



Edita: Laboratorio de Tecnologías de la Información y Nuevos Análisis de Comunicación Social

Depósito Legal: TF-135-98 / ISSN: 1138-5820

Año 11º – 2ª época - Director: **Dr. José Manuel de Pablos Coello**, catedrático de Periodismo

Facultad de Ciencias de la Información: Pirámide del Campus de Guajara - Universidad de La Laguna 38200 La Laguna (Tenerife, Canarias; España)

Teléfonos: (34) 922 31 72 31 / 41 - Fax: (34) 922 31 72 54

Investigación

FORMA DE CITAR ESTE TRABAJO EN BIBLIOGRAFÍAS:

Porto Renó, Denis (2008): "El montaje audiovisual como base narrativa para el cine documental interactivo: nuevos estudios", en *Revista Latina de Comunicación Social*, 63, páginas 83 a 90, en pdf. La Laguna (Tenerife): Universidad de La Laguna. Recuperado el ___ de _____ de 2___ de:
http://www.ull.es/publicaciones/latina/_2008/08_Brasil/2008_Denis_Porto.html.

Revisores:

I – El artículo es una aportación novedosa que plantea una cuestión muy actual: las posibilidades de los nuevos formatos audiovisuales y su explotación en los diferentes soportes. Se trata de un estudio que aborda el montaje narrativo desde una perspectiva distinta, al poner de manifiesto la importante interacción que existe entre el lenguaje audiovisual y las nuevas tecnologías. En el artículo queda claro como ambos elementos se condicionan y retroalimentan de forma permanente. Al mismo tiempo aborda una cuestión que hasta ahora apenas ha sido tratada en estudios científicos: la participación del espectador en la obra representada, gracias a la interactividad que posibilita la tecnología. Este planteamiento merece un reconocimiento académico que otorga al artículo un valor singular.– **Dr. Xosé Soengas**, catedrático de Comunicación Audiovisual de la Universidad de Santiago de Compostela, USC (Galicia).

II – El artículo trata un tema central para la teoría de la comunicación audiovisual desde los inicios del cinematógrafo: el concepto de montaje, sus derivaciones en relación con la tecnología y sus nuevas implicaciones que se recogen desde los nuevos medios. En el texto se repasan las teorías cinematográficas de Vilches, Leone, Shaw, Lunenfeld, Manovich, Yin, Epstein, Peruzzo, Richardson y Pudovkin, entre otros, sobre la narrativa audiovisual, el hipertexto y su papel en el desarrollo de los nuevos medios de comunicación. Conceptos como el de no linealidad, interactividad de menú o de tipo arbóreo, estructura fractal, tan novedosos en el ámbito del lenguaje de los nuevos medios de comunicación, son analizados siguiendo la pista de estos teóricos, con especial atención en las ideas de Lev Manovich. En cuanto a la metodología, se basa en un diseño experimental, en el que han participado diferentes investigadores de varios países. Si bien los objetivos del estudio se encuentran poco explicitados, así como no hay una relación directa entre la teoría propuesta y el experimento final, el texto tiene validez en la medida en que es exploratorio respecto a una futura investigación posterior, que se adivina puede proporcionar interesantes conclusiones.– **Dra. Ana Sedeño**, profesora de la Universidad de Málaga, UM.

III – El artículo posee coherencia discursiva. Un tema de indudable interés teórico y práctico. Bibliografía: pertinente y actualizada, trabajada adecuadamente.

El artículo pone en evidencia algunos aspectos que, a los efectos de enriquecer futuras investigaciones sobre el tema, sería interesante tomar nota:

Si la idea de montaje como fragmentación y re-unión de bloques de un material audiovisuales a los efectos de modificar su estructura narrativa ya configura la autopercepción de autoría de los usuarios.

Si la interactividad permitiría, en tanto se da un desplazamiento del rol de receptor a autor, el acceso a nuevas experiencias, de qué tipo de experiencias se trataría.

El autor plantea que "Para solucionar futuros problemas antes que os mismos fossem enfrentados, realizou-se um experimento-piloto...". Sería interesante profundizar algunas hipótesis acerca de los futuros problemas, tanto en relación a las investigaciones mismas, como a los desafíos que la interactividad podría suponer en los procesos de apropiación y uso de material audiovisual, lo cual sitúa a los interrogantes de este tipo en el campo de los estudios de recepción.– **Dra. Susana Morales**, profesora de la Universidad Nacional de Córdoba (República Argentina), UNC.

El montaje audiovisual como base narrativa para el cine documental interactivo: nuevos estudios

The audiovisual mounting narrative as a basis for the documentary film interactive: news studies

A montagem audiovisual como base narrativa para o cinema documentário interativo: novos estudos

Artículo recibido el 23 de enero de 2008. Sometido a pre-revisión el 24 de enero de 2008. Enviado a revisión el 25 de enero de 2008. Aceptado el 4 de febrero de 2008. Galeradas telemáticas

enviadas al autor el 4 de febrero de 2008. Visto bueno del autor, el 7 de febrero de 2008.
Publicado el 8 de febrero de 2008.

Mgs. Denis Porto Renó [C.V.]

Doctorando de la Universidade Metodista de São Paulo – Brasil
denis@ojosenelmundo.com

Resumen: Este artículo presenta una revisión bibliográfica y los resultados del experimento-piloto de la investigación de doctorado "el montaje audiovisual como lenguaje narrativo para el cine documental interactivo", que defiende la tesis de que hay características interactivas en el montaje audiovisual del cine, incluso como agente causador de la interactividad. La búsqueda de formatos audiovisuales interactivos están presentes en pesquisas internacionales, pero con miradas tecnológicas. Creemos que con la conclusión de este trabajo será posible proponer formatos de producción audiovisual interactiva para el cine, el vídeo, la televisión, el computador y el teléfono móvil, atendiendo las expectativas de la sociedad post-moderna. **Palabras clave:** Audiovisual, lenguaje, interactividad, cine interactivo, cine documental, comunicación.

Abstract: This paper presents a literature review and experiment results from pilot-doctoral research "assembly language visual narrative for the documentary film interactive," which defend the thesis that there are features interactive audio and video editing of the movie, even as causing agent of interactivity. The search for interactive audio-visual formats are present in international investigations, but sob glances technology. He believes that this paper is to propose possible formats for interactive audiovisual production film, video, television, computer and cell phone from the postmodern society. **Key words:** Audiovisual, language, interactivity, cinema interactive, documentary, communication.

Resumo: Este artigo apresenta uma revisão bibliográfica e os resultados do experimento-piloto da pesquisa de doutorado "a montagem audiovisual como linguagem narrativa para o cinema documentário interativo", que defende a tese de que existem características interativas na montagem audiovisual cinematográfica, inclusive como agente causador da interatividade. A busca por formatos audiovisuais interativos estão presentes em pesquisas internacionais, mas sob olhares tecnológicos. Acredita-se que com a conclusão deste trabalho seja possível propor formatos de produção audiovisual interativa para o cinema, o vídeo, a televisão digital, o computador e o telefone móvel, de acordo com as expectativas pós-modernas. **Palavras chave:** Audiovisual, linguagem, interatividade, cinema interativo, documentário, comunicação.

Sumario: 1. Introducción. 2. Conceptos de montaje audiovisual y hipertexto. 3. Los nuevos medios discutidos por Lev Manovich. 4. La non linealidad. 5. Actuaes obstáculos tecnológicos. 6. Resultados del experimento-piloto. 7. Conclusiones. 8. Bibliografía. 9. Notas.

Summary: 1. Introduction. 2. Concepts of assembly audiovisual and hypertext. 3. The new media discussed by Lev Manovich. 4. The non-linearity. 5. Current technological obstacles. 6. Results of the pilot experiment. 7. Conclusions. 8. Bibliography. 9. Notes.

Sumário: 1. Introdução. 2. Conceitos de montagem audiovisual e hipertexto. 3. Os novos meios discutidos por Lev Manovich. 4. A não-linearidade. 5. Atuais obstáculos tecnológicos. 6. Resultados do experimento-piloto. 7. Conclusões. 8. Bibliografia. 9. Notas.

1. 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 aliadas aos resultados finais apresentados alavancaram a produção do setor, que oferece produções finalizadas, e muitas vezes captadas, em sistema digital, combatendo, assim, a quase inviabilidade econômica de se produzir uma obra em película. Mas todo esse desenvolvimento encontra uma lacuna tecnológica, aparentemente tecnocêntrica [1], relacionada ao cinema interativo, ou às narrativas que possibilitam ao espectador uma participação na obra apresentada.

O espectador também sofreu mudanças. Acostumado a ser somente o receptor, com as novas tecnologias ele aprende a produzir suas próprias obras, o que cria o hábito de participação. Segundo Renó (2007)

Através desta tecnologia, os vídeos passaram a contar com maior qualidade e uma diversidade de recursos, até então impossibilitados pelas câmeras analógicas. O mesmo aconteceu com os programas de edição, que passaram a compor sistemas operacionais de fácil obtenção, como o Windows XP, que traz em seu pacote básico o programa de edição de vídeo Windows Movie Maker, gratuitamente.

Agora ele pode ser chamado de espectador/usuário, pois o mesmo está sempre disposto a "navegar" pelas tecnologias oferecidas, mas o cinema não possibilita essa atuação, tecnologicamente. Tal situação irá se intensificar em breve, com a implantação da TV digital, que promete diversas inovações, dentre elas a interatividade. Qual será a possibilidade de se interagir no cinema quando este estiver sendo reproduzido na TV digital? Ainda não se definiu, ao menos no Brasil, como isso vai funcionar. Apesar dos diversos pólos de investimento de conteúdo promovidos pelo Ministério das Comunicações nos últimos anos, ainda não se chegou a um resultado animador. O mesmo ocorre em outros países, onde o investimento em pesquisas existe a um tempo maior, e um dos motivos que impossibilitam esse desenvolvimento, atualmente, é a tecnologia de software e de hardware. Mas a solução para o cinema interativo, ou a sinalização para um novo caminho, pode estar na narrativa, e não somente na tecnologia. Desprendimento do tecnocentrismo, onde a tecnologia é o suficiente para a maioria das inovações, é 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.

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. Por isso, definiu-se o gênero documentário para este estudo, por acreditar na importância do mesmo nos

processos de difusão do conhecimento, historicamente. O formato proposto pode ser aplicado a obras do gênero ficção, mas este trabalho definiu como prioridade de estudo o cinema documental.

Este artigo resulta de uma revisão metodológica referente ao projeto de pesquisa de doutorado do autor. Também resulta de uma pesquisa bibliográfica sobre os temas montagem audiovisual, cinema interativo e migração digital. Apoiou-se, para tanto, em especial as teorias de Vilches (2003), Leone (2005), Shaw (2005), Lunenfeld (2005), Manovich (2003) e Pudovkin (1983) nas temáticas narrativas audiovisuais e hipertexto, ampliando os aportes teóricos no campo da metodologia de pesquisa através dos conceitos de Yin (2002), Epstein (2002), Peruzzo (2003) e Richardson (2007), e dos resultados obtidos em um experimento-piloto do proposto pela tese, com resultados apresentados neste trabalho. Após aplicar-se o experimento-piloto, constatou-se um conjunto de problemas metodológicos que foram corrigidos para o experimento macro desta pesquisa.

Com o resultado final da pesquisa, aliando-se às discussões apresentadas em sala de aula, fez-se uma revisão metodológica do projeto que se encontra em fase inicial de coleta de dados bibliográficos.

2. Conceitos de montagem audiovisual e hipertexto

Antes de discutir sobre possíveis processos interativos existentes na montagem audiovisual é preciso compreender a sua importância no produto audiovisual, assim como suas origens. Tais discussões são abertas por Aumont (2004) de forma esclarecedora. O teórico defende consideráveis mudanças sobre conceitos de montagem cinematográfica e discute seu significado. Para ele:

O cinema, com efeito, conheceu outra forma de síntese, conceitual, abstrata, aquela cujo protótipo é o Eisenstein das “Notas sobre O Capitã”; é com essa síntese no horizonte que se dá toda a argumentação clássica sobre a montagem, a tirania do sentido e o direito imprescindível do real de falar sobre si mesmo. Claro, na medida em que ela é clássica, a polêmica sobre a montagem (aquela que continuamos a descrever como um enfrentamento Bazin vs. Eisenstein) se viu, em data recente, consideravelmente deslocada, e a montagem enquanto objeto teórico, não é mais totalmente o que ela era. A “interdição” baziniana da montagem em nome de uma estética do plano –do plano como vestígio e revelação não passível de ser fragmentada– foi ultrapassada de uma só vez. (Aumont, 2004: 101)

Xavier (2005) também defende o valor e a importância da montagem no processo cinematográfico para diversos cineastas e teóricos, como Pudovkin (em Xavier, 1983: 60), para quem “a montagem constrói cenas a partir dos pedaços separados (...). A sequência 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. Nesta proposta também se adota o conceito de hipertexto, que para Aarseth (1997: 41-42) é validado por seu dinamismo, indeterminabilidade, transitoriedade, manejabilidade y funcionalidade. Num olhar de caráter audiovisual, segundo Leone (2005: 25):

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 concatenações lógicas.

A mesma atividade interativa, visualizada na montagem audiovisual, é defendida pelo mesmo autor 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 novamente por palavras do mesmo 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: 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), oferecendo caminhos distintos. Esse conceito de decomposição da informação percebida com o hipertexto é semelhante ao do audiovisual, que seleciona seus fragmentos através da decupagem. Segundo Xavier (Xavier, 2005: 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.

Atualmente, as novas tecnologias sugerem 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 [2] e YouTube [3]), mas com uma estética que ofereça ao usuários processos participativos. Isso é discutido pelas 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: 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.

Também engajado com estes estudos, 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: 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.

Apesar de estudado com certa intensidade, o cinema com interatividade ainda não atingiu o seu maior objetivo, como declarado por Cameron (*apud* Shaw, 2005: 372), para quem o cinema interativo deve ser capaz de, através 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: 162), “uma edição ou link é, se quiser, uma manifestação da expressão dessa força”, referindo-se à interatividade. Percebe-se, teoricamente, com a ajuda destes 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.

Uma das discussões relacionadas com o tema refere-se à autoria de um produto audiovisual interativo. Quem é o autor deste produto: o diretor ou o espectador/usuário? As teorias atuais do cinema sugestionam um autor supremo de uma obra. 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: 20), é explicada em:

A relação freqüente 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: 88), o montador possui funções de direção, por mais simples que seja esta 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: 89) revela uma crítica de Bazin a esta 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: 129) justifica a montagem quando diz que “diante de qualquer espetáculo, é preciso, ‘guiar o espectador na direção desejada’”. Com isso, estes passam a ser co-autores da obra audiovisual.

Mas a panorâmica de autoria e co-autoria fortalece-se nos dias atuais, onde a interatividade e a leitura hipertextual e não-linear torna-se freqüente nos processos comunicacionais. Com o advento da hipertextualidade, o leitor/espectador passa a ser co-autor da obra, como define Manovich (2005), numa leitura sobre as relações de autoria e co-autoria em produtos comunicacionais hipermediáticos, pois o usuário reconstrói a mensagem 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: 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, filmicos, pictóricos ou musicais), quem sabe o Livro dos Livros como sonhou Maomé.

Com a leitura hipertextual, o status de autoria ganhou mais um coletivo de concorrentes: o leitor/espectador. Vilches 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 e 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: 20)

Com os novos conceitos de autoria e co-autoria, provocadas pelo advento da hipertextualidade, o leitor/espectador não se contenta com a passividade (Santaella, 2004). Essa necessidade da participação pode migrar para o cinema, quando interativo, tornando-os diretores ao lado dos tradicionalmente considerados envolvidos com a produção de uma obra audiovisual.

3. Os novos meios discutidos por Lev Manovich

Para se compreender a tese proposta por este trabalho, é preciso pensar nos novos meios como um ambiente propício para a exibição de produtos audiovisuais. Porém, 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 destes 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: 63)

Manovich (2005: 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 desta tese 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: 83).

Os conceitos apresentados pelo autor para os novos meios apóiam também a estrutura interativa proposta por esta tese. De acordo com Manovich (2005: 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, esta denominação provém do comparativo desta 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 de um 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: 86).

Os novos meios provocam uma interatividade que vão 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 soa 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 co-autor da obra (Manovich, 2005: 97).

As idéias de Manovich (2005: 293) em sua obra também reforçam a idéia de que a reorganização de fragmentos, que são bases de dados, é um processo criativo, como proposto nesta tese. 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: 181).

4. A não-linearidade

Pensar em cinema interativo significa compreender uma narrativa sem um fim pré-determinado. Para isso, é preciso acreditar na possibilidade de se desenvolver uma história com estrutura líquida, sem definição, que possibilite o desenvolvimento de uma nova estrutura pelo espectador/usuário. O mesmo ocorre na hipernovela, proposta por Colle (2008), para quem:

La hipernovela tiene la intención de saltarse el canon narrativo clásico y romper la linealidad del discurso literario. No es una novedad en el mundo literario: ya se conocen obras impresas que pueden ser leídas a través de diversas secuencias, como “El Aleph”, de Borges; “Ulises”, de Joyce, o “Rayuela”, de Cortázar. “Rayuela”, de Julio Cortázar, es una novela estructurada en 155 capítulos, que se pueden leer de forma lineal o siguiendo una carta de navegación que propone Cortázar, según el “Tablero de dirección” o tabla de instrucciones que precede a la novela.

Para o autor, a inexistência de um final definido é muitas vezes compartilhada com a total inexistência de final. Assim, o espectador/usuário pode propor seu final. E comenta que “además de cuestionar los conceptos de principio y fin determinados, el hipertexto cuestiona la noción de unidad o totalidad asociada a dichos conceptos, así como la de la secuencia fija” (Collen, 2008).

5. Atuais obstáculos tecnológicos

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 participação aos usuários. As idéias apontam para produtos que ofereçam interatividade na construção da história através da 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: 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”.

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: 362)

Lunenfeld (2005: 369) define o cinema interativo como “um híbrido que foi um grande *hype*, mas que nunca deu certo”. Mas, em seguida, o autor indaga que apesar dos insucessos obtidos pelo cinema interativo, os entusiastas não deixaram de pesquisar e discutir a respeito, assim como oficinas para o desenvolvimento de ferramentas em diversas universidades norte-americanas (como MIT, Califórnia State University e University of Princeton) e espanholas (Universidad Autónoma de Barcelona e Universidad 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” 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: 134)

Mas tal discussão é amenizada por Bogdanovich (2000: 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.

6. Resultados do experimento-piloto

Para solucionar futuros problemas antes que os mesmos fossem enfrentados, realizou-se um experimento-piloto neste trabalho que contempla uma estrutura de linguagem hipertextual baseada nos conceitos de montagem audiovisual como a ação de juntar as partes, organizar os planos, definidos por Leone & Mourão (1987: 15). A idéia adotada neste experimento também resulta da interpretação de uma possível solução ao cinema digital sugerida por Shaw (2005: 362), para quem:

(...) uma estratégia é desenvolver estruturas modulares de conteúdo narrativo que permitam um número indeterminado, mas significativo, de permutas. Outra abordagem envolve o projeto algoritmo de caracterizações de conteúdo que possam ser moduladas tanto pelo usuário como pelo uso de um modelo genético de seleção. E talvez o desafio supremo seja a noção de um cinema digitalmente expandido que seja efetivamente habitado pelo seu público, que, então, se torna agente e protagonista de seus desenvolvimentos narrativos.

As estratégias tecnológicas sugeridas por Shaw não foram adotadas neste experimento, apesar de tais ferramentas estarem em desenvolvimento para o experimento maior, que será realizado num futuro próximo para a obtenção de respostas para a tese de doutoramento em desenvolvimento por este autor. Apoiou-se, neste trabalho, apenas no conceito de organização de estruturas modulares na narrativa, que se assemelha ao conceito de montagem audiovisual de Leone & Mourão (1987). Também apoiou-se na teoria de Shaw (2005: 356) de que “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”. A solução em misturar audiovisual com estrutura hipertextual para se obter uma narrativa interativa apóia-se em conceito de Leone (2005: 103), para quem:

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, 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.

Para a realização do experimento, fragmentou-se a obra do gênero documentário *Aurora*, do cineasta Kiko Goifman, em oito partes diferentes. Em seguida, postou-se cada um dos fragmentos no YouTube, em ordem aleatória, diferente da original. Com isso, o participante do experimento teria a possibilidade de definir a ordem de exibição. O passo seguinte foi construir, em HTML, um arquivo com explicações sobre os objetivos e o funcionamento do experimento, onde o participante deveria assistir todos os fragmentos oferecidos na página, com link para o arquivo no YouTube, e decidir qual seria a ordenação de fragmentos ideal para aquela obra, remontando-a. Como foram oferecidos oito fragmentos, existia-se, como na proposta do experimento macro, a possibilidade de obtenção de 40.320 resultados diferentes, não indeterminados, mas significativo, como propõe Shaw (2005).

A etapa seguinte foi definir o grupo participante. De forma aleatória e por conveniência definiu-se um grupo de seis participantes, formado pelo mexicano Octavio Islas (professor doutor do Instituto Tecnológico de Monterrey, México, especialista em Cibercultura), o peruano Alejandro Machacuay (professor da Universidade de Piúra, Peru, especializado em audiovisual), a brasileira Adriane Harder (mestre em cinema pela ECA/USP, documentarista), o colombiano Jerónimo Betancurt (professor mestre da Universidade de Medellín, Colômbia, especializado em audiovisual), a equatoriana María José Martínez (professora da Universidade Técnica Particular de Loja, Equador, especializada em comunicação) e o brasileiro radicado no Canadá, Paulo Salomão (documentarista). Todos receberam o arquivo em HTML e um questionário, escrito em dois idiomas (português e espanhol) com seis perguntas fechadas e uma sétima questão para os mesmos definirem a ordem escolhida para a remontagem da obra. Porém, Jerónimo Rivera Betancurt sentiu dificuldades em compreender a obra utilizada no experimento devido às diferenças de idioma, em português, o que impossibilitou sua participação no experimento. O mesmo ocorreu com Octavio Islas, que não participou por motivos de viagens acadêmicas internacionais. Os demais participantes não apresentaram tal dificuldade, mas este fato direciona o experimento efetivo da tese para cuidados com a legenda ou a tradução dos vídeos utilizados, pois na ocasião a maioria dos participantes pertence a países hispânicos.

A primeira pergunta indagou os entrevistados quanto à participação, se eles consideraram ter participado do resultado fílmico

apresentado com a reorganização, oferecendo apenas alternativas sim e não, direcionando-os para a pergunta seis no caso da resposta ser negativa. O resultado foi animador, pois 100% declararam ter participado.

A segunda pergunta avaliou o nível de participação considerado por eles, com opções de nível total, alto, médio, pouco ou nenhum. Dentre as cinco opções, 25% declararam ter obtido participação total, 25% consideraram a participação de nível alto, 25% consideraram sua participação média e 25% considerou pouca participação.

O tema autoria começou a ser abordado na terceira pergunta que indagou se o produto final apresentado após a reorganização podia ser considerado novo filme. Chegou-se ao resultado de 75% para a resposta sim e 25% para a resposta não.

Novamente, na questão quatro, discutiu-se a autoria, agora de forma direta. Perguntou se os entrevistados eram autores da nova narrativa apresentada com a reorganização dos fragmentos. Dos seis participantes, novamente 50% considerou sim e 50% optaram pela resposta não.

A quinta questão referiu-se ao sentido lógico apresentado com a reorganização proposta, pois essa é uma preocupação com relação à perda da linearidade narrativa. O resultado apresentado foi 100% para a opção sim, apesar das diferentes estruturas narrativas propostas. Como defende Vilches (2003: 158):

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

A sexta questão indagou se esse formato proposto de reconstrução narrativa tendo como base conceitos de montagem audiovisual e estruturas hipertextuais podia ser considerado um possível conteúdo para a Internet ou para a TV digital. Dos cinco participantes, 100% disseram sim, defendendo a viabilidade desta pesquisa. A resposta pode sinalizar um problema apresentado por Leone (2005: 111), para quem:

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 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.

Por fim, na questão sete, foram apresentadas as propostas de reorganização dos fragmentos audiovisuais da obra, ou seja, uma nova montagem. O resultado foi diferente para todos os casos propostos, dentre as 40.320 possibilidades de agrupamento. Apenas o primeiro fragmento, que possuía o nome do documentário logo no início, foi escolhido por 75% dos participantes e 25% optaram por um início diferente. O curioso é que este fragmento não é a abertura original da obra, o que demonstra uma interatividade mesmo com relação ao projeto de Kiko Goifman.

7. Conclusões

Pesquisar sobre cinema interativo continua sendo um desafio, ainda mais em sendo uma tese de doutorado, onde a proposta deve ter ineditismo. Porém, tais características relacionadas com o nível da pesquisa podem ser benéficas ao desenvolvimento da mesma, tendo em vista que poucas pesquisas foram feitas sobre cinema com interatividade, e todas elas chegaram a pontos pouco interessantes na prática, ou a lugar algum. Com isso, o campo pode estar repleto de caminhos a seguir, com o característico ineditismo exigido.

Por outro lado, esse campo fértil e desocupado sugere uma dificuldade em se garimpar referências sobre o tema, em especial quando o assunto é narrativa audiovisual para o cinema interativo, tema de grande importância para esta pesquisa. Por isso, foi necessário desenvolver caminhos para que ela fosse delineada. Para tanto, desenvolveu-se um experimento-piloto para que fosse realizado o pré-teste sugerido a uma pesquisa qualitativa com esta.

Concluiu-se, no desenvolvimento deste artigo, que reúne discussões metodológicas e teóricas sobre a pesquisa, que o caminho está correto e promissor. Percebeu-se, com o aprofundamento nas idéias de Manovich (2005), por exemplo, que a tese desta pesquisa é uma continuidade aos seus ensaios, que podem ser considerados a semente deste trabalho. Muitas das idéias de Manovich vão ao encontro das propostas por este trabalho. Porém, esta pesquisa propõe algo mais sólido, real, que ofereça um formato a ser seguido por produtores interessados neste nicho do mercado audiovisual, que cresce a cada dia com o advento da Internet, da telefonia móvel e agora com as promessas da TV digital.

Com este artigo desenvolvido, tornou-se mais claro o caminho a seguir pelos procedimentos metodológicos, e que cuidados tomar para que os mesmos possam ser seguidos. Também percebeu-se que os cuidados tomados atualmente estão coerentes com a proposta e com as necessidades da pesquisa, para que isso não seja surpresa num futuro, quando a pesquisa estiver em sua parte experimental, tendo em vista a realização do experimento da mesma. Agora, com o direcionamento definido e o referencial teórico desenhado, é preciso desenvolver o experimento, que seguirá dentro dos padrões da sociedade pós-moderna, onde o espaço é menos importante que o tempo (Bauman, 2001). No campo do ciberespacial, o espaço torna-se menos importante, pois ele nem existe de forma concreta.

8. Bibliografía

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

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

- Bauman, Zygmunt, (2001). *Modernidade líquida*. Tradução de Plínio Dentzien. São Paulo: Jorge Zahar Editores.
- Bogdanovich, Peter (2000). *Afinal, quem faz os filmes?* São Paulo: Companhia das Letras.
- Colle, R. (2008). "Cómo construir hipernovelas", en *Revista Latina de Comunicación Social*, 63, páginas 1 a 14. Recuperado el día 2/01/2008, de: http://www.ull.es/publicaciones/latina/200801_Colle.htm
- Gosciola, Vicente (2003). *Roteiro para as novas mídias: do game à TV interativa*. São Paulo: Editora Senac São Paulo.
- Leone, Eduardo (2005). *Reflexões sobre a montagem cinematográfica*. Belo Horizonte: Editora UFMG.
- Leone, Eduardo & Mourão, Maria Dora Genis (1987). *Cinema e montagem*. São Paulo: Editora Ática.
- Lunenfeld, Peter. "Os mitos do cinema interativo", en Leão, Lúcia (org.) (2005). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: SENAC.
- Manovich, Lev (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Buenos Aires: Paidós.
- Miles, Adrian. "Paradigmas cinematográficos para o hipertexto", en Leão, Lúcia (org.) (2005). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: SENAC.
- Picos, Ma. Tereza Villariño & González, Anxo Abuín (2006). *Teoría del hipertexto: la literatura en la era electrónica*. Madrid: Arco Libros.
- Pudovkin, V. "Métodos de tratamento do material (montagem estrutural)", en Xavier, Ismail (org.) (1983). *A experiência do cinema*. São Paulo: Graal.
- Renó, Denis, (2007). "YouTube, el mediador de la cultura popular en el ciberespacio", en *Revista Latina de Comunicación Social*, 62. La Laguna (Tenerife): Universidad de La Laguna, Recuperado el día 22 de octubre de 2007, de: http://www.ull.es/publicaciones/latina/200717Denis_Reno.htm
- Renó, Denis (2006) "Ciberdocumentarismo: tópicos para uma nova produção audiovisual", en *Revista Ciências & Cognição*. Ano 03, v. 07, mar.2006. ISSN 1806-5821. Recuperado el día 29/11/2007 de: <http://www.cienciasecognicao.org/>.
- Santaella, Lúcia (2004) *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus.
- Shaw, Jeffrey. "O cinema digitalmente expandido: o cinema depois do filme", en Leão, Lúcia (org.) (2005). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: SENAC.
- Vilches, Lorenzo (2003). *A migração digital*. São Paulo: Loyola.
- Xavier, Ismail (2005). *O discurso cinematográfico*. São Paulo: Paz e Terra, 3ª ed.
- Xavier, Ismail (1983). *A experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Graal.

9. Notas

[C.V.] Jornalista, mestre e doutorando em Comunicação Social pela Universidade Metodista de São Paulo – Umesp, onde pesquisa sobre cinema interativo. É membro da Red INAV – Rede Ibero-Americana de Narrativas Audiovisuais. Possui em seu currículo produções de cinema documental e diversas participações em congressos e periódicos nacionais e internacionais.

[1] Tecnocêntrica deriva de tecnocentrismo, 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.

[2] Disponível em <http://www.portacurtas.com.br>, o Porta Curtas foi objeto de estudo de caso da dissertação desenvolvida pelo autor deste projeto, intitulado "Características comunicacionais do documentarismo na Internet: estudo de caso site Porta Curtas".

[3] 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.

FORMA DE CITAR ESTE TRABAJO EN BIBLIOGRAFÍAS:

Porto Renó, Denis (2008): "El montaje audiovisual como base narrativa para el cine documental interactivo: nuevos estudios", en *Revista Latina de Comunicación Social*, 63, páginas 83 a 90, en pdf. La Laguna (Tenerife): Universidad de La Laguna. Recuperado el x de xxxx de 200x de: http://www.ull.es/publicaciones/latina/_2008/08_Brasil/2008_Denis_Porto.html