

Live Cinema, Narrativas Coletivas em Tempo Real - Novos Paradigmas¹

Alexandre Coronato RODRIGUES²
ESPM, São Paulo, SP

Resumo

O termo Live Cinema designa a execução de uma peça audiovisual ao vivo, onde a montagem é feita em tempo real, diante do público. Porém, os filmes produzidos desta forma se baseiam principalmente na construção de narrativas abstratas, sem uma história ou um enredo específico. Neste trabalho, mostramos o resultado de uma pesquisa que buscou as experiências com o cinema em tempo real onde a construção narrativa se desse coletivamente e apresentamos a proposta de um sistema que possibilita a construção de narrativas de autoria coletiva, onde a captação das imagens e a montagem ocorram em tempo real com uma intenção sógnica única, ou seja, uma narrativa objetiva, com enredo e personagens, construída a partir da somatória das percepções de várias pessoas sobre um tema ou assunto, uma história de vários autores.

Palavras-chave: narrativas; coletivas; tempo real; live cinema.

Introdução

A capacidade de produzir narrativas é a base através da qual podemos transmitir conhecimentos através do tempo relacionando-se diretamente com a evolução de nosso conhecimento. A própria etimologia da palavra narrativa tem sua origem na palavra *narrare* do latim e significa contar, relatar, tornar conhecido, indicando a relação direta das narrativas com a produção de conhecimento, tornando indiscutível a relevância do estudo dos processos intelectuais e cognitivos envolvidos na construção de histórias. Com o surgimento das tecnologias digitais de transmissão e manipulação da informação as possibilidades de comunicação e interação humanas se ampliaram com novas possibilidades de construção sógnica individual, coletiva, automática ou interativa na forma de narrativas. Com o surgimento das mídias digitais um novo contexto para a produção de conteúdos se apresenta, modificando conceitos estabelecidos em épocas anteriores às possibilidades de produção de conteúdos culturais sejam eles artísticos, científicos, jornalísticos e etc. Porém é no campo das produções artísticas que encontramos o laboratório onde experimentos propõem novas formas de expressão. A introdução da interatividade, da produção colaborativa, as possibilidades de interação em tempo real criada pelas conexões

¹ Trabalho apresentado no VI Colóquio Brasil-Estados Unidos de Ciências da Comunicação, evento componente do XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Professor do Curso de Comunicação Social e do Curso de Design da ESPM-SP, email: alecoronato@espm.br

em rede aliados a convergência das mídias nos ambientes digitais inauguraram novos paradigmas que colocam em pauta questões autorais e conceituais com relação ao conteúdo produzido, sua relação com os espectadores, com o espaço físico e com grandezas físicas como o tempo.

Este trabalho é o início de uma pesquisa na busca de novas formas de construir narrativas surgidas com a tecnologia.

Conceito de narrativa

Empiricamente todos nós entendemos a palavra narrativa como a o contar uma história real ou fictícia mas podemos perceber que esta palavra carrega em si a profundidade do processo de produção cultural do homem, pois é através das narrativas que construímos, transmitimos e perpetuamos nosso conhecimento.

A própria etimologia da palavra narrativa tem sua origem na palavra *narrare* do latim e significa contar, relatar, tornar conhecido, indicando a relação direta das narrativas com a produção de conhecimento, tornando indiscutível a relevância do estudo dos processos intelectuais e cognitivos envolvidos na construção de histórias.

...a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade; não há, nunca houve em lugar nenhum povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos humanos têm as suas narrativas, muitas vezes essas narrativas são apreciadas em comum por homens de culturas diferentes, até mesmo opostas: a narrativa zomba da boa e da má literatura: internacional, trans-histórica, transcultural, a narrativa está sempre presente, como a vida. (BARTHES, 1987, p. 103-104).

Assim como o filósofo Roland Barthes a professora Janet H. Murray coloca esta importância no prefácio da edição brasileira de seu livro *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço* onde diz que " a narrativa é um de nossos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo. É também um dos modos fundamentais pelos quais construímos comunidades". (MURRAY, 2003, p. 9)

A percepção desta importância fez com que, desde de muito cedo, filósofos e estudiosos se debruçassem sobre o estudo das narrativas procurando identificar os elementos que a compõe e as relações entre estes elementos no processo de construção narrativa.

Narratologia - a narrativa como ciência

Segundo o Professor Jan Christoph Meister da Universidade de Hamburgo os elementos principais na construção de narrativas foram introduzidas na antiguidade grega com Platão e Aristóteles, o primeiro distinguiu dois principais modos de narrar: a *mimesis*, como a imitação direta do discurso na forma de diálogos e monólogos dos personagens, e a *diegese*, que compreende todos os enunciados atribuíveis ao autor. A Poética de Aristóteles apresentou um segundo critério que se manteve fundamental para a compreensão da narrativa: a distinção entre a totalidade dos eventos que ocorrem em um mundo representado e o enredo ou *mythos* do fato narrado, uma construção que apresenta um subconjunto de eventos, escolhidos e organizados de acordo com considerações estéticas. A partir do século 18 surgem os primeiros teóricos do assunto motivados pelos aspectos temáticos da narrativa como Christian Friedrich von Blanckenburg e no século 19 as narrativas passam a ser estudadas sob os contextos da classificação quanto a forma e a interpretação.

Porém é à partir do século 20, sob a influência do estruturalismo francês, que o estudo da lógica, dos princípios e das práticas da produção narrativa se configura como uma ciência com a estruturação de um corpo metodológico coerente para se criar uma teoria sobre as narrativas. Este novo método foi publicado pela primeira vez em 1966 numa edição especial da revista *Communications*, intitulado *L'analyser L'analyse structurale du récit*, com artigos de Roland Barthes, Humberto Umberto Eco, Genette, Greimas, Todorov. O termo narratologia foi usado pela primeira vez por Todorov em seu livro *Grammaire du Décaméron*, onde defende uma mudança de foco no estudo das narrativas, do texto propriamente dito ou seja, do discurso que se forma com as palavras, para as propriedades estruturais da narrativa como instrumento criador de representações e significados.

Em seu artigo *Narratology* publicado pelo *Interdisciplinary Center for Narratology, University of Hamburg*, o Professor Jan Christoph Meister apresenta um panorama histórico da evolução das idéias e conceitos sobre as narrativas e os nomes dos principais pesquisadores que se dedicaram a criação deste corpo conceitual.

Os integrantes da corrente estruturalista interessavam-se em identificar e definir os universais narrativos. Algirdas Julien Greimas propôs um modelo de nível profundo de significação chamado de "quadrado semiótico", que representa a infra-estrutura semiótica de todos os sistemas de significação e definiu uma tipologia de seus papéis funcionais

atribuíveis aos personagens (principal contra o secundário, o adversário contra o salvador, o emissor contra o receptor).

Roland Barthes propôs, em seu livro *An Introduction to the Analysis of Narrative* de 1966, uma sistemática funcional dos eventos narrados que distingue "núcleos" como eventos obrigatórios que garantem a coerência da história e "satélites" como eventos opcionais que servem para embelezar a trama básica.

Tzvetan Todorov promoveu, no livro *Grammaire du Décaméron* de 1969, a analogia lingüística igualando as ações aos verbos, substantivos a personagens e seus atributos aos adjetivos, ligando estes elementos através de operadores modais. Esta "gramática" incluiu a lógica de seqüências de ação virtuais, por exemplo, aquelas imaginadas na mente de uma personagem narrada e não apenas a seqüência lógica de ações que compõe a cena.

Mais recentemente a narratologia em sua aplicabilidade a os vários meios de comunicação enquanto o estudo sobre narrativas universais caminha na direção de um entendimento das funções cognitivas e epistemológicas da narrativa. Meister (2003) identifica três caminhos na narratologia contemporânea: o contextualista que busca relacionar características da narrativa a contextos culturais específicos com foco no conteúdo da narração; o cognitivo baseado na busca de modelos de compreensão humana de narrativas, uma abordagem importante para o desenvolvimento da AI na busca da simulação desta capacidade humana de narrar; e a transgenérica que busca aplicar os conceitos narratológicos no estudo de gêneros e outras mídias indo além das narrativas baseadas em textos e palavras.

Narratologia computacional

Narratologia Computacional é o estudo aplicado a computação e ao processamento da informação, baseando-se na construção de algorítmicos computacionais capazes de criar textos narrativos. Utilizando os conceitos da narratologia para dissecar a estrutura narrativa na forma de módulos formais de representação simuláveis em sistemas de computador, busca maneiras de simular textos produzidos por seres humanos.

Esta tarefa, parece difícil, pois envolve grande capacidade de processamento computacional devido ao grande volume de informação, como conhecimento, cultura e a capacidade de relacionar e fazer inferências, envolvidas na compreensão e construção de significados por

seres humanos. Sua ligação direta com os estudos sobre AI tem aplicabilidade na interpretação automática de textos, na construção de sistemas de produção automática de histórias, muito usado em jogos do tipo RPG.

Podemos identificar dois desafios para a narratologia computacional moderna: a busca de uma divisão metodológica que abranja a interdisciplinaridade envolvida nos estudos de cognição para a construção de análises mais precisas das narrativas, como ocorreu na fase estruturalista da narratologia e a partir daí produzir representações computacionais de geração de histórias capazes de produzir textos mais complexos e interessantes.

A pesquisadora Marie-Laure Ryan sugere três critérios para a evolução dos programas geradores de histórias na direção da produção de narrativas mais elaboradas: criatividade, consciência estética e compreensão. A criatividade, segundo a autora, seria medida pelo papel ativo do sistema durante a construção da história e a variedade de alternativas possíveis como saída do sistema. Quanto maior a criatividade, menor é a limitação imposta a estrutura da história. A consciência estética é uma função do sistema com a habilidade de escolher entre estruturas de enredo possíveis as consideradas melhores para produzir uma boa narrativa e a compreensão como a habilidade do sistema em resumir a história e responder perguntas a respeito dos eventos da narrativa. (RAUCH, 1989, p.173) Narratologia computacional também produziu conceitos narratológicos importantes de ajustes finos de enredo criando enredos longos baseados em unidades menores de enredo (LEHNERT 1981), numa sucessão de eventos que envolvam as motivações por trás das ações dos personagens e suas conseqüências emocionais. Porém os desafios inferenciais envolvidos na imputação de motivos para personagens e na compreensão da narrativa são de tal volume que se tornam impossíveis de serem computados pelos sistemas atuais e limitam a capacidade dos sistemas de extrair totalmente os significados inferidos na trama da história.

Para entender uma história é necessário inferir as causas dos eventos e os objetivos dos personagens envolvidos na trama, tais inferências podem não estar mencionadas explicitamente no texto da história o que causa a grande limitação destes sistemas. Sistemas de compreensão da história (WILENSKY, 1978) esbarram nesta limitação já que inferir os objetivos dos personagens envolve um grande esforço de busca numa base de repertórios e ainda devem ser revistos e modificados durante o processamento, pois seres humanos usam uma grande quantidade de conhecimento para interpretar as histórias. Transmitir este corpo

de conhecimentos, que para seres humanos são triviais e fazem parte de um senso comum, para um computador é uma tarefa difícil, bem como as nuances de linguagem que são importantes para a compreensão da história como humor, ironia e associações léxicas como expressões idiomáticas.

O pesquisador Jerry R. Hobbs, no entanto, discute em seu paper *Will Robots ever have a literature?* a atual situação da narratologia computacional desenvolvendo, através de uma visão reducionista, a idéia de que os seres humanos e as máquinas se encontram na mesma situação epistemológica quanto a produção de literatura. Se entendermos a evolução como uma sequência de níveis de organização cada vez mais complexos que representam diretamente níveis de competência, podemos notar que este é o processo evolutivo que sofrem as máquinas, entendendo-se máquinas como a associação de hardware e software que processam informação, onde os níveis de complexidades dos sistemas podem ser vistos como novos níveis de organização que influem diretamente a capacidade de executar tarefas e portanto de sua competência.

Já que nós, seres humanos, também vimos evoluindo nossa compreensão do mundo e de nós mesmos a partir de modelos mais simples de representação da realidade para modelos cada vez mais complexos e abrangentes que ampliam nossas capacidades de agir, influir e interagir com o mundo, as máquinas têm uma analogia direta com este processo evolutivo.

Podemos, talvez, dizer que é a apenas uma questão de tempo de evolução para que as máquinas e os algoritmos possam efetivamente gerar narrativas criativas e recheadas de significados.

Algoritmos para geração de histórias

Algoritmos capazes de produzir histórias têm sido pesquisados há mais de 50 anos, porém mais recentemente ocorreu um aumento significativo na quantidade de sistemas desenvolvidos com esse propósito, devido ao aparecimento de aplicações comerciais.

Definimos como história o encadeamento coerente de fatos e ações que formam o enredo sem levar em consideração quaisquer parâmetros estéticos. O problema aqui consiste em criar sistemas, ou seja, algoritmos capazes de executar uma tarefa não definida. Entendendo-se algoritmo como um conjunto de instruções determinados para, ao receber uma determinada entrada, fornecer um resultado como saída, a criação de um algoritmo

sem o conhecimento prévio das entradas e de quais são as características do que se espera como saída parece uma tarefa impossível. Esta indefinição é também percebida no processo humano de construção de uma narrativa ou história, pois não conseguimos definir claramente quais foram os dados dos quais o autor partiu para iniciar o seu processo de criação, o que talvez explique porque sistemas computacionais ainda não conseguem reproduzir a capacidade humana de criar e contar histórias de maneira tão diversa.

Os algoritmos listados abaixo variam quanto ao tipo de histórias que produzem e quanto a quantidades e tipos de dados de entrada que necessitam. Estas variações influenciam diretamente a qualidade dos textos produzidos por cada programa já que quanto maior a quantidades de dados de entrada e mais restritas as possibilidades de saídas, podemos dizer que mais definida está a tarefa a ser executada e portanto mais consistente é a saída produzida pelo algoritmo.

1) Novel: um dos primeiros algoritmos para geração de histórias foi desenvolvido por Sheldon Klein (KLEIN, 1973). Este software gerava especificamente histórias de assassinato em um ambiente dado como entrada juntamente com as características das personagens da história que incluíam suas ligações emocionais, tendências à violência e predisposição ao sexo. Como era baseado num conjunto de regras muito bem definidas produzia apenas um tipo específico de história e as diferenças entre as histórias produzidas eram muito pequenas.

2) TaleSpin: desenvolvido por James Meehan (MEEHAN, 1977), gerava histórias simples sobre a vida de criaturas da floresta. Recebia como ponto de partida um universo conhecido, porém com um aumento substancial nas características das personagens como bondade, inteligência, honestidade e etc, bem como a introdução de um objetivo, uma meta a ser atingida pela personagem. O enredo era então desenvolvido na direção da resolução desse objetivo através de um modelo complexo de relações possíveis entre as personagens. Com isto, apesar de produzir um tipo específico de história, as diferenças entre as histórias produzidas eram mais relevantes.

3) Autor: criado por Natalie Dehn (DEHN, 1981), o programa procurava simular a mente de um autor humano baseada na suposição de que os mundos de uma história são desenvolvidos pelos autores para justificar as ações já decididas para a construção da história. Temos aqui um grande volume de informações de entrada sobre as personagens, situações às quais o autor deseja levar estas personagens e ao papel de cada personagem na

história. O algoritmo de Dehn constrói a história cruzando estas submetas definidas pelo autor para cada personagem.

4) MINSTREL: desenvolvido por Scott R. Turner (TURNER, 1993), o algoritmo criava histórias sobre o Rei Arthur e os cavaleiros da Távola Redonda. O programa recebia como entrada uma moral que era usada como ponto de partida para a construção da história e os objetivos do autor. O programa construía a história baseando-se num processo de duas fases: a do planejamento e a da resolução dos problemas reutilizando conhecimentos de histórias anteriores. Os textos gerados eram curtos, por volta de meia página.

5) MEXICA: criado por Rafael Pérez y Pérez (PÉREZ Y PÉREZ, 1999), o programa foi projetado para gerar histórias curtas sobre os primeiros habitantes do México. Baseava-se num algoritmo que avaliava a história enquanto era produzida levando em conta ligações emocionais entre as personagens e procurando reproduzir o processo criativo da produção de narrativas.

6) BRUTUS: desenvolvido por Selmer Bringsjord e David A. Ferrucci (BRINGSJORD & FERRUCCI, 1999), escrevia histórias curtas de traição baseando-se num modelo lógico de traição pré-definido levando em conta ainda uma grande quantidade de conhecimentos de gramática e literatura que, por ser muito completo, permitia a realização de um grande número de inferências e produzia textos de qualidade literária.

Narrativas Coletivas

O audiovisual sempre esteve associado às evoluções tecnológicas, apropriando-se destas para a criação de novas formas de expressão artística, seja pelo uso de suas linguagens, seja através das novas ideias e visões de mundo que estas inovações trazem. No início deste século passamos a experimentar novas formas para a produção audiovisual, que, vistas de sob um contexto histórico mais amplo, são atualizações que incorporam as possibilidades dos meios digitais às experiências do passado.

Como exemplo podemos citar a surgimento do Live Cinema no início deste século como um catalisador das ideias do teatro de multimídia do início do século XIX com os remixes audiovisuais dos VJs das décadas de 1990 e 2000.

O termo Live Cinema foi usado nos primórdios da história do cinema para designar uma sessão de filme mudo em que havia a execução de música ao vivo, pois, conforme Arlindo Machado, em "Os Primórdios do Cinema: 1895-1926", as sessões concentravam-se

em casas de espetáculos de variedades, como os music-halls ingleses, os cafés-concerto franceses e os vaudevilles americanos, onde se podia comer, beber e dançar.

Hoje em dia, o termo Live Cinema designa a execução de uma peça audiovisual ao vivo, ou seja, a manipulação das imagens e sons é feita em tempo real, diante do público. É, assim, um prolongamento da tradição do cinema de sensações de Sergei Eisenstein, que une imagens e sons de maneira visceral e fisiológica, onde o sentido se faz através do corpo, pela sensação física produzida pelo som se sobrepondo ao que o espectador vê. O Live Cinema perpetua esta tradição, porque amplia as experiências de performances multimídia, apropriando-se das tecnologias digitais de processamento da informação para acrescentar o acaso e o improviso como parte da obra.

Neste projeto pretendemos dar um passo a mais nas produções de conteúdo coletivas somando a ideia de produção narrativa com o Live Cinema de hoje, que se baseia principalmente na construção de narrativas abstratas, que privilegiam a sinestesia como instrumento de produção de significados. O compromisso com a narrativa linear e objetiva, que conta uma história como a de um filme de hollywood ou a de um livro, não é importante, ou seja, se baseiam em narrativas abstratas onde a sequência de imagens vistas na tela provocam significados variados nos espectadores de acordo com as sensações produzidas e decodificadas por cada um segundo seu repertório cultural e estético. Desta forma os sentidos não são explícitos e o filme em si não possui um significado direto e objetivo, compondo uma narrativa aberta sem uma história específica.

Como exemplo temos o vídeo com trechos de quatro obras apresentadas na IV mostra de Live Cinema de 2011 (<http://vimeo.com/29854022>), Metaremix - DUO N-1, remixCidade: Rio - Grupo Mesa de Luz, Ponto, um videogame sem vencedor - HOL e STORM - luizduVa e Manuel Pessôa , produzidos ao vivo e em tempo real têm esta característica narrativa.

Na outra ponta das produções audiovisuais coletivas temos experimentos que procuram a geração coletiva de narrativas objetivas e comprometidas com um sentido ou significado específico, onde a soma de diversas visões sobre um determinado assunto propõe uma proximidade maior com a realidade do fato narrado. Um bom exemplo é o projeto EchoChamber (<http://www.echochamberproject.com>)do documentarista Kent Bye que pretende produzir documentários, e portanto filmes com narrativas objetivas e assuntos definidos, de forma coletiva.

"O Projeto EchoChamber explora o cinema investigativo de colaboração por meio de tecnologias de novas mídia, bem como um repositório de entrevistas em vídeo originais com jornalistas e estudiosos. É um projeto que detalha as limitações do jornalismo americano e, ao mesmo tempo incorpora soluções inovadoras por meio de produção de mídia colaborativa. Em suma, é "YouTube" de um cineasta independente combinado com "Wikipedia" para o jornalismo sério.

A inovação radical é necessária, a fim de descobrir os dois modelos de negócios sustentáveis para o contundente jornalismo investigativo, bem como novas formas de manter a influência e atenção do público com conteúdo confiável. O Projeto EchoChamber explora as duas principais tendências de vídeo on-line tocando em Inteligência Coletiva através de Participação Cidadã." (Kent Bye em <http://www.echochamberproject.com/>).

O protótipo proposto neste projeto procura um caminho intermediário entre estes dois extremos das narrativas audiovisuais na medida em que propõe a construção de uma narrativa coletiva, em tempo real, que tenha uma intenção sónica única definida, porém construída de forma poética preservando as liberdades metafóricas de geração de sentidos para os participantes que farão o filme.

Trata-se, portanto, de uma hyper-narrativa como a definida por Lev Manovich em seu livro "The Language of New Media" com a diferença que a base de dados é a própria realidade captada em tempo real, que se torna a soma das trajetórias escolhidas por cada participante.

This formulation places the opposition between database and narrative in a new light, thus redefining our concept of narrative. The "user" of a narrative is traversing a database, following links between its records as established by the database's creator. An interactive narrative (which can be also called "hypernarrative" in an analogy with hypertext) can then be understood as the sum of multiple trajectories through a database. A traditional linear narrative is one, among many other possible trajectories; i.e. a particular choice made within a hyper-narrative. Just as a traditional cultural object can now be seen as a particular case of a new media object (i.e., a new media object which only has one interface), traditional linear narrative can be seen as a particular case of a hypernarrative. (MANOVITCH, 2007, p.200).

A definição de narrativa é complexa e até hoje indeterminada, mas podemos de forma simplificada definir três tipos de narrativas: Narrativas lineares, onde as cenas ou fatos são encadeados para construir uma história com sentido definido; Narrativas abstratas, onde a sequência de cenas ou fatos não têm ligação direta com as cenas anteriores e não há compromisso com um significado específico ou com uma história a ser contada, o que importa é a experiência sensorial gerada no espectador; Narrativas poéticas, onde existe um

sentido geral, ou uma mensagem que deve ser construída a partir de metáforas. Podemos considerareste tipo de narrativa como intermediária entre as narrativas lineares e abstratas diferenciando-se desta última pela intenção signíca com o sentido geral da mensagem ou do tema definido.

A produção de uma narrativa poética parece bem adequada a proposta do projeto, pois possui intenção sígnica sem contudo vincular ou engessar a escolha de cenas, determinando o conteúdo da próxima cena do filme, impondo limites rígidos a escolha do conteúdo por parte do agente autor/captador. A narrativa poética nos permite assumir o compromisso de transmitir ideias ligadas a um tema porém de forma não linear e abstrata, garantindo a liberdade de escolha do agente autor/captador, essencial para o funcionamento do sistema.

A definição de um tema e a comunicação entre os agentes autores/captadores dos cliques de vídeo é fundamental para que haja uma intenção narrativa e para a construção desta, pois através do feedback entre os agentes coletores, a captação das imagens passam a compor as cenas de um filme criando a relação sígnica entre cada cena em tempo real através da escolha feita por cada agente coletor de imagens a partir do que já foi produzido e da troca de ideias com os outros agentes.

Neste sentido,este sistema de produção de narrativas de autoria coletiva tem características de um sistema complexo porque o resultado final, ou seja, o filme produzido, é a resultante das intenções de cada agente coletor que é modificada e influenciada pelo resultado que é visto e comentado pelas pessoas que estão construindo o filme em tempo real, ou seja a decisão sobre a cena que deve ser captada sofre a influência da narrativa que já foi construída nas cenas anteriores e das ideias geradas pelo debate com os outros agentes. É um sistema se modificando através da análise dos resultados obtidos e ajustando seus parâmetros para modificar o resultado final que é o filme em si.

O sistema será constituído por módulos de captação de imagens operados por pessoas, ou agentes autores/captadores, equipados com câmeras IP em rede que transmitam o sinal captado por cada agente para a sala de projeção. Além das câmeras cada módulo de captação de imagens possuirá um *tablet* com acesso a internet que permita ao agente assistir em tempo real o filme que está sendo produzido e um botão para que o sinal de sua câmera seja projetado assim que a projeção do sinal de outra câmera termine. Através do *tablet* os agentes narradores também podem comunicar-se entre si com o intuito de conduzir a construção narrativa, tomando decisões em conjunto, dirigindo e escolhendo o registro de

cenar, criando o sentido narrativo determinado por um tema previamente escolhido. O filme, portanto, é criado cena a cena pelos agentes e pelas pessoas que atuam/aparecem nas cenas, sem roteiro, apenas com a direção dada pelo tema/título.

Estas estações de captação seriam semelhantes as utilizadas pelo projeto BlastTheory (http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_cysmn.html) onde jogadores do mundo todo podem participar da ação que acontece parte no espaço físico, parte num mapa virtual da cidade onde a partida é jogada. A posição relativa dos jogadores é rastreada por satélites. As informações são enviadas para computadores de mão que ajudam a localizar o adversário.

Tecnologia

Para a construção do sistema ideal utilizaremos *tablets* com conexão 4G e uma câmera acoplada para a captação de imagens. Estas serão transmitidas em tempo real para um servidor que rodando um software como o Isadora que recebe a transmissão dos cliques de vídeo captados por cada estação e os projeta, na ordem em que chegam a uma pasta de destino, na tela. O mesmo sinal é transmitido por *stream* pela rede para que os agentes captadores possam assistir ao filme ao mesmo tempo.

A comunicação entre os agentes coletores de imagens ocorre através dos *tablets* por *skype*, permitindo a tomada de decisões quanto ao conteúdo da narrativa produzida.

REFERÊNCIAS

BAL, M. **Narratology**. Introduction to the Theory of Narrative. Toronto: U of Toronto P, 1997.

BARTHES, R. **An Introduction to the Analysis of Narrative**. New Literary History 6, 1975.

BARTHES, R. **A aventura semiológica**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BREMOND, C. **Logique du récit**. Paris: Seuil, 1973.

BRINGSJORD, S., DAVID A. F. **Artificial Intelligence and Literary Creativity Inside the Mind of BRUTUS, a Storytelling Machine**. Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum, 1999.

CHATMAN, S. **Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film**. Ithaca: Cornell UP, 1978.

DEHN, N. **Story Generation after Tale-Spin**. A. Drinan (ed). Proceedings of the Seventh International Joint Conference on Artificial Intelligence, University of British Columbia, Vancouver, Canada. Los Altos, CA: Kaufmann, 1981.

FORSTER, E. M. **Aspects of the Novel**. London: Penguin, 2005.

GREIMAS, A. J. **Actants, Actors and Figures**. A. J. G. On Meaning: Selected Writings in Semiotic Theory. Minneapolis: U of Minnesota P., 1987.

HERMAN, D. **Story Logic: Problems and Possibilities of Narrative**. Lincoln: U of Nebraska P., 2002.

KLEIN, S. **Automatic novel writing: A status report**. Technical Report 186, Computer Science Department, The University of Wisconsin, Madison: 1973.

LEHNERT, W. G. **Plot Units: A Narrative Summarization Strategy**. W. G. Lehnert & M. H. Ringle eds. NJ: Lawrence Erlbaum, 1981.

MACHADO, A. **Os Primórdios do Cinema: 1895-1926**. São Paulo: Agência Observatório, 1997.

MANOVICH, L. **The language of New Media**. Massachusetts: The MIT Press, 2001.

MEEHAN, J. R. **Tale-Spin**, an interactive program that writes stories. Proceedings of the Fifth International Joint Conference on Artificial Intelligence, MIT, Cambridge, MA: 1977.

MEISTER, J. C. **Computing Action**. A Narratological Approach. Berlin: de Gruyter, 2003.

MURRAY, J. H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

PAVEL, T. G. **The Poetics of Plot**. The Case of English Renaissance Drama. Minneapolis: U of Minnesota P, 1985.

PÉREZ Y PÉREZ, R. **MEXICA: A Computer Model of Creativity in Writing**. PhD Dissertation, The University of Sussex, 1999.

PRINCE, G. **A Grammar of Stories**. An Introduction. The Hague: Mouton, 1973.

PROPP, V. **Morphology of the Folktale**. Bloomington: Indiana UP, 1958.

RAUNCH, I & CARR, G. **The semiotic bridge**. Berlim: Monton, 1989.

TODOROV, T. & DUCROT, O. **Dicionário Enciclopédico das Ciências da Linguagem**. Tradução: Alice Kyoko Miyashiro, J. Guinsburg, Mary Amazonas Leite de Barros e Geraldo Gerson de Souza. São Paulo: Editora Perspectiva, 2001.

TODOROV, T. **Grammaire du Décaméron**. The Hague: Mouton, 1969.

TURNER, S. R. **Minstrel**: a computer model of creativity and storytelling. PhD Dissertation, University of California at Los Angeles, Los Angeles, 1993.

WILENSKY, R. W. **Understanding Goal-based Stories**. Yale University Computer Science Research Report, 1978.