

## CINEMA E CULTURA DIGITAL: UMA ABORDAGEM COLABORATIVA

Roberto Ribeiro Miranda Cotta<sup>1</sup>  
Scheilla Franca de Souza<sup>2</sup>

**Resumo:** Esta pesquisa se debruça sobre o cinema colaborativo construído nas plataformas *on-line* e *off-line*, avaliando a proposta experimental de colaboração apresentada no filme curta-metragem “O Maldito Ladrão de Memórias”, viabilizado pela Universidade Estadual de Santa Cruz. Partindo de discussões abertas em um *blog*, o projeto possibilitou a inserção pública na consolidação da etapa de pré-produção da obra. O resultado dessa experimentação mostra uma construção unificada que consegue agregar fatores que interligam o cinema e a cibercultura. Os resultados mostram que os princípios de colaboratividade fílmica ainda são repletos de imprecisão e as experimentações favorecem o preenchimento de lacunas relacionadas ao tema.

**Palavras-chave:** Cinema; Colaboratividade; Redes sociais.

### 1. Introdução:

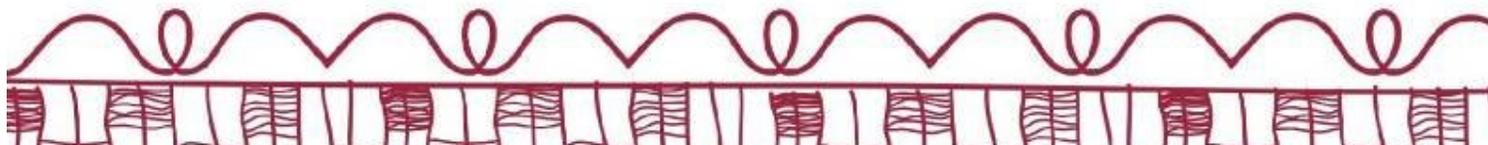
Não podemos afirmar que o surgimento do cinema colaborativo seja um dado recente. Afinal, estamos falando de uma arte na qual o trabalho em equipe sempre se mostrou indissociável, uma vez que a criação de filmes é um processo que exige participação de diversas pessoas em variados setores. No entanto, essa coletividade esteve ligada historicamente ao controle de artistas (diretores, roteiristas, montadores, diretores de fotografia etc.), todos eles inveterados criadores preocupados com questões estéticas, logísticas e operacionais.

O ponto de diferenciação que trazemos com este trabalho experimental em cinema digital é a extrapolação da barreira tradicional da colaboração. Se outrora a participação na criação cinematográfica esteve restrita somente aos artistas, hoje em dia, as possibilidades de construção aberta de conteúdo no ciberespaço têm mostrado que o

---

<sup>1</sup> Graduado em Comunicação Social – com habilitação em Rádio e TV, pela Universidade Estadual de Santa Cruz. E-mail: robertocineasta@gmail.com

<sup>2</sup> Mestranda do PPG em Letras: Linguagens e Representações, pela Universidade Estadual de Santa Cruz. E-mail: scheillafranca@gmail.com.



cinema também pode propor espaços para a atuação do público no seu processo criativo. Nesse contexto, o pensamento em favor da segunda geração de serviços em rede, conhecida como *web 2.0*<sup>3</sup>, tornou-se um dos fenômenos mais discutidos no campo da tecnologia digital.

A proliferação de *blogs*, *wikis* e *sites* de relacionamento *on-line* neste decênio apontam para a consolidação de interagentes cada vez mais inclinados à colaboração em rede, participando de um conjunto de ações ligadas à criação de alternativas de expressão cultural livre. Embora diversos estudiosos defendam que o termo *web 2.0* tenha sido criado para fins mercadológicos, é imprescindível afirmar que as transformações impulsionadas por essa lógica de cooperação na Internet têm redimensionado a maneira de se relacionar em rede, conectando uma ampla parcela de interagentes ávidos por participar, postar, colaborar.

Através das redes sociais virtuais, tais projetos se expandem e ganham a aderência de participantes de diversas partes do mundo, sendo que em alguns desses processos os colaboradores não precisam ter necessariamente experiência profissional no campo audiovisual. São essas as propostas que levamos em consideração ao consolidar este trabalho, que se debruça sobre a crescente paisagem da experimentação no cinema colaborativo *on-line*, agregando o processo de realização no mundo físico (que, para facilitar as discussões, chamaremos de mundo *off-line*<sup>4</sup>), lançando um olhar sobre as formas processuais de criação cinematográfica coletiva diante das tecnologias digitais.

## **2. O cinema e suas perspectivas colaborativas na contemporaneidade:**

A história do cinema tem nos mostrado que cada transformação técnica favorece a criação de novas formas de expressão. Por conseguinte, estas atuam diretamente na linguagem e na concepção estética do meio, suscitando mudanças cognitivas para o público consumidor e apreciador de filmes. No decorrer do século XX, a arte cinematográfica sobreviveu às diversas rupturas na sua esfera técnica como a introdução

---

<sup>3</sup>Primo (2007) conceitua a *web 2.0* como um conjunto de novas estratégias de ação, no âmbito tecnológico, que têm proporcionado uma ampliação das interações e colaborações mediadas por computador.

<sup>4</sup> Compartilhamos dos conceitos de Lévy (1999), que indica que não devemos criar uma oposição entre os mundos *off-line* e *on-line*, e sim, conjugá-los. Devemos entender que ambos coexistem, e que o termo mundo *off-line* significa nada mais que o mundo físico, sensorial, da realidade, enquanto podemos considerar que o mundo *on-line* é a esfera do virtual, da interação mediada pelo ciberespaço.

do sistema sonoro, a coloração de película, o surgimento de câmeras mais portáteis e de aparelhos de captura de áudio *in loco*<sup>5</sup>, além do advento das tecnologias eletrônicas, onde se destacam os suportes de gravação e exibição em vídeo.

Dentro desse compêndio de transformações técnicas, o processo de criação no cinema foi tateando caminhos diversificados e consolidando movimentos de expressão, gêneros e abordagens que permitiram a sua expansão mundo afora. Nesse sentido, os estudos de Mascarello (2006) nos propõem uma visão panorâmica sobre a história do cinema mundial, apontando para a relevância das experimentações realizadas pelo cinema de vanguarda dos anos 1920 (cinema soviético, surrealismo, impressionismo francês e expressionismo alemão); pelos gêneros hollywoodianos (*western* e *noir*); pelos cinemas-novos que eclodiram na Europa, nos anos 1940 e 1950, e foram expandidos para outros territórios; além de várias outras correntes de expressão que apresentaram características particulares ao desenvolvimento técnico e estético dessa arte.

Na contemporaneidade, as cinematografias abrangem um panorama ainda mais amplo, sobretudo, devido às experimentações realizadas em países como China, Tailândia, Filipinas, Irã, Argentina, Brasil e México, onde é constante a escassez dos recursos financeiros destinados à confecção de filmes. Este fator tem direcionado nossos olhares para uma procura por alternativas que possam suprir esse déficit. A partir desse pensamento, o cinema começou a se conectar com a tecnologia digital, tendo em vista que em muitas ocasiões as alternativas de produção e pós-produção podem ser encontradas através da utilização de equipamentos dessa categoria, pois “o baixo custo e as facilidades de produção aliadas aos resultados finais apresentados alavancaram a produção do setor [...] combatendo, assim, a quase inviabilidade econômica de se produzir uma obra em película.” (RENÓ, 2007, p.1).

Contudo, o uso das ferramentas digitais no cinema não se limita somente ao processo de captação de sons e imagens ou à edição. Como indica Renó (2007), a tecnologia digital também é utilizada para a distribuição de filmes que não dispõem de tanto espaço no grande circuito comercial. Estes acabam encontrando na Internet canais de escoamento abertos e propensos à interação direta com o público, como os *sites* de compartilhamento audiovisual e outras redes sociais virtuais (*blogs*, *wikis*, *sites* de relacionamento, fóruns de discussão etc.), lugares onde o trânsito de informações ganha impulso através dos *links* e comentários postados pelos participantes. Assim sendo, os

---

<sup>5</sup> Expressão em latim que traduzida para o português significa “no local”. No caso da produção cinematográfica, é usada para designar a captação de áudio no local das filmagens/gravações.

modos de apropriação cinematográfica nesses espaços virtuais concedem uma abertura propícia para discutirmos as relações entre a cibercultura e o cinema contemporâneo.

Nesse campo de intersecções, as narrativas ganham novos formatos e, por conseguinte, é caracterizada uma transformação na participação do público. À luz de Murray (2003), essa relação de materialidade entre público e obra deixa de ser realizada de modo sequencial para tornar-se simultânea, pressionando invariavelmente a recepção linear que marcou a história do cinema. Os espaços de fluxo da Internet permitem uma exploração ubíqua e desterritorializada, e esses aspectos possibilitam colaborações cada vez mais constantes em relação aos projetos promovidos nas redes sociais.

Compartilhando dessas ideias, Machado (2007) coloca que o universo audiovisual das redes colaborativas e participativas inaugura, neste início de século, um espaço propenso às novas possibilidades de enunciação do cinema, a partir de interações na Internet. O cinema colaborativo mediado por computador emerge dessas zonas de interação, onde o processo de criação da obra passa a ser aberto e desenvolvido dentro da interface digital. Nesse sentido, como prevê Primo (2007), os indivíduos se influenciam mutuamente, negociando significados e soluções para a elaboração do filme. Esta é uma característica recorrente apresentada nos projetos realizados através de *blogs*.

Esta forma alternativa de cinema surgiu a partir de experimentações feitas nos últimos anos dentro das interfaces digitais em rede. Dialogando com as propostas da *web 2.0*, onde os fundamentos principais remetem à construção coletiva de conteúdos, interações sociais e compartilhamento de dados e ideias (LEMOS, 2007), os projetos de filmes colaborativos sinalizam para uma pluralidade de formas de criação estética. Nesse sentido, é possível afirmar que as possibilidades de criação estão ligadas diretamente ao espaço virtual pelo qual cada proposta é promovida.

### **3. O Maldito Ladrão de Memórias: o processo de criação colaborativa mediada por um blog**

No cerne da produção artística, segundo Salles (2009), cada materialidade interfere no processo de construção e criação da obra. Portanto, temos como argumento-chave que a inserção dos recursos virtuais nas etapas de concepção do filme possibilita que o processo criativo seja influenciado pela dinâmica de colaboração em

rede, com suas noções particulares de tempo e espaço e com a participação de interagentes dispostos a construir o conteúdo da obra.

Nesse contexto, a fluidez do contato dos colaboradores com o filme, a partir dessas redes de mediação, possibilita repensar a noção de autoria individual, pilar da concepção tradicional de criação no cinema, e valorizar a ideia de autoria compartilhada ou múltipla. É através dessa fragmentação de autores que o estudo destes processos se apresenta como um campo profícuo para a compreensão de novas alternativas cinematográficas, agora difundidas também entre as telas e interfaces coletivas da *web*.

O objeto deste projeto experimental é o filme colaborativo “O Maldito Ladrão de Memórias”, constituído em processos de colaboração *on-line* e *off-line* que convergiram para sua consolidação final. As etapas que descrevemos neste trabalho mostram como essa construção foi desenvolvida, quais decisões foram tomadas, bem como quais colaborações designaram a construção desse objeto. Trataremos, neste trabalho, apenas da colaboração *online* no processo de pré-produção.

Antes de chegarmos ao percurso voltado para a colaboratividade, a proposta inicial promovia a construção de um filme interativo. Para tanto, desenvolvemos a primeira parte dessas experiências objetivando a participação aberta do público nas três etapas que compõem a confecção de uma obra cinematográfica (pré-produção, produção e pós-produção), e também na fase final, relativa ao processo de exibição e interlocução.

A partir dos nossos primeiros estudos sobre os conceitos de interatividade, interação mediada por computador e cinema interativo, descobrimos que este campo epistemológico é marcado por um conjunto de imprecisões. A primeira delas refere-se à quantidade ainda pequena de experimentações técnicas e artísticas realizadas na área, que não apresentam propriamente um padrão estético que seja comum entre os projetos desenvolvidos. Diante da análise desses posicionamentos, além de vários outros conceitos transversais ao nosso objeto, definimos que o processo de interatividade adotado para a nossa experimentação fílmica decorreria de discussões textuais em um *blog*. Segundo Beiguelman (2005), o *blog* é uma ferramenta *on-line* de interação na qual os princípios básicos para o seu funcionamento são: o acesso gratuito, a independência e o compartilhamento de conteúdo, a expressão livre de opiniões sobre um determinado tema ou vários, a constância da postagem de informações e a abertura para comentários externos.

O passo seguinte foi escolher um serviço hospedeiro de *blog*. Depois de algumas pesquisas e avaliações feitas na *web*, definimos que o Blogger seria a opção mais

adequada para facilitar o nosso gerenciamento e possibilitar uma maior quantidade acessos. Logo após a escolha do nosso hospedeiro, delimitamos o título (Filme Interativo) e o endereço de acesso: filmeinterativo.blogspot.com. Registramos o *blog* no dia 7 de julho de 2009.

As primeiras postagens também aconteceram no dia 7 de julho. Um texto de identificação para acompanhar o título do *blog* foi o ponto de partida para tornar o espaço aberto para discussões. Neste, informamos o caráter acadêmico do projeto, explicando que o mesmo faria parte de um trabalho de conclusão de curso vinculado à Universidade Estadual de Santa Cruz. Depois, estabelecemos os pré-requisitos estruturais do filme, categorizando-o como uma obra ficcional e de curta-metragem. A frase final desse texto enfatizou que, para participar do processo de construção do filme, não era preciso que os interagentes apresentassem experiência profissional na área.

Para sedimentar a transição dessa abordagem no projeto, no dia 18 de julho, criamos uma nova postagem chamada “Mudanças no blog”. Nesta, apontamos que devido a questões teóricas e metodológicas na realização de nossa experiência cinematográfica iniciada em um ambiente *on-line*, havíamos mudado o nome do projeto e do *blog*. Agora a proposta passaria a ser chamada de Filme Colaborativo e o endereço se tornaria filmecolaborativo.blogspot.com.

Informamos sobre as discussões conceituais com pesquisadores da área e a realização de sucessivas leituras de textos que tratam as teorias da interatividade e da colaboração no mundo virtual. Diante disso, afirmamos que seria mais coerente alterar a estrutura da proposta, atribuindo-lhe os cunhos necessários para uma construção colaborativa ao invés de focar o processo interativo de recepção/interlocução da obra finalizada. Nesse ponto, a configuração das participações públicas no *blog* também foi modificada e, desse modo, as colaborações passaram a ser desenvolvidas com intuito de confeccionar a etapa de pré-produção do filme.

Grosso modo, a ideia de um cinema colaborativo surge dessa interface de serviços gerados pela *web 2.0*, cuja concepção preconiza a cooperação do internauta para a construção e o compartilhamento de conteúdo, como é o mote apresentado pelo nosso projeto. Tendo como conceito básico a Internet como plataforma, a versão 2.0 da *web* não está ligada propriamente a uma atualização técnica, mas se direciona a uma mudança de comportamento dos usuários da rede, que passam a ser interagentes ávidos por desenvolver estratégias de participação e colaboração em ambientes interativos (PRIMO, 2007).

Com a postagem desse texto especificando as mudanças na concepção processual do *blog*, os trabalhos continuaram no tópico seguinte cuja denominação foi “Afunilamento do tema”. A nossa intenção foi aglutinar as principais discussões promovidas no tópico “Tema” e subdividir as escolhas temáticas propostas, buscando objetivar a definição dessa etapa da experiência. Com o intuito de facilitar as discussões e abrir espaço para a contribuição de novas *personas*, o texto foi postado em 18 de julho, apresentando um conjunto de cinco grandes pré-definições temáticas acompanhadas cada uma delas por três elementos comentados previamente pelos interagentes.

De acordo com os temas apresentados, dividimos a construção da seguinte forma: 1 – Juventude contemporânea (urbanidade/ rito de passagem/ conflito); 2 – Máscaras sociais (farsa/ hipocrisia/ múltiplos papéis); 3 – Demência Semântica (esquecimento/ palavras/ imagens); 4 – Memória (seleção/ esquecimento/ tempo); 5 – Adultos em crise (sentimento de juventude/ medo da velhice/ estranheza).

No texto de apresentação do tópico, ressaltamos a possibilidade de realização de uma obra fílmica de qualidade a partir da escolha de qualquer um desses temas ou de uma junção de duas das abordagens. Salientamos a importância de deixar para outro momento as discussões relacionadas à característica dos personagens, enredo, estrutura, linguagem e estética, pois tais quesitos poderiam ser discutidos posteriormente em um tópico chamado “Narrativa”. Argumentamos que a escolha temática não resultaria em um ponto de vista fechado e que este seria apenas o ponto de partida para se delinear as próximas colaborações. Para finalizar, definimos também uma data prévia para o encerramento das discussões sobre o tema, no dia 22 de julho.

Os interagentes começaram a realizar seus comentários logo depois da nossa postagem, inclinando-se para algumas temáticas pré-determinadas e para outras que foram sendo criadas por eles mesmos. A maioria das *personas* preferiu partir para a intersecção de temas, proporcionando um enlace das abordagens. Foi um fato recorrente nessas discussões a questão da maldade que acabou sendo incrementada em grande parcela das opiniões, de maneiras variadas, suprimindo inclusive os temas previamente propostos.

E esse apontamento indicando a possibilidade de representação da maldade foi seguido de vários outros, postados por diferentes *personas* em diversos comentários. Em conjunção, a temática da memória também ganhou muitos pareceres favoráveis à sua adoção no projeto, sendo apresentada em comentários que priorizavam sua escolha.

No decorrer do processo, houve posicionamentos que indicavam a escolha de outros temas, alguns deles pertencendo àquela categoria dos já pré-selecionados. No dia 23 de julho, depois de mais de 70 comentários postados pelos interagentes em relação ao tema e o seu afinamento, postamos o tópico “Temas escolhidos”. Primeiramente, argumentamos que o ponto primordial para a definição temática foi a justificativa defendida pelos participantes em suas postagens. Para tanto, indicamos que os apontamentos existentes nos textos anteriores nos levaram a perceber que a junção de temas mais apropriada para a nossa proposta seria memória e maldade. Não obstante, corroboramos que estas temáticas foram predominantemente defendidas com maior recorrência.

A decisão sobre os caminhos temáticos que orientariam as próximas colaborações impulsionou uma postagem logo em seguida, com a intenção de dar início às discussões sobre a construção narrativa. Denominamos este tópico de “Narrativa” e informamos que, a partir de então, seria muito importante voltarmos nossos olhares para o desenvolvimento da trama ficcional que conduzirá a obra. Este tópico foi composto por 38 comentários que intencionavam a confecção da estrutura narrativa do filme, calcada numa atmosfera de colaboração mútua, onde cada participante poderia manifestar opiniões relacionadas às postagens feitas por outros interagentes. Este diálogo aberto entre as *personas* favoreceu o melhor entendimento da conjunção temática definida, ao mesmo tempo em que tornou mais fluente a nossa articulação narrativa. A *persona* Saul desenvolveu quatro narrativas diferentes e apresentou-as aos outros participantes do *blog*. A segunda delas ganhou a adesão de grande parte dos interagentes, influenciando-os em postagens seguintes.

Uma abordagem mais humorística: em um futuro onde toda a memória é inserida em banco de dados, as pessoas crescem sem memória viva em suas mentes - apenas lembranças em vídeos, imagens e textos, que são esquecidas assim que se "salvam" os arquivos, não fazendo parte mais dos sentimentos e lembranças individuais. Ou seja, as pessoas são "vazias". Um pequeno grupo de pessoas dentro desse ambiente é interessada em leilões de memória (mais uma vez, a forma como essas memórias são "inseridas" na mente das pessoas deve ficar oculta ao espectador, pelo tom fantástico etc), leilões que são organizados de forma ilegal porque o estado não permite - a mente vazia traz uma funcionalidade tecnicista maior a todos os trabalhadores. O personagem principal é um organizador de leilões, um humano criado à forma antiga e que vende suas próprias memórias, sofrendo ao longo do processo enquanto vê momentos importantes de sua vida se apagarem de suas lembranças (Saul, postado em 23 jul. 2009).

A poética narrativa apresentada nesse texto contempla as questões principais relacionadas com um dos temas escolhidos: memória. Esta *persona* teceu seu enredo voltado

para a compreensão das aflições de uma sociedade onde a memória é leiloada como se fosse uma rara mercadoria. O protagonista dessa história, um organizador de leilões, passa por um processo de perda de suas memórias, tornando-o uma figura vazia e sem perspectivas. Um comentário posterior retoma essa ideia futurista referente à temática da memória e encaixa a questão da maldade em relação a um personagem que inventa uma técnica mirabolante para roubar memórias.

As maldades cometidas por esse personagem, apropriando-se da memória pessoal de outros indivíduos, resultam num esvaziamento da mente de quem foi roubado, desembocando em experiências funcionais feitas na ilegalidade. Percebemos que os comentários dessas duas *personas* estão inclinados para a questão da memória armazenada fora do corpo, evidenciando técnicas inéditas e abordagens futuristas. Nessa convergência de pensamentos, a postagem de Charles\_reis\_alves é importante para ampliar o leque narrativo proposto até então. Este colaborador consolida a participação de outro personagem, cuja finalidade é adquirir memórias específicas de maldade.

Pensei então num segundo personagem que, a depender do curso da narrativa, poderia ser coadjuvante ou protagonista. No caso ele se interessaria em comprar lotes de memórias, porém só arremataria os lotes de maldades, como se sentisse prazer em possuir as lembranças do que nunca pode ou teve coragem de praticar. (charles\_reis\_alves, postado em 30 jul. 2009).

Essa alternativa apresentada pela *persona* charles\_reis\_alves acabou sendo aderida através dos comentários de outros interagentes. Em geral, as manifestações apoiaram o posicionamento apresentado. “Gostei da idéia do Charles!! acrescentou à minha perfeitamente com esse personagem que tem interesse por comprar memórias de maldades” (Saul, postado em 30 jul. 2009).

As contribuições citadas somaram-se a diversas outras tecendo as possibilidades narrativas para o filme colaborativo, indicando a sinopse, o perfil dos personagens e a ambientação da trama. As postagens de Eline Luz, Leonardo Bião, Ícaro Ramos e Thico Petruccious neste tópico transpuseram a barreira delimitada das opiniões e foram se somando ao processo de mediação da construção colaborativa do *blog*, pois estas *personas* não somente apresentaram suas ideias como também contribuíram para a organização do conteúdo. Consideramos este fator muito importante para a continuidade do projeto, uma vez que o mesmo demonstra a existência de uma relação de cumplicidade muito grande das *personas* com o projeto e entre elas mesmas também, o que delineando o processo a partir de cada comentário exposto, bem como as soluções propostas para nossas problemáticas.

Diante das postagens realizadas neste tópico, encerramos as discussões sobre a narrativa em 13 de agosto. Levamos em conta todos os comentários e procuramos adequar uma base narrativa que premiasse cada um dos interagentes. Conforme negociações e avaliações, as sugestões apresentadas proporcionaram um mote substancial para a elaboração do nosso roteiro. Os personagens, a estrutura da história, os elementos e as ambientações foram delimitadas a partir de uma intensa revisão dos comentários e, de antemão, chegamos a uma narrativa que tratasse sobre uma investigação policial relacionada a um leilão de memórias.

#### **4. Considerações finais:**

Depois de aproximadamente 45 dias de colaborações virtuais, partimos para a elaboração do roteiro. Entramos nessa etapa tendo a convicção de que os posicionamentos apresentados no *blog* e as decisões coletivas deveriam ser respeitados ao máximo. E tínhamos consciência de que o resultado final desse material escrito objetivava contemplar o que havia sido definido pelos colaboradores *on-line* que poderiam solicitar alterações no momento em que tivessem contato com o texto.

Depois da feitura do roteiro, retomamos as discussões no *blog* para apresentá-lo aos colaboradores. Criamos o tópico “Roteiro finalizado” e, neste, pedimos para que os participantes postassem o endereço de e-mail pessoal para que enviássemos um arquivo contendo o roteiro completo da obra. Houve a manifestação de 13 *personas*, enquanto outras 5 preferiram postar seu e-mail em outro tópico. No dia 26 de agosto, mesma data em que fizemos a postagem anterior, confeccionamos outro tópico pedindo aos participantes para enviarem suas considerações sobre o roteiro, apresentando os pontos positivos e negativos, além de sugerirem as alterações necessárias à finalização dessa etapa.

No tópico em questão, “Considerações sobre o roteiro”, as *personas* parabenizaram a fluência da narrativa e se mostraram de acordo com o que foi delimitado na trama. No entanto, elas também apontaram alguns elementos que precisavam ser alterados, algumas cenas que necessitavam ser adicionadas. Analisamos as possibilidades de alteração do roteiro e fomos enviando cada versão alterada para os participantes, até chegarmos a um versão final em 2 de setembro, quando encerramos as colaborações no mundo *off-line* e a pré-produção do filme.

Dessa forma, observamos que as intersecções entre o cinema e as tecnologias virtuais podem trazer à tona processos de criação e colaboração que refletem novas margens para os produtos fílmicos. Nosso projeto experimental se propôs a criar um filme colaborativo a partir de discussões abertas em um *blog*, onde foram desenvolvidos em conjunto tema e narrativa (enredo, perfil dos personagens, ações da trama e gênero), princípios de composição da etapa de pré-produção. Tais elementos foram aglutinados e levados à confecção do roteiro, fase em que as colaborações virtuais saíram do *blog* e se transformaram em um guia prático para as gravações.

## 5. Referências:

### Bibliográficas:

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papirus, 2003.

BEIGUELMAN, Giselle. **Link-se: arte/mídia/política/cibercultura**. São Paulo: Peirópolis, 2005.

ECO, Umberto. **Obra aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas**. São Paulo: Perspectiva, 1976.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.

LEMOS, André (org.). **Cidade digital: portais, inclusão e redes no Brasil**. Salvador: EdUFBA, 2007.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: 34, 1999.

LUCA, Luiz Gonzaga de. **Cinema digital: um novo cinema?** São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2004.

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2007.

MASCARELLO, Fernando. **Film noir**. In: \_\_\_\_\_ (org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2006.

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itáu Cultural/Unesp, 2003.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

RENÓ, Denis. **Narrativa audiovisual: uma possibilidade de interatividade na Internet**. In: XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2007, Santos. Anais do XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. São Paulo: Editora Intercom, 2007.

RIBEIRO, José Carlos; FALCÃO, Thiago. **Mundos virtuais e identidade social: processos de formação e mediação através da lógica do jogo**. Logos (UERJ), ano 16, p. 07, 2009.

SALLES, Cecília de Almeida. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. 4 ed. São Paulo: Annablume, 2009.

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

WINCK, João Baptista. **Quem conta um conto aumenta um ponto: design do audiovisual interativo**. São Paulo: Garamond, 2007.

### **Colaborações virtuais:**

charles\_reis\_alves. **Postagem textual**. Disponível em: <<http://filme colaborativo.blogspot.com/2009/07/enredo.html>>, acesso em: 23 jul. 2009.

Figueiredo. **Postagem textual**. Disponível em: <<http://filme colaborativo.blogspot.com/2009/07/mas-o-que-vem-ser-um-filme-interativo.html>>, acesso em: 14 jul. 2009.

Filipe Brito. **Postagem textual**. Disponível em: <<http://filme colaborativo.blogspot.com/2009/07/quem-sao-voces.html>>, acesso em: 7 jul. 2009.

\_\_\_\_\_. **Postagem textual.** Disponível em: < <http://filme colaborativo.blogspot.com/2009/07/enredo.html> >, acesso em: 25 jul. 2009.

Ícaro Ramos. **Postagem textual.** Disponível em: < <http://filme colaborativo.blogspot.com/2009/07/afunilamento-do-tema.html> >, acesso em: 21 jul. 2009.

Jeff Writter. **Postagem textual.** Disponível em: < <http://filme colaborativo.blogspot.com/2009/07/tema.html> >, acesso em: 11 jul. 2009.

Luiz. **Postagem textual.** Disponível em: < <http://filme colaborativo.blogspot.com/2009/07/afunilamento-do-tema.html> >, acesso em: 19 jul. 2009.

Lost Samurai. **Postagem textual.** Disponível em: < <http://filme colaborativo.blogspot.com/2009/07/mais-informacoes.html> >, acesso em: 9 jul. 2009.

Saul. **Postagem textual.** Disponível em: < <http://filme colaborativo.blogspot.com/2009/07/enredo.html> >, acesso em: 23 jul. 2009.