



Análise da Construção da Narrativa em Hipertextos Videográficos: O Processo de Produção do Vídeo Interativo “O Jogador” para Plataforma LIG¹

Amanda CARVALHO² Diniz

Guilherme Pontes LEITÃO³

Marianna Cruz TEIXEIRA⁴

Augusto Ygor de Farias MACHADO⁵

Cleber Matos de MORAIS⁶

Misaki TANAKA⁷

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

RESUMO

Esse trabalho tem como objetivo apresentar o processo de produção, desde a concepção até à montagem do vídeo interativo "O jogador" na plataforma LIG. Esse vídeo foi planejado com o intuito de testar as funcionalidades da Linguagem Interativa Gestual (LIG) e auxiliar no desenvolvimento do aplicativo LIG. Foram feitas implementações dos gestos especificados e os princípios que a linguagem preza para testá-los, chegando assim a produção de um vídeo interativo. Ao final, foi reconstruído o processo de produção dos vídeos, adicionando novos processos à produção com o objetivo de atender as novas demandas dos vídeos interativos na LIG.

PALAVRAS-CHAVE: Roteiro; Hipertexto; LIG; Tablet; Interatividade.

Apresentação

Com o objetivo de apresentar o processo de produção, desde a concepção até à montagem do vídeo interativo "O jogador", este artigo analisa a construção da narrativa em hipertextos videográficos, baseados nas as aplicações práticas dos conceitos da Linguagem Interativa Gestual (MORAIS; CARVALHO, TANAKA; et al, 2012) em um protótipo funcional para validação e verificação dos conceitos planejados pelo projeto.

¹ Trabalho apresentado no IJ 5 -Rádio, TV e Internet do XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 12 a 14 de junho de 2013.

² Estudante de Graduação 4º. semestre do Curso de Comunicação em Mídias Digitais da UFPB, email:

mandah.carvalho@gmail.com.

³ Estudante de Graduação 4º. semestre do Curso de Comunicação em Mídias Digitais da UFPB, email:

guilhermeleitao@hotmail.com.

⁴ Estudante de Graduação 4º. semestre do Curso de Comunicação em Mídias Digitais da UFPB, email:

mariannactx@gmail.com.

⁵ Estudante de Graduação 6º. semestre do Curso de Comunicação em Mídias Digitais da UFPB, email:

ygor.midias@gmail.com

⁶ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação em Mídias Digitais da UFPB, email:

cmorais@gmail.com.

⁷ Orientador do trabalho. Professora do Curso de De Bacharelado em Cinema e Audiovisual, UFPEL, email:

ms.researchandproduction@gmail.com.



Os conceitos de produção de vídeo são interlaçados com a produção da narrativa textual, produzindo novas problemáticas que levantam desafios sobre as mídias interativas. Ao final, são propostas algumas soluções, advindas da prática de produção, que poderão ser usados em outros produtos. Este trabalho espera contribuir na área de produção interativa hipertextual sugerindo novos modelos de produção e organização para as narrativas.

O cerne deste trabalho está na relação do (1) Hipertexto com a (2) narrativa dentro de uma (3) produção de vídeos para *tablets*. Esses dois primeiros tópicos serão abordados nas próximas seções e o último durante o desenvolver e até a conclusão deste artigo.

Hipertexto/ Hipermissão

NELSON (1974) concebeu a priori o hipertexto como um "texto não-sequencial que permite diversas ramificações e escolhas ao leitor, melhor lido em uma tela interativa. Como é comumente concebido, esta série de pedaços de textos conectados por links oferecem ao leitor diferentes caminhos". Os dois termos, hipertexto e hipermissão tem provocado muitas discussões entre teóricos, alguns deles tomando os dois como a mesma coisa.

Segundo LANDOW (2006) hipertexto e hipermissão são considerados como coisas idênticas, pois, o conceito de texto também inclui, não só palavras, mas também imagens e sons, e o vídeo nada mais é que um texto audiovisual, podendo assim, considerá-lo também um hipertexto. LANDOW (2006) também explica que hipertexto denota uma informação que intermedia e liga informações verbais e não-verbais e que o suporte hipermediático muda a experiência do usuário na interação.

No vídeo "O jogador", temos vários vídeos ligados através de interações espalhadas pelo vídeo, em que o usuário terá que descobrir por intuição. De acordo com a LIG, os vínculos no atual estado de desenvolvimento são delimitados pela escolha do diretor na cena, não sendo apresentando nenhuma forma visual que interfira na fotografia do filme como marca de interação. No entanto, é permitido, de acordo com o gesto, navegar livremente no vídeo. Esta recursividade é característica típica de modelos hipertextuais.



Roteiros de vídeo interativo

Roteiros de vídeos interativos seguem os princípios dos textos hipermidiáticos, pois necessita de muito mais informação que um roteiro linear tradicional. Segundo MANOVICH (2001) os roteiros deixaram de ser apenas audiovisuais para serem sinestésicos, agregando muito mais informações e dando muito mais liberdade para quem está produzindo o conteúdo como também para quem o está consumindo.

SANTAELLA (2007) fala que o "O roteiro de hipermídia é a representação de uma estrutura de conjunto de conteúdos e seus respectivos conjuntos de links e a possibilidade de trajetória do usuário". GOSCIOLA (2003) mostra que os eventos audiovisuais de uma obra hipermidiática contam uma história que expõe diversos conteúdos interligados e de forma simultânea. Com isso, os roteiros precisam se utilizar de outros recursos como imagens e diagramas para melhor representar esses conjuntos de possibilidades de conexões através de links, que nem sempre ficam claras em textos tradicionais.

Um exemplo de sistematização de roteiros interativos é o software de criação *Twine*⁸. No entanto, os roteiros interativos para LIG necessitam de informações e formas de vínculos que não são atendidos por essa ferramenta. Elementos como relação temporal para mudança de link e área da seleção não são suportados por essa ferramenta. Deste modo, foi necessário criar outras representações para atender a demanda da produção da narrativa para a LIG.

Interação

O modo de interação proposto pela LIG é baseado no modelo hipertextual, se aproximando do conceito de interação de ROLLINGS e MORRIS (2003). Esta lógica baseada em jogos permite que se criem diversas formas de interação do usuário com elementos narrativos. Assim, a manipulação de objetos ou escolhas feitas pelo usuário serve para criar tramas narrativas que irão fazer sentido para o utilizador. E as razões que motivam as escolhas podem ser tanto de origem racional quanto emocional por parte do utilizador. O princípio da experiência e a sua possibilidade de reconstrução em tramas são os elementos principais do conceito de interação da LIG.

⁸ Software de criação de roteiros interativos - <http://www.gimcrackd.com/etc/src/>

Princípios da LIG

Gestos consistentes

Cada gesto da linguagem possui consistência. Isto quer dizer que ele sempre está disponível para o usuário, a qualquer hora, sobre qualquer item na tela e, sempre que o usuário realizar aquele gesto fará uma ação do tipo determinado pelo gesto (vide figura 1).

No vídeo “O Jogador” foram usados apenas três deles: (1) *Pinch out* - o gesto de extensão, que serve para interagir com algum objeto em cena, sendo essa uma ação que pode ser revertida; (2) *Pinch in* - o gesto de reversão do *Pinch Out*; (3) Duplo baixo - o gesto de escolha, é a interação que não tem reversão (volta). O quarto gesto não era adequado a essa narrativa, sendo assim não incluído. Essa é uma das proposições da LIG: não é necessário utilizar todos os recursos sempre, somente quando necessário.

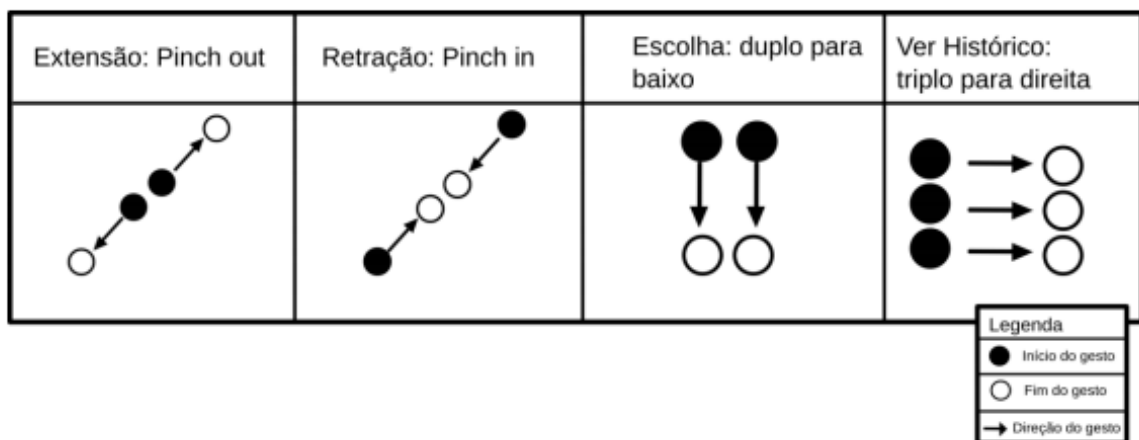


Figura 1: Gestos da LIG

Liberdade de uso

A linguagem possui liberdade para ser utilizada, viavelmente, em diversas aplicações. Desta forma, não há nenhum impedimento ao autor/editor no que ele pode fazer e como ele pode fazer. Não é limitada a somente uma aplicação (exemplo: educacional ou artística), pode-se aplicar a diversos contextos, com diversas formas e complexidades narrativas, das mais simples às mais complexas.



Interface zero

A ideia é que o aplicativo não tenha nenhum elemento adicional demarcando a área de interação, para que não haja interferência dos elementos de interação na composição da imagem e para que possa ser explorado de acordo com sua intuição. Antes do vídeo começar, o usuário será informado de todos os gestos que poderão ser feitos e de que o seu uso pode ocorrer a qualquer momento do vídeo. Todas outras ações acontecerão com pontos de interação definidos na produção e montagem do filme, de acordo com a história.

Narração ininterrupta

Durante os vídeos que estiverem no formato da LIG, não haverá perguntas ou pausas para a escolha da célula seguinte. As interações só serão possíveis se o usuário tiver a intuição ou o interesse de saber mais, podendo as produções videográficas terem ou não interação. Caso o usuário não interaja, dependendo do roteiro, o vídeo passará para uma célula seguinte que dê continuidade ao fluxo do vídeo.

Produção de histórico

Mesmo que não seja usado em todos os momentos, todo filme LIG cria registro de histórico da navegação e dos saltos narrativos realizados. A principal intenção é realizar, se o autor da obra permitir, navegações sobre o histórico e as escolhas feitas durante a execução do filme. Alguns gêneros, como ficção científica, não necessitam desse recurso. Mas para filmes educacionais, pode promover uma compreensão sobre diversos fatores do aluno e interesse no produto, por exemplo.

Processo de Produção: Estratégias de criação do roteiro para LIG

Gênero e Narração

O gênero escolhido para o filme “O Jogador” foi de ficção, pois se aplica melhor ao vídeo interativo pela liberdade dinâmica de conteúdo e forma, podendo se adaptar a diversas locações e histórias. Foi utilizado o estilo de visão em primeira pessoa, pois mostra a participação do usuário, com sua visão, interagindo na cena (Figura 2).



Figura 2: Primeira célula do vídeo

O objetivo principal é a construção de uma narrativa não-linear, hipertextual, que pode seguir por diversos caminhos diferentes e ter um final diferente dependendo da escolha do usuário. Esse tipo de narrativa foi escolhido para dar a possibilidade ao usuário de interagir a qualquer momento (dentro do tempo pré-estabelecido), dando uma nova visão ao jogo e as possibilidades dentro dele.

Roteiro

Todo o vídeo foi pensado de uma forma simples e direta, começando pelo seu roteiro. A história gira em torno de uma partida de *poker*⁹ onde o usuário pode ver as cartas e escutar os pensamentos dos quatro jogadores e pode escolher qual caminho o jogo pode tomar, desistindo ou indo até o final passando pela segunda rodada. Apesar de um roteiro simples, a produção teve um grau de dificuldade elevado pois precisa de grande atenção com a continuidade¹⁰ de cada célula para a produção do vídeo.

Para não perder essa continuidade, a cada rodada, foram gravadas as células que seriam os pensamentos de cada jogador, e em vez de mover a câmera, o que foi movimentada foi a mesa, para que o olhar de cada um não tivesse diferença na mudança de ângulo. Além da mesa, toda mudança de personagens os atores refaziam os movimentos que haviam feito no pensamento dos outros jogadores para dar a ideia de que todos os pensamentos aconteciam ao mesmo tempo.

O fato de o ambiente ser de paredes escuras, sem sombras e sem objetos de cena, favoreceu a continuidade do vídeo, já que a ideia era navegar entre os pensamentos e

⁹ Jogo de cartas, com regras e procedimentos básicos, muito comum em cassinos.

¹⁰ Assegurar as características de cada personagem, objetos e lugares na gravação de planos de um produto filmado

jogos de cada personagem, o ambiente permaneceria o mesmo, independente do ângulo que fosse visto.

Resumo do roteiro

Toda a história do vídeo interativo “O jogador” é centrada nas ações e intenções de quatro jogadores num jogo de *poker*, em que o usuário parece ser o personagem principal. Dependendo da interação, tem-se a possibilidade de "passear" pelos pensamentos dos outros jogadores, pelas suas cartas e por cartas que são colocadas na mesa a cada rodada.

A primeira célula tem como locação um cenário de um jogo de *poker* no meio das suas ações, no qual o olhar do protagonista, em primeira pessoa, alcança três jogadores e a mesa com as cartas. No decorrer do vídeo, o usuário tem a opção de dar *pinch out* em qualquer um dos três jogadores ou na mesa para que possa observar o jogo acontecendo; mudando para células adjacentes (figura 3). Se não ocorrer nenhuma interação o vídeo segue para um final automaticamente. Para que tome continuidade na trama, o usuário precisa fazer alguma interação para que o jogo siga para a segunda rodada (no *poker*, o “*turn*” e “*river*”). Na célula 7 começa a segunda rodada de apostas, com a mesma estrutura da célula 1. Se até ao fim da célula não ocorrer nenhum interação, o usuário também é levado para um fim do vídeo.



Figura 3: Quadro da célula 1 com as áreas de interação demarcadas para demonstração

Um dos conceitos importantes aplicados na construção desta narrativa é que o usuário interage com a narrativa, mas não a controla. “O jogador”, representado pelo usuário, tem o poder de ver todas as cartas e ouvir o que todos os outros jogadores estão pensando. No entanto, este fato não determina que ele será vencedor da partida na



trama. O usuário pode explorar o filme, ter mais compreensão sobre o que está acontecendo, mas não necessariamente define como acabará a história. A narrativa pode ser maior que somente a interação, levando em consideração outros fatores que não aparecem visivelmente ao usuário, mas criam o mistério para a trama.

Isso mostra a percepção de que o vídeo interativo não é um jogo. Com os estudos da LIG podemos interagir com o vídeo, conhecer todas as possibilidades, ver o filme de outras formas, sendo isso a narrativa hipertextual videográfica, mas não definir um final com intuito de vencer como os jogos.

Criação de células

Um dos recursos primordiais usados para a elaboração do roteiro foi a criação e elaboração de células, que substituíram as chamadas cenas. O conceito de cena não encaixava nos moldes de um vídeo interativo, pois, segundo MIRTY (1963), cenas são um "...conjunto de planos situados num mesmo local ou num mesmo cenário, e que se desenrolam dentro de um tempo determinado...", já as células são delimitadas pelas ações do personagem podendo ocorrer em um mesmo ambiente. A quebra das cenas em células permite uma reconfiguração e recomposição a partir de links. Deste modo, a narrativa tem maior facilidade de construir tramas e modos diferentes recombinação os elementos presente na cena, seja por permutação de células ou até mesmo repetições (*loops*).

Representação em diagramas

Durante o processo de pré-produção, algumas inquietações surgiram sobre os elementos para o trabalho de produção. Um dos elementos necessários para compor um arquivo segundo a Linguagem Interativa Gestual (XLIG, em MORAIS; CARVALHO, TANAKA; et al, 2012) é a demarcação da área de interação e o tempo em que a interação é permitida. De porte de documentos padrão de produção de vídeo (roteiro, storyboard...etc), nenhum deles comportava o registro dessas informações para auxiliar a produção e montagem dos vídeos na XLIG. Assim, buscou-se referências em outros documentos que pudessem contribuir para a composição do fluxo e do timing do vídeo.

Uma alternativa consultada foram os Diagramas de Atividade (OMG, 2011), que comportam fluxos e dinâmica de escolhas e iteração. Mas ainda assim, alguns elementos não eram corretamente representados pelo diagrama. Assim, escolheu-se experimentar a construção de diagramas que usassem cor e elementos com setas indicando direções e possíveis sentidos dentro do roteiro foram utilizados nesse vídeo. Esse modelo sofrerá

diversas iterações durante as próximas produções na LIG, para comportar todos os modelos possíveis de produção permitidos.

Na imagem (figura 4) podemos observar o diagrama usado na produção do vídeo. Os círculos representam cada célula presente no vídeo; As direções das setas representam os possíveis caminhos que o usuário pode seguir, indo e voltando em cada célula que possui a seta nos dois sentidos ou apenas seguindo nas células que só possuem setas em um sentido; As cores separam as células, as cores se repetem de acordo com o conteúdo da cena da célula.

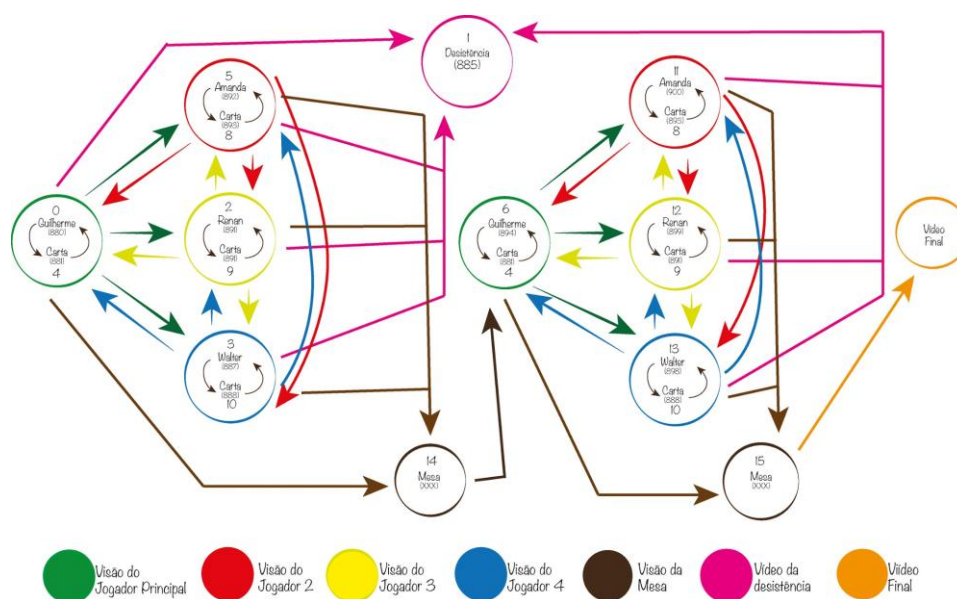


Figura 4: Diagrama do vídeo “O Jogador”

Assim, a produção agora possuía os roteiros de cada célula e a posição relativa à trama da célula na montagem geral do filme, através do diagrama. Com esses documentos prontos, a composição das cenas, bem como os elementos e ordem de gravação, pode ser realizado com maior consistência na produção.

Equipamentos

As gravações ocorreram no estúdio de áudio do Curso de Mídias Digitais. Foi usado uma Cannon T3i para gravar em Full HD. A iluminação do local foi feito por dois focos de luz e a luz natural do estúdio. A gravação do áudio ocorreu em duas etapas: a conversa e o ambiente foram gravados juntos com algumas cenas e os pensamentos foram gravados em *off*, separadamente.



Equipe

A equipe de gravação era constituída por oito pessoas, duas delas apenas atuaram. Duas pessoas ficaram responsáveis por operar as câmeras, enquanto outras duas se encarregaram da parte de produção e mais duas atuaram e ficaram na parte de assistência técnica. Todos da equipe foram graduandos de Mídias Digitais.

O processo de montagem

Depois das células gravadas e editadas, iniciou-se o processo de montagem. O principal objetivo é gerar um arquivo XLIG para que o aplicativo LIG consiga entender e montar as células de acordo com a necessidade. Para este processo, foi utilizado o roteiro e o diagrama produzidos para gerar o arquivo de texto plano XLIG. A dificuldade dessa parte aumenta proporcionalmente a quantidade de células e links.

A complexidade inicial da montagem é compreender a relação do espaço físico da cena (em pixels) e o tempo para ativação das ações. No “O jogador”, a maioria das áreas somente tem um gesto possível, excluindo-se a mesa, que tem suporte a dois gestos. Assim, na área da mesa e ao mesmo tempo (dupla condicional), o usuário pode ver uma extensão (cena da mesa vista de cima, para melhor ver as cartas) ou realizar uma escolha (continuar no jogo, apostando). Como a narrativa do “O jogador” é simples, não há janelas de tempo abertas, todas as ações são realizadas em toda duração da célula (que, por sua vez, é bem curta).

O produto final

Produzidas todas as cenas e consolidado o arquivo XLIG, o passo final para composição do filme é o empacotamento com o Sistema LIG. Esse processo junta todas as células, separadas por arquivo numerado e identificado pelo diagrama, com o roteiro XLIG e o Sistema LIG para gerar um aplicativo compilado para *tablets*.

Com esse aplicativo instalado, pode-se testar as funcionalidades da LIG e experimentar uma forma diferente de construção. O sistema LIG ainda está na versão beta, mas já é possível ver as demandas que essa forma de montagem de narrativas demandará para os produtores de conteúdo e escritores no futuro. A presente produção conseguiu atingir o nível esperado e validou os requisitos para a continuação do desenvolvimento da linguagem e do sistema LIG.



Conclusão

Este artigo apresentou o processo e as contribuições do vídeo “O Jogador” para a composição e criação de histórias interativas. O vídeo “O Jogador” foi concebido com a finalidade de teste para o aplicativo da Linguagem Interativa Gestual (MORAIS; CARVALHO, TANAKA; et al, 2012). A partir daí, houve a elaboração do roteiro e de todas as possibilidades de interação e narração. Foram pensadas diversas formas de interação para uma melhor experiência do usuário com o vídeo, utilizando as potencialidades atuais da LIG. A partir dos testes feitos com vídeo, houve um grande avanço na pesquisa e na implementação, especialmente no processo de transição, cortes na edição e na teoria da linguagem.

Como resultado, foi proposto uma forma de produção de documentos para roteiros interativos para LIG, que leva em consideração outros fatores na sua composição (como tempo e área de interação). Além disso, os documentos comuns da produção sofreram pequenos ajustes para comportar as características dessa nova produção; atualizando conceitos. Desta forma, este presente trabalho espera ter contribuído para a construção de estruturas que ajudem a produção, o trabalho em equipe e montagem de vídeos interativos; em qualquer forma e aplicação.

Trabalhos futuros

O aplicativo da linguagem continua em desenvolvimento em seu estado beta, e continua a ser aprimorado para chegar em sua versão aprimorada. As funcionalidades da linguagem ainda não estão totalmente aplicadas num produto interativo, que devem ser apresentados no próximo vídeo, que está em edição. A forma de desenhar e implementar deverá ser implementada por um software no futuro, para diminuir a complexidade da montagem. Inclusive o próprio diagrama deve ser composto em mídia digital, incluindo outros elementos dentro dele (como roteiro e storyboard).

Agradecimentos

Este trabalho foi desenvolvido com recursos do Edital 007-2011 MCTI/CNPq/MEC/CAPES.



Agradecemos a Renan Guerra Guilherme, Walter Licinio Souto Brandão Filho, Érika Antunes de Campos, Raquel Ferreira da Costa, Eutália Silva Ramos e Ana Luiza dos Santos Lima pela ajuda na gravação e composição do vídeo.

Referências Bibliográficas

GOSCIOLA, V. **Roteiro para as novas mídias: do game a TV interativa**. São Paulo: Editora SENAC SP, 2003.

LANDOW, George P.. **Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization**: Parallax: Re-visions of Culture and Society. Baltimore: Jhu Press, 2006.

MACHADO, Augusto.; SANTOS, Layse.; TANAKA, Misaki. **O Potencial do Vídeo Interativo nas Novas Mídias**. In XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação / Intercom Júnior - Comunicação Multimídia, 2012.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. The MIT press, 2001.

MORAIS, Cleber.; CARVALHO, Nadja.; TANAKA, Misaki.; CARVALHO, Amanda.; LEITÃO, Guilherme.; TEIXEIRA, Marianna.; BRANDÃO, Licínio.; OPOLSKI, Débora.; COUTINHO, Gustavo. **Linguagem Interativa Gestual (LIG): Hipertexto e Vídeos Interativos**. In GP Conteúdo Digitais e Convergências Tecnológicas do XII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2012.

OMG. Unified Modeling Language™ (OMG UML) Superstructure. <http://www.omg.org/spec/UML/2.4.1/Superstructure> (Acessado em 26 de abril de 2013), 2011.

ROLLINGS, Andrew; MORRIS, Dave. **Game Architecture and Design: A New Edition**. San Francisco: New Riders Games , 2003.

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