

## **A importância do cinema interativo na pós-modernidade**

Denis Porto Renó <sup>1</sup>

### Resumo

O cinema passa por transformações, tanto no quesito produção como no que diz respeito à linguagem empregada. Em meio a estas mudanças, um novo desafio: a interatividade. Contudo, apesar das inúmeras tentativas, ainda é uma promessa que ainda não se cumpriu. Este estudo apresenta uma reflexão com base em pesquisa bibliográfica a respeito do tema, e pretende servir de base para novos estudos, inclusive para pesquisas do autor sobre esta temática, sua linha de pesquisa. Para isso, o trabalho apóia-se em conceitos de Manovich (2005), Bauman (2001) e Santaella (2007) no campo teórico e em Pudovkin (1971;1983) para falar de montagem audiovisual.

### Palavras-chave

Cinema, audiovisual, cinema interativo, comunicação, narrativas audiovisuais.

### Abstract

The film goes through changes, both in the query output and as regards the language employed. Amid these changes, a new challenge: interactivity. However, despite numerous attempts, is still a promise not yet fulfilled. This study presents a discussion based on literature about theme, and is intended as a basis for further studies, including the author's research on this subject, his line of research. To therefore, the work is based on concepts of Manovich (2005), Bauman (2001) and Santaella (2007) in the theoretical and Pudovkin (1971, 1983) to talk audiovisual mounting.

### Keyword

Cinema, audiovisual, interactive cinema, communication, audiovisuals narratives

### **Pós-modernidade e tecnologia**

Os primeiros conceitos que projetavam a leitura social para a pós-modernidade, definida por Bauman (2001) como modernidade líquida, foram declarados por McLuhan (2005:12),<sup>2</sup> 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 sr 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: 13).

A proposta de existência da pós-modernidade ganha força por Bauman (2001: 31), que 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: 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: 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 como 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: 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, estas metamorfoses limitavam-se aos próximos atos, ao invés de uma reestruturação presente na pós-modernidade, onde os ambientes também são líquidos.

As idéias desta 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: 15).

Porém, o autor apresenta uma releitura dos conceitos sociais apresentados 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: 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 meras 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 frequentemente até a explosão de seu uso nos anos 1980, esse prefixo foi anteposto aos substantivos “moderno”, “modernismo” e “modernidade” (Santaella, 2007: 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. Porém, 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 que não tomo a cultura pós-moderna e a cultura pós-humana como sinônimas” (Santaella, 2007: 67).

### O cinema interativo

O cinema interativo é uma promessa de produto pós-moderno. Através dele, 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.

Pode-se considerar que este estudo apóia-se nas teorias do presente, apresentadas por Manovich (2005: 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: 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: 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 apresenta que os novos processos de linguagem se baseiam em operações interativas entre o homem com a máquina ou o homem com o próprio homem. Estes processos

proporcionam resultados interativos e são realizados em interfaces modulares, não-lineares, como é visto em obras cinematográficas. Para isso, o autor apresenta um comparativo entre as interfaces interativas e a obra “o homem com a câmera”, do cineasta russo Dziga Vertov, considerado um dos marcos do conceito de montagem cinematográfica.

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, onde o ciberespaço para a sociedade não existia além da ficção. Para isso, utiliza-se os conceitos de Vilches (2003: 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”.

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)

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 maiores expirações, seus maiores desejos. Filmes como “2001: uma odisséia no espaço”<sup>3</sup> mostram de forma clara o que o homem esperava, e ainda espera, da evolução tecnológica. E tudo isso nos mostra que ainda teremos muito o que descobrir deste novo espaço de vida, desse campo virtual.

Percebe-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, 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: 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 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 multiseqüencial e labiríntico que ele próprio ajudou a construir ao interagir com os nós entre palavras, imagens, documentação, música, vídeo, etc (Santaella, 2004: 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.

Tanto Wiener quanto McLuhan (2005) definem a tecnologia como extensões do corpo humano. A humanidade descobriu tais tecnologias para substituí-la ou capacitá-la 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: 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 da máquina 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.

No campo do audiovisual, 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.

Para Bedoya & Frias (2003:19), 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 y Frias, 2003: 241)

Xavier (2005) defende o valor e a importância da montagem no processo cinematográfico para diversos cineastas e teóricos, como Pudovkin (*In* Xavier, 1983: 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.

A 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, 2005:103)

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 através da decupagem. Segundo 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”.

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 <sup>4</sup> e YouTube<sup>5</sup>), mas com uma estética que ofereça ao usuários processos participativos. Para conceituar a interatividade no audiovisual, apóia-se 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 (2005:356):

“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 nas formulações da tese proposta neste trabalho. 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”.

A comparação do hipertexto com o cinema ganha aliado por 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. Para Pudovkin (1971:60):

“Para todo acontecimento, é preciso realizar um processo comparável ao processo matemático denominado “diferenciação”- isto é, divisão em partes os 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: 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 sumosacerdotes 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.

Processos interativos

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 através 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 co-presença, 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 (piscar de olhos, gestos manuais, expressões de sobrancelhas, etc) não podem ser percebidas, ao menos instantaneamente, apesar da tecnologia já oferecer aos seus usuários a possibilidade de perceber tais sinais através de web-câmeras. 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, o 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. Porém, 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, apóia-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 y 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: 79). Porém, como tempo, 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 vídeo tape passou a ser utilizado (Briggs y Burke, 2004: 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 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 miltimídia, 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 factal 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 d o 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 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 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).

## Conclusões

Com esta reflexão chega-se à conclusão de que é necessário desenvolver uma narrativa que proporcione ao receptor processos interativos com a obra, em diversos níveis de interatividade. Com isto, torna-se possível a migração da arte para as novas mídias, que agora oferecem os processos interativos citados.

A interatividade é algo pertencente às novas gerações, aos grupos conectados. Da mesma forma, é promessa de novos meios, ou velhos meios atualizados, como a televisão digital, que ainda está na promessa, mas não possui conteúdo para cumprir as mesmas.

Contudo, percebemos que a discussão ainda está no começo de seu desenvolvimento. Novos ambientes interativos e, conseqüentemente, novas formas de interatividade surgirão, o que provocará novos estudos. O importante é continuar desenvolvendo estudos a respeito sem pensar que esta modalidade artística servirá como substituto do cinema convencional, até porque não há esta pretensão por parte dos produtores.

#### Referências

- Adorno, T. (2002). *Indústria cultural e sociedade*. São Paulo: Paz e Terra.
- Baudelaire, C. (2007). *Sobre a modernidade*. 6ª Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- Bauman, Z. (2001). *Modernidade líquida*. Tradução de Plínio Dentzien. São Paulo: Jorge Zahar Editores.
- Bedoya R.; Frias, I. (2003). *Ojos bien abiertos: el lenguaje de las imágenes en movimiento*. Lima: Universidad de Lima – Fondo de Desarrollo Editorial.
- Briggs, A.; Burke, P. (2004). *Uma história social na mídia: de Gutenberg à Internet*. São Paulo: Jorge Zahar Editora.
- Leone, E. (2005). *Reflexões sobre a montagem cinematográfica*. Belo Horizonte: Editora UFMG.
- Lunenfeld, P.. *Os mitos do cinema interativo*. In Leão, L. (org.) (2005). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: SENAC.
- Manovich, L (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Buenos Aires: Paidós comunicación.
- Mcluhan, M. (2005). *Os meios de comunicação como extensões do homem (understanding media)*. São Paulo: Cultrix, 18 ed.
- Miles, A.. *Paradigmas cinemáticos para o hipertexto*. In Leão, L. (org.) (2005). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: SENAC.
- Primo, A. (2007). *Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição*. Porto Alegre: Sulina.
- Pudovkin, V. *Métodos de tratamento do material (montagem estrutural)*. In Xavier, I. (org.) (1983). *A experiência do cinema*. São Paulo: Graal.
- Pudovkin. V. (1971). *Argumento e montagem no cinema*. São Paulo: Íris.



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

Santaella, L. (2007). *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus.

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

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

Vilches, L. (2003). *A migração digital*. São Paulo: Loyola.

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

Wolton, D. (2003). *Internet, e depois?* Porto Alegre: Sulina.

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

Xavier, I. (1983). *A experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Graal.

---

<sup>1</sup> Jornalista, documentarista, mestre e doutor em Comunicação Social pela Universidade Metodista de São Paulo (UMESP), onde é pesquisador sobre novas tecnologias digitais, linguagem e audiovisual. Membro da SOCINE – Sociedade Brasileira de Estudos sobre Cinema e audiovisual, é professor visitante da Universidade Técnica Particular de Loja, onde desenvolve com o corpo docente pesquisas em Comunicação Social e Novas Tecnologias Digitais. E-mail: [denis@ojosenelmundo.com](mailto:denis@ojosenelmundo.com).

<sup>2</sup> Marshall McLuhan publicou a obra *Os meios de comunicação como extensões do homem (understanding media)* pela primeira vez em 1964. Trata-se da 18ª edição da obra no Brasil, e apesar de antiga ainda apresenta conceitos atuais para as realidades que vive a sociedade.

<sup>3</sup> A obra “2001: uma odisséia no espaço” foi dirigida pelo cineasta Stanley Kubrich e possui uma narrativa futurista.

<sup>4</sup> 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”.

<sup>5</sup> 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.