

Do presencial ao virtual: a convergência de mídias a partir do exemplo do site *Festival do Minuto* e seus reflexos na linguagem audiovisual¹

Patrício ROCHA²
Ed Porto BEZERRA³

Resumo

O artigo consiste em uma análise do fenômeno de convergência de mídias envolvendo a produção audiovisual típica dos festivais de cinema e vídeo e a internet, a partir do exemplo do *Festival do Minuto*. Trata-se de um espaço na rede mundial de computadores criado por Marcelo Masagão, que abriga vídeos de até 1 minuto de duração postados por pessoas pré-cadastradas no site. Estes vídeos são divididos por temas propostos pelos seus curadores, nos mesmos moldes de um festival presencial. Os vídeos concorrem a premiações em dinheiro nas categorias, além de permanecerem disponíveis para visualização permanente, sendo também submetidos aos comentários dos demais membros do site. Iremos analisar a presença de um festival permanente de vídeo digital dentro do ciberespaço enquanto fenômeno de convergência de mídias, bem como observar que tipo de mudanças a produção audiovisual voltada para este site sofre para se adequar às peculiaridades da web enquanto espaço de postagem e visualização destes materiais.

Palavras-chave: Cinema. Vídeo. *Festival do Minuto*. Convergência. Mídia.

Abstract

The paper is an analysis of the phenomenon of media convergence involving audiovisual production typical of film festivals and video and the internet, from the example of the *Festival do Minuto*. This is a space on the World Wide Web created by videomaker Marcelo Masagão, home videos up to 1 minute long posted by people pre-registered with the site. These videos are divided by topics proposed by its trustees, along the lines of a video festival attendance. Videos compete for cash prizes in categories, and remain permanently available for viewing, and also subjected to comments from other site members. We will examine the presence of a permanent festival of digital video within cyberspace as a phenomenon of media convergence, and to observe what kind of changes audiovisual production focused on this site is

¹ Trabalho aceito no “II Congreso Internacional Comunicación 3.0: Nuevos Medios, Nueva Comunicación”, na Universidade de Salamanca / Espanha, realizado em outubro de 2010.

² Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB. E-mail: patriciotv@gmail.com

³ Professor Doutor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB. E-mail: ed_porto@uol.com.br



struggling to adapt to the peculiarities of the web as a space for posting and viewing these materials.

Keywords: Cinema. Video. *Festival do Minuto*. Convergence. Media.

Introdução

Os estudiosos dos meios de comunicação na atualidade estão diante de um fenômeno que vem se tornando o ponto-chave de mudança na forma como enxergamos estes meios: trata-se da cultura da convergência:

Por convergência refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. (JENKINS, 2008, p.27)

Nesta cultura, um mesmo produto midiático sai do plano da mídia para o qual foi pensado e passa a transitar entre mídias diversas, de maneira que um produto originalmente criado para o cinema ou a TV, por exemplo, possui também uma forma de interação via internet ou SMS (*Short Message Service*, serviço de mensagens de texto por telefone celular). Um enredo paralelo é criado para um vídeo game, um personagem passa a ter um *avatar* no *Second Life* ou um perfil no *Facebook* etc. Outro aspecto deste fenômeno reside no caráter multitarefa de aparelhos tecnológicos: um telefone celular que permite navegar pela internet e que também é um receptor de TV digital, um receptor de TV com recursos de interatividade com a emissora, e o computador, onde é possível ver vídeos, ouvir rádios do mundo inteiro, ler as principais notícias, interagir com outras pessoas conectadas, jogar *on line*... Enfim, as mídias estão se misturando de maneiras diversas.

No campo do audiovisual, este processo de convergência vem beneficiando principalmente os realizadores iniciantes, que vão se familiarizando com a linguagem narrativa a partir de vídeos caseiros, experimentais, aproveitando a facilidade de acesso a câmeras digitais de vídeo, fotográficas ou mesmo no telefone celular ou webcams. Além disso, qualquer computador pessoal possui em seu sistema operacional um programa de edição de vídeo (no caso da Microsoft, o *Windows* acompanha o software



Windows Movie Maker). Desta forma, qualquer pessoa que tenha acesso a um computador, ou mesmo a dispositivos portáteis com câmeras embutidas e software de edição, tem em seu poder um equipamento amador para produção audiovisual. Associando a esta estrutura o acesso a Internet, os sites de postagem de vídeos como o *YouTube* ou, o *Google Videos*, funcionam como espaço de difusão destas produções.

Além dos videastas amadores, profissionais já com um bom currículo em produção de vídeo e até mesmo cinema estão utilizando estas novas tecnologias como espaço de experimentação, desenvolvendo novas linguagens adaptadas a realidade de cada suporte utilizado. Desta forma, por exemplo, modificam a maneira de enquadrar um personagem ou ambiente por estar usando a câmera de um telefone celular; se o vídeo é concebido para ser assistido em dispositivos portáteis, resumem ou sintetizam as informações, optando por roteiros curtos devido ao limite de tempo de exibição de um vídeo postado na *web* ou utilizam as limitações de qualidade da imagem nestes dispositivos como efeitos visuais.

O surgimento de equipamentos de captação e edição digitais foi um fator importante no barateamento do custo de produção audiovisual. Visando um público de realizadores iniciantes, surgiram linhas de equipamentos chamados “semi-profissionais”, entre estes os equipamentos de vídeo caseiros e os de linha *broadcast*. Este barateamento dos equipamentos de captação, bem como a informatização do processo de edição, provocou um aumento significativo de produções experimentais de baixo orçamento, sendo este um dos principais motivadores do crescimento do gênero documentário no Brasil, a partir dos anos 1990 (LINS; MESQUITA, 2008). Por sua vez, o aumento no número de produções audiovisuais gerou uma maior quantidade de vídeos inscritos em festivais realizados em várias partes do Brasil e do mundo, o que proporcionou a criação de novos eventos desta natureza. Dentre eles, destacamos o caso do *Festival do Minuto* pelo seu caráter *on line*, configurando a entrada no ciberespaço de um evento típico das salas de exibição e cineclubes.

Este artigo trás uma análise sobre presença do *Festival do Minuto*, enquanto fenômeno de convergência de mídias, e os tipos de mudanças que a produção audiovisual tem sofrido para se adequar às peculiaridades da *web*, enquanto espaço de postagem e visualização destes materiais.



O que é o *Festival do Minuto*?

Os festivais de cinema e vídeo espalhados em diversas localidades configuram-se como mostras das mais recentes produções audiovisuais e espaços de competição entre categorias com premiações em dinheiro ou serviços. Desde os mais famosos como o Oscar ou o Festival de Cannes até pequenos eventos em cidades do interior do Brasil, estes festivais se configuram como espaço para apreciação de obras audiovisuais em sua primeira exibição, feitas por realizadores veteranos ou mesmo iniciantes, sendo também estes eventos palco do surgimento de grandes nomes do cinema nacional e mundial.

Nos últimos anos, com o advento da tecnologia digital de captação e edição em vídeo e o conseqüente barateamento destes equipamentos, o número de produções de baixo orçamento e, a entrada de novos realizadores no circuito de produção de cinema e vídeo crescem progressivamente. Da mesma forma, cada vez mais obras são inscritas em festivais, que por sua vez tem suas edições ampliadas.

Este fenômeno pôde ser observado, por exemplo, no final dos anos 90, quando a produção de documentários em vídeo mostrou sua força na quarta edição do festival de cinema “É Tudo Verdade – Festival Internacional de Documentários”. Esta edição foi a primeira a aceitar materiais produzidos em outros suportes além da película, o que elevou o número de produções de uma média de 15 para 130 trabalhos. O grande premiado desta edição foi “*Nós que aqui estamos, por vós esperamos*”, de Marcelo Masagão, filme feito com base em imagens de arquivo e todo editado em computador doméstico.

É importante ressaltar que, com o crescimento nos últimos anos de mídias portáteis como celulares equipados com câmeras de vídeo e a compatibilidade de conexão entre diferentes equipamentos, a produção de vídeos de curta duração, caseiros ou experimentais, vem inundando *sites* de postagem de vídeos como o *YouTube*, bem como sendo aceita em alguns festivais tradicionais de cinema e vídeo que incluíram entre suas categorias premiáveis o vídeo feito em telefone celular:

Nos últimos anos, vimos como os celulares se tornaram cada vez mais fundamentais nas estratégias de lançamento de filmes comerciais, em todo o mundo; como filmes amadores e profissionais produzidos em



celulares competiram por prêmios em festivais de cinema internacionais; como usuários puderam ouvir grandes concertos e shows musicais; como romancistas japoneses serializaram sua obra via mensagens de texto; e como *gamers* usaram aparelhos móveis para competir em jogos de realidade alternativa (*alternative reality games*). (JENKINS, 2008, p.29)

Com suas características de baixa resolução de imagem e curta duração, esta plataforma vem sendo utilizada também por produtores profissionais com razões estéticas e de experimentação de novas linguagens.

O *Festival do Minuto* foi criado em 1991 por Marcelo Masagão, como sendo um festival de cinema e vídeo onde predomina o poder de sintetizar informações. Como o próprio nome sugere, os vídeos devem ter até um minuto. Inicialmente *offline*, o Festival recebia materiais de todo o Brasil por meio de suportes de vídeo como VHS, Mini-DV, entre outros, que eram reunidos em um evento anual de exibição com direito a premiações. Um festival nos moldes de outros festivais de cinema e vídeo existentes na época, com a particularidade de reunir produções de curta duração sendo o único diferencial.

Com o surgimento das novas tecnologias, o Festival foi transformado em um evento *on line*, onde os vídeos são inscritos por meio de postagem direta no site criado pelos organizadores do evento. Estes vídeos são analisados por uma curadoria, depois disponibilizados para exibição, utilizando-se da mesma tecnologia empregada em *sites* como o *YouTube*, *UOL Videos*, entre outros. Esta nova forma de envio e exibição dos vídeos proporcionou um aumento significativo no número de materiais inscritos em comparação com o Festival *off line*, motivo pelo qual as premiações em dinheiro passaram a ser mensais, pois não haveria sentido, segundo Masagão⁴, em manter a frequência anual de premiações diante de um volume tão grande de produções.

O envio de vídeos para o *Festival do Minuto*, a partir da sua entrada no ciberespaço, está condicionado à criação prévia e gratuita de um perfil no site, onde o usuário passa a ter um espaço onde pode enumerar seus vídeos favoritos dentre os que estão disponíveis, montar *playlists*, adicionar amigos, seguir usuários, ter um canal de

⁴ Em depoimento disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=l08u4IDkyYI>>. Acesso em 30 de julho de 2010.



postagem dos vídeos que produziu, etc. Tais características permitem uma certa interação entre os membros, levando a formação de redes sociais.

Desta forma, podemos afirmar que o site é uma ferramenta de conexão entre pessoas que formam uma rede social - com a possibilidade de criação de perfis individuais - e que tem como ponto em comum o interesse por produção audiovisual:

Sites menos conversacionais, por exemplo, permitem redes mais focadas nas conexões (que chamamos redes de filiação ou associação). Sites que proporcionam maior interação permitem outros tipos de redes, como aquelas que nascem dessas trocas (que chamamos emergentes). (RECUERO, 2009, p.26)

Para estas interações entre membros, o site possui uma ferramenta de troca de mensagens por e-mail no campo “usuários que sigo”. Recuero (2010), baseando-se nas teorias de Reid (1991), aponta a divisão da interação social em síncrona e assíncrona, sendo a síncrona a que simula interação em tempo real, como nos *chats*, e a assíncrona, a que cria a expectativa de uma resposta posterior, uma vez que pode não haver a presença *on line* do agente receptor da informação, o que ocorre no caso do *Festival do Minuto*.

Outra forma de interação se dá por meio do espaço para comentários a respeito dos vídeos, localizados em uma janela abaixo da tela de exibição dos mesmos. Lá é possível opinar a respeito da idéia do autor, dizer o que achou do vídeo e se expressar publicamente. Enquanto os festivais de cinema e vídeo presenciais permitem o voto popular na categoria “escolha da audiência”, no *Festival do Minuto* a audiência pode opinar de maneira que todos os membros possam ver. A opinião expressa neste espaço pode ser direcionada não somente ao vídeo em si, mas às decisões em torno dele no caso, por exemplo, de uma premiação dada pela curadoria com a qual os demais membros não concordem. Foi o que aconteceu com o vídeo *Deslocamentos* (2009), de Ana Laura Bádue, ganhador do concurso *Minuto Cidade: A Resposta*. Muito elogiado nos votos da curadoria, foi ferrenhamente criticado pela maioria dos usuários que o comentaram, alguns deles questionando inclusive os critérios de avaliação da curadoria. Se a audiência *on line* não tem poder de voto em premiações, ela tem espaço visível para se manifestar.



O site também permite o compartilhamento de vídeos, onde é possível indicar para um amigo um vídeo que agrada determinado usuário, enviar um *vídeo-resposta*, ferramenta do site onde o usuário pode relacionar sua obra a uma outra que tenha assistido, interagir com o realizador por meio de mensagem de *e-mail* e, até mesmo, reportar abusos cometidos em uma obra que o usuário tenha visto.

Como podemos notar até aqui, o *Festival do Minuto* migrou para o ciberespaço incorporando elementos de interação típicos desta mídia, além de ferramentas semelhantes às encontradas em outros *sites* de postagem e exibição de vídeos. Porém, como sendo originalmente um evento presencial, trouxe dos festivais a premiação, o júri, a divulgação dos vencedores das categorias etc. Corroborando seu uso como exemplo de convergência de mídias distintas está o fato de o Festival manter exposições presenciais em eventos de forma pontuada, como ocorreu com os premiados da categoria *Minuto Cidade: Resposta*, que foram exibidos no MASP, em São Paulo no dia seguinte. Estas exposições públicas presenciais configuram um meio adicional, uma mídia a mais pela qual se tem acesso ao acervo do Festival, sobretudo aos vídeos premiados.

O Festival também permite a inclusão de vídeos postados no site em DVD's que podem ser vendidos pela organização. Este produto configura mais um meio de exibição dos vídeos, demonstrando a presença do *Festival do Minuto* em mídias distintas, sendo um exemplo do fenômeno de convergência de mídias que atravessa a comunicação na era pós-moderna e que Jenkins (2008) aborda em seus estudos.

Características dos vídeos

O *Festival do Minuto* possui, em seu acervo, vídeos das edições anteriores à entrada no mundo virtual. Os primeiros vídeos, do início da década de 90, eram produzidos predominantemente em VHS, formato amador da época, com câmeras caseiras. Podemos notar na resolução da imagem características peculiares ao formato analógico em vídeos como “*Vovô viu o vão*” (1993), de Flávio Pescuma, onde a apresentação básica, sem grandes efeitos visuais, a riqueza de variação de planos, o uso de alguns planos abertos apontam para um vídeo pensado para exibição pública em sala



de projeção, onde o Festival era realizado naquele ano. Outro vídeo com características semelhantes e ainda mais antigo, “*Queda*”(1991) de Pichi Martirani, explora também planos com distorção, lente grande-angular, além de enquadramentos feitos a partir de locais inusitados que sugerem o uso de gruas, dando a nítida impressão de se tratar de uma produção mais elaborada, mais cara.

Nesta época o Festival era freqüentado por realizadores com certo profissionalismo, mesmo em alguns exemplos feitos a partir de equipamento caseiro, a julgar pela qualidade dos enquadramentos, enredo, som etc. Além disso, os equipamentos, mesmo os amadores, eram mais “robustos” se compararmos às *handycam* e dispositivos móveis com câmeras embutidas, muito comuns hoje. Esta característica dava mais segurança para o realizador experimentar determinados planos, onde a firmeza no manuseio é fundamental para a obtenção de um bom resultado.

A edição destes primeiros vídeos também remete à tecnologia da época, com banco de efeitos visuais limitado, edição linear, sem o uso de muitas transições. Além disso, conseguir algumas horas de edição em uma produtora ou laboratório de vídeo de instituições de ensino não era tarefa das mais fáceis, se compararmos aos tempos atuais, onde a maioria das edições é feita em casa, no computador, com *softwares* com uma boa variedade de efeitos visuais e transições. Porém, um ponto em comum deve ser ressaltado: os vídeos do início do Festival e os mais recentes apresentam o uso de planos curtos, levando a uma narrativa com ritmo mais acelerado; uma conseqüência do desafio de contar uma história, de sintetizar informações em apenas um minuto. A aceleração do ritmo narrativo no processo de montagem por meio do encurtamento do tamanho/duração do plano é um recurso utilizado e estudado desde o cinema soviético do início do século XX (EISENSTEIN, 2002), e principal ferramenta de síntese dos filmes de curta duração encontrados no *Festival do Minuto*.

Nas produções mais recentes feitas para o Festival, temos a impressão de haver um maior domínio por parte do realizador em trabalhar a síntese de informações, ao contrário de alguns vídeos mais antigos, onde a narrativa parece ter sido “espremida” para caber em 1 minuto de produção, numa demonstração da dificuldade dos primeiros participantes em cumprir o desafio proposto pelo Festival. Também observamos uma grande quantidade de vídeos de animação, alguns em 3D, como “*Janelas*” (2010), de



Ulisses Benevides, que mostra uma mulher presa a uma sala com janelas, numa metáfora ao sentimento de prisão interior e desejo de desistir. Destacamos também a predominância do vídeo captado em telefone celular, como é o caso de “*Quase vidas*” (2010) de Heytor Neco, um vídeo-poema que explora imagens urbanas e de praias do Recife.

Desta forma, verificamos uma adequação gradativa das narrativas ao suporte *on line* por meio da absorção do poder de síntese de informações em vídeos de curta duração, com o manuseio de plataformas de captação e transmissão de dados como os celulares com câmeras integradas e *Bluetooth*.

Conclusão

Diante do fenômeno de convergência de mídias, observamos no *Festival do Minuto* um bom exemplo de adaptação a esta realidade, uma vez que ele foi originalmente criado de forma presencial, com exibição em salas de projeção convencionais, migrando algum tempo depois para o meio virtual. Como vimos, a própria lógica de poder de síntese empregada pelo Festival desde sua origem, em 1992, foi motivada pela necessidade de condensar conteúdos diante de um fluxo de informações cada vez maior.

Os dispositivos midiáticos dos dias atuais levaram justamente a esta direção, a da informação sintética, curta, como ocorre, por exemplo, com as mensagens de texto em celulares e *microblogs*. Esta é a principal característica que difere os vídeos encontrados no *Festival do Minuto* dos que geralmente frequentavam os festivais de cinema e vídeo existentes na época de sua criação. Nos dias atuais, mesmo os festivais convencionais contemplam a categoria “micrometragem” em suas mostras competitivas. Além disso, os filmes incorporam a linguagem das novas mídias. O enquadramento nos filmes se adaptou a realidade da janela de exibição reduzida a uma porção da tela do computador.

A baixa resolução das captações em câmera de celular, em vez de uma limitação, torna-se um recurso estético. Os diretores demonstram um maior domínio da linguagem audiovisual no processo de condensar informações em até um minuto de produção,



utilizam recursos gráficos experimentando novas formas narrativas, além de demonstrarem desenvoltura também na utilização dos recursos que o site incorpora enquanto mídia, como os espaços de criação de perfis e postagem de comentários.

Pudemos observar neste estudo que o *Festival do Minuto*, ao incorporar características dos espaços de formação de redes sociais presentes na internet, potencializou os aspectos típicos de festivais de cinema e vídeo, como a participação da audiência, que não se resume apenas a apontar o filme que julga ser o melhor, mas opina, questiona, deixando este registro acessível a todos. Mesmo assim, não abandonou características típicas dos festivais presenciais, como o júri pré-selecionado (curadoria), as premiações em dinheiro do melhor vídeo da categoria e as exhibições em salas de projeção que ocorrem esporadicamente.

Enfim, o *Festival do Minuto* enquanto festival de vídeo *on line* demonstra como o processo de convergência de mídias proporciona a potencialização de seus aspectos, amplia seu alcance, saindo das salas de projeção para o mundo, permite interação com os realizadores e apreciadores dos vídeos e com isso cria um lógica de produção típica das culturas pós-massivas.

Referências

ANDERSON, Chris. **A cauda longa**: do mercado de massa para o mercado de nicho. São Paulo: Campus, 2006.

COUTINHO, Marcelo. **Cauda longa**. In: SYPER, Juliano. Para entender a internet:

noções, práticas e desafios da comunicação em rede. Disponível em:

<<http://media.ueba.com.br/0903/para-entender-a-internet.pdf>>. Acesso em: 29 de julho de 2010.

EINSESTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2002.

ENTREVISTA com Marcelo Masagão – parte 1. Disponível em

<<http://www.youtube.com/watch?v=l08u4IDkyYI>>. Acesso em 27 de julho de 2010.

FESTIVAL DO MINUTO. Disponível em:

<<http://www.minutefestival.com/festivaldominuto/>>. Acesso em: 20 de julho de 2010.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo; Aleph, 2008.

LEMOS, André; CUNHA, Paulo (orgs). **Olhares sobre a cibercultura**. Porto Alegre; Sulina, 2003.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo; Editora 34, 1999.

LINS, Consuelo e MESQUITA, Cláudia. **Filmar o real**: sobre o documentário brasileiro contemporâneo. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Ed, 2008.

MENDES, José Maria. **Uma nova configuração para a indústria cinematográfica**: o site *Moviemobz* e a cauda longa dos filmes independentes. Artigo científico apresentado ao eixo temático “Entretenimento, práticas socioculturais e subjetividade”, do III Simpósio Nacional da ABCiber. Disponível em <http://www.abciber.com.br/simpósio2009/trabalhos/anais/pdf/artigos/2_entretenimento/eixo2_art29.pdf>. Acesso em 20 de julho de 2010.

PAIVA, Cláudio Cardoso. **YouTube: artes, invenções e paródias da vida cotidiana. Um estudo de hipermídia, cultura audiovisual e tecnológica**. in NUNES, Pedro (org.). *Mídias digitais e interatividade*. João Pessoa; Ed. Universitária da UFPB, 2009.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais**. In: SYPER, Juliano. **Para entender a internet**: noções, práticas e desafios da comunicação em rede. Disponível em: <<http://media.ueba.com.br/0903/para-entender-a-internet.pdf>>. Acesso em: 29 de julho de 2010.

_____. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre; Sulina, 2009. Disponível em <<http://www.redessociais.net/>>. Acesso em 31/07/2010.