

Planejamentos binários: a produção audiovisual para ambientes multimídia

Denis Porto Renó

Resumo

A produção audiovisual segue mudanças resultantes das novas tecnologias digitais, que envolvem conceitos de interatividade, estética, narrativas, etc. Este artigo tem como objetivo apresentar discussões sobre esta nova realidade, na produção audiovisual, em especial no que tange roteiro e produção. Para isso, apóia-se especialmente nos conceitos de Manovich (2005), Vilches (2003) e em textos produzidos pelo próprio autor.

Palavras-chave

Comunicação, audiovisual, narrativas audiovisuais, cinema interativo, novas tecnologias digitais.

Introdução

A produção audiovisual requer planejamento para sua execução. É necessário pensar nos custos de produção para que o projeto não seja paralisado antes da conclusão, o que pode gerar ainda mais custos, além da perda do mesmo em alguns casos. O mesmo ocorre com os processos de produção, que podem diminuir custos, ou aumentar e inviabilizar a obra. Mas o maior problema relacionado à produção audiovisual mal planejada refere-se à agilidade de sua execução, que pode ser comprometida por um roteiro mal produzido, ou uma programação de produção equivocado ou superficial.

Porém, tal problemática pode ser mais presente quando a plataforma de exibição é multimídia. Nestes casos, além das tradicionais preocupações, ainda é necessário pensar no ambiente em si e em suas características tecnológicas, assim como o comportamento dos usuários, que em sua maioria busca a participação nos processos comunicacionais. Outra preocupação que deve surgir na fase de planejamento refere-se à estética da obra, pois a plataforma de exibição define o enquadramento ideal, assim como as movimentações de câmera e os recursos gráficos audiovisuais. Através do planejamento

de produção define-se tais parâmetros de produção, tanto no que tange a estética como no roteiro.

Há, ainda, a necessidade de se desenvolver processos de planejamento de produção específicos para estes meios, pois diversas características surgem na obra. Uma delas refere-se à forma de construção da linguagem, com processos interativos envolvidos e uma navegabilidade oferecida ao usuário, definido por Bauman (2001) como pós-moderno, e redefinido por Santaella (2007) como pós-humano, onde a busca por ambientes de caminhos múltiplos se intensifica ainda mais.

Este trabalho tem como proposta discutir a importância do processo de planejamento para definir os parâmetros da produção audiovisual para ambientes multimídia. Acredita-se que o processo de planejamento de produção seja ainda mais importante nestes ambientes, pois além das características tradicionalmente existentes, como citadas acima, é necessário pensar nas características específicas do meio, seja a exibição por computador, para televisão digital interativa ou mesmo para exibição em aparelhos de telefonia móvel, onde o espaço de exibição é, muitas vezes, limitado, e a interatividade é uma possibilidade exigida pelo usuário pós-moderno.

Discussões sobre a pós-modernidade

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

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

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

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

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

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

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

Para ele, que analisava somente estes recursos comunicacionais e ainda não vislumbrado a Internet, e muito menos a Internet 2.0, onde a interatividade comunicacional é multimídia, essas características já justificavam o surgimento de uma nova fase social. E ampliou os indícios do surgimento de uma nova fase social ao defender os conceitos da aldeia global, onde as pessoas podiam se comunicar com rapidez, independente das questões espaciais que a separavam (McLuhan. 2005).

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, p.9), “essas são as razões para considerar ‘fluidez’ ou ‘liquidez’ como metáforas adequadas quando queremos captar a natureza da presente fase, nova de muitas maneiras, na história da modernidade”.

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 fluída.

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

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 fluído da modernidade quanto no sólido e pesado -, a individualização é uma fatalidade, não uma escolha. Na terra da liberdade individual de

escolher, a opção de escapar à individualização e de se recusar a participar do jogo da individualização está decididamente fora da jogada. (BAUMAN, 2001, p.43)

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

A expressão “pós-humano” tem uma genealogia, como, de resto, também a possuem quaisquer outras expressões que se tornam medas correntes em discussões intelectuais e em matérias jornalísticas de divulgação. Parece evidente que um rastreamento da genealogia do pós-humano deve começar pelo exame histórico do surgimento do prefixo “pós”. Desde os anos 1960, e cada vez mais frequentemente até a explosão de seu uso nos anos 1980, esse prefixo foi anteposto aos substantivos “moderno”, “modernismo” e “modernidade”. (SANTAELLA, 2007, p.33)

É importante ressaltar que Santaella não considera pós-humano sinônimo de pós-moderno, apesar de reconhecer uma relação entre eles. Segundo ela, “é importante dizer, retomando idéias desenvolvidas no capítulo 1, que não tomo a cultura pós-moderna e a cultura pós-humana como sinônimas” (SANTAELLA, 2007, p.67).

O produto audiovisual 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.

A linguagem audiovisual no mundo digital

Com o advento da tecnologia digital, diversas formas comunicacionais foram modificadas. A televisão passou a ser transmitida com melhor qualidade de imagem e som e diversos recursos puderam ser desenvolvidos, o que proporcionou um desenvolvimento do setor. O lançamento de câmeras digitais portáteis facilitou a produção de obras independentes. Da mesma forma, tornou-se viável a edição destas

obras em computadores caseiros, ao invés de montar as obras através das moviolas¹. Agora é possível editar um vídeo no computador, na própria câmera de vídeo ou mesmo em alguns aparelhos celulares (capazes de captarem imagens em qualidade suficiente para exibição em emissoras de televisão), variando em cada um dos casos a diversidade de recursos. Segundo Leone (2005, p.103), "Roberto Santos dizia que 'o cinema não está morrendo... ele está nascendo, só que no seio de um contexto mais amplo da multimídia do qual ele é uma das partes". Leone (2005, p.102) comenta essa nova realidade, onde o velho e o novo convivem em harmonia necessária.

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

Uma preocupação importante no planejamento de produção de uma obra audiovisual para plataforma multimídia é com relação à estética da montagem. Os princípios da edição e da montagem estão presentes nos ambientes mais simples, mas ganha intensidade na estrutura hipertextual, onde, apesar de trabalhar com textos ao invés de imagens em movimento (salvo em estruturas hipermediáticas, que englobam texto, imagem, foto, áudio e animações num pacote de leituras interligadas), está presente o procedimento de escolha e reorganização presentes na montagem estrutural proposta por Pudovkin.

Se no decorrer do tempo o cinema consolidou suas originais possibilidades narrativas, a televisão, o vídeo e a multimídia absorveram esses conhecimentos e deles se valem para criar novas possibilidades e novas metodologias na construção dos discursos audiovisuais e dos discursos em hipertexto. Todas as mídias, debaixo do manto da edição, acabam se encontrando nas estruturas de dramatização, pois o trabalho de articulação produz o discurso com seus tempos e seus espaços. (LEONE, 2005, p.103)

A montagem em ambientes multimídia transforma o vídeo, como foi dito, em um produto pós-moderno, fluído, com estrutura modificável, ao menos do material

¹ Sánchez (2006, p.281) define moviola como uma máquina criada para combinar filmes. O nome é proveniente da antiga marca norte-americana Moviola Manufacturing Company. Também é conhecida por mesa de combinação, editora, dentre outros nomes.

bruto até a obra finalizada. Através da montagem, a estrutura pode ser modificada, assim com o discurso ou o argumento da obra audiovisual. Nela, realidades temporais e mesmo de contexto podem ser criadas e recriadas, de acordo com a idéia criativa do diretor. Porém, tais diferenças continuam sofrendo olhares distintos. Como declara Manovich (2005, p.205):

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

De acordo com as idéias de Manovich, podemos considerar necessário, durante o planejamento da obra, definir o tipo de montagem que será adotado durante a construção da mesma. Isso é definido com a ajuda do roteiro. Manovich (2005, p.206) complementa com outros olhares sobre os tipos de montagem, exemplificando, inclusive, através de gêneros audiovisuais.

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

A montagem temporal é mais aceita, enquanto a montagem no interior de um plano é criticada por algumas correntes, mesmo quando não são discípulos das idéias de Bazin. Manovich (2005, p.200) defende que as novas tecnologias digitais têm colaborado de forma intensa na desconstrução das teorias de Bazin. Para ele, as novas

tecnologias fizeram com que a tendência do cinema pós-moderno seja uma composição de fragmentos curtos interligados.

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

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

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

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

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

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

É preciso pensar em diversos ambientes, em muitas linguagens, tudo compondo um grande processo de montagem multimídia. Sem isso, o planejamento de produção audiovisual torna-se insuficiente quando destina-se a ambientes multimídia, sejam artísticos ou não.

Hoje, um problema está posto e não é o de uma crise de imagens, mas o de uma crise de idéias. Então, é urgente rever o problema da montagem com o advento das transformações tecnológicas, já que a montagem retorna com tudo nos dias de hoje, inclusive permitindo que aquele que foi espectador passivo no passado seja hoje um ativo editor, selecionando e editando até aquilo que lhe chega pela Internet. (LEONE, 2005, p.111)

Estes princípios apresentados por Leone reforçam a tese deste trabalho, que defendem uma maior necessidade e especificidade no planejamento de produção audiovisual para ambientes multimídia.

Outra necessidade está no roteiro específico para a obra. O planejamento da linguagem apresentada no roteiro deve contemplar uma sequência, ou várias, que ofereçam nós neurais², obtidos através de algoritmos planejados previamente. O roteiro passa a ser não somente o desenrolar de uma história através de *plots e subplots*³, mas também uma redefinição destes *subplots*, que a cada momento pode, e deve, oferecer novas propostas de navegabilidade.

Com base nos conceitos de Gosciola (2003), é necessário pensar no roteiro para as novas mídias como possibilidades de novas diretrizes a cada momento. O roteiro de uma obra audiovisual em ambientes multimídia deve seguir conceitos dos videogames, oferecendo mais do que uma obra audiovisual de entretenimento, mas também uma obra

² Nós neurais são definidos por Renó (2006) como os momentos de opção de escolha para navegação de uma estrutura comunicacional. Em análise de sistemas, tais nós neurais são detectados pelas perguntas “se” e “senão”, obtidas através de um planejamento de algoritmo.

³ *Plots e subplots*, de acordo com Meadows (1999, p.23) são palavras de origem inglesa para designar enredo e enredo paralelo. No audiovisual, utilizam-se estes termos para definirem as diversas sub-histórias dentro da história.

que possibilite exercícios lúdicos, quando isto é desejado pelo usuário. Uma construção narrativa com base no hipertexto.

As narrativas hipertextuais e hipermediáticas

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

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

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

Os ambientes hipertextuais não somente comunicam, informam, mas proporcionam ao usuário ações interativas de caráter lúdico. Estes ambientes, o labirinto de informações, como são definidos por Leão (1999) são a essência da arquitetura da informação no ciberespaço. De acordo com a autora, quando uma pessoa entra em um labirinto leva como objetivo o de sair dele, ou seja, vencer a complexidade e definir seu

caminho de saída. O mesmo ocorre em uma leitura hipertextual, onde o usuário define seu “caminho” de leitura para obter uma informação coerente e significativa. Descobrir, e definir, o melhor caminho faz parte do jogo, que, como todos os outros jogos, premia o leitor. Porém, esse prêmio é pessoal, como o significado do caminho percorrido.

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

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

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

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

Junto ao hipertexto pode-se observar a hipermídia, onde além dos textos estão interligados através dos nós ou links outros fragmentos comunicacionais. Segundo Landow (1995, p.15), o termo hipermídia “estende a noção de texto hipertextual ao incluir informação visual, sonora, animação e outras formas de informação”. Dessa forma, pode-se encontrar nestes ambientes fragmentos de vídeo interligado ao texto, assim como arquivo de fotos, registros sonoros e animações que podem corroborar com a significação do texto. O espectador/usuário pode optar entre os diversos tipos de

leitura ou seguir no tradicional texto. Pode, também, optar por somente assistir ao vídeo, observar as fotos e a animação ou então escutar o fragmento sonoro. A opção é livre e a leitura é interativa. O espectador/usuário interage com o conteúdo proposto, definindo seu próprio caminho.

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

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

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

Conclusões

Através da reflexão apresentada neste trabalho, concluímos que se antes um processo de planejamento de produção de uma obra audiovisual era fundamental para o resultado de uma obra, hoje, com o advento das tecnologias digitais que oferecem interatividade, através dos recursos da web 2.0, tal processo de planejamento ganha ainda mais importância. Sem ele, o trabalho e o retrabalho podem se transformar em uma rotina indesejada, pois o refazer é ainda mais complexo.

Por outro lado, percebemos que os métodos de planejamento de obras para estas plataformas digitais já existem, e se aproximam dos processos de planejamento de procedimentos de programação, adotados por analistas de sistemas. É necessário promover uma junção dos procedimentos de planejamento tradicionais do audiovisual com estes adotados pela informática. Os fluxogramas podem definir os caminhos de uma obra, depois que as mesmas passaram previamente pelos procedimentos que

definiram desde a equipe de produção, verba, locações, estúdio, cenário, figurino, etc, necessariamente adotados em obras audiovisuais. Com o planejamento realizado e o roteiro em mãos, é possível, e necessário, definir o fluxograma de trabalho para encontrar os necessários nós neurais e, a partir disso, começar a produção.

Os ambientes interativos oferecem uma especificidade de métodos de trabalhos, mas também uma junção de métodos. A partir destes, torna-se possível e eficiente a realização de conteúdo para os mesmos. Tais conteúdos, contudo, ainda sofrem um constante desenvolvimento, que por sua vez provoca alterações nos mesmos. Contudo, consideramos que apesar de tais alterações a necessidade de se planejar antes de produzir uma obra audiovisual continuará prevalecendo acima de tudo. Desta forma, a comunicação audiovisual acompanhará as transformações sociais e comunicacionais presentes em nossos dias.

Referências bibliográficas

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

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Tradução de Plínio Dentzien. São Paulo: Jorge Zahar Editores, 2001.

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

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

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

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

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

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

MANOVICH, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Buenos Aires: Paidós comunicación, 2005.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem** (*understanding media*). São Paulo: Cultrix, 2005, 18ª ed.

PICOS, Ma. Tereza Villariño & GONZÁLEZ, Anxo Abuín. *Teoría del hipertexto: la literatura en la era electrónica*. Madri: Arco Libros, 2006.

PUDOVKIN. V. **Argumento e montagem no cinema**. São Paulo: Íris, 1971.

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

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

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

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