

## COMPLEXIDADE EM EXPERIÊNCIAS COM VÍDEOS DIGITAIS

*Patrícia Azambuja é professora titular do Curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Maranhão – UFMA. Jornalista, graduada pela mesma instituição, mestre em Artes Visuais pelo Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – UNESP – e doutoranda em Psicologia Social pelo Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social da Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ. E-mail: patriciaazambuja@yahoo.com.br*

*Ronald João Jacques Arendt é professor titular da Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ – e do Programa de Pós-graduação em Psicologia Social da mesma instituição. E-mail: ronald.arendt@oi.com.br*

**RESUMO:** Pensar a produção audiovisual considerando possibilidades híbridas passa, antes de qualquer coisa, pela convergência entre tecnologias, no entanto, também, pelo entendimento de um jogo complexo de combinações cognitivas, amparadas em novos estatutos de saber e novas formas de percepção do conhecimento. Passagem de uma realidade de dinâmica simples (de formatos até certo ponto bem estabelecidos) para uma complexa e emergente transversalidade nos padrões perceptivos e produtivos. Este texto busca traçar alguns dos princípios e origens para essa mudança.

**PALAVRAS-CHAVE:** vídeo; digitalização; convergência; cognição; hibridização.

**ABSTRACT:** Think the audiovisual production, considering the hybrid possibilities permeates, before anything, through the clearly convergence between technologies. Although, through the understanding of a complex game of cognitives combinations, protected by new statues of knowledge and new paths of knowledge perceptions. Gateway of a reality of simple dynamic to a complex and emerging transversality of perceptive and productive defaults. This text persue map some of the principles of the origins to this change.

**KEY-WORDS:** video; digital; convergence; cognition; hybridism.

Ponto de alguma forma pacífico, a digitalização dos meios de comunicação tem provocado grande mudança no que se convencionou chamar *mass media*. A produção e a distribuição de conteúdos começam a perder em centralidade e ganhar em diversidade e autonomia, isso porque, a partir da proliferação das ferramentas informáticas e do uso da internet como meio de troca, receber e transmitir informações, opinião, vídeo e áudio diversos deixam de ser privilégios exclusivos aos grandes conglomerados de comunicação e passaram a fazer parte de rotinas de compartilhamento, inseridas, muitas vezes, em grandes redes sociais de relacionamento.

Ainda em relação aos espaços colaborativos, não menos debatido é o fato desse novo campo constituir um celeiro fértil para experimentações diversas, tanto pelo que possibilita a sua plataforma convergente, como pelo que está na base dessa mudança, uma profunda transformação nos padrões humanos de recepção e processamento de mensagens. Por isso, antes de pensar a tecnologia simplesmente pelo viés de sua matriz física, é primordial entender o que está por trás dessas mudanças no uso: novas formas de percepção, habilidades cognitivas e uma alteração completa nas formas de compreensão do mundo e suas “verdades”.

Questões importantes na problemática “analógico *versus* digital” encontram-se inevitavelmente (mas, não, exclusivamente) entre estes dois campos: de um lado o suporte tecnológico digitalizado, que viabiliza a convergência entre meios de comunicação distintos em uma interface única de recepção, provocando a emergência de novas experiências de linguagem (entre elas, a de base multidimensional e não-linear); e de outro, as alterações que o cérebro pode sofrer em função dessa influência material nos processos psicossocial e comunicativo, a partir das quais também há mistura de sentidos receptores e renovação de aptidões cognitivas determinadas por novos estímulos. Improvável definir primazia de um sobre o outro, no entanto, inegável a relação entre estes dois campos.

## ALGUNS CONCEITOS E CONTEXTOS IMPORTANTES

Buscando aprofundá-la, parte-se, para fins desse artigo, de experiências anteriores, em certos contextos, preparações para renovação das bases perceptivas experimentadas hoje. Antes, no entanto, uma ponderação em torno do que Pierre Lévy (2000) denominou *unimídia*, proposto no sentido de “designar de maneira clara a confluência de mídias separadas em direção à mesma rede digital integrada” (p.65). Posição contrária ao que parece ainda ser prática recorrente nos meios de comunicação tradicionais (já digitalizados), pensar a multimodalidade e a integração digital exclusivamente atreladas ao emprego de diversos veículos de comunicação como estratégia multimídia, para a qual, cada suporte articula interesse específico em relação a produção completa, como por exemplo, o que acontece com o conteúdo multiplataforma. Há, portanto, para Levy (2000) a proposição em torno de uma narrativa hipermidiática, baseada no hipertexto computacional, com inclinação para adquirir autonomia por meios de dispositivos informacional e comunicacional diversos, articulando mensagens e relações entre os participantes do espaço convergente.

No sentido de incluir a esse contexto, a possibilidade de alargamento em torno das discussões sobre o audiovisual, parte-se do argumento sugerido pelo prof. Carlos Gerbase (2003), da PUC do Rio Grande do Sul, para quem “a linguagem e a narrativa cinematográficas podem ser consideradas as bases sobre as quais todas as outras linguagens e narrativas audiovisuais se estabelecem” (p.8). Então, o cinema, antes mesmo de sofrer influência da TV, do vídeo ou da internet, já era campo fértil para novas experiências e hoje, a partir de uma larga transversalidade entre estas áreas, é cada vez mais difícil defender a manutenção de uma linguagem pura, seja para o cinema como para qualquer outro meio de

comunicação. Nesse sentido, o <HIPERvídeo><sup>34</sup> (mais uma interferência possível para a narrativa cinematográfica), coloca em discussão outras influências profundas na matriz audiovisual, em especial, a que está sendo absorvida pelos meios televisivos, em especial, os vinculados à Televisão Digital.

Por outro lado, também é fato que para muitos pesquisadores há separações bem nítidas entre estas áreas. O filósofo Gilles Deleuze (1992), por exemplo, em Carta a Serge Daney, rebate de forma otimista a idéia tão anunciada da morte do cinema, deslocando o debate para o que chamou de mudança no “conjunto das relações da imagem cinematográfica” (p.90) - em relação à montagem, à profundidade de campo, aos re-encadeamentos. No entanto, argumenta sobre as diferentes funções de dois veículos distintos: uma função estética para o cinema e outra social (de controle e de poder), para a televisão. Portanto, para Deleuze (1992) se há algo divergente entre essas duas realidades é de caráter operacional, não imagético. Propondo, inclusive, que aspectos na televisão como a ênfase ao entretenimento e à informação, muitas vezes, é o que sufoca sua possível função estética.

Outra proposição também coerente e realista é a tese defendida pelo pesquisador Newton Guimarães Cannito (2009), no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, na qual a televisão, assim como aconteceu com o rádio na década de 1950, simplesmente, irá se adaptar a uma nova realidade a partir da internet 2.0, sem jamais deixar de ser a televisão, provocando certa estranheza nos entusiastas mais exaltados das potencialidades digitais. Cannito (2009) diferencia claramente televisão de internet. “A televisão e o YouTube, no entanto, jamais terão o mesmo propósito. A obsessão pela interatividade na televisão é baseada num padrão

---

<sup>34</sup> Experiência vinculada ao projeto de pesquisa “Interfaces Digitais: do telespectador-usuário às novas possibilidades no audiovisual” de alunos e professores da Universidade Federal do Maranhão. Disponível no endereço [www.hiperinterativos.ufma.br](http://www.hiperinterativos.ufma.br), com artigo referente em <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2008/expocom/EXP-3-1457-1.pdf>

de qualidade que procura imitar a internet, mídia que por definição é interativa” (2009, p.287). Além disso, para o pesquisador, o que define um meio de comunicação não é o aparelho onde a mensagem está sendo veiculada, mas o conteúdo; por isso, televisão e internet poderão permanecer reunidas no mesmo aparelho, sem tornarem-se necessariamente a mesma coisa: como jogar um game no aparelho de televisão ou assistir a uma partida de futebol pelo projetor de filmes no espaço do cinema.

No entanto, o próprio Cannito (2009) admite que a televisão não consolidou um campo de estudos específico, apesar de possuir linguagem adequada ao modelo de produção por ela proposto, diferenciando-se, com isso, dos demais meios de comunicação de massa. Por essa e por outras, não é possível negar o seu potencial de congregação das mais variadas experiências culturais, no melhor sentido das palavras complexidade e ecletismo. Arlindo Machado (2005), em *A televisão levada a sério*, destaca que a discussão sobre televisão está longe de ser consensual e acredita ser importante aparar um sentido de qualidade para o meio que seja adequadamente elástico ao potencial de seu repertório, hoje, incorporado em uma programação cada vez mais diversificada. “Uma televisão de qualidade deve ser capaz de equacionar uma variedade muito grande de valores e oferecer propostas que sintetizem o maior número possível de ‘qualidades’” (MACHADO, 2005, p.26).

Mesmo entendendo que os suportes (jornal impresso, rádio, televisão e internet) e “suas respectivas” linguagens permanecerão, por muito tempo, inalterados ou acomodados em suas próprias potencialidades individuais por razões diversas, entre elas: a político-econômica e a funcional (ligada à usabilidade técnica, até certo ponto, cristalizada), continuar falando em convergência a partir de bases tão particulares e de segregação não parece fazer nenhum sentido como pensamento dominante. Busca-se, por outro lado, entender as novas habilidades e propor novas possibilidades para as plataformas que hoje começam a se estruturar, completamente transversais e abertas. Uma prática que pode vir a estabelecer uma nova

narrativa digital efetivamente convergente, com matriz na hipermídia e independente dos suportes de recepção, mas, completamente flutuante e performática em relação ao produtor e ao receptor.

## **MULTIPLICIDADE E TRANSFORMAÇÃO NA NARRATIVA ABERTA**

Não distante, hoje, torna-se absolutamente complexo (em certo sentido, também, necessário) desvendar o processo de hibridização para além da simples combinação estratégica entre meios e conteúdos, dentro da qual há desconsideração do potencial técnico disponível para constituição de novas possibilidades narrativas. No intuito de entender as novas relações entre quem absorve informações (também, o conhecimento) e as interfaces renovadas de organização desse conteúdo, é vital compreender a transversalidade inscrita nos meios, hoje, muito nitidamente dirigida por concepções abertas de construção e, sobretudo, a partir de bases heterogêneas e mutantes.

Se por um lado, percebe-se a audiência dos meios convencionais completamente adaptadas às condições de recepção dos mesmos, não está distante o debate sobre mudanças profundas nas bases cognitivas (reconhecimento, memorização e aprendizagem), principalmente, no que concerne o “receptor humano” em contato com meios que se cruzam em suas características e se transformam de forma cada vez mais rápida. Comparável, inclusive, à discussão proposta por Walter Benjamin (1994), em texto original de 1936, sobre a influência técnica na relação entre reprodução mecânica, pintura, fotografia e cinema, quando do entendimento que alguns efeitos propostos por formas artísticas tradicionais a partir das quais se anteciparam comportamentos obtidos de maneira “aparentemente” natural por meios subsequentes. “Antes que se desenvolvesse o cinema, os dadaístas tentavam com seus espetáculos suscitar no público um movimento que mais tarde Chaplin conseguiria provocar com muito

mais naturalidade” (p.185). Algumas dessas transformações têm origem social, acumuladas a partir de novas formas de organização e recepção da obra artística, com isso, o efeito realista do cinema - enfatizado pela montagem e pela ênfase nos pormenores ocultos da cena-, suscita no espectador reações individuais que, de certa forma, estão condicionadas a um contexto coletivo. Benjamin (1994) descreve a técnica cinematográfica como prática potencial de expansão dos sentidos e das experiências conscientes, substituídas por espaços nos quais as ações são percebidas de forma inconsciente. “Desse modo, os procedimentos da câmara correspondem aos procedimentos graças aos quais a percepção coletiva do público se apropria dos modos de percepção individual do psicótico ou do sonhador” (p.190). Com isso, entende como tarefa importante da arte, gerar demanda para entendimentos que só se estabilizariam em momentos posteriores, em novos estágios técnicos, novas formas artísticas.

Soma-se a isso, em contexto atual, ainda, em bases estéticas, a análise de Kátia Maciel (2009) sobre mudanças sinalizadas por novas camadas tecnológicas no cinema-instalação, marcadas pelo “extrafilme”. Alertando para uma tendência experimental inata ao cinema (como possibilidade de campo expandido) que, por outro lado, vem se mantendo confinado nos contornos da tela e na linearidade temporal, a professora da pós-graduação da UFRJ analisa que a ampliação (pelo barateamento e portabilidade) dos suportes de projeção, assim como, a diversificação dos espaços de recepção, começam a provocar bifurcações nas histórias distribuídas a partir desses meios. Ela sugere a necessidade de maior abertura e de efetiva participação do espectador, que deve se estabelecer sob bases dinâmicas e fluidas de interface, dando conta assim de um potencial narrativo ampliado. Com isso, institui o conceito “transcinema, para definir uma imagem que gera ou cria uma nova construção de espaço-tempo cinematográfico, em que a presença do participante ativa a trama desenvolvida” (MACIEL, 2009, p.17). Mais uma vez aqui, a ênfase na idéia de forma híbrida no campo da arte, que estimula o espectador e seu envolvido sensorial, em um sentido diretamente ligado à

necessidade de interrupção no processo, em oposição às bases tradicionais da mera contemplação.

Desse modo, o participante é parte constitutiva da experiência proposta, isto é, um sujeito interativo que escolhe e navega o filme em sua composição hipertextual, em suas dimensões multitemporais, mutiespaciais e descentradas, que interconectam fragmentos de imagens e sons, e multiplicam os sentidos narrativos (MACIEL, 2009, p.18).

Entende-se com isso, o sentido de “cinema expandido” que contribui para uma reinvenção e desdobramento da sala convencional de cinema em outros espaços, confirmando as experiências híbridas entre mídias. Não apenas mudanças nas formas de fazer, mas, novas formas de comportamento e de agenciamentos cognitivos que emergem desse novo cenário.<sup>35</sup>

Mudanças essas discutidas amplamente por pesquisadores das mais variadas áreas. Lúcia Santaella (2004), por exemplo, em *Navegar do Ciberespaço*, descreve em relação à leitura, uma mudança significativa das habilidades cognitivas desenvolvidas pelo acesso aos labirintos hipermediáticos. Comparando os leitores/espectadores de mídias convencionais - com herança contemplativa de páginas/imagens em seqüência-, com o usuário “em estado de prontidão” (p. 33) - que se conecta entre nós multilíneares e multissequenciais-, a pesquisadora descreve a passagem de um espectador passivo para um usuário ativo e mais exigente. Outra situação, ainda próxima da influência da internet nos processos de recepção de mensagens, é descrita por Gisele Beiguelman (2008) sobre mudanças sem precedentes nas formas de circulação de informações; a partir das quais, narra sobre o que seria a passagem da cultura da página à cultura dos dados, assim como, o surgimento de novos padrões de organização na WEB 2.0: Do It Yourself (Faça Você Mesmo) e Consumer Generated Content

---

<sup>35</sup> Para além da relação com o espaço no cinema, é anterior o entendimento dessa forma híbrida, também, no processo de leitura do livro convencional, a partir de uma relação livre e inventiva entre autor e intérprete, onde sejam possíveis intertextualidades, envolvido sensorial, interação e abertura. Tema discorrido no texto: AZAMBUJA, Patrícia (2009). A interação na narrativa audiovisual: liberdade, subversão e mudança de comportamento. Apresentado no XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste: RJ.

E disponível no link <http://200.136.53.130:13580/cdrom/2009/intercom/sudeste/cd/resumos/R14-0083-1.pdf>.



(Conteúdo Gerado pelo Consumidor). Beiguelman (2008) nos lembra “que esse ‘2.0’ não remete à emergência de um novo protocolo de internet, mas a novos padrões de organização dos dados e de arquitetura de linkagem” (2008, p.2) que organizam e ajudam a dar autonomia às informações na rede, mas, que extrapolam esse universo circunscrito nela e configuram interconexões de rede online e offline, em contextos de leitura e criação marcados pelo caráter nômade e de base compartilhada. A análise de Gisele Beiguelman (2005) vai além de uma percepção isolada dos meios, enfatizando a mobilidade e liquidez dos mesmos. A professora do curso de pós-graduação em Comunicação e Semiótica da PUC de São Paulo discorre sobre uma estética da transmissão, maximizada por tensões e questões de ubiquidade geradas pelo ciberespaço, que resultam “de um fenômeno estético particular dessa escritura nômade que, por ser clonável e *deslinkada* do suporte, desmaterializa a mídia para fazer a interface se realizar como mensagem” (2005, p.6). Um fenômeno estimulado pela emergência de um “interator” capaz de agenciar múltiplas leituras, simultaneamente, com conteúdos mediados por inúmeras variáveis. Beiguelman investiga, portanto, a possibilidade

de uma cultura híbrida, atravessada por substratos impressos e digitais, fonéticos e não-fonéticos, em que códigos informativos, de programação e estéticos se emaranham produzindo uma nova semântica de ordenação dos signos e dos processos de significação, no interior do qual rearticulam-se as relações entre as palavras e os símbolos e se redefinem os limites da linguagem, da comunicação e da arte (2005, p.2).

Apesar de ainda sabermos muito pouco sobre estas transformações na relação com o novo indivíduo receptor de mensagens por meios digitais, chamados de diversas formas, entre elas: *leitor imersivo* ou *usuário*, (SANTAELLA, 2004), *interagente* (PRIMO, 2003), *interator* (MURRAY, 2003 e BEIGUELMAN, 2005) ou *participador* (MACIEL, 2009) é fato o abandono gradual que vem sendo estabelecido pelo uso exclusivo dos hábitos herdados em anos de práticas passivas de consumo de conteúdo informativo (ou mesmo estéticos ou ligados ao entretenimento). Heranças e percepção do leitor do livro unitário e da narrativa

linear/ dedutiva (expandidos para a televisão e, de certa forma, também para narrativa cinematográfica) que devem ser ampliadas para um contexto aberto e maleável, mais adequado à multiplicidade de vínculos hipertextuais. A chamada “escrita coletiva” é convertida em apropriação mais fluida e participativa, enfatizando a necessidade de valorizar a subjetividade implícita nos processo de produção e de leitura dos textos digitais.

## **MULTIPLICIDADE E TRANSFORMAÇÃO NAS ABORDAGENS PSICOSSOCIAIS**

Se o entendimento dessas mudanças já não é surpresa, também, não surpreende a crise pelas quais passam antigas formas de representação do saber. Chega a ser intrigante (e ponto pacífico ao mesmo tempo) que pensamentos de origens completamente díspares, possam estar articulando um mosaico complexo que dê conta de pensar esse momento atual, que, na falta de nomenclatura mais adequada, é chamado por alguns de pós-moderno. Na estrutura final dessas novas propostas ainda não completamente estabelecidas, torna-se inevitável a sua correlação ao pensamento contemporâneo, cercado por incertezas e que se institui em meio ao múltiplo e ao complexo. Edgar Morin (2007) nos relata sobre uma nova situação: de um pensamento da complexidade que favorece uma postura multidimensional, “animado por uma tensão permanente entre a aspiração a um saber não fragmentado, não compartimentado, não redutor, e o reconhecimento do inacabado e da incompletude de qualquer conhecimento” (p.7). Inclusive, vivemos um momento perfeitamente representado por essas contradições, refletido tanto nas idéias de hibridização cultural, fragmentação e combinações múltiplas entre tradição, modernidade e pós-modernidade discutidas por Néstor Garcia Canclini (*Cultura Híbridas*, 2003); como o que Bruno Latour (*Jamais Fomos Modernos*, 1994) defende como idéia de realidade híbrida, dentro da qual os atores (mistura entre natural e social ou ficção e realidade) não correspondem a indivíduos isolados, mas a um grupo

heterogêneo e múltiplo em possibilidades. Para alguns desses autores, a ambição delegada ao conhecimento científico tinha como objetivo central “dissipar a aparente complexidade dos fenômenos a fim de revelar a ordem simples a que eles obedecem” (Morin, 2007, p.5), uma utopia que hoje começa a parecer improvável, pois, os modelos que buscam simplificar o conhecimento sobre o mundo mutilam mais que exprimem.

Somado ao pensamento sobre a contemporaneidade, o sociólogo John Law (1994), (2003), (2004), (2008) discute, na ciência e seus procedimentos metodológicos, o espaço para heterogeneidade. Realidades múltiplas, em seu sentido não apenas epistemológico, mas, ontológico, exigem posicionamentos heterogêneos, com atenção ao múltiplo, tornando possível evidenciar realidades ausentes à primeira vista e muitas vezes excluídas do debate.

Experimentamos um momento de transformação e de nascimento de novas maneiras de confrontar a realidade, de compreender e encarar os problemas atuais. Portanto, nos deparamos também com novos paradigmas psicossociais, que reorganizam nosso relacionamento com o espaço, nossas percepções, nossa relação com o conhecimento e passam, de alguma forma, pelos processos comunicativos, transformados pela fusão entre antigas e novas técnicas. Que, por sua vez, como provoca Gisele Beiguelman (2005): “redefinem os limites da linguagem, da comunicação e da arte” (p.2).

## **ALGUMAS EXPERIÊNCIAS**

A partir da inserção das tecnologias digitais no cenário do audiovisual, barateando custos de produção e proporcionando plataformas de distribuição descentralizadas e acessíveis, assiste-se à difusão dessas práticas em proporções pouco conhecidas até então, assim como, à diversificação nas possibilidades narrativas. O multimídia como suporte (convergência entre meios) tem poder de sugerir novas propostas audiovisuais: o hipermediático como

forma narrativa, de base fundamentalmente híbrida e que se estabelece na conjunção entre tecnologias e percepções.

A hibridização, que não é tema privilegiado pelas novas tecnologias digitais, já vem sendo debatido entre teóricos da comunicação há bastante tempo, entre estes, Marshall McLuhan (1994) discorre sobre os meios como extensões dos sentidos, que “estabelecem novos índices relacionais, não apenas entre os nossos sentidos particulares, como também entre si, na medida em que se inter-relacionam” (p.72)<sup>36</sup>. Dessa inter-relação discute-se hoje a profunda influência da digitalização não só para a combinação estratégica entre os suportes, mas, com base no hipertexto, para o atravessamento entre as diversas possibilidades narrativas. Os suportes “livres” das nomenclaturas originais deixam de lado a importância em serem reconhecidos como “meios e mensagens” acoplados em um mesmo estatuto de configuração e, talvez, a televisão, o rádio ou o jornal impresso possam ser reconhecidos em outras diversas bases de recepção. Na verdade, talvez seja possível reconhecer uma linguagem independente, provocada pela emergência de novos hábitos de assimilação de conteúdos: o atravessamento entre mídias, não articulado pelo uso simultâneo, mas, pela estruturação de novos formatos e propostas narrativas. Algo ainda pouco explorado e compreendido, que se expande em torno de hábitos que vêm sendo adquiridos de forma sutil, tornando o processo de comunicação mais heterogêneo e, por isso mesmo, também mais ágil e fragmentado.

A internet é espaço fértil para explorar alguns desses exemplos: sites de compartilhamento como o *Youtube* ou as redes sociais estabelecidas através do *Orkut* ou *Twitter* tornam inevitável uma aposta na expansão dessas propriedades hipermediáticas para outros espaços, pois, são propriedades que vem sendo incorporadas nos hábitos de manipulação de informações nos mais variados meios. Propriedades que caracterizam não apenas meios – pois

---

<sup>36</sup> Mais sobre o tema, ver SOUZA, Karla Caroline Nery de (2009). Hibridização e Pós-modernidade: Novas formas de atualização do audiovisual. In: XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Curitiba. Disponível em <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-1500-1.pdf>

com afirma Cannito (2009) estão implícitos em realidade de concorrência de um em relação ao outro - mas, como novos agenciamentos cognitivos que surgem dessa prática.

Sobre roteiros específicos para o potencial dos meios digitais, Vicente Gosciola (*Roteiro para novas mídias*, 2003) e Janet H. Murray (*Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*, 2003) discorrem sobre as inúmeras possibilidades, do game à TV interativa. Vicente Gosciola (2009), em coletânea recente da Compós, inclusive, destaca na própria história do cinema a origem de experiências bem resolvidas e adequadas aos problemas e desafios da hipermídia e a narrativa não-linear de hoje. O que chamou de “narrativas complexas” no cinema são bases estabelecidas para um roteiro a partir do qual não somente se articula uma narrativa principal atravessada por outras narrativas, mas, “uma história multidimensional, por ser incompleta e não resolvida na sua estrutura principal, demandaria sempre desafios e mais desafios ao telespectador em busca de respostas em outros conteúdos do programa acessíveis pelos mecanismos de interatividade” (p.205).

Outra experiência é proposta por Daniela Muzi (2009) e relaciona o trabalho do cineasta francês Chris Marker com documentários interativos, entre eles *Nação Palmares*, ganhador do Prêmio Jornalístico Vladimir Herzog e criado pelo coletivo de jornalistas da Agência Brasil. Para Muzi (2009) o CD-ROM *Immemory* de Marker, visto como produção audiovisual não-linear e diretriz para uma possível estética de produção de documentários, é na verdade um

“dispositivo provocador de memória onde podemos de fato interagir com as nossas próprias lembranças ao navegar livremente pelas memórias do autor, ver os filmes que o marcaram, as fotos que ele tirou [...] livre do determinismo sequencial que a película e as fitas magnéticas de diversas bitolas nos conduzem, mais compatível com a cultura da interface na qual estamos inseridos” (p.4).

A discussão sobre esse potencial passa hoje inevitavelmente pelas discussões sobre televisão digital e pensando não mais o sentido convencional de televisão – mas, talvez de um receptor fixo, de tamanho médio e resolução compatível com o espaço-, algumas provocações

para esse meio, de potencial hipermediático, já utilizam terminologia específica: televisão expandida. Para Ana Sílvia Lopes Davi Médola (2009), em *Televisão digital, mídia expandida por linguagens em expansão*, a televisão não pode mais ser pensada a partir de paradigmas analógicos. “Por sua função indicial, de contiguidade no processo de semiose hipertextual, a TV possibilita ao telespectador/interator trilhar percursos próprios de busca da informação na estética da hiperfragmentação” (MÉDOLA, 2009, p.259).

### **NADA ESTABELECIDO, AINDA: ALGUMAS REFLEXÕES PARA ESTE MOMENTO DE TRANSFORMAÇÃO**

Outra experiência, o já citado <HIPERvídeo>, articulou algumas etapas de construção hipermediática, experimentando convergência entre imagens em movimento convencionalmente lineares e bases de dados complementares (textos com depoimentos, links para internet, fotos e ilustrações). Uma primeira análise em relação aos propósitos e à relevância do trabalho foi feita, por um lado, pelo ganho em instrumental que transformou o produto final em um “caleidoscópio” de informações, imagens e possibilidades interativas (ou reativas) - muitas vezes, mais dispersando a atenção que complementando o dado imagético-, e por outro, pela necessidade em não desconsiderar a mudança profunda nos paradigmas ligados ao conhecimento, principalmente, por estarem em conexão direta com as experiências colocadas em cena pelo vídeo.

Seguindo uma linha de pensamento em Nicholas Negroponte (1995), para o qual “ser digital é ter licença para crescer” (p.46), não focando necessariamente na supremacia entre meios (digitais ou analógicos), mas, na compreensão de um “ser digital” como articulação no sentido de propor mudanças e acompanhá-las em seus respectivos direcionamentos, formas de organização e sentidos, talvez, seja possível encontrar alguma autonomia e meio próprio para o que Vicente Gosciola (2009) chamou de “narrativas complexas” (p.205), ainda sem um

espaço de veiculação consagrado, mas, ocupando hoje as “margens” conhecidas pelo cinema de vanguarda na década de 20 do século passado<sup>37</sup>

A tradição experimental iniciada pela linguagem cinematográfica, sugerida por Carlos Gerbase (2003), passa a ser elemento central dessa análise, em função do quanto se observa de mudança estrutural de base psicossocial somada ao potencial de experimentação (e autonomia) propostas pelos instrumentos digitais. Nunca em sentido excludente, pois, já ficou muito claro, ao longo da história, que nenhum meio de comunicação teve o poder de neutralizar outro: a escrita ainda existe, simplesmente, deixou de ser manual, de mecânica passou à eletrônica e, a partir da digitalização, começa a ser atravessada por outros conteúdos, outras formas de linguagem. O que se torna interessante é como esse atravessamento deixa de ser percebido pelos interlocutores de determinados conteúdos, que incorporam (e modificam) alguns hábitos adquiridos nas “antigas” relações com as materialidades dos meios. Já é comum<sup>38</sup>, na leitura de um livro convencional a interrupção, antes pelas “inoportunas” notas de rodapé, mais recentemente, por pesquisas complementares de imagens, vídeos, entrevistas ou outros textos, muitas vezes, até mesmo músicas. Um processo, de certa forma linear, que cumpria etapas “severamente” complementares e que começa a sofrer de uma possível síndrome da simultaneidade aleatória.

De certo que esses hábitos adquiridos potencialmente neutralizam outros, inclusive, os ligados às bases de concentração, reflexão e aprofundamento de leituras mais específicas, no

---

<sup>37</sup> Muito provável que a comparação com as vanguardas no cinema possa parecer uma pretensão utópica e sem propósito, pois, não está distante de uma tendência já bastante criticada de deslumbramento em relação às tecnologias digitais. No entanto, a comparação tem o sentido de aproximar a proposta do artigo ao sentimento de renovação e experimentação de linguagens, vivenciado naquele momento histórico específico.

<sup>38</sup> Certamente, nos referimos aqui à parcela da população que tem acesso aos meios digitais, entre estes, a internet, que no Brasil tem base percentual em torno de 15% e 20%. Apesar de considerado um número ainda pequeno, não é distante o entendimento de que esse número cresce em proporções (e ritmo) superiores aos números ligados ao avanço da televisão, por exemplo, inaugurada na década de 1950 e que, após quase 70 anos, chega a 97% dos lares brasileiros. Podemos dizer, inclusive, que o problema é ainda maior, quando o livro não tem esse mesmo alcance, o que denuncia descaso social e déficit educacionais muito graves em nosso país. No entanto, para fins desse artigo (que não tem pretensão de esgotar o assunto) a origem do imbróglio não possui caráter unicamente tecnológico, mas, surge da relação inevitável entre técnica e política.

entanto, é inegável o que foi somado em termos de velocidade/complexidade de raciocínio, comunicabilidade, arranjos de redes de sociabilidade e de colaboração.<sup>39</sup>

Se o conselho mais coerente em contextos político-econômicos inflexíveis é não tocar no que não pode ser mudado, certamente, teremos de descobrir uma alternativa razoável que dê conta das mudanças profundas estabelecidas daqui por diante. Não esquecendo de refletir para qual geração (e para qual estrutura cognitiva) estamos instituindo as novas bases de difusão de conhecimento. Nunca em sentido excludente, mas, sempre com finalidade de ampliar as possibilidades de aprendizagem e acesso.

---

<sup>39</sup> Tema amplamente analisados por Steven Johnson (2005), no livro *Surpreendente!: a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes*, no campo da comunicação e, na psicologia, alguns trabalhos desenvolvidos pela professora da PUC-RJ, Ana Maria Nicolaci da Costa.



## REFERÊNCIAS

BEIGUELMAN, Gisele (2005). **Por uma estética da transmissão**. Disponível em [http://netart.incubadora.fapesp.br/portal/Members/gbeiguelman/Textos/por\\_uma\\_estetica\\_da\\_transmissao\\_full.pdf](http://netart.incubadora.fapesp.br/portal/Members/gbeiguelman/Textos/por_uma_estetica_da_transmissao_full.pdf). Acessado em 20 de setembro de 2009.

\_\_\_\_\_ (2008). **O ovo da serpente 2.0**. Disponível em <http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/2979,1.shl>. Acessado em 25 de julho de 2008.

BENJAMIN, Walter (1994). A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura** [Trad. de Sérgio Paulo Rouanet] 7.ed. São Paulo: Brasiliense.

CALABRESE, Omar (1988). **A Idade Neobarroca**. São Paulo: Livraria Martins Fontes.

CANCLINI, Néstor Garcia (2003). **Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo.

CANNITO, Newton Guimarães (2009). **A TV 1.5 – A televisão na era digital**. São Paulo: Tese de Doutorado. Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo.

DELEUZE, Gilles (1992). **Conversações** [Trad. de Peter Pál Pelbart]. São Paulo: Editora 34.

GERBASE, Carlos (2003). **Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica**. Porto Alegre: EDIPUCRS.

GOSCIOLA, Vicente (2003). **Roteiro para as Novas Mídias: do game para as novas mídias**. São Paulo: Editora Senac São Paulo.

\_\_\_\_\_ (2009). Narrativas complexas para TV digital: do cinema de atrações à interatividade. In: SQUIRRA, Sebastião e FECHINE, Yvana (org.). **Televisão digital: desafios para a comunicação**. Porto Alegre: Sulina.

LATOUR, Bruno (1994). **Jamais fomos modernos: ensaio de antropologia simétrica** [Trad. De Carlos Irineu da Costa]. Rio de Janeiro: Editora 34.

LAW, John (1994). **Organizing modernity**. Oxford: Blackwell Publishers.

LAW, John (2003). **Heterogeneities**. Lancaster: Center for Science Studies, Lancaster University. Disponível em <http://www.lancs.ac.uk/fass/sociology/papers/law-heterogeneities.pdf>. Acessado em março de 2009.

LAW, John (2004). **After Method: mess in social science research**. New York: Routledge.

LAW, John (2008). On sociology and STS. In: **The Sociological Review**, 56: 4. Oxford: Blackwell Publishing.

LEVY, Pierre (2000). **Cibercultura**. 2.ed. [Trad. de Carlos Irineu da Costa]. São Paulo: Ed. 34.

MACHADO, Arlindo (2005). **A televisão levada a sério**. 4.ed. São Paulo: Editora Senac.

MACIEL, Kátia (org.) (2009). **Transcineamas**. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria.

MCLUHAN, Marshall (1964). **Os meios de comunicação como extensões do homem (understanding media)**. São Paulo: Cultrix.

MÉDOLA, Ana Sílvia Lopes Davi (2009). Televisão digital, mídia expandida por linguagens em expansão. In: SQUIRRA, Sebastião e FECHINE, Yvana (org.). **Televisão digital: desafios para a comunicação**. Porto Alegre: Sulina.

MORIN, Edgar (2007). **Introdução ao pensamento complexo**. 3.ed. Porto Alegre: Sulinas.

MURRAY, Janet H (2003). **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço** [Trad. de Elissa Jhoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol] São Paulo: Itaú Cultural: Unesp.

MUZI, Daniela (2009). **Immemory, de Chris Marker e Documentário Interativo: Relações e Possibilidades Narrativas na Cultura da Interface e da Convergência**. Curitiba: XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação). Disponível em <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-2923-1.pdf>. Acessado em 20 de setembro de 2009.

NEGROPONTE, Nicholas (1995). **A vida digital** [Trad. de Sérgio Tellaroli] São Paulo: Companhia das Letras

PRIMO, Alex (2003). **Quão interativo é o hipertexto? : Da interface potencial à escrita coletiva**. Fronteiras: Estudos Midiáticos, São Leopoldo, v. 5, n. 2.

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