

Tempo e espaço como interface de fruição filmica¹

Rafael Moura TOSCANO²

Valdecir BECKER³

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

Resumo

Este artigo faz um levantamento de práticas potencias que evidenciam as narrativas, por meio da manipulação do tempo e espaço. Para elencar as potencialidades, a pesquisa realiza um levantamento teórico atrelado a estudos de caso experimental de produções que evidenciam o desenvolvimento de novas instâncias narradoras. As análises incluem os recursos técnicos das plataformas Youtube e facebook 360⁰, estratégias de montagem e posicionamento temporal e espacial. Dessa forma, a pesquisa contribui para uma análise sobre novas práticas narrativas, que geram desafios comunicacionais para compreender tanto a produção, quanto a fruição dos conteúdos que hibridizam cada vez mais o mundo da tela e o mundo real.

Palavras-chave: Fruição; interação; campo exploratório; instância narradora;

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho analisa as apropriações da manipulação do tempo e espaço, e suas diversas formas de significação para a construção da fruição filmica. De forma a dialogar com pesquisas já realizadas por meio de um estudo referencial exploratório, este artigo aponta práticas conceituais e implementadas por meio de plataformas como facebook e Youtube 360°. De modo geral, é possível identificar que a estrutura narrativa dessas obras, passa por modificações nas relações de tela, imersão e instância narradora.

Com o passar dos anos, a evolução técnica, estética e comunicacional empregada a narrativa audiovisual, foi se estruturando como um acervo de códigos comuns. De forma a estruturar o que alguns autores entendem como linguagem audiovisual (BLOCK, 2010). Essa concepção de linguagem se populariza por meio de ramificações como *broadcasting*, cinema digital e vídeos para internet, de modo que essa “matriz linguística” do audiovisual vai se ressignificando e incorporando novos elementos. Para fins de pesquisa, serão abordados neste trabalho as mudanças, evoluções e ressignificações vivenciadas pelo cinema, por meio da

¹ Trabalho apresentado no DT 4 - GP Cinema do XVI Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Pesquisador LAVID-UFPB e-mail: Rafaltoscano@lavid.ufpb.br

³ Doutor em Ciências, professor dos Programas de Pós-graduação em Jornalismo (PPJ) e Pós-graduação em Computação, Comunicação e Artes (PPGCCA), da UFPB. e-mail: valdecir@ci.ufpb.br

concepção filmes nativos da internet ou filmes digitais. Estes são apontados como “Filmes que não utilizam o meio apenas como método de distribuição, mas incorporam sua flexibilidade” (PERCY apud BERNARDES, 2015, p.14).

A construção deste trabalho a princípio emprega como método, a pesquisa referencial exploratória. Por meio do levantamento teórico de conceitos como: Vídeo panorâmico, esférico, 360°, vídeo interativo, *iCinema*, hipermídia, tempo e espaço. Serão realizadas análises e identificações de práticas potencias que evidenciam a manipulação do tempo e espaço, como uma estratégia de fruição que traz inovações e uma nova compreensão de instancia narradora dos filmes e sistemas audiovisuais inteligentes. Como procedimento complementar ao referencial, será utilizado o estudo de caso experimental de produções que utilizam as plataformas Youtube e Facebook, sobre o papel desse método “O caso está num plano secundário de interesse, ele é analisado para facilitar o entendimento de outro fenômeno” (BARROS, DUARTE, 2005, p.227). Segundo o autor, o estudo de caso é uma opção para a investigação de fenômenos contemporâneos dentro de contextos da vida real (*ibidem*, 2005).

2. Novos modos de fruição narrativa

De modo semelhante, a ideia de que filmes nativos digitais, ou da internet, são produções que incorporam a flexibilidade do meio a sua natureza e construção apresentada por Bernardes (2015). É possível perceber que filmes projetados para dispositivos móveis também devem incorporar e se flexibilizar mediante sua natureza técnica, estética e funcional, que segundo Figueiredo e Mendes (2015) passa por questões de tempo, espaço e mobilidade próprias. Em relação aos dispositivos móveis nos deparamos especificamente com o “Tamanho da tela em que o conteúdo é exibido; tempo de que o usuário dispõe para consumir o conteúdo oferecido; e trânsito, uma vez que o usuário carrega o dispositivo para onde vai” (*ibidem*, 2015, p 168). Dialogando com esse desenvolvimento centrado no contexto:

O mundo real é o ambiente em que vivemos. É o local tridimensional que habitamos. *O mundo da tela* refere-se às imagens em qualquer tela. É o mundo pictorial que criamos com câmeras, lápis, pincéis e computadores. Às vezes, os dois mundos diferentes seguem as mesmas regras visuais; outras vezes, não. (BLOCK, 2010, p. 4, grifos do autor).

Independente da criação e do suporte, a narrativa fílmica existe dentro de uma tela, esta por sua vez, apresenta potencialidades e limitações mediante seu contexto de uso. Por exemplo,

a sala escura do cinema, oferece ao espectador um local que potencializa todos os sentidos (uma tela que extrapola o campo de visão e um sistema sonoro que distribui de forma espacial o som). Já um aparelho de televisão numa sala de estar, convive com diversos pontos de atenção, como porta retratos, objetos de decoração e ainda a própria segmentação de linhas e molduras dos móveis. Nessa caso a coexistência com um espaço delimita o que é mundo real e mundo da tela.

Com a migração do consumo audiovisual para fora da sala cinema. (TV, computador e dispositivos móveis), essa imersão “natural” ficou de lado, mesmo em experimentos de filmes e documentários web em que o usuário tem a disposição de interagir com escolhas e caminhos narrativos. Essa ruptura com o modo tradicional de cinema, que se configura em novos espaços, é trabalhada por Dubois (2013), como cinema de exposição, análise e manuseio técnico. Esse cinema tem por sua vez características que promovem novas instâncias narradoras e que podem ser reconhecidas também em produções audiovisuais de campo exploratório.

O que se coloca aqui é a questão do espectador, a eclosão e o cumprimento da história através dos seus deslocamentos. A narratividade espacial implica pensar a ação física do espectador (seu percurso) como performance. Uma performance produtora de significado narrativo. É o percurso do visitante que vai “contar a história”. Eis a nova imagem do sujeito destas instalações-exposições: um espectador/montador transformado em um caminhante-narrador, tudo em um só. (DUBOIS, 2014, p. 147)

Já esse audiovisual que constrói um espaço, em que o usuário “entra” na narrativa e tem suas habilidades físicas e cognitivas potencializadas, apresentado por Dubois (2014), traz de volta o conceito de imersão “natural” que estava presente na sala escura. Ou seja, o usuário é inserido num contexto em que a relação de moldura do mundo da tela (narrativa) se confunde até mesmo com a concepção de mundo real. Nessa sequência, o paralelo com o pensamento de Block (2010), que no mundo da tela só existem três coisas que podem se mover: um objeto, a câmera e o ponto de atenção do público quando olha para a tela, é interessante para entender que desde as formas tradicionais de vídeo plano ou *flat video*⁴ o recorte visual mapeado pelo interesse de espectador já existia como um recurso de interação interpretativa.

“O terceiro tipo de movimento, o do ponto de atenção, refere-se ao movimento do olhar do público quando as pessoas olham para as diferentes

⁴ Termo adotado por Hill (2016), para identificar filmes que não apresentam a condição de 360°.

áreas da tela. A visão humana só consegue se concentrar em uma pequena área do campo de visão ao mesmo tempo. [...]. Para onde o público quer olhar, em uma imagem? O que atrai o olhar do público? O movimento. O brilho é o segundo item. [...]. Quando o público está olhando para o rosto de um ator, seu ponto de atenção normalmente será atraído para os olhos. Qualquer ponto de fuga na tela atrai a atenção do espectador. O ponto de atenção do público também será atraído para contrastes ou diferenças em qualquer um dos componentes visuais. BLOCK (2010, p. 187)

O olhar do espectador, percorre pontos de interesse que fazem parte do mundo da tela. Essas linhas que dimensionam o espaço servem como moldura. Para Block (2010), o cineasta deve procurar estabelecer espaços abertos, de forma que a relação entre o espectador e universo promova o sentido de exploração e imersão, de maneira a quebrar a moldura e fomentar o interesse pelo adentrar na imagem e reconhecer o universo como um todo. Nesse sentido é interessante relacionar os níveis de interação abordados por Cirino (2012), que reconhece que as interações interpretativas e técnicas coexistem e expandem a compressão do universo narrativo proposto. Gerar o interesse pelo que está no paralelo espacial ou que está num subtexto temporal da narrativa, é considerado por este trabalho como uma experiência de aprofundamento do nível de atenção e relação com o produto audiovisual.

2.1 O tempo como interface de fruição

Sobre o tempo, é possível percebê-lo, como a condição intrínseca do cinema que reflete a experiência discursiva e afetiva dos filmes, a partir de Nogueira (2010). A relação de manuseio do tempo no cinema está nitidamente associada a figura do diretor e do montador, que por meio de suas escolhas “lapidam o tempo”, como medida, experiência e categoria, (AUMONT; MARIE, 2003). Portanto, obras que tem à disposição, a manipulação do tempo por parte do usuário acaba por ressignificar os papéis de destinador e destinatário da enunciação narrativa de recorte espaço/temporal, além disso, Monteiro (2012) destaca o tempo na produção do cinema moderno:

O cinema moderno desenvolve um modo de percepção que torna possível sentir mundos virtuais, mundos divorciados do espaço-tempo e construídos na lógica da ação prática, mundos que contenham simultaneamente o passado, o presente e o futuro, o imaginário e o real. (FLAXMAN *apud* MONTEIRO, 2012, p. 11)

Sobre as dimensões do tempo, temos a classificação por velocidade, duração e como resultado destes dois, a encenação, (NOGUEIRA, 2010). Sobre as variações que resultam na encenação, o autor afirma que o tempo pode ser utilizado tecnicamente para atingir funções

estritamente cognitivas, e revelar aspectos da ação que são tênues a percepção de olho. Como, por exemplo, pequenas mudanças que apenas o *slow motion* permite notar, ou grandes mudanças que só o *fast motion* permite evidenciar, (*ibidem*, 2010). As variações de sentido do tempo, seja em aspectos técnicos como: *frame rate*, captação e reprodução, ou discussões estéticas como montagem e ritmo, constroem a dimensão temporal de uma obra. “Há na dimensão temporal, seja na regularidade dos intervalos e dos instantes (cinema assente na montagem), ou na permanência da duração longa (cinema assente no plano), um esforço de marcação ou medição da ordem do mundo e dos fenômenos” (NOGUEIRA, 2015, p. 20).

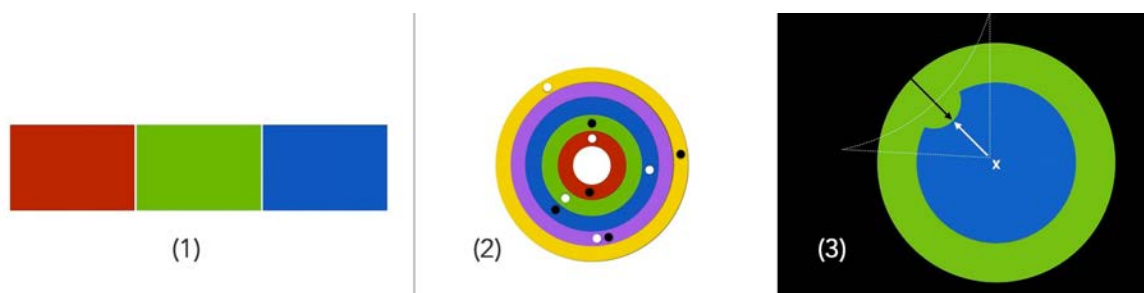
Com relação a temporalidade e montagem “A consistência do tempo que corre através do plano, sua intensidade ou "densidade", pode ser chamada de pressão do tempo; assim, então, a montagem pode ser vista como a união de peças feita com base na pressão do tempo existente em seu interior” (ARSENSEVICH, 1998, p. 139). O cineasta tradicionalmente atribui a responsabilidade do fluxo de tempo para a densidade e ritmo de sequenciamento dos fotogramas, como um artifício de conduzir o olhar do público e construir a instância narradora do autor. “A intenção de um cineasta pode passar por promover uma abertura semântica e a possibilidade de passear o olho pela profundidade de campo e pelos vários cinemas que coexistem, ao mesmo tempo, num único plano” (MONTEIRO, 2012, p. 25). Além disso, essa manipulação do tempo pode se relacionar com a montagem espacial;

O sentido do filme, dessa forma, era produzido da seguinte maneira: o olhar do público era guiado, agora, através da quantidade de imagem em um enquadramento, enquanto a amarração entre esses quadros ao longo de uma sequência sugeria o caminho de leitura e interpretação (MACHADO *apud* (MÉDOLA; OLIVEIRA, 2016, p.4)

Um adendo, ao raciocínio levantado sobre o tempo, e como sua manipulação modifica a fruição narrativa, pode ser feita por meio do trabalho de Brillhart (2016a, 2016b). A autora trabalha como pesquisadora no campo de realidade virtual do Google e desenvolve experimentos com foco no entendimento, de como o processo de montagem, o sequenciamento temporal se aplica nos vídeos em 360°. Brillhart (2016a) afirma que o paradigma tradicional do cinema/vídeo, se baseia no frame e em seu sequenciamento temporal (figura 1, ítem 1). Contudo, ao se depararmos com os vídeos em 360°, um novo paradigma surge, o universo/globo narrativo. Na premissa de compreender, como aplicar o sequenciamento temporal e representar essa nova dinâmica, *ibidem* (2016a) faz uso de um encadramento de círculos, que apresentam diversos pontos de interesse, os quais se constroem

e se modificam ao longo do tempo. Na figura 1, ítem 2, os pontos brancos simbolizam o ponto de atenção do espectador no início da cena, e o preto no fim. Desse modo, é possível entender que dentro das produções de caráter panorâmico, a montagem temporal dos eventos deve levar em consideração, além das múltiplas possibilidades de atenção, suas possíveis variações e progressões.

Figura 1. (1) Estrutura tradicional de montagem; (2) Proposta de montagem para vídeos 360; (3) Proposta de perfuração de “bolhas narrativas” como recurso de montagem espacial;



Fonte: imagens isoladas (BRILLHART, 2016a, 2016b), montagem realizada pelo autor.

Por fim, na (figura 1, ítem3), Brillhart (2016b) sugere que uma estratégia de rompimento dessa “bolha” de visualização, é o agrupamento espacial das composições, de modo que a condução do olhar por meio da composição espacial da cena, provoque uma suavização na construção dessa linearidade, e assim avance com o que Médola e oliveira (2016) atribuem de instância narradora.

2.2 O espaço como interface de fruição

A relação entre mundo real e mundo da tela se dá pelo recorte visual escolhido pelo diretor, logo pontos de interesse do usuário podem ficar de fora Block (2010). Desse modo, elementos do extra quadro ⁵são desconsiderados como objetos de interesse. No entanto, há cenários em que os elementos do extra quadro e intra quadro ⁶ possuem relevância para o usuário. Somado a essa questão, dois fenômenos enriquecem a discussão: 1) Evolução constante das resoluções em vídeo (4K, 8K, 16K); 2) Crescimento do consumo de vídeo por dispositivos móveis. Essa relação de transferência da responsabilidade, retratada como campo exploratório por Redi, D’acunto e Niamut (2015) é uma dinâmica de expansão da narrativa visual, por meio da

⁵ Pontos de interesse que estão fora do enquadramento da câmera.

⁶ Pontos de interesse que estão representados de forma parcial e necessitam de escalonamento para uma melhor compreensão.

relação com a interface. Que pode existir por meio de estruturas gráficas ou metáforas visuais, proporcionando uma sensação de fantasmagoria e orientação como aponta Cirino (2012).

Ao se deparar com este conceito de escalonamento das imagens, surge a questão de “qualidade/validade” desse processo devido a construção de imagens por *pixels* ao invés de cálculos vetoriais. O que implica, que ao nos depararmos com o *zoom* seletivo percebemos uma redução de definição dos objetos da imagem, contudo ao relacionarmos essas imagens de altíssimas resoluções aos *displays* dos dispositivos móveis, existe uma proporção na diferença que permite um escalonamento eficiente no sentido técnico e estético. Ainda sobre o papel das imagens em altíssimas resoluções, o sentido de agrupar mais dados em uma imagem é promover o sentido de escalabilidade (ALMEIDA, 2014). Manovich (2004) antevê as altíssimas resoluções como 4k e 8k e aponta que este cinema iria fazer uso de múltiplas janelas a sua estrutura e traria a montagem espacial de volta.

O conceito de campo exploratório não é exclusivamente aplicado em vídeos esféricos ou panorâmicos. É possível fazer uso desse recurso técnico em exibições bidimensionais também. Contudo, essa manipulação espacial se torna evidente com os formatos audiovisuais em 360°. Sobre essa tecnologia:

Captar ou gerar imagens em movimento, mas ao invés de fazer recortes espaciais para enquadrá-los já prontos em uma tela bidimensional -como no cinema clássico e na televisão -, todos os ângulos possíveis são capturados ou gerados para posterior exibição, podendo ser em um espaço físico ou também em uma tela que ofereça a possibilidade de orientação visual para quem assiste ao conteúdo, mediante interação (MÉDOLA; OLIVEIRA, 2016, p.2)

A produção de vídeos em 360°, surge como uma tecnologia de transição entre as aplicações de realidade virtual e a forma tradicional de exibição. O indicativo de semelhança dessas produções audiovisuais com os jogos eletrônicos é bastante significativo, contudo neste trabalho não abordaremos este mérito. Colocamos nossa análise na compreensão de como essa manipulação modifica o coeficiente ou instância narrativa de modo a impactar os processos de fruição.

3. Plataformas

Como subsidio ao estudo de caso experimental, foi adotado nessa pesquisa as funcionalidades

presentes nas plataformas de vídeo do Youtube e Facebook. Como dito anteriormente, os conceitos de manipulação de tempo e espaço, podem ser atribuídos a *flat videos*, todavia faremos uso dos vídeos em 360° ou panorâmicos neste trabalho. Essa escolha, se dá pela limitação técnica das plataformas, uma vez parte dos recursos analisados estão presentes apenas disponíveis para conteúdos em 360°. Antes de iniciarmos a descrição das plataformas e suas funcionalidades, é importante elencar os cenários de uso comum as duas (Youtube e Facebook). As plataformas podem ser acessadas basicamente em três situações tanto em vídeos hospedados na plataforma quanto em transmissões ao vivo, são elas: 1) computadores, por meio do mouse e teclado numérico; 2) dispositivos móveis, por meio do toque na tela; 3) dispositivos móveis com *hardware* de reconhecimento de posição, rotação e o uso de gadgets acoplados a face;

3.1 Youtube e a manipulação do tempo

A plataforma de vídeos Youtube, além de um repositório de vídeos online, também exerce a função de rede social, com cerca de 1 bilhão de usuários. O serviço que compõem o acervo de produtos do Google, apresenta uma vasta quantidade de recursos, para que o usuário desfrute em sua experiência do controle temporal e espacial dos vídeos. O Youtube está presente em diversas plataformas como web, mobile, TVs conectadas e consoles de games. Todavia, existe uma variação na quantidade de funções disponíveis para cada suporte. Por exemplo, ao assistir um vídeo pelo computador, o usuário tem a disposição as seguintes funcionalidades de manipulação do tempo: 1) Marcadores de tempo percentuais (Teclado numérico – de 1 a 9, equivalentes aos valores de 10% a 90% da duração do vídeo); 2) Controladores de tempo (avançar e recuar frame a frame, 5 e 10 segundos); 3) Play, pause e controle de timeline; 4) Velocidade de reprodução (0.25; 0.5; 1.0; 1.5; 2.0;) 5) Pular para outro vídeo; Em fim, outras funcionalidades podem ser listadas em canais oficiais da plataforma⁷. Como dito anteriormente, essa diferença de oferta de recursos é tão grande que o usuário da plataforma por meio de um computador, tem a disposição recursos básicos de edição, inclusive é válido o comparativo com *softwares* de edição de vídeo. Já nos dispositivos móveis, por exemplo apenas os recursos de controle de timeline e navegação do vídeo 360° são ofertados. Com relação a manipulação do espaço, a plataforma dispõe de recursos de controlar a visualização em 360° por meio de teclado e controlador gráfico

⁷ <https://www.youtube.com/yt/about/pt-BR/>

(computador), gestos (mobile), dispositivos móveis que tem *hardware* de medição de posição e rotação. Que podem ser exibidos atrelados ou não ao gadgets como o *cardboard*.

Como interface de distribuição dos vídeos 360°, a plataforma do Youtube expressa um posicionamento que sobre a ótica do UX (experiência do usuário) apresenta uma fragilidade no sentido de não oferecer recursos de orientação espacial ao usuário, como a bússola da interface do Facebook (JOHNSON, 2016). Contudo, é interessante associar os estudos de Brillhart (2016a, 2016b), uma vez que a pesquisadora atua pela instituição (Google), e busca dialogar o papel, de como a narrativa pode ser “controlada” e conduzida sobre a ótica dessa nova linearidade espacial. Ou seja, apesar de uma experiência de fantasmagoria ou a deriva, o cineasta como produtor de conteúdo, pode traçar uma trama narrativa, sob a qual o usuário possa discorrer uma nova forma de condução do olhar. Essa prática pode ser entendida pelo o que alguns autores chamam de montagem espacial.

3.2 Facebook e a manipulação do espaço

O facebook é uma plataforma web, que surge inicialmente como rede social, mas que hoje engloba diversos módulos de serviços e conteúdos, entre eles está o repositório de vídeos flat e 360°. Assim como o Youtube, a plataforma de conteúdo também está presente em diversos suportes como: web, mobile e TVs conectadas. Com relação aos recursos de manipulação do tempo, apenas as funcionalidades de play, pause e controle da timeline de reprodução, são disponibilizadas. No tocante, a interação com o espaço, o facebook permite além da experiência *default* de navegação pela imagem panorâmica, por intermédio de teclado e mouse (computador), *Touch screen* e sensor de movimento (dispositivos móveis). O usuário tenha um experiência complementar com a imagem, por artifício do referenciamento espacial dos pontos principais, (JOHNSON, 2016). Além disso é ofertado a manipulação do ângulo de visão, também conhecido como *zoom*. Em relação a essa expansão do manuseio do espaço, e da marcação da bússola (figura 2), o autor Johnson (2016), destaca o posicionamento do facebook em educar o acesso a mídia espacial e tornala popular, de tal maneira a construir um cenário de consumo e demanda por produtos em realidade virtual. Independente da motivação institucional/econômica, é factual o impacto da interface do sistema na fruição do discurso.

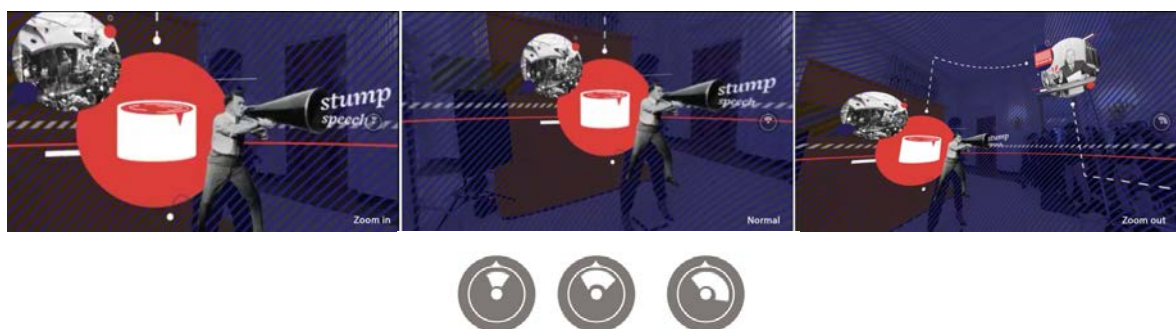
4. Estudos experimentais

Na direção de expandir as discussões já levantadas, foram elencadas algumas produções técnicas, que apresentam o uso das plataformas de vídeo 360° do Youtube e facebook. De tal modo, que na condução de um estudo de caso experimental, essas produções possam reforçar o papel da manipulação do tempo e do espaço, como interface potencial de fruição filmica.

4.1 Michelle Obama 360° interview

O primeiro projeto para análise, é uma entrevista⁸ realizada em janeiro de 2016, com a primeira dama dos estados unidos, Michelle Obama. O filme aborda, entre vários assuntos a relação de Michelle com as mídias sociais. A entrevista ocorre em uma sala, onde entrevistado e entrevistador estão sentados e do outro lado, uma equipe de imprensa registra todo o evento. O cenário, e a direção de arte da sala, não trazem nada de novo, contudo a construção narrativa empregada ao vídeo associada as funcionalidades de interação de espaço pelo facebook, expandem a experiência de assistir uma simples entrevista. O primeiro ponto que merece ser levantado, é o controle por parte do usuário do ângulo de visão da cena. Conforme a figura 2, é possível perceber que da exibição normal (frame 2), ao zoom in (frame 1) e zoom out (frame 3), compreensões diferentes podem ser ofertadas. Seja o intra quadro, do fotograma 1, ou o contexto de sequenciamento espacial do infográfico no frame 3. Esse recurso exploratório proporciona ao usuário uma expansão da compressão narrativa por meio de uma instância narradora dinâmica e manuseável.

Figura 2. App de vídeos do facebook (mobile) com variação de ângulo de visão e representação pela bússola



Fonte: Captura de tela e montagem realizada pelo autor

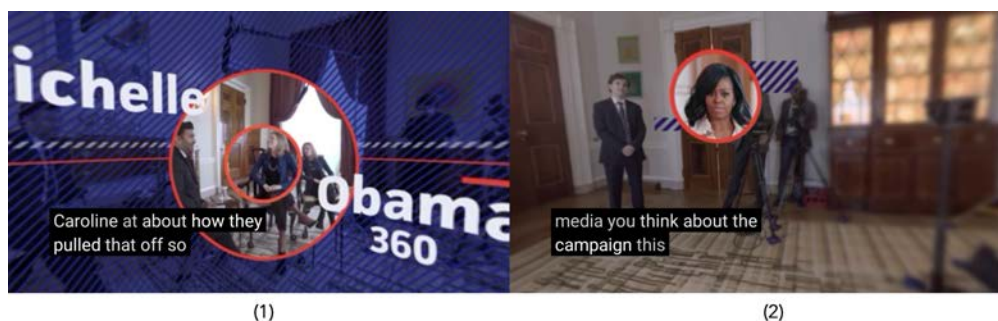
Como visto na imagem, a bússola destacada na figura 2, engloba outros recursos além da orientação de posicionamento do usuário, em relação ao ponto central estabelecido pelo autor

⁸ <https://www.facebook.com/verge/videos/1055823707787305/>

da obra. A indicação do ângulo de visão ou *zoom*, também é ofertada pela bússola, como podemos ver na figura 2. Por fim, ao clicar no ícone referente a bússola, o vídeo responde a ação conduzindo o usuário ao posicionamento e ângulo *default* definido pelo diretor. O modo como esse procedimento frui, pode ser comparado com os movimentos de *pan* e *tilt* das câmeras de cinema e vídeo.

No sentido da manipulação do tempo, a entrevista da Michelle Obama. Pode ser analisada tanto no facebook, quanto no Youtube, uma vez que o conteúdo está hospedado nas duas plataformas. A figura 3, representa uma captura de tela do vídeo em um computador (suporte que oferece maior controle do tempo), contudo a possibilidade de manipulação do tempo, neste caso não implica em expansões significativas da fruição como no caso da interação espacial do Facebook. Ainda sobre o tempo, vale ressaltar que tanto no Youtube (para dispositivos móveis, os quais não tem interação do tempo disponível) quanto para o Facebook, o filme traz uma linearidade nova a discussão do tempo da montagem de um vídeo 360°.

Figura 3. (1) Elementos gráficos cobrem a cena e fazem um recorte temporal na entrevista; (2); Elementos gráficos que surgem na tela, para evidenciar um retorno ao ponto de vista inicial.



Fonte: Captura de tela e montagem realizada pelo autor

Como dito anteriormente, a figura 3 é uma captura do vídeo postado no Youtube. Mesmo com a ausência da bússola, a obra traz uma solução por meio da construção do conteúdo que visa manter o sentido de condução e orientação do discurso narrativo. O item 1 da figura 3, representa uma solução em que recursos gráficos cobrem a tela, promovem uma ruptura com a bolha narrativa e constroem um lapso temporal no discurso da entrevista. Já o item 2, revela que mesmo estando em um posicionamento oposto ao previsto pelo autor, é possível que a narrativa estimule o usuário a voltar ao quadro inicial, ou pelo menos assimilar o discurso. Essa solução dialoga com os conceitos de Brillhart (2016a, 2016b), na direção em que a

própria condição da narrativa, compreende sua espacialidade, sua pressão temporal e que sua progressão discursiva é resultado deste relação.

4.2 Vivid 360° Party

O video Vivid 360° Party⁹, é uma propaganda de um serviço de internet, publicada em março de 2016 no Youtube. A premissa do vídeo é que o usuário é convidado por uma jovem a conhecer sua festa. Durante o trajeto, a navegação em 360°, permite ao usuário um papel de explorador, sobre as pessoas, o que elas estão fazendo, em fim. Num determinado momento da festa, a música acaba, as pessoas se irritam e uma solução é encontrada. Logo em seguida a festa retoma sua programação e o vídeo acaba com os créditos da empresa. Ao se deparar com essa descrição dos fatos, deixamos de lado a condição complexa da linearidade dos vídeos panorâmicos. Visto, que dentro das possibilidades presentes no campo espacial/temporal, o percurso de perceber essa lista de eventos que foi citada anteriormente, pode ser resultado de um trajeto mais amplo.

A figura 4, descreve um percurso de leitura do vídeo 360° Party. O exemplo está dividido em duas etapas. Vamos considerar o primeiro caso, que tem como referência o recorte espacial e a marcação de tempo (P1). O usuário está assistindo o filme, observando as pessoas da festa dançando, percebe que a música para, e que logo em seguida os convidados da festa olham para uma direção. Ao se deslocar espacialmente para a direção em que todos olham, o usuário percebe que a protagonista (Janice) conversa com o DJ, mas não consegue assimilar o que motivou a parada da música. Ou seja, nos próximos segundos o vídeo termina, e mesmo que ele entenda que tudo não passa de uma propaganda de um serviço de internet. O espectador carregará consigo lacunas sobre os eventos que compõem a história.

⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=4HaWlfHpaBo>

Figura 4. Exibição direcionada e manipulação do tempo; (P1) Posicionamento 1; (P2) Posicionamento 2;



Fonte: Captura de tela e montagem realizada pelo autor

Já o segundo caso, nós atribuímos ao usuário que veio pelo (P1), a 1min e 57seg, percebeu que algo aconteceu na festa e tomou a seguinte decisão: Reposicionar o ponto de vista para o (P2), voltar no tempo para 1min e 40seg. Ajustar a sequência para a reprodução a velocidade de 50% e com isso observar os detalhes do fato. Ao tempo 1min e 52seg, o usuário percebe que um casal que estava dançando em frente a mesa do DJ, esbarra e derruba uma garrafa que acaba queimando o equipamento de reprodução. Com essa, informação a chamada final da propaganda pode ser percebida com mais completude. Este exemplo, é apenas uma aplicação do conceito de como a manipulação do tempo pode ser útil para o usuário de modo que ele consiga expandir suas percepções cognitivas, atribuindo ao *slow* e *fast motion* as particularidades que apenas eles conseguem revelar. O campo de possibilidades da instância narradora dos filmes panorâmicos é diverso, inclusive, o mesmo filme pode ser visto sem manipulação do tempo, caso o usuário assuma um papel “menos explorador” de apenas observar a protagonista, desse modo o tempo real do filme, coincide com o tempo de compreender os eventos chaves da história.

Na obra analisada anteriormente, foi possível identificar uma potencialização da fruição da narrativa por meio do espaço, e um valor simplório ao recurso de manipulação temporal. Já

na na obra Party, a fruição narrativa que resulta da interação do tempo apresenta um valor potencial. Como o filme está disponível apenas no Youtube. Sendo assim seus recursos de manipulação espacial são, somente a navegação *default* do 360°. A verificação dos impactos da escalabilidade da imagem, não pode ser analisada.

5. Conclusão

O presente estudo sistematizou práticas que indicam potencialidades para a narrativa panorâmica/espacial. A junção de diferentes recursos, configurações e agrupamento de formatos de manipulação técnica do tempo e espaço podem gerar sistemas audiovisuais inteligentes, viabilizando novas configurações de instâncias narradoras. Analisando possíveis evoluções da narrativa audiovisual, algumas características podem ser identificadas. A relação do mundo da tela e moldura, ganham novos significados. Além disso, as estratégias de montagem, incorporam uma linearidade proveniente da pressão do tempo que existe na espacialidade de interesses da imagem.

Finalmente, a capacidade do manuseio de modo a valorizar a interface exploratória da narrativa, altera processos de fruição no usuário. Dessa forma, as potencialidades identificadas no presente trabalho, expandem a capacidade de contar histórias quando ofertadas em paralelo, seja pelas atribuições técnicas ou pelos níveis distintos de participação, podendo ainda agregar valor se somadas a campos de atuação como realidade virtual, neurocinema ou cinema quântico e internet das coisas. Os impactos destes elementos a cargo de estudos futuros, na continuação desta pesquisa.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, J. DE. Dossiê escalabilidade. **Revista Trama interdisciplinar**, v. 5, n. 1, p. 32–37, 2014.

ARSENSEVICH, A. **Tarkovski - Esculpir o tempo**. Tradução Jefferson Luiz Camargo. 2. ed. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1998. v. 1

AUMONT, J.; MARIE, M. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Tradução Eloisa Araújo Ribeiro. Papirus ed. Campinas, SP: [s.n.].

BARROS, Antonio; DUARTE, Jorge. Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação. **São Paulo: Atlas**, v. 1, 2005.

BERNARDES, F. **Webdocumentário e as funções para a interação no gênero emergente: Análise de Fort McMoney e Bear 71**. Porto Alegre: Pontifícia Universidade Católica do Rio

Grande do Sul - PUCRS, 2015.

BLOCK, B. **A narrativa visual: criando a estrutura visual para cinema, TV e mídias digitais**. Tradução Cláudia Mello Belhassof. São Paulo: Elsevier, 2010.

BRILLHART, J. **In the Blink of a Mind—Engagement, Part 1**. Disponível em: <<https://goo.gl/19nL2P>>. Acesso em: 15 jul. 2016a.

BRILLHART, J. **In the Blink of a Mind—Prologue**. Disponível em: <<https://goo.gl/bAU4ck>>. Acesso em: 15 jul. 2016b.

CIRINO, N. N. **CINEMA INTERATIVO : Problematizações de linguagem e roteirização**. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2012.

DUBOIS, P. **Aula Magna com Philippe Dubois**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=bq8nYh6DWhA>>. Acesso em: 23 fev. 2016.

DUBOIS, P. A questão da “forma-tela”: espaço, luz, narração, espectador. In: GONÇALVES, O. ET AL. (Ed.). **Narrativas Sensoriais: Ensaios sobre cinema e arte contemporânea**. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora: Circuito, 2014. p. 123–157.

FIGUEIREDO, C. D. DE; MENDES, A. R. DA S. Roteiros para dispositivos de mídias móveis: Tela, tempo e trânsito como elementos contingentes. **Geminis, Abordagens multiplataformas**, v. 6, n. 2, p. 165–182, 2015.

HILL, S. **360 Video Vs. Flat Video: a Case Study**. Disponível em: <<https://goo.gl/uHETcS>>. Acesso em: 15 jul. 2016.

JOHNSON, S. **Facebook is winning the 360 platform war, and it’s not even close...** Disponível em: <<https://goo.gl/dsxVcZ>>. Acesso em: 15 jul. 2016.

MANOVICH, L. Efeitos de escala. **Revista Trama interdisciplinar**, v. 5, n. 1, p. 107–114, 2014.

MÉDOLA, A. S. L. D.; OLIVEIRA, B. J. DE. **AUDIOVISUAL PANORÂMICO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS : reconfigurações em tela , imersão e instância** Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação XXV Encontro Anual da Compós. **Anais...Goias, Goiânia: XXV Encontro Anual da Compós**, 2016.

MONTEIRO, L. G. **O grão da percepção**. Lisboa: Faculdade de Ciências Sociais e Humanas - Universidade Nova de Lisboa, 2012.

NOGUEIRA, L. **Planificação e montagem**. 1. ed. Covilhã: Série: Estudos em comunicação, 2010. v. 1

NOGUEIRA, L. **Cinema múltiplo, figuras, temas, estilos, dispositivos**. 1. ed. Covilhã: SÉRIE: Cinema e Multimédia, 2015. v. 1

REDI, J.; D’ACUNTO, L.; NIAMUT, O. **Interactive UHDTV at the Commonwealth Games** Proceedings of the ACM International Conference on Interactive Experiences for TV and Online Video - TVX ’15. **Anais...2015**.