grande diferencial para a leitura hipertextual: sair do labirinto com um texto compreendido de acordo com suas expectativas pessoais (Leão, 1999). Tal procedimento repete-se nas estruturas hipermidiáticas, em que o desafio aumenta, ao ter de “juntar”

fragmentos de leitura textual e imagética em uma mesma narrativa. Nesse campo, surge uma reorganização de fragmentos de diferentes plataformas, de acordo com o leitor, agora também espectador, e seu significado corresponde somente à sua linha de compreensão. Na verdade, a compreensão interessa somente ao leitor, numa cognição pessoal, solitária.

A montagem audiovisual segue o mesmo caminho. O editor, e em alguns casos o montador/editor, desenvolve sua construção cognitiva para a obra e, às vezes, somente ele compreende. Nesses casos a obra audiovisual está fadada a empoeirar nas prateleiras ou a assistir a salas de projeção vazias. Em alguns casos, tentar entender o que a obra quis dizer com tal organização de fragmentos passa a ser o desafio, para alguns. Mas, de modo geral, é preciso compreender uma obra audiovisual.

A promessa do cinema interativo está na participação. Um processo participativo que tenha seus limites respeitados, mas que atenda às exigências do pós-humano em sua participação pós-moderna. É uma expectativa presente na atualidade, apesar de ainda não efetivada. Alguns trabalhos estão desenvolvendo-se, como apontam Renó & Castañeda (2007, p.59), para quem:

Os resultados obtidos até agora apontam para um cinema interativo que oferece para o espectador/usuário possibilidades de participação, ou seja, um nível de interatividade, com a permissão do escritor, que projetou uma estrutura narrativa para isto. É uma obra com autor e coautor, com uma possível interatividade, mesmo que ofereça mais trabalho para o roteirista e seus colaboradores no processo de produção e edição, pois a obra tem que ser concluída totalmente fragmentada para depois, com os caminhos definidos pelas estruturas hipertextuais, visíveis ou não, a mesma tenha uma nova organização estética.

Para os autores, que desenvolveram o texto em conjunto, somando dois experimentos, um que contemplou os conceitos de narrativa e outro que seguiu por caminhos tecnológicos, a montagem audiovisual é a essência de todo o processo, pois ela é, de fato, interativa. Porém, como pode ser percebido por esses experimentos, ainda não há uma forma consolidada e testada a fio que permita produzir essa interatividade na obra em geral.

Considerar a montagem audiovisual como um processo interativo não é algo que destrói os conceitos de montagem tradicional. A montagem já é algo consolidado, desde que o mercado cinematográfico aderiu às idéias da

escola russa e de Griffith. Com a necessidade de definirem-se caminhos interativos para o cinema, esse processo ganhou uma nova característica, que já existia desde seus primórdios. Nada foi reinventado ou alterado, mas reconsiderado, reinterpretado. Para Leone (2005, p.162), “não se trata de “reinventar” a montagem. Ela já foi consolidada por Griffith e Eisenstein. O resto é decorrência, isto é, variações associativas que permitem novas formas de contar e narrar”. E complementa:

As categorias de montagem preconizadas pelos teóricos russos, e aqui se fala Sergei Eisenstein e Vsevolod Pudovkin, são ferramentas para a reflexão atual, sem que sejam as únicas óticas. Porém, eles sempre indicaram o caminho para as idéias, sem as quais não se fabrica um plano, uma imagem. (Leone, 2005, p.111)

A montagem é um procedimento presente no cinema a qual possui considerável importância, apesar de ser desconsiderada por alguns, muitos desses leigos ou impressionados com a cadeira do diretor ou com a claquete mirada para o operador de câmera. Por meio da montagem um filme ganha ou perde significado, ou seja, pela interação entre fragmentos e montador, a obra ganha voz ou se cala.

Leone estudou as técnicas de montagem com importância para os estudos cinematográficos brasileiros, com participação nos estudos cinematográficos da América Latina. Para ele, a importância da montagem é imensurável, e está presente em todos os momentos de uma obra no que diz respeito à reconstrução de significados, a ajudar o diretor, o montador/editor e, por fim, o espectador a sair de um “labirinto” cinematográfico.

A montagem, esse fenômeno suturador, ocupa um lugar de destaque nas teorias e reflexões a respeito dos filmes quando ela deixa de ser pensada como ponto terminal. Ao se valorizarem as idéias, manifestas pela criação, o caráter seletivo da atividade levaria a determinadas escolhas que possibilitariam o momento no qual a montagem procede às suturas necessárias para que possam emergir associações novas e originais. (Leone, 2005, p.113-114)

A montagem cinematográfica audiovisual assemelha-se a uma estrutura hipertextual, mas com links invisíveis, consolidados pelos efeitos da edição. Na verdade, a navegação ocorreu no processo de montagem, e o que é

oferecido na tela corresponde ao produto final, à leitura do diretor, do montador ou do editor. Os processos de montagem, assim como nos processos hipertextuais, são interativos e consistem em juntar fragmentos em uma seqüência lógica para que a leitura tenha significado final.

A montagem audiovisual como um processo interativo é indicada por Miles (2005, p.158) de forma clara, direta. O autor declara a montagem audiovisual como processos semelhantes. Para o autor, “está claro que os links e as edições possuem força retórica; eles realmente fazem conexões entre as partes, eles geram, demonstram e até executam argumentos e estes realmente envolvem conjuntos de relações entre fonte, destino e contexto de leitura”. E complementa:

No cinema, qualquer par de tomadas de câmera pode ser editado em conjunto e nessa edição um significado é gerado ou expresso (...). Além disso, qualquer uma dessas tomadas pode também ser inserida em uma seqüência diferente e, por sua vez, gerar um significado diferente. O conteúdo da tomada, seu “corpo” literal, continua intacto, por mais que seus atributos sejam instantaneamente transformados no ato da edição. No hipertexto, dois ou mais nós podem estar linkados de várias maneiras e as séries de que participam, incluindo a repetição dos nós quando os links são ativados, também produzem transformações instantâneas dos atributos dos “nós”. (Miles, 2005, p.160)

De acordo com a ideia apresentada neste livro, apresentada na introdução, a montagem audiovisual é um processo que oferece interatividade. Se oferecida ao diretor, ao montador ou ao editor, a interatividade ocorre somente para eles. Mas, se a possibilidade de organização de fragmentos, um dos procedimentos da montagem, for disponibilizada para o usuário, ela ocorre em todos os processos de “navegação” pelo labirinto de fragmentos oferecidos na interface, projetada especificamente para isto. Percebe-se que, em todos esses casos, o produto oferecido é não-linear, ou seja, uma estrutura que proporciona interatividade. De acordo com Vilches (2003, p.158):

Tanto na literatura como no cinema, várias obras buscam centrar o interesse não na ação, nem na trama como um conflito central, e tampouco na relação princípio-meio-fim, mas nas estruturas mentais. As obra não-lineares, tanto na literatura com no

cinema, apontam para a substituição das partes ou seqüências de continuidade narrativa, para nos apresentar um mosaico, que nos devolve o tempo e o espaço numa só unidade.

O processo de montagem tem significado pessoal, ocorre somente com o usuário. Mas essa proposta contempla o tipo de interatividade um-um e homem-máquina. Essa idéia vai de encontro a Manovich (2005, p.305), para quem “o montador constrói a narração da película a partir desta base de dados, criando uma trajetória única através do espaço conceitual de todas as possíveis películas que se poderiam ter construído”, ou seja, o produto final é realmente pessoal. O mesmo é compartilhado e imaginado por Santaella (2007, p. 381), para quem “cada vez mais, o filme acontece para cada espectador que combina seqüências, edita o som e escolhe caminhos”, ou seja, pra aquele que monta uma nova obra.

Na proposta do cinema interativo o significado da obra também é único, assim como no caminho seguido para uma leitura hipertextuais. Tais características correspondem a um processo interativo, na qual os caminhos escolhidos proporcionam experiências únicas, particulares, como já foi dito neste trabalho.

5.3. Desafios para o cinema interativo

O cinema interativo enfrenta desafios que vão desde a estrutura tecnológica utilizada até a aparente simplicidade de definir-se uma linguagem para sua produção. Ele ainda é uma das promessas que ainda não foram cumpridas, no campo do entretenimento, pela modernidade, coisa que pode mudar na pós-modernidade. Para Shaw (2005, p.362):

O maior desafio para o cinema expandido digitalmente é a concepção e o planejamento de novas técnicas narrativas que permitam que as características interativas e emergentes desse meio sejam incorporadas satisfatoriamente. Indo além da trivialidade de opções que ramificadas de enredo e labirintos de videogame, uma estratégia é desenvolver estruturas modulares de conteúdo narrativo que permitam um número indeterminado, mas significativo, de permutas.

Um número indeterminado de permutas, como desafia Shaw, é por consequência significativo, e esse objetivo de descobrir estruturas

modulares é o princípio deste trabalho. Mas olhares menos simplistas acompanham Peter Lunenfeld, que apresenta uma condição menos otimista para o cinema interativo. Para ele:

(...) como seu primo tecnológico, a realidade virtual, o cinema interativo funciona melhor no domínio do mito. Não haverá nenhum desmascaramento definitivo, pois os mitos do cinema interativo satisfazem as necessidades criadas, tecnológicas e até mesmo financeiras. Um exemplo são as elaboradas fantasias executivas a respeito de *Silliwod*, aquela tão alardeada mistura de vale do Silício e Hollywood, promovida por técnicos em computação e espertinhos da indústria cinematográfica em meados da década de 1980. O triunfo de *Silliwod* teria feito muito para justificar a fé de capitalistas empreendedores e outros investidores na idéia de uma estética tecnologicamente determinista, o mito de que a máquina, de certo modo, daria à luz uma mídia nova e *sui generis*, que transformaria a autoria e a experiência. (Lunelfeld, 2005, p.374-375)

Um expressivo desafio desse processo é o de produzir um produto final com significado cognitivo, sem, contudo, limitar o processo analítico do expectador. Visto por esse prisma, a idéia de particularidade apresentada no capítulo anterior também está presente nos meios tradicionais, porém limita-se à compreensão. Esta sim é particular no cinema tradicional, massivo.

O diretor de uma obra cinematográfica tem como objetivo produzir algo que seja compreendido pelo mercado. Para isso, deve-se definir uma ordem de fragmentos que possua significado para o diretor e para a sociedade, seguindo por caminhos convencionais, ou de forma ousada por caminhos inovadores, correndo o risco de fracassar.

Mas no cinema interativo a situação do desafio é outra. Ele torna-se particular não somente na compreensão da obra, e sim na definição deste processo, e isso ocorre na organização de fragmentos, na definição de qual o caminho seguir para sair do “labirinto” apresentado por Leão (1999). A tarefa do diretor é produzir uma obra que seja passível de reformulação de narrativa, sem, contudo, alterar tanto a significação. Para isso, é preciso fragmentar a obra em sequências que possuam cada uma estrutura de começo, meio e fim, e que se possam se relacionar. Do contrário, a obra

fica sem sentido, sem significado. Ela torna-se uma via esburacada, com obstáculos de percurso. As paredes do labirinto tornam-se intransponíveis.

Outro desafio ocorre nos dois casos, e este acompanha o cinema desde seus primórdios: o da autoria. O diretor deve ter em mente a consciência de que seu discurso será alterado, e novos autores se juntar-se-ão a esses discursos finais, particulares. O mérito do diretor está na possibilidade de produzir uma obra audiovisual que seja passível de interatividade, de processos interativos em seu resultado final, e que cada resultado possua significado para seu coautor. A ação do coautor, do espectador/usuário, transforma-se em mudanças no discurso. Mas Manovich (2005, p.275) lança um desafio: “É possível criar uma nova estética temporal incluindo a linguagem, que se baseie nas mudanças cíclicas entre a percepção e a ação?”. Por fim, ainda existe o desafio de construir um espaço direcionado ao cinema no computador, que atenda às características do usuário em conjunto com o espectador, como sugere Manovich (2007, p.493), para quem “ao contrário de uma tela de cinema, que funciona principalmente como uma gravação da percepção, a tela do computador funciona como uma gravação da memória”.



Fazer

Com o desenvolvimento deste estudo, tornou-se possível e viável a proposta de produção para produtos audiovisuais interativos. Para isso, apresento a seguir os conceitos desta produção interativa, assim como os procedimentos, métodos, cuidados, características de produção e os possíveis ambientes para exibição das obras. Questões tecnológicas também são apresentadas, finalizando a proposta de produção para um cinema interativo.

A proposta apresentada, assim como o experimento realizado anteriormente (na tese de doutorado que deu origem a esta obra), refere-se à produção interativa de vídeos documentários. Contudo, tal linguagem pode ser adaptada, testada e conferida em obras de ficção, contanto que sejam adotados os procedimentos e cuidados aqui apresentados.

6.1. Princípios e métodos

O primeiro princípio do cinema interativo, fundamental para a realização do mesmo, é a individualidade na exibição da obra. Os produtos interativos seguem, de certa forma, os conceitos pós-modernos de fluidez e individualidade. Afinal, só se interage quando se consegue obter um resultado final de acordo com o desejado. Se há dois ou mais participantes do processo, existe a chance de o resultado final ser parcialmente como desejado, e não totalmente. Isso, para alguns usuários, pode promover a sensação de não interagir com o produto. Portanto, o conceito fundamental da proposta apresentada nesta obra é a de que a obra interativa deve ser visualizada, manuseada individualmente.

Porém, quando se fala em cinema não é simplesmente pensar em individualidade. A sétima arte é coletiva desde seu surgimento e o conceito de assistir a um filme sugere um acompanhamento para tanto, seja uma pessoa ou um grupo de pessoas, numa grande sala etc. Ocorre, contudo, que o cinema interativo, que não se propõe a conflitar com o cinema tradicional, e muito menos substituí-lo, apresenta uma condição diferenciada de exibição e participação coletiva. Existe coletividade nesse tipo de obra, mas ela ocorre de uma forma diferente, principalmente no que tange à discussão provocada pela obra audiovisual, consequência presente em diversos filmes de qualidade, e um desejo quase impregnado nos diretores, realizadores,

roteiristas e montadores de marcar presença nos comentários pós-exibição. A diferença, no entanto, é que essas discussões, que no cinema tradicional estão presentes após a exibição e sobre a obra apresentada, assim como sobre a mensagem construída pela narrativa, a linguagem utilizada e a estética somada ao ritmo cinematográfico, são realizadas por outro prisma. Na obra interativa, a discussão promovida refere-se ao resultado final construído pelo espectador/usuário. Com a coautoria interativa, o usuário tem o que discutir de forma mais sólida sobre a intenção da narrativa criada, e como ela foi construída. Afinal, na organização de fragmentos, a narrativa é construída pelo espectador/usuário. O resultado final possui, certamente, significação cognitiva e narrativa, independentemente da sequência adotada. Essa significação, entretanto, pode existir somente para o coautor, sendo insignificante ou incompreensível para outras pessoas. Essas diversidades narrativas podem ser fruto de discussões pós-exibição, como ocorre nas saídas das salas de cinema, quando o que se discute passa pelo campo da subjetividade, da suposição, quando se tenta adivinhar, compreender ou imaginar o que o autor da obra queria transmitir.

Para isso, no entanto, é fundamental seguir alguns métodos de produção, pois a obra interativa segue formatos diversificados no que tange à linguagem cinematográfica. No cinema tradicional a narrativa é construída seguindo uma cronologia de começo, meio e final, independente das sequências temporais, com saltos cronológicos ou não. Nessas narrativas, é fundamental que a obra ofereça, ao final, uma compreensão de que algo foi concluído, mesmo que a obra sugira uma sequência da história em outro filme. Já no cinema interativo, cada fragmento deve ter seu começo, meio e final. Ele deve ter uma vida própria, uma independência perante as outras narrativas, ao mesmo tempo em que esteja conectado diretamente a todos os outros. Trata-se de uma interligação narrativa entre os fragmentos, pois os mesmos devem ser passíveis de ligarem-se entre si, em qualquer ordenação. Para Manovich (2007, p.491):

No tempo em que cada movimento do mouse revela um novo loop, o usuário se converte em editor, mas não no sentido tradicional. Em vez de construir uma sequência narrativa singular e recusar o material que não é necessário, o 'usuário coloca em primeiro plano, uma por uma, um grande número de ações em loop que parece produzir-se ao mesmo tempo, uma multiplicidade de temporalidades separadas, mas coexistentes. O usuário não está recortando, mas voltando a mesclar.

O primeiro método refere-se à concepção da obra. Quando se desenvolve a narrativa de um filme, a primeira coisa que se define é o *plot* adotado e seus *sub-plots*, o que garante à obra uma inter-relação entre os diversos núcleos, entre as diversas micro-histórias existentes na história. No cinema tradicional, tal processo de concepção ocorre quando se pensa na obra, e junto a este processo ocorre o planejamento da montagem. De fato, o processo de montagem é criativo e define parte da narrativa. A montagem, por si, é uma interligação entre os *sub-plots*, entre as micro-histórias, construindo uma nova história. Tal preocupação também ocorre no cinema interativo, ou seja, é fundamental existir uma inter-relação entre os fragmentos, entre os *sub-plots*, entre as micro-histórias.

Para isso, é necessário levar em conta os procedimentos propostos pelo algoritmo, onde se definiu como tipo ideal para a concepção deste trabalho o tipo de algoritmo fluxograma. Nele, são adotadas figuras geométricas para definir as tarefas, ou, para melhor denominar, mapear os caminhos interativos. A proposta apresenta uma dissolução da obra, uma fragmentação em oito micro-histórias, o que possibilita, quando reorganizados, reagrupados os fragmentos, um total de 40.320 possibilidades narrativas. Mas podemos fazer uma fragmentação com quantidade ilimitada. Quanto mais fragmentado, mais complicado para se planejar o roteiro rizomático, mas não é impossível. O modelo é finito, mas com uma diversidade tamanha para proporcionar um número interessante de propostas distintas. Contudo, é fundamental considerar que alguns fragmentos são mais bem associados a uns do que a outros, o que não impede de uma sequência ter significado cognitivo para alguém, por mais absurdo que isso possa parecer.

Outra importante método na hora de se desenvolverem-se conteúdos narrativos interativos, refere-se à publicação dos créditos dos envolvidos com a produção da obra, ou seja, os responsáveis por roteiro, montagem, finalização, câmera, produção, pesquisa etc. Tal cuidado deve ser tomado para não levar o espectador/usuário, também denominado neste trabalho como coautor, a definir o fragmento que contém os créditos no final da obra, como é de costume no cinema. Para isso, devem-se colocar os créditos no mesmo fragmento que está o nome da obra, ou a vinheta, que teoricamente ficaria na abertura, mas também pode ser colocada no final, como último fragmento, ou em qualquer ordenação. Com este método a decisão fica totalmente sob a responsabilidade do coautor.

Deve-se, também, seguir como método de trabalho a utilização de trilhas musicais que não conduzam o espectador/usuário a definir como ordenação um ou outro fragmento. Isso ocorre porque, algumas vezes, ao definir uma trilha como parte final de um fragmento, podemos colocá-la novamente em outro fragmento, acidentalmente no começo, o que sugere uma ligação direta entre um e outro. Portanto, é interessante seguir como método de escolha de trilhas uma variedade musical durante a obra. Isso não significa que tal procedimento seja proibido nesta proposta. Contudo, é importante prestar atenção a essa situação, que pode comprometer ao resultado final interativo da obra, minimizando a participação coautora do espectador/usuário. O método proposto também se refere à fala, em obras de ficção, ou aos depoimentos, quando o gênero produzido é documentário. Deve-se tomar cuidado para não se definir fragmentos que necessitem de uma ordenação específica, ou seja, um antes do outro, o que limita a interatividade. Pode ocorrer de um fragmento ser necessariamente anterior a outro, mas tal situação deve ser minimizada no contexto macro da obra.

6.2. Estrutura de produção

A estrutura de produção de vídeos interativos é definida como algoritmo do tipo fluxograma. Nesse tipo de definição de tarefas é comum encontrar-se uma diversidade de figuras geométricas, assim como nós neurais, onde estão as frequentes perguntas se e senão, ou seja, se a opção for esta clique aqui, e se não for clique aqui. Trata-se de um tipo simples de interatividade, onde é possível seguir por uma navegabilidade entre uma opção e outra entre os nós. Porém, tal interatividade é limitada e pode ser frustrante para o espectador/usuário.

Já na estrutura algorítmica proposta por este trabalho (ver figura na próxima página), encontra-se uma diversidade de oito figuras distintas, cada uma interligada com as outras sete, o que provoca um emaranhado de imagens. Contudo é necessário esse planejamento, pois com ele é possível visualizar a obra em si, a conversação e a ligação entre os fragmentos oferecidos. Trata-se de um mapeamento do processo interativo e, por meio dele, definem-se as diversas interligações e descobrem-se as falhas possíveis de ligação narrativa.

Por meio de uma estrutura algorítmica do tipo fluxograma, por exemplo, é possível perceber quando um fragmento tem uma maior interligação com outro, e da mesma forma, é possível perceber quando há

algum problema de ordenação entre os fragmentos, ou entre as falas que integram o conteúdo de cada um.

Dentro dos conceitos de estrutura de uma obra audiovisual interativa, é fundamental levar-se em consideração o conteúdo apresentado, e ao avaliar a estrutura algorítmica é importante responder às seguintes perguntas:

1- Existe uma interligação regular e compreensível entre todos os fragmentos?

2- Essa interligação altera, em algum momento, a mensagem desejada pelo autor da obra em sua concepção?

3- Os fragmentos, ao serem interligados, sofrem algum impedimento de se ordenar com outros, ou com algum especificamente?

4- A quantidade de fragmentos que se interligam com dificuldade compromete a participação do espectador/usuário no que se refere à liberdade de escolha ou à variedade de propostas de agrupamento?

Com esses questionamentos, realizados com base na visualização/análise do algoritmo fluxograma, é possível avaliar se a obra está sendo estruturada de forma interativa ou não. Vale ressaltar que tal análise estrutural narrativa deve ser realizada na fase de pré-produção, antes de se produzir a obra. Do contrário, os esforços despendidos serão desperdiçados por um produto final que não oferece a participação prometida.

A estrutura algorítmica utilizada nesta linguagem audiovisual interativa que propomos é fundamental para o resultado desta obra. Para tanto, desenvolvi um modelo de algoritmo fluxograma circular, apresentado abaixo, que possibilita essa comparação, essa análise rizomática do conteúdo de obras interativas. O ambiente de exibição dessas obras, apesar de multi-usuário, é individualista. Contudo, a multiplicidade de interligações assemelha-se à declaração de Weibel (2007), conforme definimos neste estudo.

Os espaços relacionados a cada fragmento devem conter, inclusive, uma rápida sinopse para que seja facilitada a leitura de conteúdo e analisada a inter-relação entre os mesmos. A partir disso, é possível imaginar cada ligação entre as micro-histórias e produzir o roteiro de produção e, com ele, uma obra audiovisual interativa que atenda as expectativas do espectador/usuário.

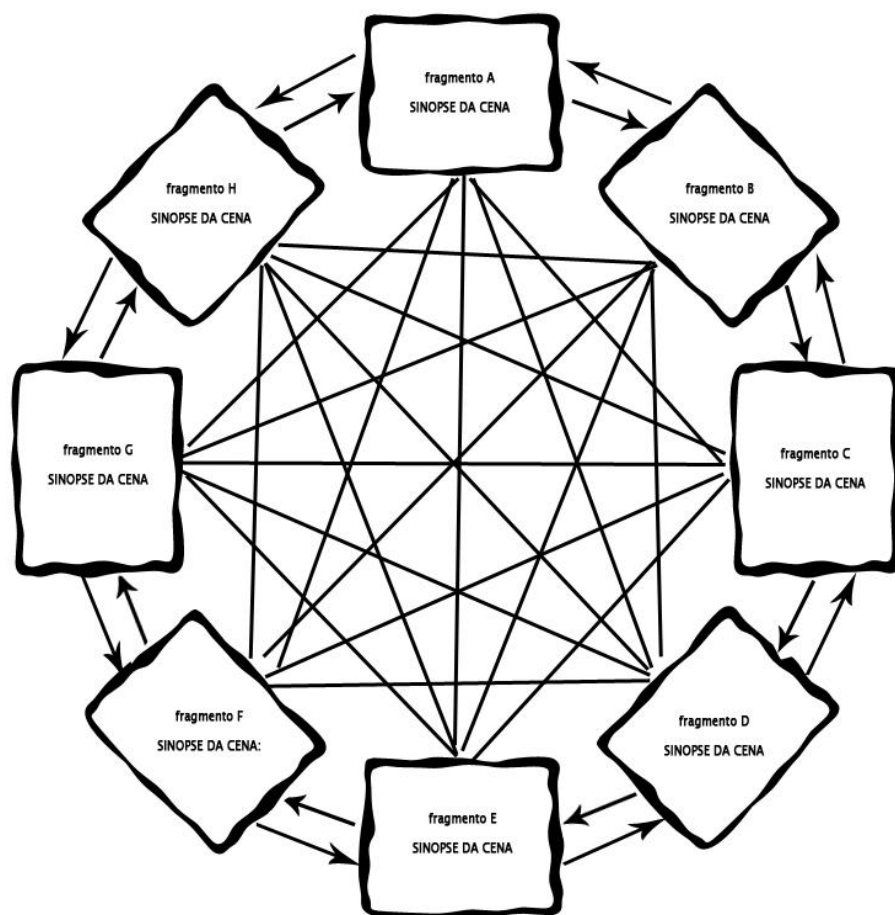


Figura 1 – Modelo de fluxograma Algorítmico Circular Rizomático

6.3. Características do roteiro

O roteiro da obra audiovisual também possui suas peculiaridades, se comparado aos do cinema tradicional. O objetivo é o mesmo, ou seja, conduzir o diretor e sua equipe a uma produção planejada e que ofereça ao espectador o entretenimento, ou a informação, esperada, com um menor custo e com melhor qualidade final. Porém, apesar dessa semelhança, os objetivos do roteiro de uma obra interativa são ainda maiores, e mais complexos em sua elaboração. Mas, antes disso, é fundamental compreender o que vem a ser roteiro de uma obra audiovisual.

De acordo com Huet (2006, p.10), “o roteiro é o primeiro documento que se concebe em um longo processo de criação de um filme”. Por meio desse documento, direciona o trabalho de produção da obra, passo a passo, é possível imaginar o filme concluído e também avaliar seu desenrolar, assim como a ligação de seus *sub-plots*, de suas micro-histórias. Huet (2006, p.11) ainda define roteiro como:

O roteiro é o ponto de partida do trabalho do filme, mas ele em si mesmo não é um “objeto artístico”. Não terá existência própria. Ainda que alguns sejam publicados, esta não é sua vocação original. Sua escrita não tem que ser literária. Deve ser conciso e claro, evitando os efeitos de estilo e todas as observações que não possam ser vistas na tela.

A discussão sobre roteiro é frequente, mas pouco se define como padrão único de produção. Gosciola (2003, p.166) defende que “a roteirização não é a obra em si, mas um dos processos de sua criação. Para a realização de uma obra audiovisual, seja linear ou não-linear, um vídeo ou uma hipermídia, a obra é o que importa como resultado final, mesmo que o roteiro seja alterado durante a sua realização”. Nesse sentido, torna-se claro que apesar de ser uma ferramenta importante para a produção audiovisual, nada é engessado e sempre algo pode ser criado e recriado, inclusive no processo de montagem.

Com relação à confecção do roteiro, cada roteirista segue seu estilo de desenvolvimento do texto, no que diz respeito à formatação do mesmo. Um dos estilos é o literal, definido por nome da cena, áudio e vídeo presentes na mesma, assim como as observações sobre o que é desenvolvido em cada uma delas, quando necessário.

A proposta que apresento para a produção de obras audiovisuais interativas possui características específicas. O conceito fundamental para o desenvolvimento do roteiro interativo é, em primeiro lugar, definir as micro-histórias e suas inter-relações, para depois desenvolver cada uma delas. A partir dessa definição, torna-se possível imaginar a obra e suas ligações, ou links, que, para Michael Heim (Gosciola, 2003, p.184), é uma estrutura de conteúdos interligados não-linearmente, ou seja, um grupo de fragmentos que se inter-relacionam, independentemente de uma ordenação cronológica ou física. As relações são “construídas” pelo espectador/usuário.

O modelo que segue abaixo, um roteiro real de uma obra documental interativa (fruto da pesquisa que deu origem a este livro) “Bogotá atômica” [15] pode ser considerado como uma opção para o desenvolvimento de roteiros para obras audiovisuais interativas. Com ele, acredito que o trabalho de roteirização se torna mais simplista e também mais eficaz. Trata-se de um desenvolvimento narrativo a partir do algoritmo fluxograma

¹⁵ Disponível em <http://youtu.be/KDSQDAhpBWE>. Acessado em 08.09/2011.

circular, desenvolvido anteriormente. Com base nas inter-relações definidas pelo processo anterior, em que, ao mesmo tempo em que se busca o começo, meio e final, cada micro-história é definida a partir de suas breves sinopses.

Roteiro de produção

Bogotá atômica

Secundagem: 7'22'

Micro-história 01 - Aeroporto

Cena 1: Depoimento da Ester;

Imagem: Ester Fer em entrevista no aeroporto de Lima, com GC “Aeroporto de Lima”;

Áudio: Comentário sobre as expectativas com relação a Bogotá;



Micro-história 02 – Bogotá atômica

Cena 1: Vinheta;

Imagem: Fundo vermelho e amarelo com entrada da logomarca Ojos en el mundo em fusão;

Áudio: Trilha Caribe atômico, da banda colombiana *Aterciopelados*;

Cena 2: Vinheta;

Imagem: Fundo vermelho e amarelo com o nome do documentário “Bogotá atômica” em fusão;

Áudio: Trilha Caribe atômico, da banda colombiana *Aterciopelados*;

Cena 3: Vinheta;

Imagem: Fundo vermelho e amarelo com o texto “um curta-metragem documental interativo” em fusão;

Áudio: Trilha Caribe atômico, da banda colombiana *Aterciopelados*;

Cena 4: Vinheta;

Imagem: Fundo vermelho e amarelo com o crédito “roteiro e montagem – Denis Renó” em fusão;

Áudio: Trilha Caribe atômico, da banda colombiana *Aterciopelados*;

Cena 5: Vinheta;

Imagem: Fundo vermelho e amarelo com o crédito “imagens – Denis Reno e Ester Fer” em fusão;

Áudio: Trilha Caribe atômico, da banda colombiana *Aterciopelados*;



Micro-história 03 – Impressões

Cena 1: Depoimento do Denis

Imagem: Denis Renó dando depoimento já em Bogotá;

Áudio: Primeiras sensações sobre a cidade de Bogotá, logo em sua chegada.

Cena 2: Bogotá na chegada

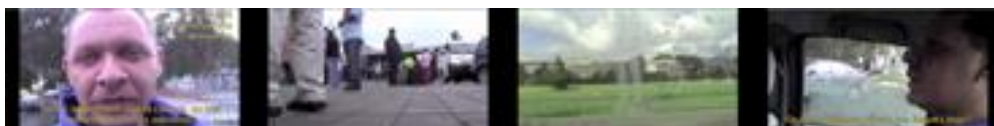
Imagem: Imagens captadas como carro em movimento e GC “Primeiras impressões”;

Áudio: Música “Colômbia conexión”, da banda *Aterciopelados*;

Cena 3: Entrevista com motorista

Imagem: Imagem de conversa entre Denis Renó e Jorge Galvez dentro do carro;

Áudio: Entrevista de Denis Renó com Jorge Galvez sobre a cidade de Bogotá;



Micro-história 04 – Calle de las aguas

Cena 1: Centro de Bogotá;

Imagem: Imagem do centro da cidade com GC *Calle de las aguas – centro de Bogotá*;

Áudio: *Background*;

Cena 2: Depoimento do Vicente;

Imagem: Entrevista com Vicente Gosciola sobre Bogotá;

Áudio: Considerações do entrevistado sobre a cidade;



Micro-história 05 – Cinema independente

Cena 1: Cultura em Bogotá;

Imagem: Imagem de um grupo de alunos produzindo um filme no centro de Bogotá, com GC “Cinema independente”;

Áudio: *Background*;

Cena 2: Depoimento do Rodolfo;

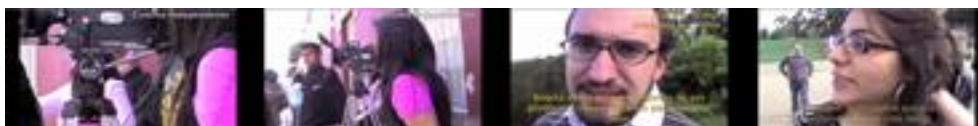
Imagem: Entrevista com Rodolfo Araújo e as impressões sobre Bogotá, inclusive da noite colombiana;

Áudio: Considerações do entrevistado sobre a cidade, a cultura local e os perigos da noite do centro;

Cena 3: Depoimento da Ester;

Imagem: Entrevista com Ester Fer e sua opinião sobre Bogotá;

Áudio: Considerações da entrevistada sobre a cidade e o colombiano em geral;



Micro-história 06 – Desconhecimentos

Cena 1: Noite de Bogotá;

Imagem: Imagem do trânsito de um bairro nobre da cidade, com GC “Desconhecimentos”;

Áudio: *Background*;

Cena 2: Depoimento da Taís;

Imagem: Entrevista com a brasileira Taís Souza sobre o que ela achou da cidade, depois de sua chegada;

Áudio: Considerações da entrevistada dizendo que foi surpreendente e que as primeiras impressões foram excelentes;

Cena 3: Depoimento da Cristina;

Imagem: Entrevista com a brasileira Cristina Mascarenhas e seus medos em Bogotá;

Áudio: Considerações da entrevistada sobre as boas imagens que ela teve da cidade, apesar do medo ao chegar;

Cena 4: Depoimento do Cristian;

Imagem: Entrevista com o colombiano Cristian Camilo sobre as relações entre Bogotá e Rio de Janeiro e a capoeira;

Áudio: Considerações do entrevistado sobre sua admiração pela cultura brasileira e sua impressão de que Bogotá é tão violenta quanto o Rio de Janeiro. Por isso, ele não se arrisca a conhecer a capital carioca;

Cena 5: Depoimento da Cristina;

Imagem: Continuação da entrevista com a brasileira Cristina Mascarenhas sobre Bogotá;

Áudio: Considerações da entrevistada sobre os medos sentidos por seus amigos, e sobre o fato de ela nem ter percebido perigo na cidade;



Micro-história 07 – Segurança amedronta

Cena 1: Centro histórico de Bogotá;

Imagem: Soldados armados no centro da cidade, em patrulha, com o GC “Segurança amedronta”;

Áudio: *Background*;

Cena 2: Depoimento de Claudia Patricia;

Imagem: Entrevista com a colombiana Claudia Patrícia sobre os perigos e os boatos de Bogotá;

Áudio: Considerações da entrevistada sobre os perigos da cidade. Segundo ela, apenas a violência é urbana é um problema, porque o resto é muito bom;

Cena 3: Depoimento de Esperanza;

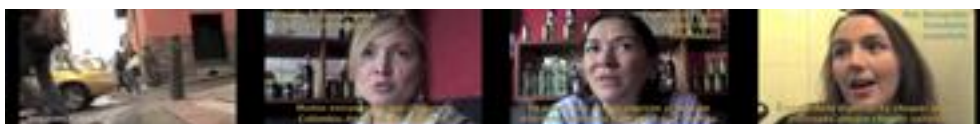
Imagem: Entrevista com a colombiana Esperanza Forero sobre a violência da cidade e as impressões dos estrangeiros;

Áudio: Considerações sobre o temor dos estrangeiros com relação a Bogotá. Segundo ela, esse medo está acabando;

Cena 4: Depoimento de Mar;

Imagem: Entrevista com a espanhola Mar Bernardes sobre o medo que ela sentiu ao chegar na cidade;

Áudio: Considerações sobre a segurança da cidade e sobre o fato de que agora ela nem sente medo mais;



Micro-história 08 – Violência na mídia

Cena 1: Violência midiática;

Imagem: Imagem do centro histórico da cidade com soldados armados em patrulha e GC “Violência na mídia”;

Áudio: *Background*;

Cena 2: Depoimento de Alfredo;

Imagem: Entrevista com o argentino Alfredo Caminos sobre Bogotá e suas repercussões comunicacionais;

Áudio: Considerações do entrevistado sobre o tema.

Segundo ele, o perigo é construído pela mídia, que não mostra outros valores da cidade, embora os europeus queiram ver isso. O mundo quer ver isso;

Cena 3: Depoimento de Esperanza;

Imagem: Entrevista com a colombiana Esperanza Forero sobre a violência da cidade e as impressões dos estrangeiros;

Áudio: Considerações sobre os perigos de Bogotá, e segundo a entrevistada os perigos de Bogotá são iguais aos de muitas outras cidades, que acabam nem sendo discutidos pela mídia.



Após o desenvolvimento do roteiro separado em micro-histórias torna-se possível o desenvolvimento da obra interativa para o cinema. Não há como correr riscos, pois as ligações entre as micro-histórias foram definidas a partir do algoritmo fluxograma circular, tornando-se possível visualizar a ligação entre cada história.

Com relação ao formato do roteiro, trata-se de uma questão de estilo e pode ser desenvolvido de acordo com outros formatos textuais de roteiro. Mas é importante compreender o fundamento da proposta apresentada neste sub-capítulo, que define um método: o de desenvolver micro-histórias interligadas e buscar relações existentes entre elas. A partir disso, torna-se mais simples e seguro o desenvolvimento da obra final. Tal proposta exige uma ação criativa sofisticada, o que realmente é o desafio da produção de vídeos interativos. O processo criativo deve contar com uma visão macro da obra e seus diversos pontos de ligação.

6.4. Cuidados necessários

Ao desenvolver-se uma obra audiovisual interativa é importante seguir alguns cuidados para que o resultado seja positivo. Estes cuidados vão além dos convencionalmente seguidos numa produção audiovisual tradicional,

como enquadramento, movimento de câmara correto, qualidade de imagem, luz e som etc. Eles ainda estão presentes em obras interativas, mas novas preocupações passam a fazer parte do escopo: cuidados com a linguagem.

Numa produção interativa, o maior dos cuidados deve-se referir à interligação de fragmentos, de micro-histórias. Se em algum momento houver problemas entre inter-relação de conteúdos, toda a produção pode ficar comprometida. Quanto mais sólidas estas ligações, mais possibilidades poderão ser exploradas pelos espectadores/usuários, e, com isso, torna-se possível obter melhores resultados.

Por outro lado, quando se descobre um problema entre as relações antes da produção, a falha pode ser solucionada, construindo ou recriando novas situações de começo, meio e final. Em alguns casos, quando se tem material bruto suficiente, é possível solucionar o problema mesmo se a obra já estiver finalizada.

Porém, torna-se claro, após o desenvolvimento deste estudo, inclusive com os resultados apresentados e as dificuldades encontradas com o desenvolvimento do experimento que, apesar de oferecer um trabalho maior, quando se desenvolve um algoritmo fluxograma circular antes da obra, os riscos diminuem, e o produto final torna-se mais eficaz.

6.5. Ambientes para exibição

Para a exibição de cinema interativo dispensam-se as tradicionais salas de cinema. Mesmo sendo fundamental para algumas correntes de apreciadores de cinema, ou de estudiosos sobre o tema, a sala escura e a grande tela já não são essenciais para considerar-se algo como cinema, de acordo com Sánchez (2006).

O cinema interativo é exibido em ambientes individuais, como defendido anteriormente. Devem ser ambientes que proporcionem a navegabilidade pelo usuário conectado à Internet. Além disso, o ambiente deve proporcionar ao usuário a visualização de uma interface do modelo arbóreo, como define Manovich (2005), e possuir áudio e vídeo, assim como uma conexão de no mínimo 512 bytes, pois os arquivos são recebidos pela tecnologia *streaming* [¹⁶], o que torna tal velocidade de conexão como quesito mínimo para o produto.

¹⁶ De acordo com o pesquisador Sérgio Deusdado (Disponível em: <http://wiki.di.uminho.pt/wiki/pub/Doutoramentos/SDDI2004/SergioDeusdado-SimposioDoutoraldodIjan2005.pdf> Acessado em 22/06/2009), “Uma das aplicações que, no passado recente, mereceu maior atenção da indústria e da academia foi o *streaming* de vídeo, com

Dentre os ambientes sugeridos estão os aparelhos de telefonia celular com conexão à Internet e programas navegadores, como Windows Móbile e o navegador próprio do iPhone. Apesar de possuírem pequenas telas de exibição, a qualidade presente é suficiente para se compreender a obra. Porém, é necessário seguir cuidados estéticos específicos.

Outro ambiente interessante para absorver as possibilidades de participação do cinema interativo proposto por este trabalho é proporcionado pelos computadores conectados à Internet, portáteis ou não. Nestes ambientes, a qualidade de exibição é maior que nos aparelhos de telefonia celular e a comodidade de quem assiste também pode superar. Os conceitos de navegabilidade são os mesmos, pois, nestes espaços, é possível ter acesso a uma interface arbórea e receber os arquivos via *streaming*.

O cinema interativo também pode ser exibido em aparelhos de televisão digital que estejam conectados ao sinal digital interativo. Ainda em fase de implantação no país, a televisão digital brasileira carece de conteúdo interativo, mas a interatividade é uma de suas maiores promessas. Este formato de produção não contempla a qualidade estética de produção para a televisão digital, uma das mais frequentes preocupações sobre o tema, atualmente. Mas a filosofia desta obra é também aplicada à televisão digital, que ainda está ausente de conteúdo relacionado ao cinema.

Tal formato ainda pode ser exibido em CD-Rom educativo, para estudantes que tenham acesso a equipamentos multimídia, e também para os diversos programas de educação a distância, que buscam a cada dia novas ferramentas de envolvimento e participação nos processos educacionais. Através de interfaces arbóreas, os estudantes podem navegar pelo conhecimento desenvolvido em vídeo, e obter maior grau de participação nesses processos.

É possível que novos ambientes surjam e alguns sugeridos neste capítulo passem a ser considerados obsoletos. Contudo, o que é apresentado como ambiente ideal para o cinema interativo é conceitual, especialmente a necessidade de proporcionar navegabilidade por parte do espectador/usuário. Com isso, o cinema interativo passa a ser viável, e não mais um *hype* que não deu certo, como definido por Cameron.

6.6. Estética sugerida para ambientes multimídia

Para a produção de conteúdos destinados a esses ambientes multimídia é necessário seguir alguns cuidados estéticos. Assim, o resultado final torna-se satisfatório e determinadas limitações serão contornadas.

O primeiro cuidado refere-se à qualidade de imagem oferecida por aparelhos de telefonia móvel. Nesses equipamentos, por mais nítidas que sejam as imagens, no que diz respeito a *pixels*, ainda há um limitador de fundamental relação com o produto final: o tamanho da tela. Os espaços, imagens panorâmicas, por exemplo, deixam de ser percebidas como deveriam pelo usuário. Os efeitos desse tipo de enquadramento também perdem seu valor, se comparados aos resultados obtidos pelo cinema tradicional ou mesmo pela televisão.

Ainda relacionado ao enquadramento, é importante que os planos de personagens, atores ou entrevistados sejam aproximados, para que o nível de percepção com relação às expressões faciais seja maior. Um olhar ou uma expressão pode ser de grande valor numa narrativa audiovisual e seria um desperdício deixar de observá-la, ou explorá-la numa construção narrativa fílmica.

Também são limitados os créditos da obra, em GC (gerador de caracteres). Da mesma forma que a imagem facial é despercebida, a leitura de textos nessas telas é prejudicada. Por isso, é fundamental que os textos sejam escritos com tamanho de fonte suficiente para leitura.

Com relação à tecnologia de transmissão de dados e também ao tempo de exibição, é importante que as obras sejam produzidas por fragmentos de tamanhos semelhantes. A montagem, desta forma, será métrica, de acordo com os conceitos de montagem de Eisenstein (2002, p.79-86).

Também relacionado ao tamanho dos fragmentos, se a obra é um curta-metragem, com uma secundagem menor, seus fragmentos serão menores e conseqüentemente mais rápidos de serem transmitidos. Vale ressaltar que os usuários em ambientes interativos possuem uma disposição menor para manter a atenção à tela. De acordo com Renó (2006-a), o tempo médio de percepção para esses ambientes é de 18 minutos e 59 segundos.

Por meio destes cuidados estéticos, torna-se viável a produção de vídeos que contemplem as expectativas para o cinema interativo, em que a relação entre o produto artístico e o espectador passa a ser do tipo homem-máquina, e não mais do tipo mensagem-receptor.

6.7. Mobilidade: novos desafios

Com a mudança do tradicional suporte fílmico do sal de prata para as combinações binárias, o cinema passou a viver novas realidades, tanto no que se refere à linguagem como no que tange o espaço de produção. E, neste espaço, teóricos como Manovich (2005) trazem à discussão temas fundamentais com relação aos métodos de produção audiovisual, onde novos quesitos ganham importância, como a interface e as formas de montagem eletrônica, em duas e três dimensões.

A partir do desenvolvimento das tecnologias digitais, o comportamento da sociedade em relação aos processos comunicacionais passou a contar com uma nova característica: a participação, que, por necessidade, sugere uma reformulação na linguagem audiovisual. Ao mesmo tempo, surgiram novos dispositivos de captura e exibição de arquivos audiovisuais, com destaque ao telefone celular, que em alguns modelos oferece razoável qualidade de definição de imagens inclusive para exibição em aparelhos de televisão. Trata-se de uma nova realidade para a produção independente, que difunde de forma viral entre os adeptos deste tipo de produção. Além disso, com a produção através de tais dispositivos, a linguagem audiovisual passa a contar com uma mobilidade superior à obtida em produções com dispositivos tradicionais de registro, como as câmeras, e ainda conta com novos conteúdos, populares, que ultrapassam a fronteira do eruditismo.

Esta característica é o cerne do cinema. A sétima arte nasceu com a característica de registrar acontecimentos, as imagens do povo (Bernardet, 2003), passando a ter também um caráter ficcional com o tempo, como define o teórico francês Roger Odin (1984), mas com uma linguagem discursiva comum, mesmo depois do desenvolvimento da filosofia da montagem (Leone, 2005).

Com a utilização de dispositivos móveis na produção audiovisual, novos discursos passaram a ser difundidos através do formato popularmente denominado como microcinema [¹⁷], em alguns casos com a “distribuição” via celular, o que democratizou e criou uma rede de comunicadores, como podemos observar nas produções audiovisuais dos colombianos Andrés Garcia La Rota e Felipe Cardona, premiados em diversos festivais como produtor cinematográfico, ou como o produtor

¹⁷ Microcinema foi a denominação de uma mesa temática apresentada durante a Semana de Cinema Colombiano, em 2008, na cidade de Bogotá, na qual participei como conferencista convidado internacional. O tema discutido na mesa foi a utilização de telefones celulares como ferramenta para produção e espaço para exibição de produtos audiovisuais.

audiovisual argentino Tetsuo Lumière, que produz obras ficcionais através de dispositivos móveis e distribui os mesmos pela Internet. Através de dispositivos móveis, a produção independente ganha força, pois torna-se mais acessível. Além de captar as imagens, alguns aparelhos de telefonia também oferecem ao usuário softwares de edição de suas obras, assim como a postagem em ambientes de distribuição acessíveis via Internet, com especial atenção ao YouTube (Renó & Gonçalves, 2007). Contudo, a característica mais marcante destes meios é a mobilidade, discutida de forma inovadora por Augé (2007).

Porém, tais possibilidades esbarram com o engessamento criativo de grupos que insistem em produzir obras audiovisuais nos moldes de linguagem do cinema tradicional. Tanto a linguagem narrativa com os parâmetros estéticos sofrem, naturalmente, alterações em produções realizadas a partir de dispositivos de telefonia móvel, tanto no que se refere a limitações de captação como no que tange à exibição da obra, que sugere uma narrativa interativa.

O audiovisual interativo ainda precisa superar um desafio: o da produção para dispositivos móveis e por dispositivos móveis. Um experimento realizado por mim, que consistiu em produzir um documentário totalmente a partir de um telefone celular demonstrou que é possível tal feito. A obra documental “A bola rola” [¹⁸], que apresenta o fanatismo dos brasileiros pelo futebol, foi produzido desde o roteiro até a finalização em um aparelho celular modelo iPhone 3GS, e editado em um aplicativo disponível para este modelo, chamado Reel Director, e com o apoio do aplicativo Adobe Photoshop Express, também instalado e utilizado no equipamento. Contudo, modelos mais modernos já possuem outros aplicativos destinados a tal tarefa. O desafio é definir uma tecnologia que possibilite a usabilidade de ambientes interativos, como o desenvolvido no momento da pesquisa que originou este livro, em dispositivos móveis, que possuem algumas limitações, como a linha iPhone, que não permite a abertura de arquivos em Adobe Flash. Contudo, a linguagem, que é o mais importante, está definida e comprovada.

¹⁸ Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=C-Q-2va5 8>. Acessado em 08/09/2011.

Considerações

O desenvolvimento desta obra viveu inicialmente diversos desafios, dentre eles o de compreender e estudar algo que ainda não se havia tornado realidade, e que ainda não se tornou, tendo em vista que apenas apresento como resultado final uma proposta sobre o tema cinema documentário interativo, dentre tantas que poderão surgir. Contudo, tal proposta se apoia em resultados concretos de um experimento realizado em minha tese de doutorado, o qual serviu para testar e constatar problemas e soluções que possibilitem a produção de novas obras interativas, um modelo audiovisual que, para alguns teóricos, ainda não ultrapassou a fronteira do simples desejo por sua existência, ou seja, ainda não existe.

A resistência por parte de algumas correntes de produção audiovisual no que tange este formato apresentado existe, pois tal proposta altera de forma considerável o conceito de autoria artística, diretamente relacionado ao reconhecimento do artista em si por parte do público. Também envolve o local de projeção, substituindo as salas escuras, e coletivas, por dispositivos tecnológicos individuais, muitas vezes em micro-telas (presentes em aparelhos de telefonia celular), assim como o ritual de assistir a estas obras.

A busca pela produção de conteúdos para o cinema interativo justifica-se, em parte, pelas características pós-modernas pelas quais a sociedade vive, onde o desejo de participação nos processos comunicacionais está cada vez mais presente entre as pessoas. Agora também é importante participar, decidir o desenvolvimento das tramas, escolher como será a próxima cena, definir o final da história, etc., fazendo com que a narrativa construída seja um pouco da forma como o sujeito queria que fosse. Trata-se de uma participação na forma de se contar uma história, interagindo, assim com o produto em si, mesmo com limitações criativas e de níveis de interatividade.

Esta realidade comportamental não se refere a toda a sociedade, mas a um grupo cada vez mais crescente de pessoas que almejam esse espaço no campo comunicacional. Um grupo que busca, ainda, espaços individuais, customizados, e com a narrativa desejada. Espaços onde as estruturas comunicacionais sigam as decisões particulares e, conseqüentemente, possuam significado cognitivo e lógico pessoal para seus autores.

As estruturas interativas estão cada vez mais presentes na comunicação, A internet é um espaço que oferece a interatividade com maior frequência. Por meio de sua estrutura de linguagem hipertextual, a

qual oferece ao usuário a possibilidade de escolher a sequência de leitura, construída por conteúdos fragmentados e interligados, a internet é, por si, um ambiente interativo. Contudo, outros ambientes buscam a interatividade. Ambientes esses que se assemelham com a internet, ou que seguem os mesmos conceitos da rede de computadores.

Um destes ambientes é a telefonia celular, que a cada dia transforma-se mais numa internet de bolso, mais do que simplesmente numa possibilidade tecnológica de comunicar via telefone. Esses aparelhos de telefonia celular agora carregam em si sistemas operacionais que proporcionam ações há tempos possibilitadas somente pelos computadores, inclusive o acesso à internet. Com isso, novos conceitos de interatividade surgiram, inclusive o da mobilidade, pois, além de se escolher-se o conteúdo e a forma de absorver esse conteúdo (ou de organizá-lo), agora é possível escolher onde, quando e como se obtém acesso à internet. Contudo, estes ambientes ainda possuem carência de conteúdo, em especial no campo do entretenimento. Afinal, os aparelhos de telefonia móvel possuem, em diversos modelos, exibição de imagens e vídeos de alta definição, mas ainda não favorecem a utilização de suas diversas possibilidades por um simples motivo: falta conteúdo.

Por fim, considero como ambiente comunicacional que promete interatividade, mas ainda possui lacunas de conteúdo interativo, a televisão digital. Desde o surgimento da televisão, o cinema faz parte de sua grade de conteúdo, e o aparelho foi o responsável, inclusive, pela transformação da sétima arte em sua forma de construção narrativa, devido às peculiaridades que a televisão e o ritual de assistir a um filme em casa possuíam. Mas com a chegada da interatividade, uma promessa da televisão digital, o cinema em sua forma tradicional não terá o mesmo espaço na televisão. Afinal, os usuários pós-modernos buscam a participação, e ter esta possibilidade no cinema tradicional é algo inviável, com uma narrativa contínua. Para isso, justifica-se o estudo de uma forma narrativa que seja compatível com o cinema interativo.

No início deste estudo, deparei-me com algumas questões a serem respondidas. A primeira delas referia-se à filosofia proposta por este estudo para a concepção da linguagem do cinema interativo. Parto da hipótese de que a montagem audiovisual pode ser adotada como base conceitual para a produção de obras interativas. No processo de montagem audiovisual o editor, ou montador, realiza um processo artístico de coautoria e de alto teor criativo, o que sugere que tal processo é interativo, dentro dos moldes e níveis que defini como parâmetros. Para comprovar minhas teorias,

desenvolvi um ambiente experimental exclusivo que permitisse a exibição e a ordenação de obras interativas que seguissem a linguagem proposta aqui. Também desenvolvi, e coloquei em prática, um método de produção dessas obras, para que pudesse testar e defender esta proposta. Por uma opção artística, o gênero produzido foi o documental, mas tal método é viável também para obras de ficção, o que amplia a sua aplicação artística.

Desenvolvi, na etapa de experimento, um vídeo-documentário exclusivamente para a realização do experimento, em dois idiomas e com temática de interesse aos grupos participantes do mesmo. Intitulado “Bogotá atômica”, a obra apresenta um retrato da capital colombiana a partir de estrangeiros e colombianos no que se refere à tão repercutida violência da cidade. Produzida em sistema digital, e com duração de 7’22”, possui sequências em português legendadas em espanhol e sequências em espanhol legendadas em português. O vídeo foi dividido em oito fragmentos de secundagem semelhante, com os cuidados estéticos de enquadramento e angulação de câmera necessários para uma exibição em tela pequena, como a que foi adotada no site do experimento, assim como o tempo total de exibição, necessariamente curto para a internet. Com isso, o processo foi agradável aos participantes, um cuidado fundamental quando se oferece uma opção de entretenimento. Além disso, como parte considerável do grupo de participantes era formada por colombianos, ou latino-americanos, o tema do documentário foi interessante, pois abordava um problema de repercussão de violência comum aos países de quase todos os envolvidos no experimento.

Mas, antes de tudo, foi necessário compreender o que é um processo interativo e de que forma isso pode existir no cinema. A interatividade é algo presente na sociedade contemporânea e tem sido tema de diversos estudos, comunicacionais ou não. Porém, apesar destes esforços, pude perceber diversas conceituações, quase todas pouco embasadas, o que justificou um novo e amplo estudo sobre o tema. O campo científico ainda convive com conceitos semelhantes, mas distintos, como o da interatividade e o da interação, e ainda se depara com o desconhecimento de suas diferenças. Além disso, existem níveis de interatividade, e estes devem ser considerados para explicar um conceito sobre o tema. O mesmo ocorre com a definição de interatividade, que é um processo onde o sujeito, neste trabalho denominado espectador/usuário, define seus caminhos, e a partir destes obtém novas experiências.

Sim, a linguagem proposta é viável para a produção de conteúdo audiovisual interativo. De acordo com resultados obtidos com o

desenvolvimento da tese, ela promove a interatividade por parte dos usuários, proporcionando uma sensação de participação para um considerável percentual, um grupo de usuários que se considera satisfeitos com este tipo de atividade de entretenimento, o que pode ser, sim, uma opção narrativa para o audiovisual produzido para ambientes interativos, cada vez mais comuns em nosso cotidiano.

Esse tipo de produção artística não substitui a tradicional linguagem cinematográfica, existente há mais de um século, e nem foi nossa ambição propor tal substituição. Essa linguagem sofreu diversas mudanças desde seu surgimento, sem, contudo, extinguir as linguagens mais tradicionais. O mundo do cinema passará, entretanto, a conviver com uma nova linguagem audiovisual, ou várias linguagens, agora interativas, por uma necessidade sociomidiática, sem, contudo, substituir as diversas linguagens cinematográficas, da tradicional à experimental. E o cinema interativo estará presente nesta diversidade de linguagens audiovisuais, que vêm surgindo desde a concepção do próprio cinema, experimental por si próprio.

O desafio artístico desse formato de linguagem cinematográfica ultrapassa os tradicionalmente encontrados nas obras audiovisuais. Para os que ambicionam tal linguagem, não basta produzir uma obra que apresente a mensagem almejada. É preciso permitir ao espectador/usuário a reconstrução dessa mensagem, sem que ela seja alterada ou extinta. Produzir sequências narrativas agradáveis sem a participação do coautor (espectador/usuário) não é o suficiente. Não basta oferecer a estes a possibilidade de interagir com a interpretação pós-exibição. É preciso convidá-lo a assinar a obra, de forma individual, para que o autor receba o triunfo final da produção. O maior desafio artístico, com esta linguagem, é sem dúvida, o de poder compartilhar a confecção da obra com o público, produzindo de forma solitária a matéria-prima e permitindo a cada usuário que reconstrua, com base nesta matéria-prima, a sua própria obra audiovisual.

Apesar de ainda serem necessárias soluções com relação a problemas constatados no estudo, como a legislação referente à coautoria e limitações tecnológicas ainda existentes no momento da realização do experimento, apresento, através deste livro, uma filosofia de linguagem para a produção de conteúdo para o cinema interativo. Tal filosofia pode ser pensada como base para novos estudos sobre o tema, inclusive.

Defendo que, através de conceitos apoiados na montagem audiovisual, de ordenação de fragmentos, é possível produzir obras audiovisuais que ofereçam ao espectador/usuário ações interativas, ou seja, uma linguagem

para o cinema interativo. E, para isso, me apoio tanto nos resultados da pesquisa bibliográfica como na conclusão do experimento. Com isso, ofereço um método de produção para estas obras, criado e defendido por este trabalho. Neste ponto, acredito completar o ineditismo da obra, oferecendo, inclusive, o formato de produção.

Acredito também que, a partir deste trabalho, o cinema interativo deixará de ser um mito, um *hype* que não deu certo, e passará a ser uma, ao menos possível, realidade no campo da produção audiovisual. Agora é possível, para nós, pensar na internet, na telefonia celular e na televisão digital como ambientes propícios também à exibição cinematográfica, além de poder proporcionar aos espectadores/usuários uma participação nesta modalidade artística.

Porém, os estudos sobre produção interativa não cessam. Novas estruturas de linguagem deverão ser desenvolvidas, assim como a utilização de dispositivos móveis na produção e exibição dos mesmos. Este trabalho também abre possibilidades de estudos sobre a produção interativa tanto no campo do Jornalismo como no da Publicidade, em tempo real ou *on demand*, que atenda os anseios dos usuários, sedentos por esta participação.

Referências

Adorno, Theodor. *Indústria cultural e sociedade*. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

Aarseth, Espen. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore (EUA): The John Hopkins University Press, 1997.

Aarseth, Espen. *Sin sensación de final: estética hipertextual*. In Picos, Ma. Tereza Villariño & González, Anxo Abuín. *Teoría del hipertexto: la literatura en la era electrónica*. Madri: Arco Libros, 2006.

Augé, Marc. *Por una antropología de la movilidad*. Madri: Gedisa, 2007.

Aumont, Jacques. *O olho interminável [cinema e pintura]*. Tradução de Eloísa Araújo Ribeiro. São Paulo: Cosac & Naif, 2004.

Bakhtin, Mikhail. *Marxismo e filosofia da linguagem*. São Paulo: Editora Hucitec, (original russo de 1929), 1986, 3 ed.

Barthes, Roland. *Rumor da língua*. São Paulo: Brasiliense, 1988.

Baudelaire, Charles. *Sobre a modernidade*. 6ª Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2007.

- Bauman, Zygmunt. *Modernidade líquida*. Tradução de Plínio Dentzien. São Paulo: Jorge Zahar Editores, 2001.
- Bedoya, Ricardo & Frias. Isaac Leon. *Ojos bien abiertos: el lenguaje de las imágenes en movimiento*. Lima: Fondo de Desarrollo Editorial, 2003.
- Bernardet, Jean-Claude. *Cineastas e imagens do povo*. São Paulo; Companhia das Letras, 2003.
- Bettetini, Gianfranco & Colombo, Fausto. *Las nuevas tecnologías de la comunicación*. Madri: Paidós, 1995.
- Bogdanovich, Peter. *Afinal, quem faz os filmes?* São Paulo: Companhia das Letras, 2000.
- Brait, Beth. *A natureza Dialógica da linguagem: formas e graus de representação dessa dimensão constitutiva*. In Faraco, Carlos Alberto; Tezza, Cristovão; Castro de, Gilberto (orgs). *Diálogos com Bakhtin*. 3ª ed. Curitiba : Ed. Da UFPR, 2001.
- Brasil, Presidência da República. Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. *Lei de Direitos Autorais*. Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9610.htm. Acessado em 09/01/2010.
- Briggs, Asa & Burke, Peter. *Uma história social na mídia: de Gutenberg à Internet*. São Paulo: Jorge Zahar Editora, 2004
- Castells, Manuel. *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- Charaudeau, Patrick; Maingueneau, Dominique. *Dicionário de Análise de discurso*. São Paulo : Contexto, 2004
- Deusdado, Sérgio A. D. *Um modelo para streaming de vídeo escalável usando multicast IP SSM com QoS adaptativa*. Disponível em: <http://wiki.di.uminho.pt/wiki/pub/Doutoramentos/SDDI2004/SergioDeusdado-SimposioDoutoraldodIjan2005.pdf>. Acessado em 22/05/2005.
- Eisenstein, Sergei. *El montaje escénico*. Cidade do México: Grupo Editorial Gaceta, 1994.
- Fausto Neto, Antonio. *A deflagração do sentido. Estratégias de produção e de captura da recepção*. In: Sousa, Mauro Wilton de. Sujeito. *O lado oculto do Receptor*. São Paulo: Brasiliense, 2002.

Feldman, Tony. *Multimedia*. Londres: Blueprint, 1995.

Ferrari, Pollyana. (org.). *Hipertexto, hipermídia: as novas ferramentas da comunicação digital*. São Paulo: Contexto, 2007.

Field, Syd. *Como resolver problemas de roteiro*. Trad. Angela Alvarez Matheus. Rio de Janeiro. Editora Objetiva, 2002.

Fiorin, José Luiz. *Polifonia textual e discursiva*. In Barros, Diana Luz Pessoa de & Fiorin, José Luiz (orgs). *Dialogismo, polifonia e intertextualidade*. São Paulo: Edusp, 2003.

Gosciola, Vicente. *Roteiro para as novas mídias: do game à TV interativa*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003.

Gubern, Roman. *La mirada opulenta*. Barcelona: Gustavo Gilil, 1989.

Huet, Anne. *El guión*. Madri: Paidós, 2006.

Jakobson, Roman. *Linguística e comunicação*. São Paulo: Cultrix, 2003.

Jones, Kim. *Our digital journey*. In V Bienal Ibero americana de Comunicação, 2005, Estado de México. Anais eletrônicos. 1 CD-ROM.

Kalatozov, M. *Particularidades do cinema soviético*. In Pudovkin. V. *Argumento e montagem no cinema*. São Paulo: Íris, 1971.

Kristeva, Julia. *História da Linguagem*. Lisboa, Portugal : Edições 70, 1988

La Ferla, Jorge. *Cine: hibridez de tecnologías y discursos*. In La Ferla, Jorge. *El medio es el diseño del audiovisual*. Manizales: Editorial Universidad de Caldas, 2007.

Landow, George. *Hipertexto – la convergencia de la teoría crítica contemporánea y el hipertexto*. Barcelona: Paidós, 1995.

Leão, Lucia. *O labirinto da hipermídia. Arquitetura da navegação no ciberespaço*. São Paulo: Iluminuras, 1999.

Leone, Eduardo. *Reflexões sobre a montagem cinematográfica*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.

Leone, Eduardo & Mourão, Maria Dora Genis. *Cinema e montagem*. São Paulo: Editora Ática, 1987.

- Lévy, Pierre. *Cibercultura*. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.
- Lunenfeld, Peter. *Os mitos do cinema interativo*. In Leão, Lúcia (org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: SENAC, 2005.
- Malhorta, N. K. *Marketing research: an applied orientation*. New Jersey: Prentice-Hall, 1993.
- Manovich, Lev. *El cine, el arte del index*. In La Ferla, Jorge. *El medio es el diseño del audiovisual*. Manizales: Editorial Universidad de Caldas, 2007.
- Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos médios de comunicación: la imagen en la era digital*. Buenos Aires: Paidós comunicación, 2005.
- McLuhan, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem (understanding media)*. São Paulo: Cultrix, 2005, 18ª ed.
- Meadows, Eliane. *Roteiro para TV, cinema e vídeo em 10 etapas: arte e técnica*. Rio de Janeiro: Quarter Editora, 1999, 2ª ed.
- Metz, Christian. *Lenguaje y cine*. Barcelona: Planeta, 1973.
- Miles, Adrian. *Paradigmas cinematográficos para o hipertexto*. In Leão, Lúcia (org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: SENAC, 2005.
- Odin, Roger. *Film documentaire, lecture documentarissante : cinemas et réalités*. Paris : CIEREC - Université de Saint-Étienne, 1984.
- Picos, Ma. Tereza Villariño & González, Anxo Abuín. *Teoría del hipertexto: la literatura en la era electrónica*. Madri: Arco Libros, 2006.
- Primo, Alex. *Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição*. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- Pudovkin, V. *Métodos de tratamento do material (montagem estrutural)*. In Xavier, Ismail (org.). *A experiência do cinema*. São Paulo: Graal, 1983.
- Pudovkin, V. *Argumento e montagem no cinema*. São Paulo: Íris, 1971.
- Renó, Denis & Renó, Luciana Tarlá Lorenzi. *O algoritmo como filosofia da linguagem interativa*. In *VII Bienal Iberoamericana de Comunicación*. 2009, Chihuahua, Anais eletrônicos. 1 CD-ROM.

Renó, Denis. *Características comunicacionais do documentarismo na Internet: estudo de caso site Porta Curtas*. Dissertação de Mestrado em Comunicação – FACOM – UMESP, 2006-a.

Renó, Denis. *Traços de uma nova geração participativa*. In *X Colóquio Internacional sobre a Escola Latino-Americana de Comunicação*, 2006-b, São Bernardo do Campo. Anais eletrônicos. 1 CD-ROM.

Renó, Denis. *Ciberdocumentarismo: tópicos para uma nova produção audiovisual*. Revista Ciências & Cognição. Ano 03, v. 07, mar.2006-c. ISSN 1806-5821. Disponível em <http://www.cienciasecognicao.org/>. Acessado em 29/09/2006.

Renó, Denis & Castañeda, Diego Bonilla. *Cinema interactivo: estudios para una nueva propuesta*. In COLABOR (org). *Caminhos da arte para o século XXI / CEPIA / COLABOR*. São Paulo: MAC USP – Programa Interunidades de Pós-Graduação em História e Estética da Arte, 2007.

Renó, Denis & Gonçalves, Elizabeth Moraes. *Hipertexto e montagem audiovisual: discussões sobre o tema*. Revista Verso e Reverso, Ano XXI, v.3, 2007, número 48. ISSN 1806-6925. Disponível em <http://www.versoereverso.unisinos.br/index.php?e=12&s=9&a=104>.

Sampieri, R.; Collado, C. F. ; Lucio, P. B. *Metodologia de la investigación*. México: McGraw-Hill, 1991.

Sánchez, Rafael C. *Montaje cinematográfico: arte de movimiento*. 1ª ed. Buenos Aires: La Crujía, 2006.

Santaella, Lúcia. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2007.

Santaella, Lúcia. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004.

Santaella, Lúcia. *Produção de linguagem e ideologia*. São Paulo: Cortez, 1996.

Santos, Boaventura Souza. *Pela mão de Alice: o social e o político na pós-modernidade*. São Paulo: Cortez, 1999.

Shaw, Jeffrey. *O cinema digitalmente expandido: o cinema depois do filme*. In LEÃO, Lúcia (org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: SENAC, 2005.

Straubhaar, Joseph & Larose, Robert. *Comunicação, mídia e tecnologia*. São Paulo: Thomson, 2004.

Thompson, John. *A mídia e a modernidade: uma história social da mídia*. Petrópolis: Vozes, 2004, 6ª ed.

Tikka, Pia. *Cinema (interativo) como modelo de mente*. In *Redes sensoriais, arte e ciência, tecnologia*. Rio de Janeiro, Rios ambiciosos, 2003.

Vilches, Lorenzo. *A migração digital*. São Paulo: Loyola, 2003.

Weibel, Peter. *Cine expandido, video y ambientes virtuales*. In La Ferla, Jorge. *El medio es el diseño del audiovisual*. Manizales: Editorial Universidad de Caldas, 2007.

Weinbren, Grahame. *In the ocean of streams of story*. Millenium Film Journal. Disponível em <http://mfj-online.org/journalPages/MFJ28/GWOCEAN.HTML>. Acessado em 02/01/2008.

Wherteim, Margaret. *Uma história do espaço de Dante à Internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2001.

Wiener, Norbert. *Cibernética e sociedade – o uso humano de seres humanos*. São Paulo: Cultrix, 1956 (edição original).

Wolton, Dominique. *Internet, e depois?* Porto Alegre: Sulina, 2003.

Xavier, Ismail. *O discurso cinematográfico*. São Paulo: Paz e Terra, 2005, 3ª ed.

Xavier, Ismail. *A experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

DESIDERATA

Dña. / D.

S O L I C I T A a la Biblioteca _____

la adquisición de la obra que se cita:

- [] **Territorio, cultura y comunicación en la Unión Europea e Iberoamérica: una propuesta de cooperación interterritorial**
Ramón Zallo | ISBN-13: 978-84-938428-3-3 / Precio social: 4,50 €
- [] **Contenidos audiovisuales y Cibercultura**
Coord. Ana María Sedeño Valdellós | ISBN-13: 978-84-938428-4-0 /
Precio social: 6 €
- [] **Los ‘barrios chinos’, en la prensa tinerfeña de 2007**
Coord. Ciro Enrique Hernández Rodríguez | ISBN-13: 978-84-938428-5-7 /
Precio social: 5,50 €
- [] **El papel de la prensa tinerfeña en la ‘crisis de las pateras’ de 2006**
Ciro Enrique Hernández Rodríguez | ISBN-13: 978-84-9384428-7-1 / Precio
social: 4,50 €
- [] **CubaMedia: guerra y economía desde la prensa tinerfeña**
Alberto Isaac Ardèvol Abreu | ISBN-13: 978-84-938428-8-8 /
Precio social: 4,50 €
- [] **El hábitat de la información**
Samuel Toledano | ISBN-13: 978-84-938428-9-5 | Precio social: 4,50 €
- [] **Del bodegón al porn food – imágenes de los fotógrafos de la cocina actual en España**
[C.D.] Yanet Acosta | ISBN-13: 978-84-938428-6-4 | Precio social: 6 €
- [] **Retos del profesional de la Comunicación en la Sociedad del Conocimiento** |
Carmen Marta Lazo (Coord.) | Precio social: 6 €
ISBN-13: 978-84-939337-0-8
- [] **El contenido de los mensajes icónicos**
Raymond Colle | Precio social: 5,5 €
ISBN – 13: 978-84-939337-1-5
- [] **Cinema documental interactivo e linguagens audiovisuais participativas: como
produzir**
Denis Porto Renó | Precio social: 6 €
ISBN – 13: 978-84-939337-2-2
- [] **Acceso y visibilidad de las revistas científicas españolas de Comunicación**
Fonseca-Mora, M.C. (Coord.) | Precio social: 6 €
ISBN – 13: 978-84-939337-3-9

Firma del lector / lectora

[Fotocopia antes de entregar ...]

Distribuye: F. Drago. Andocopias S.L. c/ La Hornera, 41. La Laguna. Tenerife.
Teléfono: 922 250 554 | fotocopiasdrago@telefonica.net

Cinema documental interativo e linguagens audiovisuais participativas: como produzir

A comunicação audiovisual vive momentos de expressivas mudanças. Interatividade, participação, transmidiação, mobilidade: palavras que agora fazem parte do vocabulário do produtor audiovisual. Mas, o que fazer com esses conceitos? Este livro apresenta um estudo de linguagem para produção de obras audiovisuais de caráter interativo. Tal estudo se justifica pela demanda existente neste segmento, especialmente para produtos aplicáveis a ambientes de exibição que proporcionam interatividade aos usuários, como a televisão digital interativa, a internet e a telefonia celular. Foram estudados conceitos importantes, como os de montagem audiovisual, de interatividade e de linguagem, informações fundamentais para o desenvolvimento da proposta, que apresenta conteúdo de dupla utilização: teórico, a partir dos aportes e conceitos apresentados; e prático, a partir da proposta de formato de produção audiovisual de conteúdo interativo. Acreditamos que, com o resultado deste estudo, novas investigações possam ser desenvolvidas sobre o tema, em constante evolução, e, além disso, produtores audiovisuais comecem a produzir suas obras digitalmente expandidas.



Denis Porto Renó Jornalista e documentarista, mestre e doutor em Comunicação Social pela Universidade Metodista de São Paulo (Brasil), é professor associado de carreira do Programa de Jornalismo e Opinião Pública da Escola de Ciências Humanas da Universidade do Rosário (Bogotá, Colômbia). Desenvolve investigações sobre Jornalismo, Transmidiação, Cidadania e Audiovisual. Participou como conferencistas em congressos internacionais sobre a temática audiovisual, comunicação e tecnologia. É membro da RAIC - Rede Acadêmica de Investigadores em Comunicação.

ISBN – 13: 978-84-939337-2-2 / D.L.: TF-1.034-2011 / Precio social: 6 €.
Sociedad Latina de Comunicación Social, SLCS - edición no venal