

Visual Storytelling e Narrativa Não Linear na produção de documentário interativo “As Estátuas não morrem”¹

Gil Vicente de Brito MAIA²

Maria Carolina Maia MONTEIRO³

Universidade Católica de Pernambuco, Recife, PE

RESUMO

O artigo trata da produção de “As Estátuas não morrem”, filme documentário interativo sobre o centro urbano, social, histórico e arquitetônico da cidade do Recife, realizado como Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização em Narrativas Contemporâneas da Fotografia e do Audiovisual da Universidade Católica de Pernambuco – UNICAP. A partir dos conceitos de *visual storytelling* e com a proposta de narrativa não linear e interativa, o filme mostra o centro do Recife explorando relações reais e imaginárias entre as “estátuas personagens” do chamado “Circuito da Poesia” e os seus contextos históricos e contemporâneos.

PALAVRAS-CHAVE: documentário; interatividade; narrativa não linear; visual storytelling

1. INTRODUÇÃO

“As Estátuas não morrem” é um produto audiovisual interativo do gênero documentário sobre a cidade do Recife que pode ser visualizado de modo navegável em um site na internet <https://estatuasnaomorrem.wixsite.com/estatuas> (figura 1) em dispositivos fixos ou móveis, construído a partir do conceito de “*visual storytelling*” ou “narrativa visual”, como conceitua Campbell (2013).

“Estamos vendo agora um novo espaço de mídia em que comunidades de prática se aglutinam em torno do conceito de “narrativa visual”. Fotojornalismo, videojornalismo, documentário, cinema e narração interativa se cruzam, não para criar um novo gênero visual, mas para combinar suas respectivas forças na reportagem orientada a imagem, em muitas formas e em várias plataformas”. (CAMPBELL, 2013, pg. 7).

O filme é construído a partir do conjunto de estátuas conhecido como “Circuito da Poesia”, réplicas em concreto de personalidades pernambucanas e de

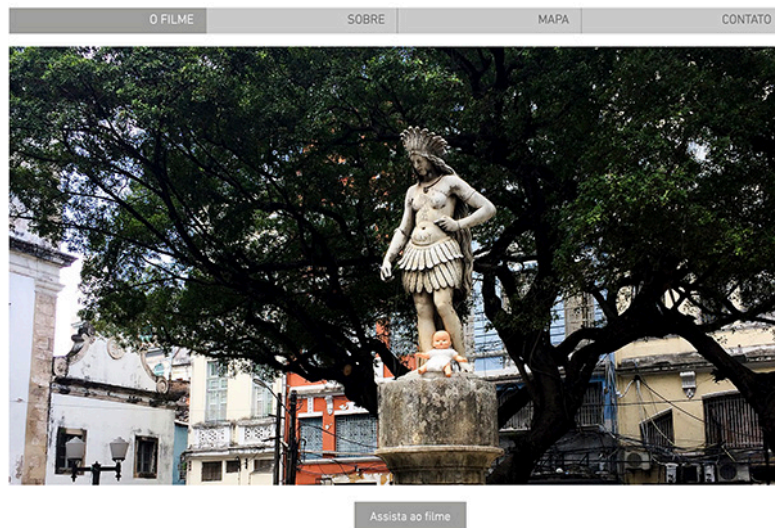
¹ Trabalho apresentado na DT 4 – Comunicação Audiovisual do XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 30 de maio a 1 de junho de 2019.

² Mestrando do Curso de Indústrias Criativas da Unicap-PE, e-mail: gilvicente@uol.com.br.

³ Doutora em Design pela UFPE, e-mail: carolina.monteiro@unicap.br

outros locais que viveram na cidade e contribuíram para criação de suas identidades individuais e coletivas. Este conjunto tem atualmente dezoito estátuas e é uma tentativa por parte do poder público de incentivar a revitalização do centro. Composto de treze curtas-metragens ou unidades narrativas independentes, com dois, quatro e até sete minutos de duração cada e mais uma sequência de abertura com cerca de dois minutos, “As Estátuas não morrem” utiliza preferencialmente o navegador *Firefox* como padrão. Estas unidades narrativas são como os “capítulos” que, juntas, podem ser consideradas em seu tempo total um média metragem.⁴

As Estátuas não Morrem



Assista ao filme

Figural–Tela do site do Projeto *As Estátuas não morrem*. Fonte: Reprodução da Internet.

As estátuas são os temas centrais dos curtas-metragens e pontos de partida das narrativas. A partir de suas conexões, exploramos as relações imaginárias e reais entre estas “estátuas-personagens” e referências de suas obras, com a paisagem urbana e o contexto histórico no qual cada uma está inserida na criação de narrativas possíveis de serem adotadas aos filmes documentários. Pensado para ter exibição na internet utiliza de narrativas interativas e hipermídia como definido pela pesquisadora Lúcia Leão, “Hipermídia é uma tecnologia que engloba recursos do hipertexto e multimídia,

⁴ No Brasil, a Medida Provisória 2228, de 6 de setembro de 2001, em seu capítulo 1º, “das definições”, artigo 1º, inciso VIII, definiu a obra audiovisual de média metragem como “aquela cuja duração é superior a quinze minutos e igual ou inferior a setenta minutos”.

permitindo ao usuário a navegação por diversas partes de um aplicativo, na ordem que desejar” (LEÃO, 2005, p.16)

A arte escultural sempre teve na figura humana um dos seus objetos principais, feitas em diversos tamanhos, em ambientes internos e externos, exposta em casas, escolas, instituições, ao ar livre, em ruas, avenidas, praças e espaços públicos das cidades pelo mundo. Raro o local que não ostente as suas como representações icônicas de sua memória coletiva e de sua cultura. A obra se propõe a ter um caráter autoral e educacional, dentro de uma abordagem categórica para o tema como proposto por Bordwell que defende que “a categorização dos temas pelos diretores de documentário fornecem as bases para a organização filmica” (BORDWELL, 2008, p.538).

Com os avanços tecnológicos dos produtos audiovisuais para a internet, presenciamos o crescimento do poder de escolha do público espectador. Poder este que hoje vai além dos tradicionais “play” e “pause”. A quantidade de telas disponíveis em rede e nos dispositivos móveis possibilitou deslocamentos em relação aos meios de recepção tradicionais dos filmes, incluindo os documentários. Por consequência, está disponível a criação de novos hábitos de consumo destas informações, centrados nestes poderes de escolha e decisão sobre os produtos audiovisuais de modo geral, e que passam a ter uma importância até então inédita.

Neste âmbito a realização do documentário coloca os espectadores como convidados a dispor e utilizar de suas próprias escolhas na condução das narrativas. Para a sua produção foram utilizados programas computacionais específicos para edição interativa e digital, de imagens e áudio, criados tanto por cientistas da computação quanto por artistas visuais, e que se tornam acessíveis para atender a esta demanda emergente nas narrativas contemporâneas. Neste produto foi utilizado o programa criado por Florian Thalhoffer⁵ que inventou, escreveu e desenvolveu o software *Korsakow*⁶, desde 2003. Os conceitos mais atuais do “*visual storytelling*” possuem similaridades em suas descrições com o que aponta o pesquisador Marcelo Bauer (2011) em artigo no *site* webdocumentario.com.br, propondo para estes formatos alguns itens básicos como ter um projeto visual exclusivo, ou seja utilizar uma interface, ou uma página inicial de apresentação própria como parte da criação de sua identidade, sua proposta sempre ser multimídia, ter um tema específico, não devendo ser um ‘portal

⁵ Florian Thalhoffer é um artista de mídia baseado em Berlim e documentarista.

⁶ Software para criar documentários dinâmicos baseados em navegador que permite que usuários sem nenhum conhecimento de programação criem e interajam com narrativas não-lineares ou baseadas em bancos de dados.

multimídia’ para diferentes assuntos⁷. Por se caracterizar com o rompimento da linearidade típica das narrativas do cinema e da televisão, ambos permitem ao internauta deixar de ser apenas um espectador, este passa a definir seu percurso pela obra, escolhendo o que ver, quando ver e em que ordem ver.

Por se tratar de conceitos relativamente novos no Brasil, a pesquisa das “*visual storytellings*” está ligada ao estudo dos webdocumentários, com poucos livros e artigos editados, a maioria traduções de obras estrangeiras ou disponíveis na internet, onde é possível encontrar vários artigos acadêmicos e alguns sites com referências, entre os quais destaca-se o anteriormente citado webdocumentario.com.br, mantido pela produtora paulista Cross Content. Para a pesquisadora Lorene Dias de Souza (2017), na dissertação de mestrado “Webdocumentário, documentário interativo: A produção documental interativa no suporte digital”, que aborda as produções brasileiras, reconhece que temos um volume modesto de produções frente às originárias da França, Alemanha, Estados Unidos da América e Canadá. Para a autora, a baixa produção está, possivelmente, relacionada “a relativa disponibilidade e respectivo custo de tecnologias, de plataformas e de mão de obra especializadas no desenvolvimento desse tipo de produção.” (SOUZA, 2017, p.17).

2 ABORDAGEM SOBRE O TEMA

Para propor uma visualidade sobre o tema escolhido, o diretor cita Canclini, em “Culturas Híbridas – estratégias para entrar e sair da modernidade”, na seguinte explanação: “Sem vitrinas nem guardiões que os protejam, os monumentos urbanos estão felizmente expostos a que um grafite ou uma manifestação popular que os insira na vida contemporânea” (CANCLINI, 1997, p.290). Esta é a visão mais comumente encontrada nas cidades em relação a seus monumentos. Incluídas neste caso estão as nossas estátuas dispostas de forma burocrática pelo poder público, muitas vezes sem levar em conta seu local de instalação e seu sentido ideológico para a coletividade. Entretanto esta é a condição que permite a interação e ressignificação dos seus símbolos e referências, em tempo real e dinâmico, paralela e em conformidade ao sentido de como a sociedade se organiza, ou seja, a partir das suas demandas econômicas e sociais.

⁷ BAUER, M. Os Webdocumentários e as possibilidades da narrativa no documentário. webdocumentario.com.br, 2011. Disponível em :
<http://crosscontent.com.br/webdocumentario/os_webdocumentarios_e_as_novas_possibilidades_da_narrativa_documental.pdf> Acesso em: 10 Abril 2019.

No documentário está identificado algumas premissas do cinema direto renunciado por Dziga Vertov⁸, em “O homem com uma câmera”, 1929, onde a casualidade se coloca como matéria prima, a câmera olho que capta a vida “como ela é”. Este acaso também acontece nas formas de abordagem dos cineastas Jean Rouch⁹ e seu etnocinema, como em “Os mestres Loucos”, de 1955, e nas experimentações na linguagem documental do cinema verdade que realizou Godard¹⁰ no documentário, “*One plus one: Sympathy for the devil*”, 1968. No que diz respeito à utilização do acaso e da contingência, intrínsecos à realidade do mundo, foi explorado ainda o que Entler (2000), descreve em sua tese como a *poética do acaso*, quando no trabalho do artista o acaso é colocado como operador fundamental para a obra. Este método artístico age de modo dialético no qual o sujeito é o transformador e o transformado pelo seu tema.

No artigo Considerações sobre o Acaso e contingência em Documentários, Thompson (2013) faz a descrição histórica que explica como o acaso pode ser incorporado às produções através do avanço tecnológico.

“Na década de 1970, dois dos principais movimentos cinematográficos, o Cinema Verdade e o Cinema Direto, influenciaram-se nessa estética/ética, proposta de forma inaugural por Rouch. Munidos de equipamentos que puderam favorecer a captação e registros de áudio e vídeo, converteram-se, ambas correntes, em uma proposta estético-narrativa que tinha como material de sua *mise en scène* essencialmente aspectos como a imprevisibilidade, espontaneidade e adesões da realidade, fosse ela simplesmente captada ou parcialmente reconstruída.” (THOMPSON, 2013, p.358).

Ao tomar o sentido do acaso no filme e o diretor aponta sua produção tecnológica, visando a internet como espaço de visibilidade, estabelecemos ao final dos curtas metragens pontos de interação com o espectador ao trabalhar os fatores inerentes das narrativas eletrônicas como descreve a pesquisadora americana Janet Murray (2011):

“Tudo que é feito por programas de computador têm as possibilidades de ser:
a) Processual (composto de regras executáveis). b) Participativo (convida

⁸Dziga Vertov, um dos mais influentes cineastas do mundo, foi o criador de várias teorias cinematográficas. Uma das mais famosas é a do cinema-olho ou cinema-verdade (Kino Pravda), na qual propõe filmar apenas a “verdadeira realidade”, com a câmera representando o olho do homem, daí o nome da teoria.

⁹ Jean Rouch, realizador e etnólogo francês, é um dos representantes e teóricos do cinema direto. Como cineasta e etnólogo, explora o documentário puro e a docuficção, criando um subgênero: a etnoficção.

¹⁰ Jean-Luc Godard é um cineasta francês, um dos principais nomes da Nouvelle Vague que revolucionou a forma de fazer e pensar cinema, no final da década de 50 e nos anos 60.

a ação humana à manipulação do mundo representado). c) Enciclopédico (grande capacidade de informação em vários formatos de mídia). d) Espacial (navegável num site ou repositório). Estas possibilidades são a palheta de design para representação de qualquer formato ou gênero digital (MURRAY, 2011, p.51)”.

Incluído neste ponto, o exercício de filme documental com a realização do autor e de suas pesquisas, referências e percepções sobre a realidade, embora não sejam guiados por programas de computador, são concebidos na sua pós-produção em analogia aos conceitos simbólicos utilizados na aplicação e construção de narrativas. O produto audiovisual final a ser concebido pela lógica computacional é o trabalho de montagem de variadas mídias, múltiplas mensagens, metáforas, narrativas lineares e, ao mesmo tempo não lineares, em relação ao seu tema e sua abordagem documental.

No que diz respeito aos graus de interatividade possíveis temos o que Gaudenzi (2013) propõe em sua tese de doutorado como “documentário vivo” (*living documentary*), no âmbito de uma lógica de interação, da função do usuário e papel do autor. Ela define em quatro tipos os modos para diferenciar os filmes interativos entre si, são eles: hipertextual, onde a interação ocorre no trânsito entre as unidades narrativas ou sequências fílmicas; a conversacional, com uma interação que estabelece um diálogo entre o filme e usuário; experiencial, que transporta o espectador a um ambiente físico e imersivo; e o participativo, na qual o autor propõe a interação colaborativa para construção de um filme possível de ser mantido em aberto, ou acrescentável no decorrer do tempo. No documentário “As Estátuas não Morrem”, podemos ver um modelo hipertextual.

Para além da questão estética e interativa, o autor procura contextualizar o filme a partir de Lipovetsky & Serroy nas questões culturais da atualidade de, “A Tela Global: Mídias Culturais e Cinema na Era Hipermoderna”, segundo os autores vivemos um período de diminuição dos espectadores nas salas tradicionais e que, em vez do declínio do cinema (e do documentário), o que assistimos é o seu auge: tudo é referencial à sua existência, em tudo temos sua presença, o que ele chama de *tudo-cinema*; “A época hipermoderna consagra o cinema sem fronteiras, a cinemania democrática de todos e feita por todos. Longe da morte proclamada do cinema, o nascimento de um espírito cinema que anima o mundo” (LIPOVETSKY & SERROY, 2009, p. 27). Este espírito foi se moldando em nós desde a consolidação do cinema, ainda no século 20. Hoje, com a expansão dos públicos receptores de produtos interativos e que já assimilaram seus

ícones, símbolos e significados particulares e gerais, podem agora decidir o “fazer cinema” conforme sua consciência e sensibilidade aos temas.

Para concluir temos, “o estudo filosófico-prático sobre a linguagem do cinema interessa ao processo de roteirização de hipermídia porque discute o potencial das interações entre os íntimos e mínimos elementos” (GOSCIOLA, 2003, p.114). Estes potenciais, quando ligados aos temas e aliados à experiência visual prévia dos espectadores, conduzirão a essas evoluções, tanto das suas narrativas quanto das soluções estéticas e tecnológicas realizadas dentro de contexto experimental, a partir de formulações e de experimentação que resultam eles mesmos em híbridos, ressignificados de trechos de filmes, músicas e literatura, e das filmagens documentais das estátuas em seus ambientes na cidade. A partir de códigos já testados o tema é abordado com nova perspectiva, consolidados depois nos processos de construção e edição audiovisual.

3 ABORDAGEM SOBRE A LINGUAGEM

A proposta do documentário de transitar entre os modos poéticos, observacionais e performáticos do gênero documentário, como definidos por Nichols (2009) explora as possibilidades de planos de câmera fixos, gerais, americanos, closes das estátuas e de enquadramentos destas com e/ou partir dos seus pontos de vistas em relação aos movimentos da cidade ao redor. A interação de pessoas, objetos, sons, luz solar, sombras e até animais servem de inspiração as narrativas dramáticas nos curtas-metragens. Também, eventualmente, é utilizada câmera na mão, onde a intenção de mostrar com mais detalhes o ambiente. O som captado de forma direta pela câmera com auxílio de microfone direcional e em estéreo.

Outra inspiração identificada na construção estética do projeto foi o pensamento do documentarista de Viktor Kossakovsky¹¹, que indica ao realizador que “não siga as minhas regras, encontre as próprias suas”, e a visão do acaso do escritor beat, William Burroughs¹². Assim, foi possível ao diretor ter espaço para margens de

¹¹ Viktor Aleksandrovich Kossakovsky é um cineasta russo. Ele começou sua carreira em filmes no estúdio de Documentário de Leningrado como assistente de câmera, assistente de direção e editor em 1978. Em muitos de seus filmes, Kossakovsky faz o papel de editor, diretor de fotografia, escritor e diretor.

¹² William Seward Burroughs II foi um escritor, pintor e crítico social nascido nos Estados Unidos da América.

manobras nas filmagens, na intenção de estar disponível e atento na criação de narrativas lineares e não lineares, e captar os ritmos surgidos e sugeridos pelos acontecimentos. Uma homenagem ao contrário a Dziga Vertov na medida que questiona-se a ideia de modernidade no Recife.

Os espaços urbanos são territórios familiares e estranhos simultaneamente. Foi possível ao autor testar a experiência limite com o estranho, de que fala Freud¹³ (1911), como estranho dentro de seu local conhecido, à semelhança dos espectadores-habitantes do Recife. Ao buscar o mínimo de interferência com a realidade posta, ele perseguiu uma experiência pessoal e ao mesmo tempo pública, um exercício de contemporaneidade da cidade, buscando uma espécie de *Zeitgeist* tropical, o espírito deste tempo atual. Do tempo atual da Manguetown¹⁴.

No intuito de seguir um caminho na direção proposta para um *visual storytelling*, foram utilizadas referências pesquisadas na internet sobre as estátuas com a utilização de trechos de filmes, músicas, áudios, fotografias, textos, citações e livros, como verdadeiros samples¹⁵ dentro dos curtas-metragens e ainda em experimentos com hibridações conceituadas como mashups¹⁶.

3.1 Pesquisa do Programa interativo

A pesquisa de possibilidades de narrativas não lineares e de interatividade para a construção de uma *visual storytelling* foi feita principalmente pela Internet e apontou para dois sites de forma relevante. O primeiro foi útil quanto à catalogação de softwares disponíveis¹⁷, com uma compilação de textos e análises e se apresenta como um site “para pessoas envolvidas ou interessadas em documentário interativo, chamamos este

¹³ Sigismund Schlomo Freud, mais conhecido como Sigmund Freud, foi um médico neurologista criador da psicanálise. Freud nasceu em uma família judaica, em Freiberg in Mähren, na época pertencente ao Império Austríaco.

¹⁴ O Recife, batizado por Chico Science.

¹⁵ Sample (amostra, em inglês) consiste em técnica em que se extrai de uma gravação musical ou vídeo um trecho de seu conteúdo e o insere na construção de nova faixa musical ou vídeo. Tal termo é derivado de modelo de gravador digital S900 de uma empresa japonesa, categorizado como “sampler”. Com este modelo, uma parte de um áudio poderia ser selecionado e repetido por diversas vezes, o que permitiu o uso de trechos de músicas para a construção de outras.

¹⁶ O mashup, na música, por exemplo, pode ser definido como uma canção criada a partir da mistura de outras duas ou mais músicas que já existem. Em vídeo podemos seguir o mesmo padrão, um filme, ou sequência de planos, criados a partir de outros filmes, ou sequências de planos.

¹⁷ Disponível em < <http://i-docs.org> >

trabalho de “i-docs”, *interactive documentary*¹⁸, termo cunhado por Sandra Gaudenzi, uma das co-fundadoras do projeto i-Docs. Neste site está publicada uma lista com softwares para programação e edição de documentários interativos¹⁹ e foi possível conhecer os softwares disponíveis, entre eles destacam-se o *Klint* e o *Korsakow*²⁰.

O segundo site importante foi o Directors Notes²¹ que têm um conteúdo mais direcionado a discussão estética e apresentação de casos de produções. Nele existe um artigo de autoria de Florant Maurin bem didático sobre narrativas não lineares e com uma apresentação sobre as estruturas mais comuns²². Outra fonte de pesquisa foi o site do National Film Board of Canada²³, que possui um departamento somente para suas produções interativas e conexas com pesquisas de realidade virtual.

3.2 O Korsakow – a escolha

O software Korsakow foi escolhido pela possibilidade de interação hipertextual e lógica narrativa. Também a usabilidade do software, sem necessidade de ser programador em computação para utilizá-lo, o aspecto estético e preço mais acessível que o software *Klint* foram fatores a considerar. O Korsakow utiliza o conceito de SNU's – Small Narrative Units, ou seja, pequenas unidades narrativas e propõe usar a lógica inerente aos computadores, onde tudo que está armazenado pode ser acessado instantaneamente. Com ele é possível combinar planos filmicos de novas maneiras significativas o tempo todo a que assistimos o filme. Ao recombinar estes planos temos a cada acesso diversas possibilidades de narrações. (Figuras 2 e 3).

Embora não seja o único software para se estruturar esta narrativa visual, sua elaboração e montagem lógica baseada em unidades narrativas e seu custo relativamente acessível atendeu aos requisitos para se obter uma narração flexível e interativa. Em um filme criado no programa, uma história é a mesma e diferente toda vez que alguém a assiste. Uma história que é como as pessoas, uma história como são os lugares, iguais e diferentes toda vez que você os encontra ou visita.

¹⁸ Em português, documenário interativo.

¹⁹ Disponível em < <http://i-docs.org/2014/07/15/interactive-documentary-tools/> >

²⁰ Disponível em <- <http://www.klynt.net> >, < <http://korsakow.com>. >

²¹ Disponível em < <https://directorsnotes.com> >

²² Disponível em <<https://directorsnotes.com/2016/08/08/interactive-documentary-guide/>> e em:

<<https://prezi.com/ilzwxzjz2t5p/narrative-structures-in-interactive-documentaries/>>.

²³ Disponível em < <https://www.nfb.ca/interactive/>. >

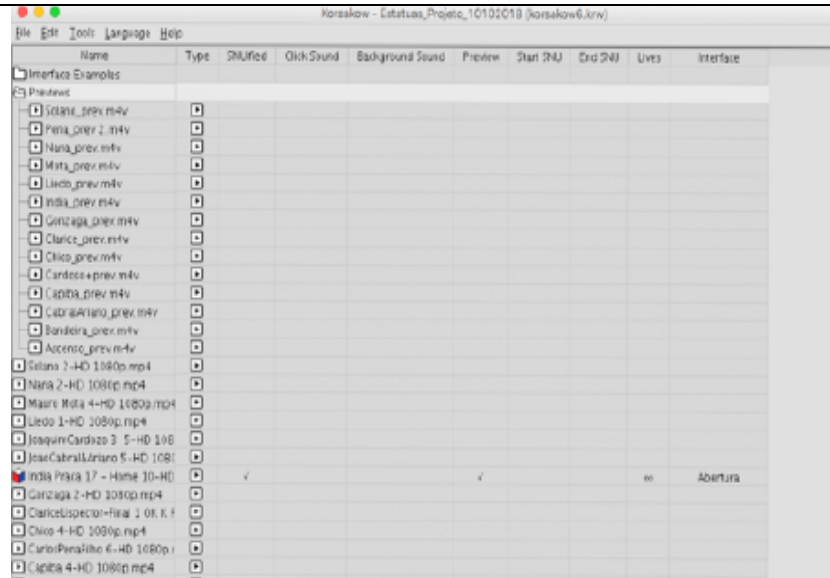


Figura 2 – Tela de Edição do Korsakow. Fonte do Autor.

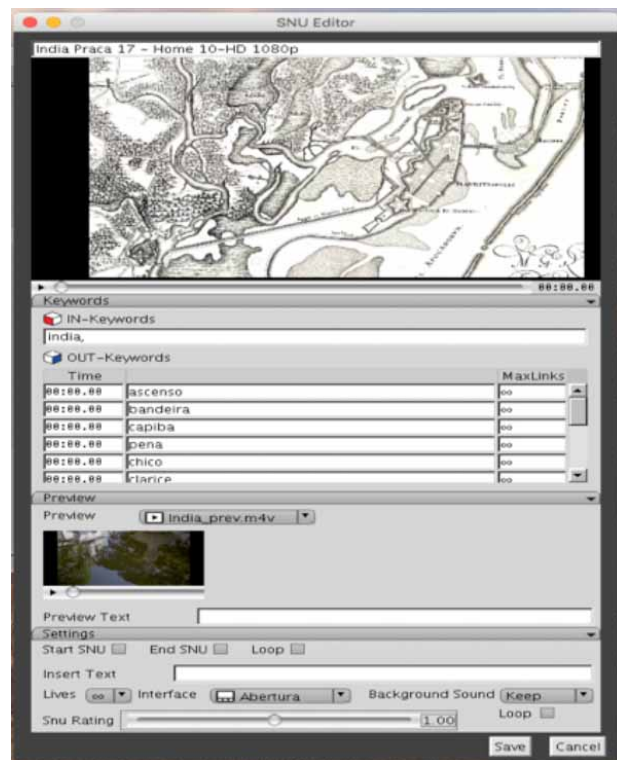


Figura 3 – Tela de Edição dos SNUs no Korsakow. Fonte do Autor.

4. PESQUISA E PRÉ-PRODUÇÃO

Como pretendia se mostrar o Recife e seu centro urbano, foi realizada uma pesquisa de filmes relacionados a imagens esculturais. Um deles é “*Les statues meurent aussi*”, de Alain Resnais e Chris Marker, de 1953, título em português “As Estátuas também

Morrem”, alusão direta no título do trabalho e de onde foi possível fazer uma apropriação estética e narrativa, principalmente no seu estilo de filme ensaio, no caso sobre a arte africana. O filme é uma crítica ao sistema colonial francês e ocidental, que entrelaça imagens de arte e estátuas expostas em museus com imagens de arquivo feitas na África, uma narração em off informativa, irônica, reflexiva e crítica, imagens de artistas e esportistas negros e ainda cenas de confrontos raciais revelando principalmente a presença e também da ausência das imagens da arte africana em museus ocidentais e das contradições desta significação, uma vez que estes objetos vêm de uma cultura onde não existem museus.

A pesquisa estética também referencia o curta-metragem espanhol, “*Pabellón Alemán*”, de 2009, direção de Juan Millares. Neste filme o diretor parte da observação de Walter Benjamin sobre significado do “vazio” nas fotografias de Eugene Atget sobre a cidade Paris do início do século 20, que ele descreve “como um lugar de crime, porque o lugar do crime também está vazio, e a fotografia é o seu indício”. A partir desta premissa, o diretor constrói uma ficção sobre uma possível conspiração entre a Espanha e Alemanha para implantar regimes autoritários e que têm como pano de fundo o famoso Pavilhão. O local é considerado uma das obras mais importantes da arquitetura moderna e foi construído para a Exposição Universal de 1929, em Barcelona, desmontado no ano seguinte. O filme narra esta possibilidade através de imagens atuais e de arquivo, fazendo um contraponto entre dois tempos do mesmo cenário de ausências: o atual, em cores, que se transformou em local de turismo explorado na sua arquitetura formada por um labirinto de espelhos e o antigo, em preto e branco, onde a solitária estátua “Amanecer”, de Georg Kolbe, serve de guia para narrativa e sendo a única cúmplice desta muito possível conspiração.

5. PRODUÇÃO

As filmagens aconteceram nos locais onde estão as estátuas personagens. Foi seguido um método de construir a narrativa de cada estátua com um máximo de dez a quinze planos fixos, de panorâmicas a detalhes de cada uma, criando assim uma narrativa individual para os curtas-metragens, utilizando apenas luz natural, planos de câmera fixos, panorâmicos, gerais, médios e detalhes, de acordo com cada situação. Estas narrativas não necessariamente teriam conexão com as narrativas das outras

estátuas, e/ou do filme como um todo. Também foram captados planos com câmera na mão de alguns deslocamentos a pé nos arredores dos locais onde estão as estátuas, num sentido de dar imersão ao espectador no ambiente urbano do Recife.

O cronograma para execução estabeleceu como objetivo adequar cada estátua à natureza de sua obra e do seu local na cidade, por exemplo: as estátuas da rua da Aurora foram filmadas pela manhã, a estátua de Chico Science na rua da Moeda e de Naná Vasconcelos no Marco Zero, foram filmadas num domingo à tarde. As estátuas de Clarice Lispector, Mauro Mota, Capiba, Solano Trindade e Liedo Maranhão, como estão em locais de grande movimento de pessoas, foram filmadas em horários comerciais.

6. EDIÇÃO

O passo seguinte foi fazer a decupagem dos planos, ou seja separar o material utilizado na edição, já propondo uma narrativa a partir dos materiais inteiros. Este processo tem analogia no processo de filtragem, no qual foram escolhidos planos porque a luz estava melhor ou se captou bem o movimento da cidade, ou o plano está com o alinhamento certo, foco preciso e áudio com qualidade, entre outros critérios. A edição privilegiou dar voz às personagens estátuas através de referências de suas obras ou de outras que os inspiraram, ou mesmo que os conectam pelas similaridades estéticas e/ou ideológicas. Tais referências são obras literárias, músicas, notícias de jornais, imagens de arquivos, fotografias, filmes de ficção e documentários, vídeos amadores, animações, ruídos e som ambiente, entre outros, trabalhados de modo processual, similar a uma colagem na edição, produzindo uma espécie de artesanato de significados.

A edição das narrativas tem um aspecto informativo e educacional, e também de questionamento sobre como a organização dos espaços acontecem, quanto ao uso e ocupação social habitacional, econômico e até de mobilidade urbana, com o uso de cartelas com textos, sobre as quais são construídos paralelos às questões locais e universais como a imigração, habitação, questões de raça e gênero, diferenças culturais, tecnologia e economia. No desenvolvimento das edições, foi possível estabelecer alguns parâmetros para desenho de montagem não com um modelo fechado, mas como um guia aberto para possibilidades, considerando características de cada personagem

/estátua, as narrativas, com objetivo de atender aos *visual storytelling* individuais e do conjunto do projeto.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O documentário observa a cidade e sua vida cotidiana dentro dos modos de filmagem do documentários e também através de experimentações autorais. Ao mesmo tempo, com suas referências, as estátuas revelam a sua importância cultural e possibilidades para a obra contribuir como ferramenta educacional e turística. O roteiro, ao trazer contextualizações de problemas atuais e urgentes da cidade, do país e do mundo e a edição processual, baseada em pesquisa, coleta, mixagens e ressignificações, conta as histórias de cada estátua tendo como pano de fundo a cidade. A autoridade é explorada nos *visual storytellings* e na proposta de hibridizações análogas aos samplers musicais e de *mash ups* audiovisuais.

Por outro lado a utilização de um programa de edição interativa no processo expõe a existência de uma grande quantidade ferramentas disponíveis para uso nos campos do cinema e no vídeo, e até no universo dos jogos tecnológicos, ainda pouco explorados para a criação de conteúdo audiovisual, principalmente no Brasil. Alguns destes programas já são comercializados online e sua execução não requer necessidade de conhecimento avançado em programação. O formato deste documentário pode ser adaptado para outras cidades, dentro dos contextos identitários singulares aos símbolos urbanos próprios das comunidades, no seu modo de captação de imagens e edição e de sua finalização e na exibição interativa, com os objetivos culturais, educacionais e turísticos similares.

Os modelos para produção de documentários interativos e colaborativos, de certa maneira, quebram os paradigmas das linguagens e tradições cinematográficas e mais: preparam o realizador e o espectador para sucessivos avanços tecnológicos que incluem propostas de Inovação²⁴, Imersão²⁵, 360°, Realidade Virtual e Co Criação²⁶, na produção da comunicação audiovisual e que estão a revelar um campo onde há espaço para muita pesquisa e produção de novos conteúdos.

²⁴ Disponível em <<https://momentsofinnovation.mit.edu>>

²⁵ Disponível em <<https://momentsofinnovation.mit.edu/immersion>>

²⁶ Disponível em <<https://cocreationstudio.mit.edu>>

REFERÊNCIAS

- BAUER, M. Os Webdocumentários e as possibilidades da narrativa no documentário. **webdocumentário.com.br**, 2011. Disponível em: http://crosscontent.com.br/webdocumentario/os_webdocumentarios_e_as_novas_possibilidades_da_narrativa_documental.pdf . Acesso em: 10 Maio 2018.
- CAMPBELL, DAVID. **Visual Storytelling in the Age of Post Industrialism Journalism**. World Press Photo, 2013.
- CANCLINI, N. G. **Culturas Híbridas - estratégias para entra e sair da modernidade**. Tradução de Ana Regina Lessa e Heloisa Pezza Cintrão. [S.l.]: EDUSP, 1997. 238-350 p. Heloisa Costa Milton (UNESP/Campus de Assis).
- DAVID BORWELL, K. T. **A Arte do Cinema**. [S.l.]: [s.n.], 2008.
- ENTLER, R. **Poéticas do Acaso: Acidentes e encontros na criação artística**. Universidade de São Paulo - Escola de Comunicação e Artes. São Paulo. 2000. Tese apresentada como exigência para obtenção do título de Doutor em Artes.
- GAUDENZI, S. The Living documentary: From representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary. **GOLDSMITHS Reserch Online**, 2017. Disponível em: <research.gold.ac.uk>. Acesso em: 03 junho 2018.
- GILLES LIPOVESTKY, J. S. **A Tela Global: mídias culturis e cinema na era hipermoderna**. Porto Alegre: Ed. Sulina, 2009.
- GOISCOLA, V. **Roteiro para novas mídias - do Cinema às mídias interativas**. 2ª Edição. ed. São Paulo: Ed. Senac, 2003.
- GOISCOLA, V. Narrativas transmídia: conceituação e origens. **Revista Atlântica de Comunicação**, Barcelona -Barranquilla, n. 4, 2014.
- LEÃO,L. **O Labirinto da Hipermissão – Arquitetura e navegação no Ciberespaço**. 3ª Edição. ed. São Paulo: Ed.Illuminuras. 2005.
- MURRAY, J. H. inventingthemedium.com. **mitpress.mit.edu/books**, 2011. Disponível em: <www.inventingthemedium.com>. Acesso em: 10 abril 2018.
- NICHOALS, B. **Introdução ao Documentário**. Tradução de Mônica Saddy Martins. São Paulo: Ed.Papirus, 2009. Introduction to Documentary.
- RESTUM, B. et al. **Plágio, Mashup, Samples:Problematização, Conceituação, Solução**. UFF-Universidade Federal Fluminense. Niterói, p. 10. 2016.
- SOUZA, L. D. D. **Tese de Mestrado - Webdocumentári,odocumentário interativo: a produção documental interativa no suporte digital**. Universidade Federal de Uberlândia (UFU). [S.l.]. 2017.
- THOMPSON, S. R. S. Considerações sobre o acaso e a contigência em documentários. **Cultura audiovisual: transformações estéticas, autorais e representacionais em multimeios.**, Campinas,SP, 2013.

TV, D. **Oficina para formatação de projetos documentários.** TV Brasil - Ministério da Cultura - Secretaria do Audiovisual. [S.l.].