



Interação Reativa no Youtube: Desenvolvimento da Interface do Link para o Vídeo Interativo na Internet¹

Andrea Ferraz FERNANDEZ²
Marcelo Ricardo Miranda ESPÍNDOLA³
Maurício FALCHETTI⁴
Talyta Louise Todescat SINGER⁵
Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, MT

RESUMO

A veiculação de vídeos na internet vem crescendo desde 2005 com o surgimento do site Youtube.com. Atualmente com as ferramentas hipermidiáticas, os usuários estão criando novas maneiras de reproduzir vídeos, uma delas é o vídeo interativo, que possibilita a inserção de várias histórias dentro de uma única narrativa inicial. São vários caminhos interativos que através da escolha do usuário-espectador terminam em finais diferente. O objetivo desse artigo é entender como o vídeo interativo pode ser incluído na internet e quais são as ferramentas que sustentam esse processo. Para isso, foram analisados os jogos “Fallout 3” e “Resident Evil 4” que deram suporte para o desenvolvimento de três tipos de links para o vídeo interativo: Ação RE4, Ação VATS e o link de Diálogo.

PALAVRAS-CHAVE: *Hipermídia, Interatividade, Interface, Youtube, Cinema.*

Introdução

Novos paradigmas de obtenção de conhecimento vão sobrepondo os velhos e se instaurando no cotidiano dos usuários digitais. Karl Fish, Scott Mcleod e Jeff Brennan desenvolveram o vídeo “[Did You Know](#)”, uma espécie de balanço crítico-estatístico do cenário mundial, onde também fazem referência à tecnologia e seus impactos sobre a

¹ Trabalho apresentado no GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas do IX Encontro dos Grupos/Núcleos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutora em Ergonomia da Informação, pela UPC – Universitat Politecnica de Catalunya/Espanha. Professora de Pós-Graduação do Programa de Mestrado ECCO e do Departamento de Comunicação Social da UFMT - Universidade Federal de Mato Grosso. Líder do Grupo de Pesquisa MID - Mídias Interativas Digitais. E-mail: drecafer@gmail.com.

³ Mestre em Ciência da Informação pela UNB – Universidade de Brasília. Professor de Comunicação Social da Universidade UNIDERP/ANHANGUERA. Pesquisador do Grupo MID – Mídias Interativas Digitais. E-mail: celitoespindola@hotmail.com.

⁴ Videomaker; Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Estudo de Cultura Contemporânea da Universidade Federal de Mato Grosso. Pesquisador do Grupo MID – Mídias Interativas Digitais. E-mail: mauricio.falchetti@hotmail.com

⁵ Graduanda do curso de Comunicação Social – Jornalismo da Universidade Federal de Mato Grosso. Pesquisadora do Grupo MID – Mídias Interativas Digitais. E-mail: ytasinger@gmail.com.



humanidade. Esse vídeo é atualizado com novos dados aproximadamente a cada seis meses. Na versão 4.0, do final de 2009, seus dados revelam como a tecnologia da informação influencia na vida das pessoas.

O indivíduo em si, e conseqüentemente as redes sociais, tornam-se dependente da tecnologia digital. Os usuários de informação e tecnologia não só participam buscando informação, mas começam a ser exigentes de novidades no sistema. Miranda (1980), adverte que usuários da nova forma de comunicação, a “comunicação extensiva”, prezam cada vez mais pela facilidade e agilidade de informação.

O modelo de comunicação extensiva é um sistema de informação dinâmico (...) como os usuários da informação não estão preocupados com as técnicas de tratamento, e almejam o uso imediato do conteúdo (Miranda, 1980:154), terá vantagem competitiva a instituição que possibilite acesso imediato aos recursos (de informação) do sistema, que deverá ter uma rotina compatível com a lógica extensiva (Miranda e Simeão, 2004, p.03).

Cria-se uma concorrência entre entidades de desenvolvimento tecnológico, disputando a atenção dos usuários da tecnologia digital, a disputa nada mais é do que um trabalho conjunto e o desenvolvimento de novidades tornam-se exponenciais. O fato de que existam entidades de desenvolvimento tecnológico não exclui o fato de que todo usuário também é um criador de novidades e tecnologias dentro da rede mundial de computadores. A rede então é aberta para todo usuário interagir e desenvolver. É dessa interação entre meios desenvolvedores de tecnologia e usuários que nascem novas formas de utilização da tecnologia.

O vídeo interativo na internet aparece no meio digital como uma invenção entre usuários e sistema. Para contextualização, a história de um vídeo interativo possibilita o usuário escolher como ela continua e como termina, podendo chegar a vários finais diferentes. Este tipo de vídeo no Youtube.com é uma invenção dos usuários após o site disponibilizar a ferramenta de criação de hiperlinks para interligar os seus vídeos a URLs internas ou externas, possibilitando a criação de histórias múltiplas. Todos esses elementos são possíveis em função do caráter hipermediático da rede.

Hipertexto, Hiperídia e Interatividade

Segundo [Landow](#), "hipertexto é definido como tecnologia de informação, consistindo em blocos individuais de texto e elos eletrônicos interconectados".



Basicamente o hipertexto interliga informações dentro dos sistemas digitais. A internet, por exemplo, desenvolve suas páginas a partir de um protocolo baseado em hipertexto, nessas páginas estão os textos⁶ e a partir da interligação (ou link) que alguns deles contêm, o usuário navega para outros pontos da internet.

É importante perceber que a não-linearidade é uma característica essencial no hipertexto. O link, responsável por ligar esses *blocos textuais*, habilita uma vastidão de opções de utilização. O usuário assim que desejar pode escolher o caminho ou a sequência de caminhos que melhor interessar. Essa característica foi interpretada como primordial para o desenvolvimento de um vídeo interativo, onde a escolha do usuário é balizada pelas disponibilidades de opções que o link apresenta. Essa disponibilidade é limitada também pela criatividade do desenvolvedor. Para sistemas relativamente simples como o vídeo interativo, o número de escolhas que um usuário toma em sua navegação é limitada pelas possibilidades criadas pelo desenvolvedor da obra.

Essa limitação de escolhas do vídeo interativo é o que determina o tipo de interatividade proposta como reativa. Machado (*apud* Lobato 2009) divide interatividade em mútua e reativa, esses dois conceitos se distinguem em como advém a liberdade de escolha do usuário perante o sistema.

A interatividade reativa, de forma mais restrita, possibilita um número pré-determinado de respostas ao usuário. Não há uma autonomia de decisão além das respostas programadas. Em uma interação mútua a interatividade se dá de forma consistente, a distinção entre emissor e receptor não são bem definidas. Todos os elementos envolvidos têm liberdade de respostas, diferente da interatividade reativa em que o usuário é balizado pelas possibilidades de resposta do sistema.

Alex Primo usa os conceitos de Machado de reatividade e interatividade, mas assumindo que os dois são tipos de interação. Já que o que caracteriza a interação entre dois agentes é a interdependência entre as respostas dos dois envolvidos. (Lobato, 2009)

Este trabalho caracteriza-se pela interação reativa. O usuário faz uma escolha através de alternativas pré-estabelecidas. Não há perda de qualidade no trabalho por utilizar esse tipo de interação, mas sim uma sinergia: o atual sistema de produção audiovisual adéqua-se à possibilidades da reatividade em função de sua estrutura de

⁶ No sentido mais amplo de seu significado, entende-se texto como imagem, áudio e qualquer outro tipo de documento áudio-visual.



produção. Produzem-se várias vertentes de histórias e depois interligam-nas por meio de link. Dessa forma o usuário constrói uma narrativa completa através dos blocos dos vídeos que até um primeiro momento eram separados.

Roteirização Hipertextual e Desenvolvimento de Interface.

No vídeo interativo, o link é responsável por conectar os vídeos e dar continuidade à história escolhida pelo usuário-espectador. Gosciola (2003) afirma que a hipermídia cumpre seu papel quando consegue criar um sistema receptivo e explicativo quando dá ao usuário todas as informações para que ele não se perca em sua navegação, tendo assim total controle de sua jornada. Em outras palavras, utilizar o link deve ser uma tarefa instintiva dentro de um vídeo que possibilita escolher as vertentes da história. Para que isso ocorra faz-se necessário uma roteirização de hipermídia detalhada, onde todos os caminhos possíveis devem ser bem colocados, gerando assim o desenvolvimento de uma interface gráfica orientativa.

A maioria dos links é do tipo direcional, ou seja, levam o usuário até um ponto pré-definido, no vídeo interativo isso não é diferente. Os links, previamente programados pelo autor, possibilitariam criar vídeos com ramos de histórias pré-determinadas pelo autor e conduzidas pelo usuário-espectador. É necessário elaborar uma interface de link intuitiva para a interação do espectador com os links tornar-se objetiva e despercebida.

Dentro de um vídeo interativo, o link deve aparecer como uma metáfora, representado na tela através de um objeto, essa seria a interface de um link. O link é apenas o artifício do sistema que liga duas lexias, a interface deve representar o que virá em seguida, mas não o conteúdo em si.

A função do link é delimitada por uma área dentro da tela, essa área pode ser uma figura de um objeto representativo ou uma palavra. Essa representação com figuras e objetos e sua esquematização dentro da tela chamaremos de interface. Ao clicar ou selecionar esse ponto *linkado*, o usuário não estará selecionando a imagem representativa, mas sim o artifício que é responsável por fazer essa ligação à outro conteúdo.

Na consciência do usuário nem a imagem representativa nem o link estão sendo selecionados, mas sim o conteúdo direto. É importante que isso aconteça, como se a interface desse link fosse invisível. Segundo Laurel, Bodker e Norman *apud* Gosciola (2003), a invisibilidade é a qualidade da interface do link na tela de não serem



percebidos pelo usuário: deixar essa interface invisível é tornar intuitivo o acionar de botões, ícones ou áreas sensibilizadas.

Stansberry (*apud* Gosciola, 2003) afirma que é através da interface gráfica que qualquer usuário pode acessar todos os tipos de informação em sua navegação no ambiente hipertextual. A navegação é facilitada pelos elementos visuais proporcionados pela interface. Steven Johnson (*apud* Gosciola, 2003) diz que a interface não é o conteúdo em si, mas é a metáfora que representa o conteúdo, antes do conteúdo existir (ou ser “acionado” pelo “clique” do usuário). Nesse contexto, Levamnovich (*apud* Gosciola, 2003) ressalta que é a interface quem liga dois espaços que estão separados, “mas que de alguma maneira coexistem”.

A metáfora surge então para orientar como localizar o conteúdo, cabe ao autor do trabalho ou *Roteirista de Hipermídia*, como nomeia Gosciola, resolver como e quando colocar essa interface dentro do trabalho hipermidiático e também quais serão as possibilidades abertas ao usuário para se fazer uma considerável quantidade de caminhos diferentes. Devem prevalecer os pontos onde o espectador possivelmente demonstrar uma maior compreensão do conteúdo. Cada botão ou título pode se tornar uma interface, convidando o usuário à navegação não-linear por conteúdos localizados em outras telas. Gosciola (2003:152)

Quando fala à respeito da roteirização de um sistema hipermidiático, Gosciola afirma que em tal produção, devem existir uma simultaneidade de conteúdos, conteúdo hierárquicos, interface e rede de links. Na construção de um vídeo interativo, os blocos de vídeo devem seguir a ordem da história, e por mais que haja certa liberdade de escolha pelo usuário, ela está condicionada por essa ordem.

Análise de Games para contribuição no desenvolvimento dos links

Assim como afirma Gosciola, (2003:158), a interatividade de uma obra depende da forma como foram estruturados os links, que dependem da disposição dos ícones e botões na interface.

A interface do link de um vídeo interativo se assemelha muito a dos jogos atuais, como a disposição dos botões, o seu design gráfico e até na própria linguagem cinematográfica, tanto do aspecto de narrativa como de enquadramentos de fotografia e efeitos sonoros. Hoje games estão se apropriando de muitas características do cinema. Até para escreverem sua história são usados roteiristas de cinema. Games e cinema



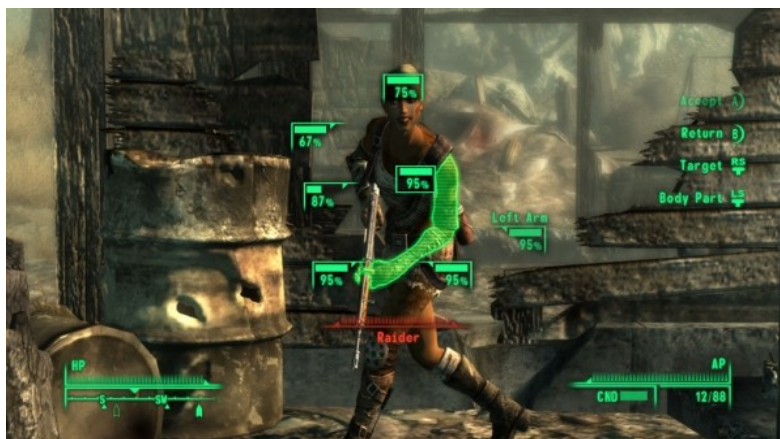
estão cada vez mais parecidos e a tecnologia só tende a deixá-los mais próximos. Como se pode ver neste trabalho da mesma maneira que características cinematográficas vão para o jogos, o vídeo-interativo utiliza-se de características interativas presentes nos jogos para nortear-se no desenvolvimento de sua estrutura.

Para o desenvolvimento da interface dos links foram utilizados os games Fallout 3 e Resident Evil 4, desse estudo saíram os tipos de links para um produto audiovisual interativo.

Fallout 3

O game Fallout 3 é um jogo de [RPG](#) com elementos do [FPS](#), desenvolvido pela Bethesda Studios. Vencedor do prêmio de melhor jogo de PC da [E3](#) 2008, seu lançamento trouxe inovações conceituais importantes para área dos games, o interesse desta monografia em Fallout 3 está nos sistemas de jogabilidade e interação⁷ desse game.

Uma das novidades que o game desenvolveu para o sistema de batalha chama-se V.A.T.S. (Vault-Tec Assisted Targeting System) que paralisa o tempo do jogo, permitindo que o jogador decida em qual parte do inimigo deseja atirar (cabeça, braços, pernas, tronco ou até mesmo na arma). (Gamevício, 2008).



Screenshot de Fallout3 (2008). Exemplo do sistema V.A.T.S. no game.

Para ver o vídeo Aparte Ctrl + clique na figura.

Nesse vídeo há exemplo da interface de diálogo em que o projeto foi baseado.

Cada parte do corpo inimigo é indicada por uma porcentagem de chance de acerto e dependem de diversos fatores, como as habilidades do personagem e a distância

⁷ Relação jogo/jogador. São todas as possibilidades que o jogo disponibiliza ao jogador.



do alvo. Na foto acima há seis alternativas de alvo. Há também a possibilidade de mudar de inimigo alvo caso exista mais de um, e ainda voltar para o tempo real, fazendo com que o game retorne à característica de “Tiro em Primeira Pessoa”.

Após escolhido o alvo, o jogo entra num modo cinematográfico, onde toda a ação se move em câmera lenta. A bala sai da arma do jogador, a câmera acompanha o seu movimento até chegar ao alvo inimigo, acertando-o ou não. Em caso positivo, o resultado geralmente acaba em aniquilação da parte escolhida, esse exagero da representatividade agrada muito ao público alvo do jogo. Nessa segunda parte do modo V.A.T.S. os sons de vozes e armas ficam distorcidos, fazendo o jogador se sentir dentro da batalha.

Os conceitos de distorção de som e paralisação do tempo serão muito bem explorados para o desenvolvimento da interface de link de ação no vídeo interativo. De certo modo, o espectador-usuário também é um jogador. Parar o tempo da história ou passá-la em câmera lenta possibilitará ao usuário decidir com mais tranquilidade o caminho a seguir. A ambientação criada pela distorção do som faz com que o espectador-usuário sinta-se dentro da história.

Às vezes, não disponibilizar muito tempo também se torna uma característica interessante. Isso instiga o usuário a não tirar os olhos do vídeo. Além das inovações com o sistema V.A.T.S., o sistema de diálogo também é um ponto interessante de Fallout 3. Como todo o game com características RPG, os diálogos são essenciais para a continuidade da história. O final de Fallout 3 pode ser alterado, dependendo das respostas e atitudes que o jogador tomar durante o jogo. Esse conceito será utilizado no desenvolvimento do vídeo interativo.



Screenshot de Fallout 3 (2008) Exemplo da disposição das caixas de diálogo no game.



Na imagem acima existem duas opções para a continuação da história habilitadas ao jogador a partir de caixas de diálogo que ficam localizadas no canto inferior da tela. Essas caixas se resumem em respostas curtas, com no máximo 60 caracteres, as quais o jogador deve tomar a partir dos seus interesses. Dependendo da necessidade da história é possível criar mais de duas alternativas de repostas, gerando outras caixas de diálogo.

O jogo optou por mostrar no plano quem está recebendo a resposta e não quem a está respondendo. Assim, o usuário está transfigurado no seu personagem e de frente para outro personagem da trama, mais uma vez a figura do *avatar*, citado por Falcão (2008:39), é representada. Esse é um exemplo de momentos em que o vídeo interativo se assemelha ao game: quando o link está presente o espectador se transforma em usuário e, representando o personagem, decide a continuação da história. Ao colocar o usuário frente à outro personagem transformado em interlocutor, o plano utilizado tenta transmitir a idéia de interação presencial através da tela do computador ou televisão. Na imagem acima o personagem “olha” para o usuário como se estivesse à sua frente e assim aguarda a resposta para a continuação da história.

Resident Evil 4

Residente Evil 4 (2005) é um jogo de ação em terceira pessoa com características FPS, criado pela Capcom, surgiu inicialmente para a plataforma do Playstation. É um game do gênero *Survival Horror* com elementos do terror e suspense. Ao longo de todos os episódios dessa franquia, desenvolveram-se sistemas interativos que prendam a atenção do jogador.





*Resident Evil 4 (2005) Cinemáticas Interativas no game.
Ctrl + Clique na imagem para acessar o vídeo*

Um das características marcantes em Resident Evil são as de caráter cinemáticas interativas. As cinemáticas⁸ também aparecem na introdução e final do jogo. Nas versões anteriores de Resident Evil o jogador apenas assistia a essas cinemáticas sem fazer interferência nenhuma, só depois que o vídeo terminava, o jogador retomava o controle do jogo. Em R.E.4 a cinemática exige também a atenção do jogador, que pode sofrer algum dano caso não responda a uma seqüência de botões num tempo determinado e exigido.

Links de Ação e Diálogo

Através da pesquisa bibliográfica e análise de diversos meios hipermediáticos, puderam-se considerar e desenvolver duas naturezas de link que foram classificados como link de *Diálogo* e o link de *Ação*. O link de *Ação* foi subdividido em Link de *Ação* tipo V.A.T.S. (parado), baseado no sistema de Fallout 3, e o Link de *Ação* tipo RE4 (movimento), baseado na cinemática interativa do game Resident Evil 4.

O termo *protagonista* foi utilizado apenas para identificar o personagem que executará a ação escolhida pelo usuário. Isso não significa que ele é o *personagem principal* da trama e também não exclui o fato que dentro de uma narrativa linear interativa vários personagens não-principais possam ser, em algum momento, o personagem que executará a ação escolhida pelo usuário. Dessa forma utiliza-se o termo apenas para identificar quem fará o papel de avatar naquele determinado momento. Recordar-se aqui que em jogos virtuais é válido dizer que o protagonista não precisa ser necessariamente um ser humano.

Link de Diálogo

Esse tipo de link é utilizado quando o espectador deve decidir a fala do protagonista. Geralmente, após a pergunta de outro personagem, são abertas duas ou mais caixas de texto, com as opções de diálogos para a continuação da história. Essas caixas devem ter preferivelmente menos de 60 caracteres para que o texto seja rápido para a leitura. Textos muito longos podem dificultar a decisão do espectador. Além de pouco prático, interrompe o ritmo do vídeo.

⁸ Do inglês: *cinematics*, são os vídeos que passam em determinados trechos do jogo para anunciar fatos importantes.



Exemplo 1 – Link diálogo

Ação

Quando o espectador deve decidir a continuação da história através de uma ação do personagem. A escolha do link nesse caso, na maioria das vezes é feita através da composição de planos em movimento e imagens. Também podem ser inseridas caixas de textos explicativas. Como falado anteriormente, existe dois tipos de link de ação desenvolvidos nesta monografia, link de ação tipo V.A.T.S. (parado) e o Link de Ação tipo RE4 (movimento).

Ação tipo V.A.T.S. (Parado).

O nome VATS foi apenas uma convenção feita a partir do método de interação com a imagem estática do jogo Fallout 3 que tem o mesmo nome. Nesse tipo de link de ação, a imagem diminui sua velocidade progressivamente até parar, uma vez estática só continua até o espectador-usuário fazer sua escolha, tendo assim, uma maior tranquilidade para decidir por onde continuar.

Os planos mais convenientes para esse tipo de link são os planos abertos, na qual a lente da filmadora consiga captar todas as possibilidades de escolha. Caso um plano aberto não seja capaz de mostrar todas essas possibilidades é possível utilizar um plano de câmera com visão subjetiva. Nesse plano a câmera deve ir até cada ponto de escolha e voltar, formando um *looping* de vídeo. Criar caixas de texto explicativas também pode resolver.

Exemplo 1 VATS

Exemplo 2 VATS

Ação tipo R.E.4 (Movimento)

No tipo de ação R.E.4 a ação continua em câmera lenta e, caso o espectador-usuário não decida a tempo, a história continua em uma linha pré-estabelecida pelo desenvolvedor do vídeo. As ações nesse sistema fazem o espectador-usuário agir de maneira rápida, como por impulso.

Exemplo 1 RE4:

Exemplo 2 RE4:

Exemplo 3 RE4:



Se em um tempo determinado o usuário não escolher nenhuma das opções a história dirige-se para uma linha pré-estabelecida. O fato do usuário não escolher nenhuma opção também poder ser entendida como a escolha de uma opção.

Em comparação com os links de diálogo e ação VATS, em que não há possibilidade de continuação pré-determinada, no sistema RE4 o vídeo continua mesmo que o usuário não faça uma decisão.

Relatório de desenvolvimento do link para o vídeo interativo.

Nesta última etapa do trabalho colocaram-se em prática todos os conceitos estudados e concebidos até então, e como resultado é apresentado um relatório que descreve o processo de elaboração da etapa final do trabalho que, por sua vez, foi dividida em quatro fases: Roteirização, Gravação das Cenas, Edição e Postagem no youtube.

Para a etapa de roteirização optou-se por não desenvolver toda a história em si, a qual exigia também a produção de todas as vertentes da narrativa, mas sim desenvolver os momentos críticos – pontos de virada – em que a história se dividiria em duas vertentes ou mais, onde, definitivamente o link se faz necessário. Foram roteirizados três momentos, um com cada tipo de link desenvolvido anteriormente: Diálogo, Ação VATS (parado) e Ação RE4 (movimento).

Diálogo

Ação VATS

Ação RE4

Foi utilizada uma filmadora Sony Handycam DCR-SR40 HDD para as gravações. Também foi decidido gravar sem a utilização de um tripé e sem iluminação artificial.

No dia 18 de Outubro de 2009 (Domingo), as gravações do link do tipo RE4 foram feitas ao lado do campo da UFMT onde todo fim de semana acontece o treinamento de futebol americano. Originalmente seria utilizada uma bola de futebol para as gravações, mas em função do treino de futebol americano decidiu-se contextualizar a história com esse tema.

No dia 24 de Outubro foram gravadas as cenas do link de diálogo, houve mudanças do roteiro original para as imagens gravadas, porém, decidiu-se deixar o



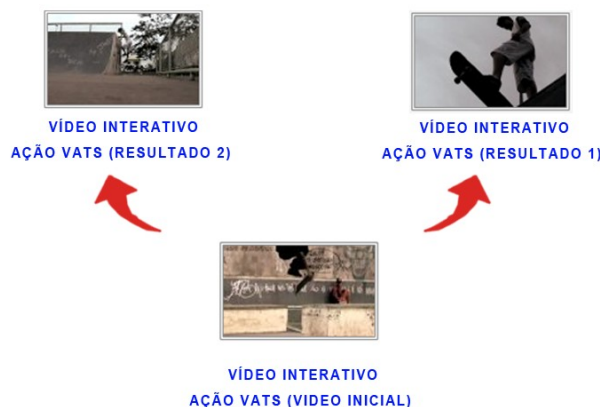
roteiro original de todos os vídeos para que se perceba a diferença entre material idealizado e material realizado.

No dia 25 de Outubro foi realizada a última gravação do link do tipo VATS, no estádio Verdinho, junto às pistas de skate do lugar.

Para a edição do material bruto foi utilizado o programa Sony Vegas 7.0, dali saíram três trechos de vídeo para cada proposta de link (com exceção do RE4, com dois blocos de vídeos) no total de oito. Um dos trechos é a contextualização da história com o link, os outros são as vertentes da decisão.

Enviando para o Youtube

Por fim, todos os blocos de vídeo foram enviados ao site www.youtube.com/anphux e interligados por links. Nos vídeos de ação VATS e Diálogo fora criado um vídeo inicial que era linkado às respectivas vertentes de história.



*Montagem do Link de Ação VATS
(Ctrl + clique na imagem para acessar o endereço)*

A montagem do link de Ação RE4 ocorreu um pouco diferente do imaginado. Ao invés de montar o primeiro bloco de vídeo e linká-lo aos dois resultados, fez-se necessário linkar apenas a um deles. Isso porque a ação RE4 não precisa do looping já que uma das decisões é pré-determinada, dessa maneira a ação pré-determinada fica junto ao primeiro bloco de vídeo.



*Montagem do Link de Ação RE4
(Ctrl + clique na imagem para acessar o endereço)*

É possível acessar o vídeo link de Diálogo clicando na imagem abaixo.



*Vídeo link de Diálogo
(Ctrl + clique na imagem para acessar o endereço)*

Considerações Finais

O conceito de interação está ampliando e se diversificando através do advento das novas tecnologias, mas não apenas no que se refere à etapa de interação entre usuário e sistema. Com a barateação de equipamentos tecnológicos, como computadores e filmadoras digitais, qualquer pessoa é capaz de gravar e editar um vídeo. Os equipamentos facilitam usuários pouco experientes a produzir trabalhos com qualidade significativa. Ainda assim, a complexidade de desenvolvimento de um vídeo interativo está mais na criação e organização de sua história do que em sua produção. É bem verdade que produzir um vídeo interativo demanda mais tempo do que uma produção normal, isso por que um vídeo com essa característica incorpora-se, ao todo, de várias



histórias em uma só. Para amadores que apenas tem interesse em montar vídeos este processo se torna difícil, porém ainda possível de realização.

Quanto à publicação desse material, tanto para amadores quanto para profissionais, as novidades tecnológicas novamente assumem um papel importante: é possível planejar e executar o vídeo interativo através da internet onde sites que hospedam vídeos, como o YouTube.com, disponibilizam meios para sua exibição.

Há também a TV interativa, em que a experiência advinda da internet poderá ser utilizada na nova televisão. Acredita-se que será possível ampliar as opções de interação entre usuário e sistema através de conteúdos mais descritivos como dados detalhados de determinado artista, acesso à compra de produtos vistos na tela ou até a participação instantânea de programas ao vivo.

Mas até que essas novidades cheguem muito ainda pode ser desenvolvido na produção de vídeos interativos. Entre eles, novas maneiras de esquematizar um roteiro ou novos estilos de links podem ser criados até que a TV interativa seja implantada efetivamente, e não apenas nas teorias dos autores, que descrevem no papel o que ela é ou será capaz.

Isso implica dizer, que a interatividade dos vídeos está além das novidades que a televisão interativa venha a trazer, mas que provavelmente a interação entre os dois será sinérgica. Para Gosciola (2003:96) “um novo meio se utiliza da linguagem de um outro meio de comunicação que seja mais próximo à sua natureza de linguagem ou tecnológica”. E assim vídeo interativo aplicado à outros sistemas constituirão um novo produto que trabalhará aliado ao desenvolvimento da TV interativa.

Seja para televisão interativa, internet, celular ou até cinema, o vídeo interativo é uma nova forma de se pensar e produzir audiovisual aproximando emissor e receptor. Essa característica ganha força principalmente na internet, onde emissor e receptor são confundidos ou tornam-se o mesmo indivíduo. É no ciberespaço que a construção de conteúdo ganha força através da sinergia entre usuários.

A idéia de interação reativa audiovisual desenvolvida neste artigo ainda é muito simples, já que o conceito de interatividade vai além de um sistema disponibilizar uma ou outra opção para um usuário-espectador e este, por sua vez, decidir um caminho a seguir. Acredita-se que novas maneiras de interação sejam criadas e que dependa muito mais do usuário do que da máquina, dotada de ações preestabelecidas. Nesses sistemas futuros, principalmente para a internet, os usuários poderão participar da construção da



história também e não apenas decidir por caminhos já existentes. Isso será possível através de periféricos como webcam por exemplo.

REFERÊNCIAS

FALCÃO, Leo. **Explorando Mundos Especiais: Estruturas Narrativas Aplicadas à Concepção e Avaliação de Games**. Orientação: Prof. Dr. André Neves, Pós-Graduação em Design e Ergonomia da Universidade Federal de Pernambuco como requisito para obtenção do grau de Mestre. Recife, 2008.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para novas mídias**. Do Game à TV Interativa. São Paulo: SENAC, 2003.

MIRANDA, Antonio; SIMEÃO, Elmira. **Transferência de informação e transferência de Tecnologia no modelos de Comunicação Extensiva: a Babel.com**. Rev. Información, Cultura y Sociedad, Buenos Aires: n.10, 2004.

PRIMO, Alex; RECUERO, Raquel. **Co-links: Proposta de uma Nova Tecnologia para a Escrita Coletiva de Links Multidirecionais**. Revista Fronteiras – Estudos Midiáticos. Porto Alegre: Unisinos, 2004.