

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE E CULTURA VISUAL**

**CINEMA EXPANDIDO:
UMA PERSPECTIVA INTERMIDIÁTICA**

GUILHERME MENDONÇA DE SOUZA

**GOIÂNIA/GO
2012**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE E CULTURA VISUAL**

**CINEMA EXPANDIDO:
UMA PERSPECTIVA INTERMIDIÁTICA**

GUILHERME MENDONÇA DE SOUZA

Dissertação apresentada à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Cultura Visual – Mestrado da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, para obtenção do título de Mestre em Cultura Visual, sob orientação do prof. Dr. Edgar Silveira Franco.

Linha de pesquisa: Poéticas visuais e processos de criação

**GOIÂNIA/GO
2012**

Universidade Federal de Goiás
Faculdade de Artes Visuais
Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual – Mestrado

CINEMA EXPANDIDO: UMA PERSPECTIVA INTERMIDIÁTICA

Guilherme Mendonça de Souza

Dissertação defendida e aprovada em 28 de Junho de 2012.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Edgar Franco (FAV/UFG)
Orientador e Presidente da Banca

Profa. Dra. Rosa Berardo (FAV/UFG)
Membro Interno

Prof. Dr. Fábio Oliveira Nunes (UNESP)
Membro Externo

Profa. Dra. Alice Fátima Martins (FAV/UFG)
Suplente do Membro Interno

Prof. Dr. Hermes Renato Hildebrand (IA/UNICAMP)
Suplente do Membro Externo

À minha família

AGRADECIMENTOS

À minha família pelo amor e suporte à educação.

Ao professor, doutor, Edgar Franco por acreditar em mim e me orientar de forma generosa e precisa durante todo o processo e a realização deste projeto.

À minha namorada Giselle Vanessa Carvalho pela motivação e companheirismo durante os dois anos de mestrado.

À Larissa Toschi que me fez compreender a importância da docência na minha vida.

E a todos os meus professores e colegas de mestrado, que, através de seus questionamentos e conhecimentos, tornaram-se peças fundamentais na realização deste projeto.

RESUMO

Essa pesquisa exploratória é embasada no contexto contemporâneo das relações entre a hipermídia e o cinema, cuja linguagem veio se aprimorando ao longo da história e sofrendo adaptações devido ao surgimento de novas mídias. A dissertação procurou demonstrar como o advento tecnológico influencia nas formas de comunicação, causando transformações nos conceitos de narrativa clássica do cinema tradicional e, dessa forma, o surgimento de narrativas emergentes devido à convergência midiática. O projeto de prática artística, desenvolvido simultaneamente às investigações teóricas e conceituais, propõe adaptar as tradicionais linguagens cinematográficas ao contexto das novas tendências tecnológicas. A proposta resultou na produção de um curta-metragem cuja trama contém uma pluralidade narrativa que se utiliza da estrutura hipermidiática e multilinear do ciberespaço.

Palavras-chave: Narrativa hipermidiática, cinema, mídias digitais

ABSTRACT

This exploratory research is grounded in the contemporary context of the relationship between hypermedia and cinema whose language came to improving throughout history and suffering adaptations due to the emergence of new media. The dissertation sought to demonstrate how the technological advent influences in the forms of communication, causing changes in the concepts of classical narrative of traditional cinema, and thus, the appearance of emerging narratives due to the convergence of medias. The design of artistic practice, developed simultaneously to the conceptual and theoretical investigations, proposes to adapt the traditional cinematic language to the context of new technological trends. The proposal resulted in the production of a short movie whose plot contains a plurality narrative that uses the hypermedia and multilinear structure of cyberspace.

Keywords: Hypermedia narrative, cinema, digital medias.

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1

Imagem do filme *A Chegada do Trem à Estação Ciotat dos irmãos Lumière*.....30

FIGURA 2

Imagem representativa do sistema de montagem do *Efeito Kuleshov*.....35

FIGURA 3

Imagens das tiras de película utilizadas por Stan Brackhage para o trabalho *Mothlight* de 1963.....64

FIGURA 4

Cartaz do filme *Chelsea Girls*.....65

FIGURA 5

Imagem da obra *Corpocinema* de Jeffrey Shaw de 1967.....66

FIGURA 6

Imagem da obra *Room With a View*.....68

FIGURA 7

Pato Donald e Margarida com os sobrinhos Huguinho, Luisinho e Zezinho numa sala de cinema assistindo uma cena aterrorizante.....77

FIGURA 8

Tira do Calvin, de Bill Watterson, refletindo sobre as “bifurcações” da vida.....108

FIGURA 9

Imagem esquemática do primeiro formato da estrutura bifurcada.....113

FIGURA 10

Imagem esquemática do segundo formato da estrutura bifurcada113

FIGURA 11

Imagem esquemática do terceiro formato da estrutura bifurcada.....114

FIGURA 12

esquemática do primeiro formato da estrutura paralela.....115

FIGURA 13

Imagem esquemática do segundo formato da estrutura paralela.....116

FIGURA 14

Imagem esquemática do terceiro formato da estrutura paralela.....116

FIGURA 15	
Imagem esquemática do formato da estrutura mista.....	117
FIGURA 16	
Imagem da página inicial do site <i>AllTV</i>	137
FIGURA 17	
Imagem da página inicial do festival de cinema <i>Curtafilmes</i>	139
FIGURA 18	
Cinema que funciona com pedaladas em bicicletas no lugar de poltronas.....	144
FIGURA 19	
Cartaz promocional de <i>Fluidos</i> , o longa-metragem feito ao vivo.....	145
FIGURA 20	
Imagem do sistema de funcionamento do <i>Last Call, 13th Street</i>	147
FIGURA 21	
Imagem do Filme-Jogo, <i>A Gruta</i>	147
FIGURA 22	
Menu de escolhas do Filme-Jogo, <i>A Gruta</i>	148
FIGURA 23	
Imagem do filme interativo <i>Escolha Única</i>	148
FIGURA 24	
Chancela de apresentação do filme <i>Survive the House</i>	150
FIGURA 25	
Imagem do filme <i>Maldita Escolha</i>	151
FIGURA 26	
Imagem do filme <i>Mário e Joana</i>	152
FIGURA 27	
Imagem do filme <i>O Labirinto</i>	152
FIGURA 28	
Imagem do filme interativo <i>The Treasure Hunt</i>	153
FIGURA 29	
Imagem do filme interativo <i>Outbreak</i>	154
FIGURA 30	
Imagem do organograma do filme interativo <i>Outbreak</i>	155
FIGURA 31	
Imagem da página inicial do filme interativo <i>Bank Run</i>	155
FIGURA 32	
Imagem do filme interativo <i>Bank Run</i>	156

FIGURA 33	
Imagem do jogo <i>Bank Run</i>	157
FIGURA 34	
Imagem do filme interativo <i>Deliver me to Hel</i> da empresa <i>Hell Pizza</i>	157
FIGURA 35	
Imagem do filme interativo <i>Paul Taken Hostage</i> do canal <i>NeweegTV</i>	158
FIGURA 36	
Imagem do filme interativo: <i>Paul Taken Hostage</i> da <i>FuiTV</i>	159
FIGURA 37	
Imagem do filme interativo <i>The Interactive Rugby Adventure</i> da empresa <i>Krukri Sports</i>	160
FIGURA 38	
Imagem do filme interativo <i>A Hunter and a Bear</i> da empresa <i>Tippex</i>	160
FIGURA 39	
Imagem do filme interativo <i>Thunder Speedway</i> da empresa <i>Hot Wheels</i>	162
FIGURA 40	
Imagem do filme interativo <i>The Briefcase</i> da empresa <i>Rogers</i>	162
FIGURA 41	
do site do filme interativo <i>Take That Knife</i> da ONG <i>Dropttheweapons.org</i>	163
FIGURA 42	
Imagem do organograma do filme interativo <i>Imagine</i> da <i>HBO</i>	164
FIGURA 43	
Imagem do filme <i>The Barbarina Group</i> da <i>Biscuit Filmworks</i>	165
FIGURA 44	
Imagem do filme interativo <i>Imagine</i> da <i>HBO</i>	165
FIGURA 45	
Imagem do filme interativo <i>Inside – The Social Film Experience</i> da <i>Intel e Toshiba</i>	166
FIGURA 46	
Imagem do filme interativo <i>Being Henry</i> da <i>Range Rover</i>	167
FIGURA 47	
Imagem do filme interativo <i>Let Your Body Drive</i> da <i>Peugeot</i>	168
FIGURA 48	
Imagem do filme interativo <i>Una Buona Idea</i>	169
FIGURA 49	
Imagem do filme interativo <i>Val Sinestra</i> da <i>Swisscom</i>	170

FIGURA 50	
Imagem do filme interativo <i>Terapia em Grupo?</i> da empresa Nextel.....	170
FIGURA 51	
Imagem do filme interativo <i>The Hero</i> da empresa Radiotjänst.....	171
FIGURA 52	
Imagem do filme interativo <i>This is my Story</i> da empresa Englishtown.....	172
FIGURA 53	
Imagem de cadastro do filme <i>This is my Story</i> da empresa Englishtown.....	173
FIGURA 54	
Imagem contendo minha foto num jornal do filme interativo <i>This is my Story</i> da empresa Englishtown.....	173
FIGURA 55	
Imagem contendo meu nome no filme interativo <i>This is my Story</i> da empresa Englishtown.....	173
FIGURA 56	
Imagem do filme <i>Take This Lollipop</i>	174
FIGURA 57	
<i>Um Homem e Sua Casa</i> (Kinoautomat) de Radúz Cincera da República Checa...	175
FIGURA 58	
<i>Ressaca</i> , de Bruno Vianna.....	176
FIGURA 59	
<i>Os 7 Suspeitos (Clue)</i> , de Jonathan Lynn.....	176
FIGURA 60	
<i>Corre</i> , de Cátia Cardoso.....	177
FIGURA 61	
<i>De Volta à Casa da Colina</i> , de Victor Garcia.....	177
FIGURA 62	
<i>A Máscara do Horror (Mr. Sardonicus)</i> , de William Castle.....	178
FIGURA 63	
<i>Carinho de Cuidado (Tender Loving Care)</i> de David Wheeler.....	179
FIGURA 64	
<i>Turbulência (Turbulence)</i> , de Nitzan Bem-Shaul.....	179
FIGURA 65	
<i>Com ou sem Camisinha (Condom, no Condom)</i> de Daren Finch.....	180
FIGURA 66	
Imagem da animação <i>Verdade Absoluta</i>	190

FIGURA 67	
Imagem da narrativa do Carpinteiro Vermelho.....	191
FIGURA 68	
Imagem da narrativa do Carpinteiro Verde.....	192
FIGURA 69	
Imagem da narrativa dos dois carpinteiros.....	193
FIGURA 70	
Imagem do ator Thiago Lessa no papel de Heitor.....	203
FIGURA 71	
Imagem do ator Patrick Mendes no papel de Hamilton.....	203
FIGURA 72	
Imagem da atriz Ieda Marçal no papel de Hercília.....	204
FIGURA 73	
Imagem da atriz Sabrina Carrijo no papel de Heloísa.....	204
FIGURA 74	
Imagem da atriz Janaina Viana no papel de Helen.....	205
FIGURA 75	
Imagem da equipe em reunião antes da gravação.....	214
FIGURA 76	
Imagem do elenco ensaiando antes da gravação.....	215
FIGURA 77	
Imagem da cena final do filme <i>Paralelas que se Cruzam</i> . As personagens, da esquerda para a direita: Hamilton [Patrick Mendes], Heitor [Thiago Lessa], Hercília [Ieda Marçal], Helen [Janaina Viana] e Heloísa [Sabrina Carrijo].....	218

ÍNDICE DE QUADROS

QUADRO 1

Paralelos do desenvolvimento cinematográfico.....72

QUADRO 2

Características dos tipos de narrativa..... 111

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	18
-------------------------	-----------

CAPÍTULO I

Cinema Clássico	22
------------------------------	-----------

1.1. Transformações tecnológicas	22
1.1.1. Ritual do ato fotográfico.....	22
1.1.2. Ritual do ato cinematográfico.....	23
1.1.3. Origem epistemológica do cinema	24
1.1.4. Influência do cinema.....	26
1.1.5. História do cinema.....	27
1.2. Narrativas clássicas.....	31
1.2.1. Bases da linguagem cinematográfica.....	31
1.2.2. Estruturas narrativas.....	37
1.2.3. Movimento de câmera.....	40
1.2.4. Enquadramentos.....	43
1.2.5. Dimensão da tela.....	45
1.2.6. Imersão e dispersão.....	45
1.2.7. Significação dos planos.....	46
1.3. Movimentos revolucionários.....	51
1.3.1. Origem do melodrama.....	53
1.3.2. Características do melodrama.....	55
1.3.3. Desafios do melodrama.....	57

CAPÍTULO II

Cinema Expandido: uma perspectiva intermediática.....	60
--	-----------

2.1. Algumas definições.....	60
2.1.1. Os primórdios do cinema expandido.....	63
2.1.2. O cinema expandido e videoarte.....	69
2.1.3. Cinema interativo.....	69
2.1.4. Cinema expandido e hipermídia: o cibercine.....	70

2.1.5. Paralelo da Evolução Cinematográfica: Cinema Tradicional e Expandido.....	71
2.2. Novas mídias.....	73
2.2.1. Cibercultura: algumas características.....	76
2.2.2. O computador no contexto das mídias digitais.....	77
2.2.3. Entropia na rede.....	81
2.2.4. Interator e autor.....	82
2.2.5. Imersão.....	84
2.2.6. Texto e hipertexto.....	85
2.2.7. Mídia, multimídia e hipermídia.....	89
2.2.8. Interatividade.....	92
2.2.9. <i>Links</i>	93
2.2.10. Interface.....	95
2.2.11. Intermídia.....	96
2.2.12. Anfiteatros e hipermídia.....	98
2.3. Narrativa hipermidiática.....	99
2.3.1. Comunicação, escrita e literatura.....	99
2.3.2. Narrativa.....	103
2.3.3. Narrativa multiforme.....	105
2.3.4. Narrativas metamórficas.....	106
2.3.5. Narrativa rizomática e labiríntica.....	107
2.3.6. Narrativa caleidoscópica: A Forma Narrativa Escolhida para o Exercício de Prática Artística dessa Pesquisa.....	109
2.3.7. Classificação das narrativas.....	110
2.3.8. Estrutura das narrativas.....	112
2.3.8.1 Estrutura bifurcada.....	112
2.3.8.2 Estrutura paralela.....	114
2.3.8.3. Estrutura mista.....	117
2.3.9. Análise das estruturas.....	117
2.4. Desafios e rumos da narrativa hipermídia.....	118
2.4.1. Negação.....	120
2.4.2. Entropia, sinalização, fluxo de imagens.....	122
2.4.3. Tragédia e física moral.....	123
2.4.4. Autoria.....	125

2.4.5. Sistema procedimental x arte.....	126
2.4.6. Jogo x filme.....	128
2.4.7. Cinema interativo: um mito:.....	130
2.4.8. Rumos e transformações da narrativa.....	131
2.4.9. Mídias tradicionais x mídias emergentes.....	133
2.4.10. Novelas hipermidiáticas e TV interativa.....	136
2.4.11. Projeções.....	140

CAPÍTULO III

Panorama atual do cinema expandido.....144

3.1. Exemplos.....	144
3.2. Mostra Internacional de Cinema Interativo.....	175

CAPÍTULO IV

Prática artística.....181

4.1. Objetivo.....	181
4.1.1. Ponto de vista.....	181
4.1.2. <i>Star system</i>	182
4.1.3. Interatividade.....	183
4.1.4. Formato analógico x digital.....	183
4.1.5. Cópias.....	184
4.1.6. Distribuição.....	184
4.1.7. Espaço.....	184
4.1.8. Tempo.....	185
4.1.9. Audiência.....	185
4.1.10. Crescimento de audiência da web.....	186
4.1.11. Arte x agência.....	187
4.2. Laboratório.....	188
4.3. Argumento.....	205
4.4. O processo criativo.....	208
4.5. Jogo de interpretações.....	211
4.6. Produção.....	213

CONSIDERAÇÕES FINAIS 219

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 222

ANEXO I 226

ANEXO II..... 238

INTRODUÇÃO

Contar histórias é algo inerente ao ser humano. Segundo Janet H. Murray (2003, p. 9), “a narrativa é um de nossos elementos cognitivos primários na compreensão do mundo”. Desde os primórdios o homem transmite suas tradições através de épicas e mitológicas narrativas. O velho costume de se sentar ao redor de uma fogueira para espantar o frio e trazer à tona “causos” e lendas é cultivado até hoje, porém, o modo de se contar uma história se desdobrou numa infinidade de possibilidades narrativas com o advento de inovadores aparatos tecnológicos. “As novas tecnologias de comunicação e informação, ou as novas mídias, abriram-se também para as possibilidades de contar histórias” (GOSCIOLA, 2004, p. 19).

Esta dissertação tem como objetivo realizar uma investigação no campo das artes cinematográficas expandidas, apresentando um panorama geral do que se entende historicamente por cinema expandido e agregando a seu espectro as novas manifestações dessa linguagem no universo das hipermídias, simultaneamente a essa investigação teórica de caráter exploratório também desenvolvemos uma prática artística dentro das novas perspectivas intermediáticas. O texto foi estruturado em 4 capítulos conforme se segue.

O CAPÍTULO I – Cinema Clássico, propõe um breve trajeto desde o surgimento do cinema e das narrativas clássicas, bem como a apresentação dos criadores, estudiosos e pesquisadores cinematográficos de mais destaque historicamente, buscando uma compreensão ampla da linguagem consolidada do cinema clássico visando o embasamento para uma aproximação efetiva com as novas manifestações do cinema no contexto das hipermídias. O cinema é oriundo dos domínios técnicos fotográficos, surgido no início do século XIX e se desenvolveu através de uma sucessão de adventos tecnológicos, narrativos e processos produtivos. No dia 28 de dezembro de 1895 os irmãos franceses Lumière realizaram no *Grand Café* em Paris o que seria considerado na história como a primeira exibição comercial cinematográfica. Os filmes eram curtos, com duração de cerca de 40 a 50 segundos cada e meros registros da

vida cotidiana, ainda sem qualquer técnica narrativa, porém, causaram um enorme impacto na sociedade.

Como essa estranha máquina [cinematógrafo] de austeros cientistas virou uma máquina de contar histórias para enormes platéias, de geração em geração, durante já quase um século? (BERNARDET, 1980, p.12)

O CAPÍTULO II – Cinema Expandido, uma Perspectiva Intermediática; está dividido em 4 tópicos principais e tem como propósito o estudo do surgimento das mídias digitais, narrativas emergentes e conceituação de algumas terminologias do universo cibernético. Apresentamos, logo no início do capítulo, um breve histórico sobre o surgimento do cinema expandido e os nomes mais importantes que contribuíram para o desenvolvimento desta categoria, que se distingue do cinema clássico a partir do momento que os tradicionais métodos cinematográficos são rompidos. O cinema clássico, em meados da década de 60, já não atendia mais aos anseios dos espectadores em busca de novas perspectivas dentro da pluralidade do mundo. Propomos uma estrutura gráfica com o propósito de definir duas linhas evolutivas do cinema. A primeira linha consiste no desenvolvimento do cinema clássico, com tecnologias e técnicas cada vez mais sofisticadas. A segunda linha, que se apresenta como objeto principal desta investigação científica, propõe os estágios do cinema expandido, que está em constante fase de expansão e convergência midiática. Segundo Arlindo Machado (2007, p.24), “Em nossa época, o universo da cultura se mostra muito mais híbrido e turbulento do que o foi em qualquer outro momento”.

“A hibridização traz resultados inusitados através da coordenação entre linguagem e meios, possibilitando assim a hipermídia” (FRANCO, 2004, p. 146). Uma das principais características da hipermídia é justamente a possibilidade de trabalhar com informações através de *links* clicáveis, favorecendo ao usuário o trânsito por uma teia de possibilidades e com isso rompendo, de certa forma, com a linearidade narrativa, gerando então, o que podemos chamar de multilinearidade. “Essas e outras aberturas tecnológicas responsáveis pelos fenômenos de convergência dos meios expressivos geram as chamadas narrativas híbridas” (FRANCO, 2004, p. 163).

Conforme Arlindo Machado (2007, p. 64 - 72), a contemporaneidade vive o “pensamento da convergência”, que consiste em um agrupamento entre segmentos culturais e linguagens plurais. Essa convergência pode ser representada por círculos que determinam em suas respectivas esferas cada segmento midiático. A divergência entre os segmentos pode ser improdutiva e limitante, sendo assim, é importante que haja o “diálogo” entre os núcleos.

Gene Youngblood, um dos primeiros a citar o pensamento convergente, ressalta que com o surgimento da televisão, vídeo e computador, o conceito tradicional de cinema foi desmistificado e está se transfigurando para “cinema expandido”, causando uma ruptura com os conceitos clássicos (YOUNGBLOOD, Apud MACHADO, 2007, p. 66-67). Ainda no CAPÍTULO II, apresentamos propostas de estruturas gráficas de narrativas interativas. Algumas delas já foram utilizadas, outras são inéditas e uma delas foi escolhida para o desenvolvimento da prática artística deste projeto de pesquisa.

No CAPÍTULO III – Panorama Atual do Cinema Expandido, apontamos alguns trabalhos que já estão sendo realizados no campo da hipermídia. Não obstante, a maioria destas obras são veiculadas na internet. Segundo o pesquisador Ryszard W. Kluszczyński (apud DOMINGUES, 2009, p. 220), “As modernas tecnologias estão afetando profundamente as estruturas ontológicas tradicionais do cinema e do filme”. O autor afirma que a interatividade exercerá um poderoso impacto nos filmes, e, de fato, isso já está ocorrendo, como bem podemos constatar nos exemplos pesquisados. Kluszczyński (idem) aposta em duas hipóteses para a transformação do cinema. A primeira consiste no aprimoramento tecnológico para intensificar os modelos tradicionais. E a segunda, que compreende o cinema interativo, rompendo com as narrativas tradicionais propiciando novas experiências e sensações ao fruirmos um filme. “Antigamente, as estruturas narrativas eram mais simples, mas devido aos recursos das novas mídias, agora elas são contadas com maior complexidade”. (GOSCIOLA, 2004, p.19).

O CAPÍTULO IV objetiva a discussão sobre a poética e realização do trabalho prático, que aborda novos processos narrativos híbridos e sistemas visuais que exploram conexões intermediáticas, visando contextualizar as novas possibilidades do chamado cinema expandido em suas manifestações no universo do ciberespaço. A conceituação dessas narrativas híbridas – assim

como as HQtrônicas e as animações interativas - é embasada nas múltiplas formas de produção da imagem no contexto atual, marcado pelo desenvolvimento exponencial das tecnologias digitais de produção e manipulação imagética.

A dissertação se encerra com as Considerações Finais, nas quais apresentamos uma reflexão sobre os resultados obtidos com essa pesquisa, seguida de anexos, tais como os roteiros técnicos clássicos e interativos do filme.

CAPÍTULO I

Cinema Clássico

Neste capítulo são abordadas questões sobre a evolução cinematográfica. Iniciamos com as transformações do cinema enquanto aparato tecnológico e seus respectivos inventores e, posteriormente, comentamos sobre o surgimento da linguagem artística cinematográfica e seus principais precursores.

1.1 Transformações tecnológicas

1.1.1 Ritual do ato fotográfico

As transformações tecnológicas influenciam, não somente nos processos e resultados do trabalho artístico, como também no comportamento humano. Até a década de 90, era preciso realizar um ritual antes de tirar uma simples fotografia. Havia opções no mercado de filmes com 12, 24 e 32 poses. Se, por exemplo, um fotógrafo precisasse tirar 25 fotos, então, financeiramente, sairia mais barato se comprasse um rolo com 32 poses. Caso ele encontrasse apenas rolos de 12 ou 24 poses na loja, não seria economicamente viável adquirir vários rolos, o que levaria o fotógrafo a fazer uma busca em outros estabelecimentos. Não obstante, ele precisaria também antever em qual luminosidade iria trabalhar devido aos diferentes tipos de opções [asas¹] disponibilizados no mercado.

No ato de fotografar, era importante ser preciso no disparo, pois uma vez realizado, seria impossível retroceder. Sendo assim, era muito importante ficar atento ao enquadramento, composição do ambiente, movimentação das pessoas, figurino, cor da roupa, etc. Se a pessoa que estivesse sendo fotografada piscasse na hora do disparo, não havia mais como corrigir. A

¹ Asas: trata-se do índice de sensibilidade do filme à luz. Quanto maior a ASA (ou ISO, como é conhecido internacionalmente), menor é a quantidade de luz necessária para registrar a imagem.

solução seria tentar novamente. E para ter muitas opções de fotos, seria necessário ter um bom aporte financeiro para adquirir quantidades dos diferentes tipos de rolos de filme. Isso sem falar nos variados tipos de lentes micro, macro, teleobjetivas e acessórios como tripé, *flash*, carregadores, etc.

Além da aquisição de material e momento do disparo fotográfico, todo esse ritual era complementado com a revelação da película, que consistia em restritos e rígidos procedimentos. Qualquer erro no processo químico que consistia na revelação, a foto “queimava”, podendo inclusive danificar as outras. Como podemos analisar, elaboração e planejamento eram fundamentais no, aparentemente, simples ato de fotografar.

1.1.2 Ritual do ato cinematográfico

Como no ato fotográfico analógico, isso não era diferente com o cinema analógico. Da filmagem à revelação, edição e exibição, todo o trabalho consistia em comportamentos processuais meticulosamente articulados, porém, numa escala mais ampla. Na maioria dos casos, principalmente no cinema *mainstream*², uma produção cinematográfica se faz com numerosas equipes e equipamentos. O planejamento é exaustivamente revisado para que tudo aconteça sem imprevistos na hora da filmagem. Se um equipamento falha é trocado imediatamente por um reserva. Cabe aos diretores ensaiarem os textos e marcações com seus atores para que não errem durante as filmagens, caso contrário, haverá atraso nas gravações o que comprometerá todo o cronograma, prejudicando o trabalho e onerando os custos da produção.

Com o advento da tecnologia digital, o processo cinematográfico se transformou. Se, atualmente, o ator cometer um erro numa cena, o produtor não precisa mais se desesperar com os rolos de películas consumidos e nem o produtor pensar nos aumentos dos custos. Desde que não haja muito atraso na diária do *set* de filmagem, os diretores podem filmar quantas vezes acharem necessário no sistema digital, pois se o cartão de memória for esgotado, troque-se por outro. Se caso não houver um reserva, então há a possibilidade

² *Mainstream*: este termo é designado para obras que circulam nos principais canais de veiculação, geralmente produzidas com aporte financeiro bastante elevado e destinadas a um grande público.

de descarregar as imagens para outro dispositivo, tal como um HD³ externo ou mesmo um computador portátil. E, se, ainda assim, todos esses equipamentos falharem ou simplesmente não existirem no local - seja porque o assistente os esqueceu de levar, ou porque a produção não conseguiu levantar fundos suficientes para locá-los ou comprá-los, o diretor pode simplesmente deletar a cena e filmar novamente.

Essas tecnologias inauguram um conceito original de reprodutibilidade [...]. Ao contrário das matrizes de reprodução industrial que sofrem um desgaste mecânico, as matrizes digitais, pelo caráter universal da numeração permitem a reprodutibilidade *ad infinitum* sem perda de qualidade. (PLAZA, 1990, p. 78).

Apesar de todas essas drásticas mudanças no processo cinematográfico, o que ainda não se alterou de maneira muito significativa é o ritual do público de ir ao cinema. Há um século, salvo algumas pequenas diferenças nas formas de pagamento e transporte, as pessoas continuam agindo da mesma forma ao sair de casa para assistir uma obra fílmica projetada dentro de uma sala escura.

Você foi ver um filme cujo título estava anunciado no jornal ou nos cartazes e display da fachada do cinema [...]. Inicialmente vieram uns filmezinhos nem sempre muito interessantes, uns publicitários promovendo algum carro incrível [...], mais uns trailers anunciando filmes das próximas semanas. Não são realmente esses filmes que você queria ver, mas aguentou pacientemente, ou vaiou o documentário, ou aproveitou para ir ao banheiro [...]. E tudo isso ocorreu porque primeiro você passou pela bilheteria e pagou uma entrada, ou meia se é estudante. Tudo isso constitui um complexo ritual a que chamamos de cinema e que envolve mil e um elementos diferentes [...]. (BERNADET, 2004, p. 15).

1.1.3 Origem epistemológica do cinema

Segundo Arlindo Machado (2007, p. 66), a palavra “cinema” provém do grego *kínema* que significa “movimento”. Sendo assim, o cinema consiste na técnica de projeção de imagens que criam a ilusão de movimento. Isso se deve graças à chamada “persistência da visão”, ou “persistência retiniana” que

³ HD: o disco rígido ou HD (*Hard Disk*) é o dispositivo de armazenamento de dados em computadores.

consiste no fenômeno da permanência da imagem na retina do olho humano por uma fração de segundo após um objeto ser visto. Dessa maneira, quando várias imagens são projetadas sequencialmente, há uma impressão que todas elas estão associadas, como se não houvesse interrupção.

Na realização de um filme, uma câmera “fotografa” um objeto em movimento em intervalos de tempo bastante curtos: são 24 fotogramas em apenas um segundo e, posteriormente, esses fotogramas são projetados na mesma velocidade.

Ocorre que o nosso olho não é muito rápido e a retina guarda a imagem por um tempo maior que 1/24 de segundo. De forma que, quando captamos uma imagem, a imagem anterior ainda está no nosso olho, motivo pelo qual não percebemos a interrupção entre cada imagem, o que nos dá a impressão de movimento contínuo, parecido com o da realidade. É só aumentar ou diminuir a velocidade da filmagem ou projeção para que essa impressão se desmanche. (BERNADET, 2004, p.19).

Ou seja, na verdade, o que vemos são imagens estáticas sequenciadas, mas a sensação que temos é a de que tudo está em movimento contínuo, transmitindo uma sensação de vida real. “No cinema, fantasia ou não, a realidade se impõe com toda a força” (BERNADET, 2004, p. 13).

Esse poder influenciador é tão grande que alguns países utilizaram-se dessa artimanha em algumas guerras. O ditador alemão Adolf Hitler trabalhou maciçamente com publicidade para comandar a Alemanha. Os EUA produziram bastantes filmes em que os mocinhos eram eles próprios, construindo heróis em favor do bem [aliados] contra o mal [nazistas]. Outro fator de grande persuasão no cinema talvez seja o fato de ser, como muitos costumam dizer, um “olho mecânico” (BERNADET, 2004).

Agora, o “olho mecânico”, como alguns chamaram o cinema [...] não sofre a intervenção da mão do pintor ou da palavra do poeta. A mecânica elimina a intervenção e assegura a objetividade. Portanto, sem intervenção, sem deformações, o cinema coloca na tela pedaços de realidade, coloca na tela a própria realidade. É, pelo menos, a interpretação do cinema que se tenta impor. E, durante muito tempo, aceitou-se essa interpretação (BERNADET, 2004, p.16).

1.1.4 Influência do cinema

Quando se assiste a um filme, é notável a influência que o mesmo exerce sobre o público. Se uma personagem é protagonizada por um ator carismático que bebe uma famosa marca de refrigerante, é provável que boa parte do público também sinta desejo em querer beber daquela bebida. E se essa mesma personagem tiver um ponto de vista sobre determinado assunto, também há grandes chances dos espectadores compartilharem essa opinião. Isso se deve graças ao fascínio causado pela empatia proporcionada. Dependendo da forma como é apresentado, há boas chances de se criar uma empatia entre um determinado ponto de vista e o público. Dessa forma, muitas vezes, as pessoas tendem por “adotar” aquela ideia vigente. Ou seja, o cidadão passa a acreditar que tudo o que vira é real e isso acaba se impondo como uma verdade (BERNADET, 2004, p. 19).

Ao escutarmos uma música, ver uma pintura, uma escultura, entre outras artes, podemos identificar a presença de um autor. Já um filme não apresenta “identidade” imediata, mas sim, certa “neutralidade” inicial, justamente por causa de sua mecanicidade e aparelhagem. Uma pintura pode vir carregada de emoções, porém, com uma forte visão do pintor. Já o filme, ainda que tenha estilos e característicos do diretor, ator, etc, o que se presume é que tudo está sendo observado pelo olhar da câmera, um olhar “frio”, onipresente e, portanto, imparcial. E, embora uma pintura e uma fotografia nos passem perspectivas e profundidades, ainda assim falta-lhes o movimento, sendo este proporcionado apenas por um filme, reforçando ainda mais a impressão do real. “Apesar das várias formas de artes existentes, só o cinema realizou o sonho do movimento da reprodução da vida” (BERNADET, 2004, p. 14).

Atualmente, com telões gigantes em formatos *widescreen*⁴ e *surround sound*⁵, o impacto na exibição aumenta ainda mais todo o poder de comunicação de determinado ponto de vista.

⁴ *Widescreen*: trata-se de uma “tela larga”. São monitores ou telas com medidas proporcionais de 16:9 que fogem do padrão 4:3 utilizado há anos.

⁵ *Surround sound*: sistema de som desenvolvido na década de 70 para transmitir uma maior imersão dentro de uma sala de cinema. Foi desenvolvido com o propósito de competir com os televisores, que há tempos já atraíam mais a atenção do público de cinema.

1.1.5 História do cinema

O cinema é oriundo dos domínios técnicos fotográficos, surgido no início do século XIX e se desenvolveu através de uma sucessão de adventos tecnológicos e narrativos ao longo das décadas. No entanto, desde o século XVII que se tem notícia da busca do homem pelo cinema. O jesuíta Kirchner elaborou uma “lanterna mágica” que projetava imagens, porém, fixas. Somente no século XIX e XX é que houve significativos avanços na imagem em movimento. Entre 1820 e 1825, o geólogo britânico William Fitton inventou o thaumatrópio que consistia num disco de papelão, preso por dois pedaços de barbante, com imagens diferenciadas em cada lado. Ao torcer os barbantes, o papelão girava rapidamente, associando então as duas imagens diametralmente opostas. O exemplo utilizado foi o da gaiola em um lado e um passarinho no outro. Girando o papelão, as imagens se alternavam rapidamente, criando assim o efeito de que a ave estava presa na gaiola.

Em 1829, o físico belga Joseph-Antoine Ferdinand Plateau apresentou o Fenacistoscópio, cujo termo oriunda do grego e significa “espectador ilusório”. Plateau colocou vários desenhos numa placa circular lisa. Ao girar essa placa em frente a um espelho, ele obteve a sensação da imagem em movimento. Posteriormente, ele descobriu que o número mais adequado para se criar uma ótima ilusão era de 16 desenhos por chapa. Muitos anos depois, vários cineastas trabalharam com 16 fotogramas por segundo na realização de seus filmes. Em 1834, o matemático britânico Will George Horner criou uma máquina estroboscópia denominada de Zootropo, que em grego significa *zoe* [vida] e *trope* [girar]. Consistia num tambor circular com vários desenhos sequenciais na parte lateral interna. Ao girar o tambor, o espectador poderia conferir uma imagem em movimento por pequenas brechas na lateral do tambor. Essa invenção se tornou muito popular na época vitoriana.

Em 1872, o ex-governador da Califórnia e apreciador de corridas de cavalo, Leland Stanford, lançou a hipótese de que o cavalo, ao galopar velozmente, em um determinado momento retira todos os cascos do chão. Para comprovar sua teoria, contratou Eadweard J. Muybridge, notório fotógrafo inglês. Muybridge trabalhou no desenvolvimento de fórmulas químicas para a captação instantânea de imagens no processamento fotográfico, algo que

gerou futuramente a película de celulóide, utilizada até hoje. John D. Isaacs contribuiu nessa empreitada com a invenção de um disparador elétrico. Foi também nessa época que o francês Marey criou o “fuzil fotográfico”, capaz de tirar 12 fotos por segundo para estudar e analisar os voos dos pássaros. Curiosamente, Marey mantinha um certo desprezo pela invenção, pois não via menor interesse em ver na tela o que podíamos ver melhor a olho nu (BERNADET, 2004, p. 14).

Em 1877, Muybridge conseguiu captar, numa sequência de fotos, o cavalo *Occident* [de propriedade de Stanford] totalmente suspenso no ar em meio a um galope. Mas somente em 1878, com patrocínio de Stanford, é que Muybridge conseguiu aprimorar seu experimento e, no dia 11 de junho, utilizando uma série de 12 câmeras estereoscópicas, com toda a imprensa presente, conseguiu obter grande êxito no registro de todos os passos do galope de um cavalo e provar que todos os cascos em um determinado momento ficavam, simultaneamente, suspensos no ar. Essa experiência foi denominada de *The Horse in Motion* (BRITO, 1995, p. 90). Em seguida, Muybridge inventou o Zoopraxiscópio, uma máquina semelhante ao Zootropo. A diferença é que as imagens e movimentos eram realísticas.

Em 1877, o francês Emily Reynaud inventou o Praxinoscópio. Era um derivado do Zootropo, porém, com uma maior complexidade. Tratava-se de um aparelho que projetava imagens desenhadas em fitas transparentes. Era bem rudimentar no início e consistia em uma caixa de biscoitos e apenas um espelho. Um ano depois ele aprimorou o aparelho acoplando uma lanterna e inserido uma maior gama de lentes e espelhos, gerando uma melhor projeção. O próprio Emily Reynaud fez vários desenhos e conseguiu realizar espetáculos de até 15 minutos de duração. Seu primeiro trabalho foi intitulado de *Pantomimus Lumineuses*, que significa algo como “iludir com luzes”. Um grande chamariz é que Emily conseguiu a proeza de realizar uma projeção em cores, algo extraordinário à época. Emily ainda incrementava em suas exposições trilhas sonoras musicadas por Gaston Paulin especialmente condizentes com o enredo. Os cenários da sala de projeção eram bem elaborados e com isso Emily Reynaud realizou algo em torno de 13.000 apresentações em Paris durante 10 anos. Em 1882, Étienne-Jules Marey aprimorou o aparelho de Muybridge e se destacou com várias experiências no estudo do movimento de

animais. A diferença de Muybridge e Marley é que enquanto o primeiro trabalhava com fotogramas separados, o segundo registrava todos os movimentos num único fotograma, obtendo desenhos de movimento bem interessantes.

Em outubro de 1888, o francês Louis Aimée Augustin Le Prince poderia ter se tornado o “pai” do cinema ao usar uma câmera de lente única com uma película de papel. Ele conseguiu uma cena com cerca de 2 segundos, mas devido à fragilidade do papel, a projeção ficou debilitada. No entanto, Le Prince jamais apresentou publicamente o seu trabalho e desapareceu misteriosamente ao embarcar num trem em 16 de setembro de 1890. O norte-americano Will Dickson, chefe de engenharia da *Edison Laboratoires*, inventou uma tira de celulóide que seria bem aproveitado pelo também norte-americano Thomas Edison em 1891, quando inventou o cinetógrafo, praticamente a precursora da máquina de filmar. O filme realizado era assistido por óculos dentro de um caixote de madeira. Em seguida, Edison inventou o cinetoscópio, gerado por eletricidade que consistia num instrumento de projeção interna. Em 1893, o fotógrafo inglês Muybridge realizou apresentações comerciais no salão da *World's Columbian Exposition*. Começava, então, a surgir as primeiras experiências mais próximas dentro da concepção de cinema que temos hoje.

Em 1895, baseado na invenção de Thomas Edison, os irmãos franceses Auguste e Louis Lumière inventaram o cinematógrafo, um aparelho portátil que reunia três funções: filmagem, revelação e projeção. A invenção do cinematógrafo foi um marco na história do cinema. Os irmãos Lumière introduziram no aparelho um dispositivo de obturação em forma de cruz de malta e utilizaram uma película perfurada de 35 milímetros [a mesma utilizada até hoje] em um processo de registro de imagem para cada fotograma. Diferentemente de Thomas Edison, em 28 de setembro de 1895, os irmãos franceses fizeram uma demonstração pública na sala *Eden* em *La Ciotat*, sudoeste da França. Posteriormente, no dia 28 de dezembro do mesmo ano, realizaram no *Grand Café* em Paris o que seria considerado na história como a primeira exibição comercial cinematográfica. Foram exibidos dois pequenos filmes, *Empregados deixando a Fábrica Lumière* e *A Chegada do Trem à Estação Ciotat*. Os filmes eram curtos, com duração de cerca de 40 a 50 segundos cada. Eram meros registros da vida cotidiana, ainda sem qualquer

técnica narrativa, porém, causaram um enorme impacto na sociedade. A cena da locomotiva chegando na estação foi tão surpreendente, que muitos espectadores assustados pularam de suas cadeiras.



FIGURA 1: Imagem do filme *A Chegada do Trem à Estação Ciotat* dos irmãos Lumière.⁶

A vista de um trem chegando na estação, filmada de tal forma que a locomotiva vinha vindo de longe e enchia a tela, como se fosse se projetar sobre a plateia. O público levou um susto, de tão real que a locomotiva parecia (BERNARDET, 2004, p. 12).

Com esse feito, os irmãos Lumière ganharam o título de “pais” do cinema, embora seja algo muito contestado pelos norte-americanos que tentam atribuir a Thomas Edison. Existem também registros de projeções que foram realizadas anteriormente pelos irmãos Max e Emil Skladanowsky, da Alemanha. No entanto, a sessão dos Lumière é aceita como o marco inicial do cinema. “Como essa estranha máquina [cinematógrafo] de austeros cientistas virou uma máquina de contar histórias para enormes platéias, de geração em geração, durante já quase um século?” (BERNARDET, 2004, p. 12).

Em menos de 6 meses Thomas Edison projetou também seu primeiro filme, “Vitascope”. Em pouco tempo essa nova arte já estava disseminada pelo

⁶ Fonte: <<http://ilustradanocinema.folha.uol.com.br/images/tremv.jpg>>. Acessado dia 15/05/12.

mundo afora. Nos primeiros filmes não havia sons e, com isso, veio a denominação “Cinema Mudo”. Charles Chaplin foi o expoente máximo dessa época. Os atores utilizavam de muita expressão corporal nas representações praticamente teatrais, quando muito lançavam mão das legendas como recurso. Em 1926, com um sistema chamado Vitaphone é que surgiu o primeiro filme com som, *The Jazz Singer* da Warner Brothers, dirigido por Alan Crosland. Todavia, o filme não tinha uma sincronia de som e imagem. Somente dois anos depois, em 1928, é que a Warner conseguiu uma perfeita sincronização através do filme *The Lights of New York*, dirigido por Bryan Foy. Hoje é impensável imaginar o cinema sem o som dos diálogos e da música, mas, curiosamente, houve quem desaprovasse essa ideia. Como demonstra o filme Chaplin (1992) dirigido por Richard Attenborough e estrelado por Robert Downey Jr, o criador de “Carlitos” não gostou nem um pouco dessa novidade tecnológica e mostrou muita resistência perante aos produtores dos grandes estúdios. Para ele, o cinema deveria se expressar através das imagens e emocionar o público através de boas histórias e belas trilhas sonoras. Os diálogos dariam uma “identidade nacional” aos filmes e impediriam que pessoas de outras nacionalidades pudessem entender. Por fim, o som no cinema acabou prevalecendo.

Em 1935, outra grande novidade veio para revolucionar o mundo do cinema. Com a descoberta do processo *Technicolor*, os filmes deixaram de apresentar imagens em preto e branco e ganharam cores. O primeiro lançamento foi realizado pelo estúdio Fox, o filme *Vaidade e Beleza*, de Rouben Mamoulian. Com o passar do tempo, o cinema foi se aprimorando em seus aparatos tecnológicos de produção e exibição.

1.2 Narrativas Clássicas

1.2.1 Bases da linguagem cinematográfica

Além da evolução tecnológica, o cinema também se desenvolveu enquanto linguagem artística. Após a primeira exibição pública de cinema no dia 28 de dezembro de 1895 no *Grand Café* em Paris, os irmãos Lumière ainda fizeram mais uma série de outros filmes e exibições, todos no mesmo caráter de documentário, com exceção da comédia *The Sprinkler Sprinkled* em 1896,

lançando bases para novas formas narrativas. No mesmo ano, os Lumière contrataram, equiparam e instruíram vários fotógrafos a documentar diversas imagens com o cinematógrafo e os enviaram para vários países da Europa, surgindo assim o filme *Coroação do Czar Nicolau II*, feito em Moscou pelos irmãos franceses e considerado como o “pai da reportagem cinematográfica”. “Estes caçadores de imagens colocavam suas câmeras fixas num determinado lugar e ‘registravam’ o que estava na frente” (BERNADET, 2004, p. 32). No entanto, nem mesmo os próprios criadores do cinematógrafo acreditaram no alcance que tal invento iria proporcionar. Um ilusionista francês que estava na plateia no dia da grande inauguração do cinema no *Grand Café*, Georges Méliès, foi quem conseguiu enxergar o enorme potencial existente naquela nova maneira de contar histórias. Entusiasmado, ao conversar com os irmãos Lumière, estes disseram que:

O cinematógrafo não tinha o menor futuro como espetáculo, era um instrumento científico para reproduzir o movimento e só poderia servir para pesquisas. Mesmo que o público, no início, se divertisse com ele, seria uma novidade de vida breve, logo cansaria. (BERNADET, 2004, p. 11).

Como podemos constatar, os irmãos Lumière não acertaram em suas previsões, muito pelo contrário, o cinema se transformou na mais fantástica indústria da ilusão, ou, segundo Jean Claude-Bernadet (2004, op. cit., p. 11), uma *impressão da realidade*. A sensação que se tem ao assistir um filme é tão real que o público passa a acreditar que o que está sendo projetado é verdadeiro, se emocionando durante a sessão. Nos dois primeiros anos que se sucederam após a célebre inauguração do cinema, Méliès nada acrescentou à maneira de fazer filmes. Foi à partir de 1897 que o francês passou a explorar o mundo das narrativas e, sobretudo, “fantásticas”.

George Méliès era diretor de um espaço destinado para espetáculos de ilusionismo, o “Teatro Robert Houdin” que pertenceu ao Jean-Eugène Robert-Houdin, “pai do ilusionismo moderno”. Dessa maneira, o francês se utilizou de técnicas de mágicas, cênicas, cenográficas, pintura sobre a película [para conseguir efeitos de “filmes coloridos”], perspectiva forçada, múltiplas exposições, filmagens em alta e baixa velocidade, entre outras coisas. Valendo-se de tais técnicas, George Méliès se tornou o “pai dos efeitos

especiais”. Ele atingiu seu ápice com o filme *Viagem à Lua* (1902), tornando-o uma celebridade mundial. Do final do século XIX ao início do século XX, os filmes produzidos, tanto os de ficção quanto os documentários, apresentavam algumas características peculiares: eram curtos, sem cores, mudos, com câmeras fixas e geralmente com cenas entrecortadas por letreiros. Os filmes de ficção se assemelhavam a uma “peça teatral filmada”.

Quando teve início a ficção, a câmera ficava fixa e registrava a cena. Acabada a cena, seguia-se outra. O filme era uma secessão de “quadros”, entrecortados por letreiros que apresentavam diálogos e davam outras informações que a tosca linguagem cinematográfica não conseguia fornecer. A relação entre a tela e o espectador era a mesma que no teatro. A câmera filmava uma cena como se ela estivesse ocupando uma poltrona na plateia de um teatro. (BERNADET, 2004, p. 32).

Somente em 1915 que tudo mudou quando o produtor e diretor norte-americano, David Wark Griffith, exibiu o filme *The Birth of a Nation* [O Nascimento de Uma Nação], e com isso lançou as bases da linguagem cinematográfica utilizada até hoje.

O cinema consolidou sua técnica e sua linguagem no início do século XX com a narrativa contínua, ao buscar representar a realidade de maneira fiel na tela. A narrativa clássica trazia para o cinema as possibilidades de apresentar as histórias de maneira clara e fluente ao espectador. (GOSCIOLA, 2003, p.108).

Griffith organizou nomenclaturas e concebeu novas formas narrativas desenvolvidas através das mais variadas técnicas, entre elas, os movimentos de câmera - panorâmica, montagem - paralela, fusão, *fade in*, *fade out* - , enquadramento - primeiro plano, *close up*, plano detalhe, plano geral plano americano – que consistia da cabeça até a altura do joelho, considerado um escândalo para a época.

A variação dimensional dos planos [do plano geral ao primeiro], a mudança na angulação [de plongée à panorâmica] e o emprego funcional da movimentação da câmera podem ser arrolados como instâncias da conquista cinematográfica de uma especificidade semiótica, porém, nada mais específico nessa conquista que os empreendimentos de Griffith com a montagem. (BRITO, 2005, p. 182).

Griffith utiliza um recurso narrativo e estilístico no filme *O Resgate do Último Minuto*, numa sequência de perseguição, ele utiliza planos cada vez mais curtos, para criar um sentido de ritmo cada vez mais acelerado e de aproximação entre as personagens (BRITO, 1995, p. 182). Com Griffith, o direcionamento da câmera ganhou uma importância que antes era destinada apenas aos atores em cena. O cinema deixava de ser então menos teatral para adquirir uma linguagem própria (GOSCIOLA, 2003, p. 108 – 109). Uma linguagem que se desenvolveu em função de um projeto – contar histórias. “O cinema tornava-se como que o herdeiro do folhetim do século XIX, que abastecia amplas camadas de leitores, e estava se preparando para se tornar o grande contador de histórias” (BERNADET, 2002, p. 32). Com os filmes *Nascimento de Uma Nação* (1915) e *Intolerância* (1916) de David Griffith, o cinema deixa de ser “primitivo” e passa a ter uma “maturidade linguística”, influenciando, ainda que intuitivamente, vários outros cineastas e pesquisadores. Esses dois filmes representam o “ponto de partida” no desenvolvimento de uma linguagem mais estruturada e sistematizada.

O russo Lev Kuleshov, ao assistir vários filmes norte-americanos de sucesso, observou a reação da plateia durante determinadas sequências de planos e com isso mapeou o que podemos chamar de decupagem clássica (GOSCIOLA, 2003, p. 110). Kuleshov percebeu que o posicionamento da câmera e, conseqüentemente, os respectivos enquadramentos, influenciavam nas expectativas e direcionamento da narrativa, desde que se apresentasse de maneira rápida, nítida e inteligente (XAVIER, 1984, p. 126-127). Em 1919, ele fez uma experiência denominada pelos estudiosos de “Efeito Kuleshov”. Tratava-se de um pequeno filme com apenas quatro planos: rosto de um homem, criança brincando, prato de comida e um caixão. De acordo com a ordem em que ele disponibilizou os planos, o público teve diferentes reações. Ao ver a figura do rosto do homem e logo em seguida a imagem de uma criança brincando, as pessoas interpretaram uma grande ternura. Na sequência, o rosto do homem surge novamente na tela seguido de um prato de comida. O público interpretou como desejo e fome. Por fim, o homem surge uma última vez seguido de uma cena de caixão, gerando um clima de tristeza. A plateia ovacionou o trabalho cênico do célebre ator Mosjugin, pois sua atuação fora estupenda. O que ninguém reparou, é que a imagem de seu rosto

era a mesma em todas as sequências. O que de fato proporcionou o “clima” e a temática proposta foi a montagem das cenas.

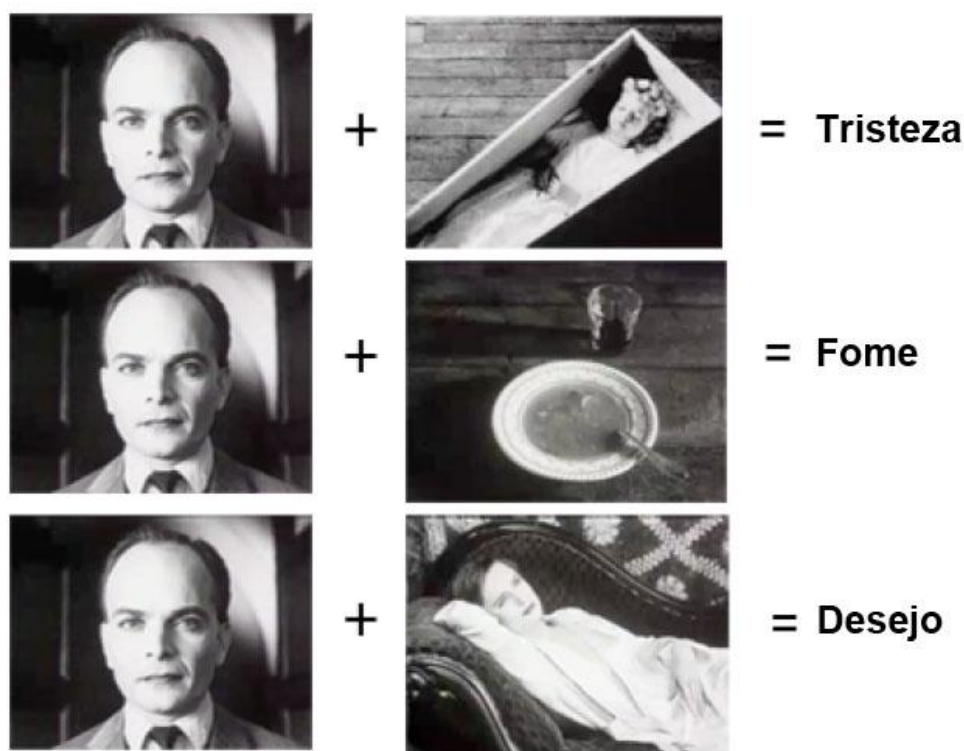


FIGURA 2: Imagem representativa do sistema de montagem do *Efeito Kuleshov*.⁷

Os sentimentos lidos na cara do ator foram interpretações dos espectadores, as quais nascem de seus valores [a fome diante da comida, a ternura diante da criança], valores provocados naquele momento pela aproximação das imagens. (BERNADET, 2004, p. 49).

Uma extensão do efeito Kuleshov foi o conceito desenvolvido e denominado de “geografia criativa”, em que para se ter uma idéia do todo [uma casa, por exemplo], basta que esse todo seja apresentado em partes [uma cozinha, um quarto, uma sala]. O espectador “montaria” toda a compreensão da casa em sua cabeça, tendo a ilusão de uma unidade conjunta e íntegra (BRITO, 1995, p. 183). Em 1910 Kuleshov faz uma interessante experiência que corrobora com essa afirmação. Ele filmou fragmentos do corpo de várias mulheres e transmitiu de uma forma que fez o público pensar que seria uma

⁷ Fonte: < <http://lumiarmultimedia.com.br/blog/wp-content/uploads/2012/04/kuleshov.jpg>>.

Acessado dia 15/05/12

única mulher. Para o teórico russo [e posteriormente para Eisenstein] estava confirmada a sua tese do poder da montagem no cinema (BRITO, 2005, p. 183). O tema proposto em um filme é resultado da justaposição de imagens e a significação que o público dá a elas.

Chega-se à conclusão de que os elementos constitutivos da linguagem cinematográfica não têm em si significação predeterminada: a significação depende essencialmente da relação que se estabelece com outros elementos. Este é um princípio fundamental para a manipulação e compreensão dessa linguagem. Por isso o cinema é basicamente uma expressão de montagem. (BERNADET, 2004, p. 40).

Quem elaborou essa teoria foi o cineasta russo Sergei Eisenstein, que veio para complementar o trabalho prático de Kuleshov. Para ambos, cinema se define essencialmente por montagem. Eisenstein afirmava que da união de duas imagens nasce uma terceira significação. “Ele vê aí a estrutura do pensamento dialético em três fases: a tese, a antítese e a síntese (BERNADET, 2004, p. 49). Para Eisenstein, o trabalho de montagem das cenas consiste não na representação do real, mas sim na sua criação. O cinema não é mera reprodução do real, mas sim, produção de novas realidades. Para o russo, o cinema não precisaria se limitar apenas a contar histórias, mas sim, oferecer também a fantástica possibilidade de produzir ideias e estimular o desenvolvimento de um raciocínio. Até mesmo no som o cineasta russo propunha novas formas de serem apresentadas. Para ele, de nada adiantava, por exemplo, escutar os passos de um ator caminhando. Isso seria “mais do mesmo”, algo muito elementar. Para que o som pudesse acrescentar algo, era preciso causar um contraste. Em 1927, com o filme *Outubro* [sobre a Revolução russa de 1917], Eisenstein mostra a destruição da estátua do Czar pelos rebeldes. O que o cineasta pretendia era apresentar, de forma metafórica, a derrubada do poder. Eisenstein, ao desconstruir a narrativa contínua, provocou um senso crítico da realidade no espectador. Eisenstein proporcionava a inserção de eventos, planos e sonoridade que causavam uma ruptura na cronologia do enredo (GOSCIOLA, 2003, p. 109-110). Era um recurso utilizado para causar reações no público de maneira bastante expressiva. Um cinema liberto das amarras de um enredo a ponto de abordar qualquer tema, até mesmo a adaptação do livro *O Capital* de Karl Marx.

Outro cineasta que causou impacto utilizando-se de efeitos de transição e sobreposição de imagens foi Dziga Vertov. No filme *Tcheloviek s Kinoapparaton* [Um homem com uma câmera], ele utilizou pela primeira vez as fusões [*dissolves*], o fracionamento de cenas [*fractionation scenes*], congelamento de imagens [*freeze frames*], câmera lenta [*slow motion*] e câmera rápida [*fast motion*] (GOSCIOLA, 2003, p.110). O trabalho de Vertov era basicamente montagem. Ele enviava cinegrafistas para várias partes da URSS [assim como faziam os irmãos Lumière na Europa] e, posteriormente, com todo o material recebido, montava o filme. Podemos citar *A Sexta Parte do Mundo*, realizado em 1926, como um bom exemplo disto. Dziga Vertov exerceu um papel muito importante na montagem, pois somado às técnicas, mencionadas anteriormente, sua contribuição diferencia da de Eisenstein.

Vertov desconsiderava a ficção. Para ele, tudo o que deveria ser filmado é o que ocorria na frente da câmera. Elaborar uma cena seria “maquiar” a realidade e isso seria uma mentira. “Para Vertov a filmagem deve ser a reprodução do real, a captação do real sem intervenção, sonhava até com a câmera oculta que permitiria filmar a realidade sem alteração” (BERNADET, 2004, p. 52). Sendo assim, seu trabalho foi voltado exclusivamente para o documentário. Embora Vertov desconsiderasse o filme de ficção, este foi o que predominou até os dias atuais. De qualquer forma, todas essas personalidades citadas foram de suma importância na contribuição para o desenvolvimento das narrativas clássicas. Foram elas que lançaram e moldaram o modo de fazer cinema no mundo.

1.2.2 Estruturas narrativas

Os “motores” que impulsionaram o cinema a adquirir uma linguagem própria foram vários, dentre eles, a criação de estruturas narrativas. Conforme vimos anteriormente, David Griffith sistematizou, elaborou toda uma nomenclatura na linguagem cinematográfica e, não obstante, apresentou novas e criativas formas de se contar uma história, desvinculando-se do “teatro filmado”. Outro fator é a relação que o cinema tem com o espaço-tempo. Inicialmente, o cinema era narrado de forma linear, isto é, de forma temporal contínua e praticamente num único local [teatro filmado]. À partir do momento

que a narrativa cinematográfica passa a ser trabalhada com um hiato entre as cenas, as possibilidades e perspectivas aumentam consideravelmente. A elipse temporal é uma característica que também é possível trabalhar, não somente no cinema, como também nas HQs [Histórias em Quadrinhos], porém, há diferenças entre essas duas formas. Enquanto que no cinema se cria a ilusão do movimento, nos quadrinhos existe a “Percepção Visual Global”, termo cunhado pelo professor e doutor Edgar Franco. Isso significa que no cinema não há passado ou futuro. O espectador assiste somente o presente. Já nos quadrinhos, é possível o leitor fazer uma “varredura” com os olhos em toda a página durante a leitura. Sendo assim, passado, presente e futuro funcionam de forma amálgama.

Talvez uma das características mais singulares e interessantes das HQs seja a sua *gestalt*, a percepção visual da forma das HQs, pois isso as diferencia profundamente de outras narrativas visuais como o cinema e o desenho animado. Os quadrinhos são a única forma narrativa onde temos uma consciência visual simultânea de passado, presente e futuro, pois enquanto nossa fôvea está concentrada no quadrinho que estamos lendo [momento presente da narrativa], a visão periférica está varrendo os quadrinhos anteriores [o passado da narrativa] e os posteriores [o futuro da narrativa] da página ou tira. Isso não acontece no cinema nem na animação, onde o que ocorre é uma sucessão de imagens em movimento, nela podemos visualizar apenas o instante narrativo presente. (FRANCO, 2004, p.31).

O processo narrativo se torna mais complexo com a leitura “Prospectiva e Retroativa” de um filme - A Prospeção na leitura de um filme é quando o telespectador levanta hipóteses sobre o que está acontecendo. O que confirma, ou não, tais suposições é a retrospeção. “O processo de fornecer ou sonegar informação se complica quando o filme inverte a ordem da linha narrativa” (BRITO, 1995, p.186-187). A essas alterações na temporalidade da trama podemos citar duas delas: *Flashback* - Uma breve recordação ou *Flashforward* – uma anunciação do futuro (BRITO, 1995, p.187).

A utilização do *Flashforward* nem sempre traz a obviedade. Na verdade, ele geralmente funciona bem melhor quando não traz de maneira tão explícita o enunciado da história. Utilizar-se de todos esses fenômenos semióticos, prospecção/retroação, *flashback/flashforward* entre outros é o que traz ao autor o domínio na capacidade de uma narrativa inventiva. O emprego funcional de

tais recursos de maneira criativa é o que dá ao filme o poder enquanto criação artística (BRITO, 1995, p.187).

Ao espectador de um filme não é necessário todo esse conhecimento imagético. Tampouco precisa conhecer das linguagens técnicas cinematográficas. A compreensão semiótica é absorvida de maneira inconsciente, valendo-se muito mais da intuição do que da racionalidade. A prática da vivência cultural e social é o que permitirá a identificação e reconhecimento da linguagem que está sendo transmitida e assimilada. “Uma perseguição: vêm-se alternadamente o perseguidor e o perseguido, sabemos que, enquanto vemos o perseguido, o perseguidor que não vemos continua a correr, e vice-versa” (BERNADET, 2004, p.33). Naturalmente, esse recurso de alternância das cenas atualmente é o padrão, utilizado por todos os cineastas sem causar qualquer estranhamento à plateia. Aliás, seria estranho se não fosse utilizado, devido a sua predominância, mas nos primórdios do cinema causou um desconforto no público. Meliès foi um dos primeiros a “brincar” com essa relação espaço-tempo. Em um de seus filmes, ele apresenta uma cena de um carro se desgovernando numa estrada e entrando na parede de uma casa. Em seguida, vemos um interior com uma família reunida na sala de jantar. Subitamente, um carro desgovernado adentra a casa pela parede da sala. Meliès praticamente recuou a história no tempo para demonstrar o que ocorria dentro da casa antes do acidente. A alternância de cenas poderia ser retrabalhada, como exercício, da seguinte forma: seria mostrado um carro em movimento na estrada. Corte para a casa, apresentada na forma exterior. Em seguida, no interior da casa, uma família está às voltas da mesa na sala de jantar. A cena voltaria para o carro se desgovernando e indo em direção a uma casa, com outro corte culminando no interior da casa, com o veículo adentrando pela parede da sala de jantar.

Atualmente, tais formas narrativas já foram absorvidas pelo público, que estão familiarizados com esses formatos mais complexos, mas não é difícil imaginar que nas primeiras experiências poderia causar uma confusão na mente das pessoas (BERNADET, 2004, p.34). Para um público acostumado com o “teatro filmado”, em que os personagens e a locação eram as mesmas praticamente o tempo todo, ao cortar uma cena de um interior de uma casa para uma rua no exterior, era provável que causasse indagações na plateia:

onde foram parar as personagens? E a sala de jantar, a casa? O que é isso que está sendo mostrado agora, um carro? Aparentemente, num primeiro momento, isso não tinha qualquer lógica. As pessoas tinham dificuldade em fazer conexões entre as cenas. No entanto, à época, a desconstrução narrativa com relação espaço-temporal foi um grande salto cinematográfico. Essa linguagem foi se desenvolvendo aos poucos à medida que os cineastas iam amadurecendo suas narrativas fílmicas, bem como o público ia se educando e acostumando a fazer associações entre as imagens.

1.2.3. Movimento de câmera

Outro fator para a evolução da linguagem foi o deslocamento espacial da câmera, tais como a panorâmica, o *travelling* e câmera livre. O primeiro é quando a câmera, fixada em uma plataforma, se movimenta de forma horizontal ou vertical sobre seu próprio eixo. Um exemplo seria o filme *Dança com Lobos* (1990) com Kevin Costner, em que o personagem, tenente John Dunbar, avista uma manada de búfalos no horizonte. Com uma trilha sonora, composta por John Barry, a câmera “varre” a paisagem da esquerda para a direita lentamente, com ângulo bem aberto, para que seja possível apreciar e contemplar o enorme desafio que o mocinho está prestes a enfrentar.

No movimento *travelling* a câmera se desloca em direções laterais e verticais, além de ir para frente ou para trás. Para ser realizado é montado, geralmente, trilhos no chão para que a câmera possa deslizar suavemente sem interferências causadas por um piso com muito atrito. Com a invenção do *zoom*, um recurso de aproximação e distanciamento do objeto filmado utilizando-se somente a lente, esse movimento foi facilitado, embora muitos diretores não abram mão do *travelling*, uma vez que o resultado não fica igual. Além disso, o *zoom* só simula um movimento frontal de afastamento e distanciamento, e jamais lateral. Geralmente, em filmes de suspense, se utiliza muito desses recursos. A mocinha está de costas, sentada no sofá da sala e uma câmera se aproxima lentamente, nos dando a impressão que está prestes a ser atacada por algum assassino psicopata.

Por fim, a câmera livre, é uma junção conceitual dos dois movimentos anteriores. É quando a câmera gira sobre seu próprio eixo e, simultaneamente,

se desloca no espaço. Geralmente se utiliza gruas para esses movimentos, como no exemplo da cena de abertura de *Forrest Gump* (1994) com direção de Robert Zemeckis e Tom Hanks estrelando. A câmera acompanha o voo de uma pena de pássaro no céu, árvores, telhado das casas, ruas, parques até chegar aos pés do protagonista. Outra forma de realização é inserir a câmera no próprio ombro do cinegrafista. Antigamente isso não era possível devido ao peso das câmeras. Com aparelhos cada vez mais leves e portáteis, foi possível a disseminação desse recurso de linguagem. Um bom exemplo é o filme *O Resgate do Soldado Ryan* (1998) de Steven Spielberg com Tom Hanks e Matt Damon. Não era a primeira vez que esse recurso era utilizado, mas ao colocar a câmera no ombro do cinegrafista correndo juntamente com os soldados em meio a uma cena de batalha altamente explosiva, Spielberg se valeu de um importante recurso. Com cenas bastante tremidas e “chicoteadas”, ao que, a princípio poderia causar um desconforto no público, o que gerou foi um grande impacto na plateia. Era como estar dentro daquela guerra. A genialidade de Spielberg foi simular a câmera, não como uma extensão da visão humana, mas sim o “próprio” olho humano.

A grandiosidade de alguns filmes não se dá apenas por causa das belas e fantásticas histórias, mas sim, o quão interessante aquele ponto de vista se torna dependendo da forma como é apresentado, seja através de um recurso técnico ou narrativo. Há dezenas, para não dizer centenas, de filmes que tratam da perseguição de nazistas sobre os judeus. Porém, em *A Vida é Bela* (1997), do diretor italiano Roberto Benigni, pela primeira vez, o holocausto foi visto de uma forma cômica através dos olhos de uma criança. Já em *A Lista de Schindler* (1993), que também aborda a mesma temática, o diretor Spielberg se valeu por um recurso técnico nada inovador, porém inusitado: exibir o filme em preto e branco, ou “PB”, como é popularmente conhecido. Ora, mas se já inventaram o cinema a cores, então porque retroceder? Spielberg passou por um bom tempo atormentado por essa dúvida. Talvez fosse mais interessante caprichar na produção visual e trazer toda aquela época “cinzenta” com muitas cores vivas. Os produtores dos estúdios pressionavam Spielberg a fazer o filme à cores, porém, algo dizia ao diretor para rodar em “PB”. E assim foi feito. A decisão não poderia ser mais acertada: a interessante e real história de Schindler daquela época “cinzenta” casou perfeitamente com o visual preto e

branco. Talvez o filme não tivesse transmitido tanto impacto caso fosse colorido. Em “PB”, o filme ganhou uma áurea nostálgica, como se fosse antigo, obtendo assim um charme especial. O “velho” preto e branco se tornou “novo” aos olhos do público.

Outra característica salutar no cinema consiste na sua mobilidade espacial enquanto “palco”. No teatro e na dança, o local de apresentação permanece fixo. Na HQ, o papel, ainda que dobrável, também permanece fixo. No cinema também não é diferente, a tela permanece fixa, porém, a coordenada espacial das imagens visualizadas é alternada constantemente com grande dinamismo e rapidez.

As coordenadas do espaço que vemos na imagem mudam constantemente, não só de uma imagem para outra, como dentro de uma mesma imagem, graças aos deslocamentos da câmera. A câmera não só se desloca pelo espaço, como também o recorta. Ela filma fragmentos de espaço, que podem ser amplos [uma paisagem] ou restritos [uma mão]. (BERNADET, 2004, p.35).

Esse dinamismo consiste numa somatória de recursos. Além dos deslocamentos de câmera, os cortes de uma cena para outra delineiam o ritmo do enredo, somado estes aos enquadramentos escolhidos e trilha sonora executada. Isso nos faz enxergar que não haveria outra forma de uma evolução na linguagem cinematográfica se não houvesse uma “sistematização” nos processos criativos e tecnológicos, vide Griffith ao organizar nomenclaturas para viabilizar produções qualitativas. Não que em outras áreas de manifestação artística também não exista. Tanto na literatura, música, quadrinhos, teatro, dança, etc, há termos e definições técnicas em seus respectivos campos de trabalho. Porém, um pintor ao pintar um quadro, não precisa conversar com ninguém. O mesmo para um quadrinista - válido tanto para os autorais que trabalham isoladamente, tanto para aqueles que trabalham em escala industrial. Já o cinema, na maioria das vezes, é um trabalho coletivo. Em um set de filmagem, existe um “batalhão” de pessoas trabalhando. O elenco se comunica com o diretor, que por sua vez se comunica com o assistente de direção, que por sua vez se comunica com o produtor executivo, que se comunica com seu assistente, que se comunica com o maquinista, com o eletricista e assim por diante, não necessariamente nessa

ordem. Isso tudo sem mencionarmos o maquiador, platô, *still*, cinegrafista, continuísta, figurinista, iluminista, microfonista, e, talvez alguns duzentos figurantes sendo conduzidos. Se não houver regras hierárquicas e planilhas de ordem de serviços, o trânsito de informações e pessoas num mesmo local torna as coisas muito confusas. Estabelecer normas e condutas num ambiente repleto de profissionais das mais diversas áreas é fundamental. Elaborar um linguajar específico para um bom rendimento de trabalho é algo imprescindível. Para isso, ao longo do tempo, foram sendo criados termos técnicos para facilitar a comunicação.

Se, por exemplo, um diretor precisar fazer uma determinada cena, ele não precisa perder tempo explicando qual o tipo de enquadramento ele deseja, mas sim, apenas dizer o nome da tarefa. Passada a ordem, todos os membros das equipes entenderão o que o diretor precisa. Esse processo se dá da seguinte maneira: o diretor pretende filmar sua bela atriz diante de uma linda paisagem. Então ele diz ao assistente de direção que gostaria dela - a atriz, dentro de uma “PG” [Plano Geral] daquela paisagem. Imediatamente todos saberão o que é preciso fazer para rodar aquela cena.

O fotógrafo irá medir a intensidade da luz para saber qual lente irá precisar, o cinegrafista medirá o ângulo e o correto posicionamento da câmera para captar ao máximo o cenário, o iluminista conversará com o eletricitista para saber onde colocar os *spots* de luz e rebatedores, o figurinista precisa saber com o fotógrafo e cinegrafista a tonalidade, lente ou filtro que irão usar na câmera para saber qual cor a personagem precisará usar para se destacar. Se a cena for num pôr do sol e a atriz estiver usando um vestido de cor laranja ou vermelho, é provável que ela “suma” em meio à paisagem.

Enfim, é um processo que desencadeia uma série de atividades para culminar em uma exuberante cena. Curiosamente, todo esse trabalho poderá levar horas para ser filmado e se apresentar com apenas alguns poucos segundos na tela.

1.2.4. Enquadramentos

A mais utilizada nomenclatura num *set* de filmagem consiste na definição dos termos técnicos dos enquadramentos. Começaremos por “PG”

[Plano Geral]. É quando o diretor pretende realizar uma cena bem aberta, conforme citamos no exemplo acima. A proposta é enquadrar em cena toda a paisagem possível. Já o “PC” [Plano Conjunto], o “quadro” se fecha um pouco mais. É possível identificar um pouco mais os elementos em cena, tal como uma árvore, um poste, um homem em pé perto de um banco de uma praça com uma igreja ao fundo, etc. O “PI” [Plano Inteiro] consiste em enquadrar o homem que está ao lado do banco da praça. A diferença do Plano Conjunto para o Plano Inteiro, é que agora esse personagem está em evidência. Esses dois enquadramentos citados foram muito utilizados nos primórdios do cinema, denominado de “teatro filmado”.

Aproximando um pouco mais do personagem o vemos do joelho para cima. Esse é o “PA” [Plano Americano]. Quando Griffith realizou esse enquadramento, muitos estranharam. Onde se encontra o restante das pernas dos atores? Muitos alegaram que o diretor era muito ruim, ou que o cinegrafista não sabia trabalhar direito, eram amadores, etc. Isso demonstra o quanto o público é afoito por novidades tecnológicas, porém, nem tanto por inovações linguísticas ou narrativas. Apesar do nome, Plano “Americano”, alguns estudiosos alegam que esse enquadramento foi realizado pela primeira vez na Itália. Então deveria se chamar Plano Italiano, como de fato, foi em algumas regiões. Porém, como a indústria cinematográfica norte-americana conquistou o mundo com suas produções, o termo “PA” se popularizou e com isso se estabeleceu.

Em seguida temos o “PM” [Plano Médio]. O homem do exemplo acima está agora “dividido” pela metade, isto é, aparecendo em tela da cintura para cima, que, igualmente ao Plano Americano, casou um grande choque no público. Aproximamos um pouco mais e temos o “PP” [Primeiro Plano]. O homem agora preenche quase toda a tela, do busto para cima. Um pouco mais próximo, e temos o “PPP” [Primeiríssimo Plano] ou *Close* [“Próximo” ou “perto” em inglês]. É comum em eventos e festinhas caseiras quando alguém vai fazer uma foto ou filmagem, sempre aparece um cidadão que diz: “dá um *close* na pessoa aqui”. Isso significa que ela está querendo ganhar destaque, justamente porque o *close* preenche todo o rosto da pessoa na tela. Por fim, ao focar apenas o olho da nossa personagem, temos o “PD” [Plano Detalhe]. Quando o diretor quer dar uma importância à cena para apenas um detalhe em

cena, por exemplo, a boca, ou orelha, ou nariz, etc. Isso também vale para objetos, tais como o brinco na orelha do homem, o anel de diamantes no dedo da atriz, a fivela do cinto do *cowboy*, etc.

Todos esses termos técnicos mencionados, embora não seja uma convenção mundial, pois varia um pouco de país para país, é uma nomenclatura bastante utilizada numa produção cinematográfica. Portanto, é comum em *set* de filmagem, pelo menos entre chefes de equipes, expressões como “PP”, “PG”, “PM”, etc. A escolha de um enquadramento pelos diretores é influenciada por uma série de aspectos, que veremos a seguir.

1.2.5 Dimensão da tela

O primeiro deles se dá devido à envergadura da tela. Geralmente os diretores optam por “PGs” [Planos Gerais] no cinema. Uma imagem das cataratas da Foz do Iguaçu numa imensa projeção é de tirar o fôlego dos espectadores. Já na TV, não ocorre o mesmo efeito, devido às medidas reduzidas da tela.

1.2.6 Imersão e dispersão

No cinema, há pouca interrupção. A sala é escura, o público, em geral, desliga os celulares e praticamente não sai para ir ao banheiro. As pessoas entram numa grande imersão. Ao assistir televisão em casa, alguém grita da cozinha, o cachorro late, a campainha toca, assim como o celular, telefone, etc. Além disso, ainda há o fato da TV oferecer mais opções de canais. O telespectador, sem sair do sofá e com apenas um clique, muda de programação a hora que ele bem entender.

É por isso que nas TVs se utiliza muito o “PP” [Primeiro Plano] e o *Close*, para que as pessoas não mudem de canal facilmente ou se distraiam por qualquer coisa. O diretor, ao utilizar um *close* do ator ou da atriz numa cena dramática, chama muito mais a atenção do que se fosse de corpo inteiro, por exemplo. Curiosamente, no início de século era muito estranho ver apenas o rosto da pessoa na tela. Inclusive, segundo Jean Claude-Bernadet (2004, p. 36), alguns historiadores contam que um produtor norte-americano se queixou

com um diretor quando este fez uma filmagem apenas focando o rosto da personagem. Isso era inadmissível, o público iria se chocar, e, comercialmente falando, não era lucrativo, pois os atores haviam recebido cachês para se mostrarem de corpo inteiro e não somente por suas cabeças. Atualmente, enquadrar somente o rosto dos atores é amplamente utilizado no cinema, mas, sobretudo, nas novelas produzidas para a televisão.

1.2.7 Significação dos planos

A escolha de um plano e o seu respectivo ângulo influencia bastante no modo de contar uma história. “Filmar então pode ser visto como um ato de recortar o espaço, de determinado ângulo, em imagens com finalidade expressiva. Por isso, diz-se que filmar é uma atividade de análise”. (BERNADET, 2004, p.36).

Se, por exemplo, o diretor precisa mostrar uma cena de opressão, é provável que ele opte por fazer essa cena utilizando um *Plongée* [câmera situada no alto, filmando de cima para baixo]. Isso dará uma sensação de que a personagem está sendo oprimida. A escolha do cenário também repercute na transmissão de informação. Continuando com esse exemplo, se caso essa mesma personagem estiver sendo atacada ou caçada, talvez o diretor a insira no canto de uma parede, para transmitir a idéia de que ela está acuada, como um ratinho de laboratório. E, se, caso ela estiver solitária, será mais provável que ela esteja em *Plongée* e Plano Conjunto no meio de um deserto, sem nada ao redor, para com isso nos dar a sensação de uma personagem perdida e desamparada. Todavia, se essa personagem provoca uma reviravolta e sai vitoriosa da situação, é provável que o diretor opte por enquadrá-la em *Contra-Plongée* [o inverso do *Plongée*]. Com a personagem vista de baixo para cima, teremos uma sensação que estamos olhando para cima e, com isso, que ela está gigante, em posição de superioridade.

Dois tipos de enquadramentos bastante utilizados entre os diretores para filme de terror são: 1 – *close* do rosto ou Plano Detalhe dos olhos assustados da vítima ou 2 – Visão Subjetiva – a câmera se coloca no ângulo de visão da personagem, como se fosse o próprio. Assim, a vítima está sentada no sofá, assistindo TV, quando o assassino a espreita por trás. Temos então a visão do

assassino se aproximando, geralmente num *travelling* ou câmera na mão, provocando ansiedade no público. Mas nem sempre se usa em favor do assassino. A vítima escuta um barulho, desliga a TV e vai até o corredor para ver quem está ali. Ela se aproxima lentamente e inclina a cabeça para ganhar o corredor. Temos então a visão da personagem, nos causando expectativa. A movimentação de câmera é outro fator preponderante na significação dos planos. Se assistimos uma cena em que a câmera se movimenta muito, isso nos passa uma sensação de nervosismo – por exemplo, uma cena em que as personagens estejam discutindo ou brigando. Quando a cena é muito tremida, geralmente se tem a idéia de um terremoto ou um evento muito conturbado, tal como as cenas de guerra do filme *Resgate do Soldado Ryan*. “A linguagem cinematográfica é uma sucessão de seleções, de escolhas” (BERNADET, 2004, p.37).

Quando um diretor escolhe em qual posição dois atores se posicionarão, ele estará trabalhando com a importância de cada um naquele determinado momento. Se o mocinho tiver mais relevância na cena do que a mocinha, então ele deve ocupar uma posição mais próxima a da câmera, denominada primeiro plano e a mocinha ocupará o segundo plano. Mas, se for a mocinha quem tiver uma fala ou ação mais importante, então essa posição é invertida. A busca por novos planos e formas de filmagem são uma constante entre os diretores de cinema. Quando se pensava que não havia mais nada a ser feito em relação a planos e enquadramentos, o filme *Matrix* (1999), dirigido pelos irmãos Andy and Larry Wachowki, causou um forte impacto ao realizarem uma “tomada”, já utilizada nos *games*, com muita nitidez e perfeição no cinema. Logo no início do filme, um batalhão policial invade um prédio e pede para uma mulher, Trinity [Carrie-Anne Moss] para levar as mãos à cabeça e se render. Subitamente, ela dá um salto e fica suspensa no ar em *slow motion* [câmera lenta]. Simultaneamente a câmera gira em torno dela em alta velocidade. Esse efeito foi denominado de *Bullet Shot* [Disparo de Bala] que consiste em disponibilizar, lado a lado, várias câmeras ao redor da personagem. Assim, cada câmera dispara rapidamente em sequência, gerando um efeito tridimensional bastante interessante. Porém, o resultado só é visto após a montagem. Essa técnica virou uma “febre” e se disseminou entre vários filmes de ação, videocliques e até

mesmo comédias. Hoje é considerado praticamente um clichê e já não impressiona tanto assim, mas na época foi uma revolução e tanto.

Atualmente, com o advento da “CG” [computação gráfica], é possível fazer “tomadas impossíveis”, tais como a do filme *Quarto do Pânico* (2002), dirigido por David Fincher e estrelado por Jodie Foster. Há uma cena em que a câmera passeia no interior de uma casa livremente. Ela sai de um quarto, passa por entre o corrimão de uma escada, transpassa as cadeiras da sala, passa por dentro da alça de um bule de café na cozinha e atravessa o buraco de uma fechadura.

Todavia, antes mesmo das possibilidades geradas pela “CG” o famoso cineasta Orson Wells realizou uma ousada “tomada” em “Cidadão Kane” (1930). A cena se inicia no rosto de uma mulher pintado numa parede. A câmera então se move para cima e em seguida se desloca para frente e, surpreendentemente, passa no vão de um letreiro, onde tecnicamente seria impossível uma câmera passar por um lugar tão estreito. Indo um pouco mais, ela começa a descer no terraço de um prédio e quase adentra pelo vidro quebrado de um teto, onde podemos ver duas pessoas sentadas dentro do recinto.

Atualmente, isso poderia não despertar tanto a atenção do público, mas na época, foi uma inovação e tanto. Obviamente que esse movimento de câmera não foi realizado sem propósito. A ideia, e aqui me permito fazer minha própria interpretação, era de mostrar a fragilidade da personagem em questão. Primeiramente é mostrado o rosto de uma mulher, com feições da Marilyn Monroe: uma loira sorridente e poderosa, retratado numa parede, talvez para demonstrar o quanto ela fosse forte e inquebrantável. Porém, a câmera subitamente “perde a gravidade” e sobe. A figura da mulher sai de quadro rapidamente para baixo, remetendo-nos a ideia de que ela ficou “sem chão”, isto é, o mundo dela desabou. Quando a câmera passa por entre o letreiro, isso demonstra que não há nada que segure essa “queda”. Ao se aproximar do terraço, vemos que um vidro está quebrado, fazendo uma alusão à vida estilhaçada da personagem. Na próxima cena vemos a personagem dentro do recinto se lamentando, com sua vida arruinada. A cena é muito rápida, dura poucos segundos, mas já traz uma série de interpretações.

Podemos fazer a mesmo exercício de interpretação de cena no exemplo mencionada do filme *Quarto do Pânico*. Quando a câmera passeia por dentro da casa, passando por entre objetos num movimento praticamente impossível, o diretor nos remete a ideia que dentro daquela casa que possui um forte esquema de segurança, apresentada inicialmente no filme pelos corretores de imóveis, na realidade não é tão segura assim. A suavidade e leveza com que a câmera sobrevoa a casa, passando por lugares tão pequenos, é um aviso do que irá ocorrer: ladrões irão entrar e circular livremente pelo lugar. Não é por acaso que a tomada culmina com o ladrão colocando a chave na fechadura e adentrando o recinto como se fosse sua própria casa.

Esses efeitos são realizados com o propósito de somar à narrativa do filme, porém, muitas vezes assistimos filmes onde os diretores lançam mão excessivamente de efeitos especiais ou movimentos de câmera apenas para demonstrar o quão poderoso é o seu mais novo aparato tecnológico cinematográfico. Steven Spielberg comenta numa entrevista à revista *Veja*⁸ que é preciso tomar muito cuidado com os efeitos pirotécnicos de um filme. Estes são como o recheio de um bolo: servem para dar uma aparência bonita e gostosa, porém, se usado em demasia, corre-se o risco de ficar um bolo enjoativo.

Hoje em dia, a plateia espera muito do advento tecnológico como fator inovador em um filme. É comum as pessoas saírem das salas de cinema comentando o quão os efeitos especiais daquele determinado filme são fantásticos. Porém, quando há inovações da linguagem narrativa, muitas vezes estas passam despercebidas. E nem sempre é necessário apresentar uma aparelhagem sofisticada na forma de se contar uma história. Às vezes, um plano de filmagem corriqueiro, mas utilizado no momento adequado, demonstra a criatividade de um diretor. Um plano bem interessante e simples é quando o ator se encontra de costas para a câmera. No filme *Wall Street* (1987) dirigido por Oliver Stone, o ambicioso e jovem corretor da bolsa Buddy Fox [Charlie Sheen] sonha em conhecer o milionário e bem sucedido Gordon Gekko [Michael Douglas], uma lenda no mundo dos negócios. Buddy, nervoso, faz uma ligação para Gekko. A câmera, então, passeia lentamente num *travelling*

⁸ Revista semanal sobre notícias em geral - Entrevista citada na edição nº 36, ano 1993, p. 38.

da esquerda para direita atrás de Michael Douglas. Enquanto o mesmo fala ao telefone, essa cena nos faz indagar quem é essa figura misteriosa que as pessoas tanto temem? O diretor, com isso, nos dá asas à imaginação, durante esses poucos segundos, para que possamos especular como seria esse sujeito tão falado e respeitado.

Outro filme que utilizou-se desse recurso de forma bastante interessante foi *Rocky VI*, (2006). Roteirizado, dirigido e estrelado por Sylvester Stallone, o ator reuniu elementos dos dois maiores pugilistas até então – Rocky Marciano e Muhammad Ali. Com isso, conseguiu a façanha de criar, no mundo da ficção, o maior lutador de boxe do mundo, marcando época principalmente nos 70 e 80. Inclusive, em *Rocky, Um Lutador* (1976), escrito e estrelado por Sylvester Stallone e dirigido por John G. Avildsen, a cena do primeiro filme em que o lutador está se exercitando e culmina seu treino no topo de uma escadaria situado numa praça de frente para um tribunal de justiça de Filadélfia, ficou famosa no mundo todo. Tamanha repercussão pode ser comprovada pelo fato de que o local da célebre e vitoriosa cena foi incluída nos trajetos de pacotes turísticos. E outra curiosidade - e isso demonstra o poder que o cinema exerce sobre as pessoas, é que muitos turistas, ao visitarem o local, imitam o personagem dando pulos e socos no ar.

Ao fazer o último filme da série, Stallone se valeu de uma “tocante” cena. Quando sobem os créditos finais⁹, imagens dos turistas imitando o personagem são mostradas juntamente com a igualmente famosa trilha sonora do lutador. Após os créditos finais, podemos ver o mesmo cenário, porém, sem trilha-sonora e apenas um homem de costas olhando a paisagem. A primeira pergunta que nos ocorre é: Quem será esse homem? Logo, percebemos que se trata de Rocky. Porém, o fato de estar de costas, nos dá uma ideia de que ele está pensando sobre algo, talvez refletindo sobre sua trajetória de vida. No entanto, ao associarmos as imagens anteriores [turistas imitando o personagem] com a de Stallone de costas, é possível com isso obter outro significado. Talvez o homem de costas não seja o lutador de boxe, Rocky, mas sim, o próprio Sylvester Stallone pensando, refletindo e analisando sobre o legado que deixou ao público. Isso nos mostra o quanto a significação dos planos representa na construção da narrativa. Ao se ter uma leitura

⁹ Créditos finais são os nomes de toda a equipe que trabalhou e ajudou na realização de um filme

isoladamente de um plano, a interpretação pode se dar de uma maneira, mas ao associarmos com planos anteriores ou subsequentes, o significado pode ser outro completamente diferente ou até mesmo oposto.

Tentou-se atribuir significações aos planos. Assim o “PP” seria mais voltado para a vida interior, para as reações emocionais dos personagens, enquanto o “PA” seria melhor para descrever os personagens agindo: um plano relativamente próximo, não suficientemente para que predomine a expressão emocional do ator, mas suficientemente para que ele seja isolado do meio e que a tônica seja colocada no que ele faz. Já no PM são valorizadas as relações entre o personagem e o meio, ou entre outros personagens. Enquanto o PP seriam mais líricos, o PG, por mostrar amplas paisagens, seria mais bucólico ou panteísta. Do mesmo modo atribuiu-se significações aos ângulos: a posição horizontal seria sempre preferível para as cenas de ação ou as cenas de aproximação emocional; já a câmera baixa tende a enaltecer o personagem, dando-lhe um tom mais heróico, enquanto a câmera alta, que olha de cima para baixo, diminuiria o personagem, expressaria uma situação de opressão. (BERNADET, 2004, p. 39).

1.3. Movimentos revolucionários

Assim como nos demais campos da arte que possuem seus movimentos e fases, com o cinema não é diferente, uma vez que o mesmo agrega várias manifestações artísticas em seu contexto. Embora o cinema se caracterize maciçamente como indústria do entretenimento, trata-se também de uma ferramenta muito poderosa quando se trata de questões ideológicas e de tempos em tempos surge um movimento que tenta discutir as questões sócio-políticas e econômicas vigentes. Na Itália dos anos 20 e 30, os filmes se apresentavam como obras épicas, bíblicas, com musas e super produções. Isso acabou em 1945, com o país destruído pela Segunda Guerra, ao fim do fascismo de Mussolini. Surgiu então o *Neo-Realismo* italiano, novas temáticas e preocupações sociais relacionadas com o público. Filmes que marcam esse movimento são *Roma Cidade Aberta* (1945), *Paisá* (1946) de Roberto Rossellini e *Ladrão de Bicicleta* (1948) de Vittorio de Sica.

Realizam-se filmes voltados para a situação social italiana, rural e urbana, do pós-guerra. Despojam-se enredos personagens, cenografia, de todo o aparato imposto pelo cinema de ficção tradicional. Os cineastas voltam-se para o dia-a-dia de proletários, camponeses e pequena classe média.

A rua e ambientes naturais substituem os estúdios. Atores pouco conhecidos ou até não profissionais aparecem no lugar de vedetes célebres. A linguagem simplifica-se, procurando captar este cotidiano e tentando ficar sempre apegada aos personagens e suas reações nas difíceis situações cotidianas. (BERNADET, 2004, p. 94).

O movimento *Neo-Realismo* italiano foi diluído em poucos anos. Isso aconteceu por vários fatores, tal como a tomada do poder pela democracia cristã, a censura imposta, às novas ideologias dos diretores e o desinteresse por parte dos exibidores e do público. Devido à guerra, era grande o número de produções norte-americanas estocadas, pois a negociação de exportação e importação era difícil na época. Com isso, vários eram os filmes de aventura com muita ação disponíveis no mercado, despertando muito mais o interesse do público e, conseqüentemente, dos exibidores. Apesar de durar pouco tempo, o *Neo-Realismo* italiano foi o precursor do surgimento de outros movimentos, tal como a *Novelle Vague* na França, o *Dogma 95* na Dinamarca e o *Cinema Novo* no Brasil. Diretores como Alex Viany, Glauber Rocha, Nelson Pereira dos Santos, Roberto Santos, Walter G. Durst, entre outros, encontraram terreno para produções com orçamentos de baixo custo, contrapondo-se ao sistema de produção dos estúdios da Vera Cruz [1949 a 1954], que adotava modelos semelhantes ao da indústria norte-americana, especificamente, o estilo hollywoodiano.

Apesar de todos os movimentos ideológicos e estéticos, o sistema predominante do cinema mundial é o modelo norte-americano, fundamentado em Hollywood, e que se desenvolveu enquanto indústria. Os Estados Unidos, com forte tradição em produção cinematográfica, mantêm um poderoso e agressivo sistema de produção, distribuição e exibição.

[...] a indústria e o comércio cinematográficos foram paulatinamente se estruturando em três níveis: o produtor, o exibidor e, entre os dois, o distribuidor que serve de intermediário; o que circula nesses níveis nunca é uma mercadoria concreta, mas direitos. O distribuidor não é proprietário das cópias, ele comercializa direitos de exibir, como o exibidor comercializa direitos de assistir. (BERNADET, 1981, p. 30).

Toda a cadeia produtiva é dividida em várias funções [roteirista, diretor, atores, editores, maquiadores, sonoplastas, microfônistas, figurinistas,

continuístas, etc]. Estas figuras, apesar de dialogarem entre si, pouco interferem umas com as outras e são bem segmentadas e estruturadas. O modelo norte-americano de cinema-indústria com uma vertente para o entretenimento é o que se tornou hegemônico no mundo, distribuído em vários gêneros tais como aventura, comédia, drama, suspense, terror, ficção científica, romance, etc. Dentre todos, o que iremos trabalhar no projeto prático desta presente dissertação é o melodrama enquanto gênero.

1.3.1. Origem do melodrama

Segundo Ivete Huppés (2000, p. 20), o melodrama tem sua origem em meados do século XVII, nas óperas italianas. Somente quando chegou à França é que conquistou prestígio e reconhecimento. Silvia Oroz (1992, p. 13) se baseia na afirmação de Aristóteles, o qual afirmava que o melodrama “foi o gênero que veiculou o pranto, inspirando a piedade e o temor necessários para atuar como catarse legítima de tais emoções”.

O teatro romântico continha elementos do melodrama e drama histórico. A diferenciação entre ambos elementos era que o melodrama sempre foi mais associado ao sentimento e o drama histórico aos fatos de personalidades e eventos importantes no passado. Apesar da distinção destes dois elementos, é importante ressaltar que a linha entre ambos é muito tênue. Dramas históricos muitas vezes “mobilizam recursos comumente associados ao melodrama” (HUPPES, 2000, p. 09). O mesmo ocorre com o melodrama, em que muitas vezes o autor bebe na fonte de dramas históricos para compor sua narratividade. O melodrama ressalta as virtudes, as nobres ações, as disputas e vitórias.

Huppés acredita que “melodrama aparecerá como uma espécie de denominador comum do estilo teatral romântico” (idem, p. 09) e como tal, reconhece o melodrama como uma das mais importantes criações estéticas do século XIX. A autora inclusive aponta que o melodrama surgiria para suceder a tragédia, gênero tão comumente prestigiado nos séculos anteriores. “O melodrama assume um certo ar de crônica para repercutir as inquietações da hora, enquanto absorve convenções sucessivas, sem traumas de identidade” (idem, p.09).

Com o passar do tempo, o melodrama vai adquirindo contornos próprios e intenção bem definida – satisfazer a plateia. Antigamente, o melodrama era sustentado por mecenas, mas gradualmente foi cedendo espaço para iniciativas empresariais. Isso se deve porque o melodrama é uma alternativa de arte economicamente viável. Com intenção central de agradar o público, as chances de respostas positivas aumentam e, com isso, a garantia de retorno de mais pessoas, proporcionando uma rentabilidade para o empreendimento. Dessa maneira, é possível obter um retorno positivo para que o espetáculo perpetue. Concomitantemente, o melodrama é tomado por muitas pessoas, sobretudo críticos, como apelativo ou simplório demais. “O melodrama foi o gênero cinematográfico mais amado pelo público e o mais repudiado pela crítica e pelos chamados ‘público eruditos’” (OROZ, 1992, p. 13).

No entanto, é preciso tomar cuidado com essa desvalorização. O melodrama tenta trabalhar com elementos tais como o simples e complexo, rude e erudito, repetição e novidade, clichê e vanguardismo, conservadorismo e moderno, enfim, o melodrama é desenvolvido de uma forma que possa abarcar um enorme contingente de pessoas e conceitos. Há que se ter uma enorme habilidade para o desenvolvimento de uma narrativa com tamanha amplitude de público-alvo. Isso se deve à evolução do gênero, que se deu por conta da ascensão de classes menos favorecidas à partir do século XIX. Os espetáculos já não eram exclusivamente para os nobres da corte. O novo perfil de público não conseguia compreender toda a erudição da tragédia neoclássica. Era preciso que alguns elementos cênicos comesçassem a surgir, ou mesmo que fossem substituídos. Senhores feudais começavam a dar espaço para a burguesia, aldeões por operários, ou seja, tais adaptações sócio-históricas agradavam a plateia por haver maior identificação. Com um perfil de público bem diversificado, era importante trabalhar narrativas bem elaboradas para que todos pudessem, não só entender, como também rir e chorar, tal como fez durante 30 anos o francês Charles Guilbert Pixérécourt, autor de 120 peças e considerado pai do melodrama. É importante frisar que, por mais emocionantes que fossem as peças, o autor nunca deixava de ressaltar os princípios da moralidade da sociedade. Os valores morais estão tradicionalmente contidos na estrutura do melodrama.

1.3.2. Características do melodrama

O gênero melodrama apresenta uma estrutura relativamente simples, denominada de bipolar. Contém dois níveis: horizontal e vertical. No plano horizontal, apresenta o embate de personagens com valores opostos, tais como vício e virtude. Já no plano vertical, “alterna momentos de extrema desolação e desespero, com outros de serenidade ou de euforia, fazendo a mudança com espantosa velocidade” (OROZ, 1992, p. 27). As histórias geralmente são baseadas no cotidiano, pessoas comuns, anti-heróis que ao enfrentar situações extremas, se transformam em seres humanos virtuosos e heróicos. Além disso, as personagens também são polarizadas em dois aspectos: bons e maus. Esse tipo de construção é justamente para criar um estereótipo na caracterização da personagem de modo que o entendimento por parte do público se torne mais acessível.

Em suma, podemos dizer que o melodrama simplifica o conflito, diferentemente da tragédia que intensifica o drama de maneira mais complexa. À grosso modo, trata-se um de um drama onde as questões universais como amor, ódio, alegria, raiva, felicidade, etc, são simplificadas de modo que chegue mais acessível ao público.

E, mediante tais características, nos leva a indagar porque será que o melodrama é tão forte em nossa cultura? Por que é que o melodrama foi a forma narrativa que mais se consolidou no cinema, teatro, literatura, nos primórdios do rádio, TVs, etc? Por que os melodramas fazem tanto sucesso nas séries de televisão? Respondendo de maneira bem resumida a todas essas questões: é porque o melodrama gratifica. Desejamos o que todo bom melodrama traz: um ótimo espetáculo. E dentro deste espetáculo, a chance da gratificação pessoal, composta pela salvação. Até mesmo em histórias em que não haja finais felizes, ainda assim haverá a cena da redenção, isto é, o momento final em que a personagem atingirá uma situação de plenitude dos valores humanos. “Em suas lágrimas está sua salvação”, como diria um personagem de um filme de Luis Buñel “El Gran Calavera” (1949). Assim, segundo Sivia Oroz (1992, p. 12) “as lágrimas aparecem como veículo mais apropriado para “limpar os erros”. As lágrimas redimem. As lágrimas purificam”.

Não é por acaso que o melodrama cinematográfico é categorizado por muitos como “filmes para chorar”.

Podemos, naturalmente, fazer várias especulações sobre essa atratividade tão magnética que o melodrama exerce sobre as pessoas, e uma delas consiste em dizer que o melodrama emerge o imaginário dentro de nós. A força desse imaginário está nos nossos medos e anseios da vida. Portanto, não só fazemos parte desse imaginário como nós próprios compomos esse imaginário. Talvez seja por isso que haja uma forte identificação de muitos ao assistirem um filme melodramático. Dessa maneira, ousamos dizer que não foi o melodrama quem moldou as formas narrativas no cinema, mas sim o contrário. Fomos nós que nos encontramos no melodrama e o “empurramos” adiante. Talvez por isso que seja um gênero tão predominante no meio cinematográfico.

O filme *Chamas que Não se Apagam* [*There is Always Tomorrow*] de 1956, dirigido por Douglas Sirk, é um exemplo clássico de um filme que se baseia nos cânones do melodrama. Clifford Groves [Fred MacMurray], é um respeitável pai de família e executivo de sucesso de uma fábrica de brinquedos. No entanto, Clifford pretende recuperar a vida amorosa com sua esposa, que por sua vez, só dá atenção à família. Eis então que ele reencontra, numa reunião de negócios, uma antiga paixão, interpretada por Barbara Stanwyck, igualmente bem sucedida nos negócios, porém, nem tanto na vida amorosa e familiar. Os dois começam a se reencontrar com frequência e a antiga paixão reacende. Ele então fica dividido entre o amor e a família. Há, inclusive, uma cena, em que Clifford está em sua casa, sentado próximo ao telefone, sem saber se telefona para sua amada, angustiado e atormentado pela dúvida. Douglas Sirk, com muita maestria, capturou essa cena através do corrimão da escadaria da casa, transmitindo um aspecto sutilmente perturbador. A cena se assemelhava a grades de uma jaula. Supostamente seria a mesma sensação que a personagem enfrentava no momento – Clifford se sentia numa prisão em sua própria casa. Após alguns conflitos amorosos e existenciais, Clifford é abandonado pela sua amada e reata com sua família. Todos voltam a viver o perfeito equilíbrio que perdurava antes de ocorrer esse “incidente”.

É provável que autores de telenovelas brasileiras tais como Aguinaldo Silva, Gilberto Braga e Sílvio de Abreu bebem [ou beberam] na fonte de Douglas Sirk, um grande mestre na arte do melodrama. Todavia, é preciso dar um crédito aos autores brasileiros, pois a carga de trabalho é muito mais intensa do que a produção de um filme. Uma única novela possui dezenas de atores, e as tramas e subtramas se entrelaçam o tempo todo. Além disso, o roteiro é escrito com apenas algumas semanas de antecedência, pois se a audiência cair é preciso reescrever e regravar boa parte das cenas. Se a protagonista não agrada, então se cria uma trama mais dramática para que ganhe a simpatia do público, ou ela é simplesmente jogada para escanteio para dar lugar a outra personagem que está se destacando mais.

Por não ser um roteiro fechado, a velocidade de produção de uma novela é muito maior do que a de um filme. Talvez seja por isso que muitas vezes os autores e diretores recorrem a soluções técnicas mais simples. Em uma novela, por exemplo, além de abusar dos *close-ups*, isto é, enquadramento fechado no rosto dos artistas, é comum ver a personagem conversar sozinha, como se estivesse pensando alto, descrevendo todo o conjunto de ações. Essa técnica televisiva se aproxima mais da teatral do que da cinematográfica. Dificilmente se vê no cinema uma personagem falando sozinha. Os cineastas tentam realizar cenas mais elaboradas e o trabalho de cada uma delas é bem minucioso. No entanto, não se pode desconsiderar a força cultural que as telenovelas exercem no público brasileiro e em vários outros países.

1.3.3. Desafios do melodrama

Ao que tudo indica, o segredo do melodrama é algo muito simples e, até mesmo, matemático. A “receita do bolo” é: agrade o público e seja feliz. É muito lógico e praticamente industrial. Com o cliente satisfeito, ele irá retornar, ou, senão, no mínimo, indicar o “produto” para amigos. Com garantias de retorno mais palpáveis, é possível manter o produto no mercado por mais tempo, possibilitando uma lucratividade no negócio, e, com isso, a produção de novos espetáculos.

No entanto, essa fórmula não é tão simples de ser executada. Hollywood frequentemente lança mão desse recurso, mas muitas vezes não é bem sucedida. Tomemos como exemplo o filme *O Turista* (2010), do diretor Florian Henckel Von Donnersmarck, que apesar de novo, já tem um Oscar¹⁰ de melhor filme estrangeiro no currículo com seu primeiro trabalho, *A Vida dos Outros*. Soma-se a isso, quem é que não gostaria de ir aos cinemas ver Angelina Jolie e Johnny Deep contracenando juntos em um filme de ação e suspense em cenários como Paris e Veneza? No entanto, apesar do casal de estrelas, a resposta do público não foi das melhores. Nas primeiras semanas de estreia nos Estados Unidos, o filme não tinha arrecadado mais do que 18 milhões de dólares, um valor muito aquém do esperado, uma vez que o custo de produção foi de cem milhões de dólares. Até mesmo nomes de peso como Julia Roberts e Tom Hanks, dirigido por este último, no filme *Larry Crowne – O Amor Está de Volta* não significa garantia de bilheteria. Inusitadamente, o filme *O Turista* conseguiu fazer uma boa carreira fora dos Estados Unidos e conseguiu gerar um lucro estimado em 40 milhões de dólares. E aí é que entra os grandes mistérios na receptividade de um filme. Algumas vezes o sucesso se deve ao elenco, outras vezes por causa do tema, mas a verdade é que ninguém sabe precisar porque alguns filmes dão certo e outros não. Hollywood prefere ainda trabalhar com a máxima do *Star-system*, isto é, filmes que tenham como âncora a presença de um elenco famoso e ilustre. Um filme ruim com Bruce Willis é um investimento que será “empatado”, isto é, os estúdios não terão lucro, porém, também não terão prejuízo. Já um filme ruim sem o Bruce Willis, é um rombo nas contas das produtoras. E um filme bom com o renomado ator tem muito mais chances de se tornar um estrondoso sucesso do que seria com um ator desconhecido. Então, como os investimentos cinematográficos giram na estratosfera dos milhões de dólares, é, de certa maneira, mais lógico convidar Bruce Willis para o elenco. Todavia, é preciso que os produtores e diretores saibam dosar os elementos utilizados em um filme. A plateia, cada vez mais exigente, se torna sedenta por novas e criativas histórias.

Silvia Oroz (1992, p. 30) relata que, em 1920, três regras foram escritas para a indústria cinematográfica norte-americana.

¹⁰ Prêmio oferecido pela Academia de Indústria e Cinema de Hollywood às diversas categorias da indústria cinematográfica. É considerada a mais famosa premiação no circuito mundial do cinema.

- (1) – os filmes não seriam contra os princípios morais. Isso significa que o público não poderia se simpatizar com delitos, violência, crimes, maldades e pecados.
- (2) – os filmes apresentariam exemplos corretos de vida e,
- (3) – os filmes não poderiam incitar a violação das leis federais. Essas regras são a alma da estrutura do melodrama Hollywoodiano.

O que ocorre é que o comportamento social formata a narrativa de aceitação popular. E como a sociedade vai mudando determinados valores, padrões de comportamento e paradigmas através do tempo, estaria o melodrama fadado a mudanças? Se o melodrama for além e transgredir suas regras básicas, não estaria então deixando de ser o tão aclamado gênero para se tornar outra coisa? Ou, estaria o melodrama apenas se sofisticando a ponto de conseguir angariar novos públicos e, com isso, se adaptar à modernidade?

Essa sensibilidade à atmosfera da época, através da capacidade para incorporar novidades, merece registro entre as contribuições para o contínuo apelo ao consumo. O dinamismo do melodrama emparelha com o sinal que se vai impondo sobre os produtos culturais dos novos tempos. (HUPPES, 2000, p.14).

É provável que o melodrama perdure ainda por muitos séculos enquanto o público continuar se identificando, emocionando e maravilhando com as histórias narradas.

CAPÍTULO II

Cinema Expandido – Uma Perspectiva Intermidiática

2.1. Algumas Definições

A história do cinema é uma história de experimentação tecnológica, de relações espectador-espetáculo, de mecanismos de produção, distribuição e apresentação que associam o cinema a condições econômicas, políticas e ideológicas, e, acima de tudo, é uma história de exploração criativa de capacidades expressivas variadas singularmente desse notável meio contemporâneo. (SHAW apud LEÃO, 2005, p. 355).

Segundo Lúcia Santaella (apud LEÃO, 2005, p. 261), a expressão *cinema expandido* foi criada por Stan van Der Beek, por volta de 1960, mas só foi popularizada quando foi citada no filme *Report from Millbrook* de Jonas Mekas, em 1965. A prática dessa nova modalidade tinha a proposta de questionar os padrões estéticos da indústria cinematográfica e consistia em 5 axiomas: projeção multiplicada, romper com a divisão entre as diversas modalidades de arte, uso da corpo através de performances, desconstrução da linguagem cinematográfica clássica e utilização de luz natural. Os primeiros experimentos foram realizados pelo grupo norte-americano Usco, ganhando destaque posteriormente na Holanda. Outros grupos, como *Archigram*, procuravam uma relação direta com a arquitetura e objetos de arte.

De acordo com Gene Youngblood (1970, p. 135), a evolução da linguagem de imagens para além dos seus limites propiciava o fim da ficção da forma como era tradicionalmente concebido pela indústria cinematográfica e compreendido pelo público. Tais experiências significavam um movimento para que o cinema convencional fosse empurrado para mais longe. Para explorar novas dimensões de consciência, exigia-se a extensão tecnológica.

Jeffrey Shaw (apud LEÃO, 2005, p. 355), acredita que o cinema industrial sofre uma ameaça à sua postura hegemônica com o surgimento das potencialidades das mídias digitais. Os novos objetivos propostos pelo cinema expandido surgem como forma de combater as formas dominantes de

produção, distribuição e exibição de *Hollywood*. Além disso, também combate os aparatos tecnológicos e estruturas narrativas clássicas. Gene Youngblood (1970, p. 54) afirma que vivemos num mundo em que a mudança é a única constante. Dessa maneira, velhas terminologias são expandidas, recriadas, remodeladas e com isso novos conceitos surgem a todo instante.

Kátia Maciel¹¹ (op. cit., p. 01) denomina esse cinema de novas propostas de *transcinema*, uma vez que se fundamenta no “cinema situação, ou seja, um cinema que experimenta novas arquiteturas, novas narrativas e novas estratégias de interação”. O cinema, desde o início, sempre foi experimental ao combinar formas tecnológicas e meios narrativos. O *transcinema* vai além do cinema clássico, pois se distingue do espaço-tempo cinematográfico, cuja participação do usuário aciona a trama. É o cinema que podemos fugir de sua interface, ir além de suas delimitações, molduras e superfícies.

Transcinema é uma forma híbrida entre a experiência das artes visuais e do cinema na criação de um envolvimento sensorial para o espectador que como participante do filme produz a própria montagem, define velocidades, cores, diálogos em um fluxo combinatório, experimentando sensorialmente as imagens espacializadas, de múltiplos pontos de vista. (MACIEL, op.cit., p. 01).

As projeções múltiplas tinham o intuito da emancipação do tradicional para “[...] uma cultura visual decidida a libertar-se do conceito convencional da pintura, das restrições técnicas e materiais da tecnologia de produção de imagens e dos determinantes repressivos de códigos sociais” (WEIBEL apud LEÃO, 2003, p. 334). A incessante busca pela ruptura nas demarcações de uma obra de arte não é contemporânea. Segundo Kátia Maciel (op.cit., p. 03-04), tal fenômeno já se estende por décadas:

O Neoconcretismo¹² no Brasil não deixa de ser uma manifestação artística em que já era realizada a quebra de molduras e espacialização da pintura. No transcinema, as telas não são fixas e se apropriam do espaço para propiciar situações sensoriais. A proposta não é estarmos somente diante de uma tela, mas sim adentrarmos em projeções sofisticadas, multiplicadas e imersivas. Além disso, não é o autor quem define o que é a obra. Essa comunicação se constrói na relação que se cria entre o interator e a obra.

¹¹ Fonte:

<http://www.katiamaciel.eco.ufrj.br/textos_download/TranscinemaEsteticaInterrupcao_KatiaMaciel.pdf>. Acessado dia 10/03/2012.

¹² Movimento artístico, surgido no Rio de Janeiro no final da década de 1950, que tinha como proposta conceitos contrários ao concretismo ortodoxo.

Peter Weibel (apud LEÃO, 2003, p. 334), relata que alguns pintores, como Lucio Fontana, fatiavam as telas que pintavam. Outros utilizavam o corpo humano como tela, denominado de *bodypainting*¹³. Da mesma maneira, os cineastas também buscavam criar novas maneiras de se expressar e escapar dos limites cinematográficos. Foram realizadas projeções a partir de veículos em movimento, fachadas de edifícios, florestas e campos utilizados como tela de exibição. Gene Youngblood (1970, p. 358), descreve que existia um anseio em elaborar telas que fossem além do comum, que fossem tão grandes que o público faria parte da esfera, de tal maneira que o olho não iria mais identificar uma superfície plana, mas sim uma área infinita. Todas essas tentativas de redimensionamento, extensão e multiplicação da tela comum não eram para atender apenas os anseios de uma expansão do campo visual, mas também para a manifestação e desenvolvimento de narrativas múltiplas. Finalmente, era possível trabalhar com outra perspectiva cinematográfica. “Pela primeira vez, a resposta subjetiva ao mundo não era forçada em um estilo construído, falsamente objetivo, mas apresentada formalmente na mesma maneira difusa e fragmentária em que foi experimentada” (WEIBEL apud LEÃO, 2003, p. 336).

Gene Youngblood (1970, p. 135) afirma que, assim como o homem está em constante evolução, a definição de cinema deveria ser reconstruída de forma que pudesse agregar outras modalidades, tal como vídeos, ciência da computação, luz atômica, etc. No entanto, cabe aos críticos e artistas questionar o que essa tecnologia traz em termos de expansão do cinema tradicional e que conceitos são gerados e se realmente deveríamos explorá-los. “Muitos cineastas realizaram experimentos radicais com a própria tela. Ela foi explodida e multiplicada, tanto pela divisão em imagens múltiplas, técnicas de divisão de tela como pela colocação de telas em diferentes paredes” (WEIBEL apud LEÃO, p. 334). Uma linguagem de inovação foi conquistada pelos artistas cinematográficos devido a uma fusão de sensibilidades estéticas e tecnológicas. Para Youngblood (1970, p. 75), o cinema expandido “emergiu como a única linguagem estética para combinar com o ambiente em que vivemos”.

¹³ *Bodypainting*: técnica que utiliza o corpo humano como suporte para a pintura ao invés da tradicional tela.

2.1.1. Os primórdios do cinema expandido.

Em meados dos anos 1960 e 70, havia uma série de revoltas sociais no mundo ocidental, as drogas eram cultuadas e utilizadas, entre outros objetivos, para obter visões cósmicas e expansão da consciência. “Os ambientes de projeções múltiplas tornaram-se um importante fator na busca por uma nova tecnologia de produção de imagens capaz de articular uma nova percepção do mundo” (Peter Weibel apud LEÃO, 2003, p. 336).

Foram elaborados filmes em que películas e projetores eram modificados para formatos nada convencionais e telas substituídas por cortina de água e vapor. “Abordagens assíncronas, não-lineares, não cronológicas, aparentemente ilógicas, paralelas, narrativas múltiplas a partir de perspectivas múltiplas projetadas em telas múltiplas, são as metas” (WEIBEL apud LEÃO, 2003, p. 346 – 347).

O universo narrativo torna-se reversível e não reflete mais a psicologia de causa e efeito. As repetições, a suspensão do tempo linear e a assincronia espacial explodem a cronologia clássica. As telas múltiplas funcionam como campos nos quais as cenas são representadas a partir de uma perspectiva múltipla, cujo fio narrativo foi rompido. (WEIBEL apud LEÃO, 2003, p. 346).

Peter Weibel (apud LEÃO, 2003, p. 333-334) ainda relata-nos que vários foram os artistas que romperam com as práticas e códigos do cinema. Em 1947, muito antes do surgimento do cinema expandido, o norte americano Harry Smith utilizou graxa, tinta, fita adesiva e *spray* na película.

O norte americano Stan Brakhage, em 1963, num trabalho intitulado de *Mothlight*, colocou mariposas, pétalas e grama em tiras de película. Esse trabalho pode ser encontrado no *Youtube* sob o título de *Stan Brakhage, “Mothlight” (1963)*¹⁴. O filme, com duração de um minuto, possui imagens amorfas e tremulantes de objetos que, numa sucessão de quadros, vão se sobrepondo constantemente, dando uma ideia de vida e movimento.

¹⁴ Fonte: < <http://www.youtube.com/watch?v=XaGh0D2NXCA>>. Acessado dia 15/05/2012.



FIGURA 3 : Imagens das tiras de película utilizadas por Stan Brakhage para o trabalho *Mothlight* de 1963.¹⁵

Durante quase toda a década de 1960, o norte americano Robert Whitman fez experiências com papel e plástico. Em 1964, apresentou imagens de uma garota tirando uma roupa branca. As imagens foram projetadas na própria garota usando a mesma roupa branca. No ano seguinte, Whitman montou uma enorme tenda, *Tent Happening* (1965) e projetou cenas de um homem defecando através de uma vidraça. No mesmo ano, o norte americano Aldo Tambellini apresentou o *Black Zero* que consistia num imenso balão preto que surgia repentinamente e surpreendia a todos ao inchar e explodir. O norte americano George Landow, em 1965, perfurou a película cinematográfica com um furador, enquanto o alemão Dieter Roth, a pintou. Ainda em 1965, Stan van Der Beek publicou um manifesto defendendo o cinema expandido como um tipo de “fluxo de imagens” em que a projeção passa a ser o objeto de importância. Em seguida apresentou o *Feedback nº1: a Movie Rural*, que consistiu num grande avanço no ambiente de projeções múltiplas. O grupo Usco, citado anteriormente, começou a se apresentar em shows na costa leste

¹⁵ Fonte: <<http://thecreatorsproject.com/pt-br/blog/original-creators-as-estranhas-vis%C3%B5es-de-stan-brakhage>>. Acessado dia 15/05/12.

dos Estados Unidos a partir de 1965 utilizando 6 projetores [quatro de 16 mm e dois de 8mm], além de outros 4 projetores em formato de um carrossel.

Os norte americanos Andy Warhol e Jud Yalkut, em 1966, utilizaram o público, que dançava o som da banda Velvet Underground, como tela de projeção. Em 1967, o russo Peter Weibel cobriu uma película com digitais, num trabalho denominado *Fingerprint*. Concomitantemente, além dos materiais utilizados, os recursos técnicos, tais como a câmera e o projetor, passaram por modificações e transformações. Andy Warhol e Paul Morrissey, também em 1967, apresentaram *Chelsea Girls*¹⁶.

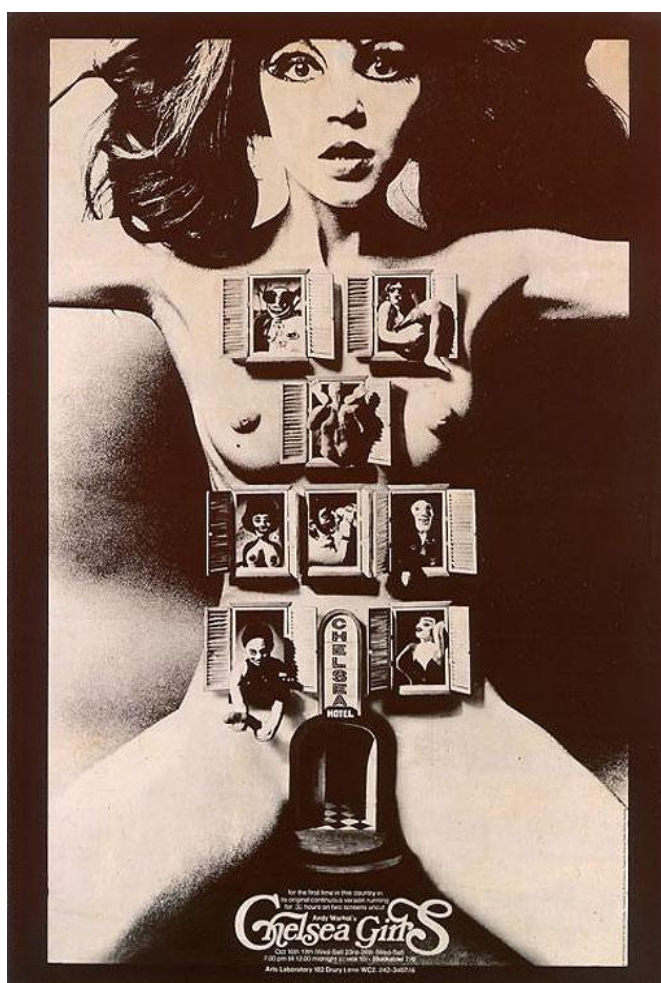


FIGURA 4 : Cartaz do filme *Chelsea Girls*.¹⁷

¹⁶ É possível encontrar um trecho do filme no Youtube sob o título de Andy Warhol The Chelsea Girls.

¹⁷ Fonte: <<http://2.bp.blogspot.com/-wMCCC9M40TQ/TpjEg8DnG8I/AAAAAAAAADLA/d7GC-eGmLFQ/s1600/chelsea1.jpg>> Acessado dia 12/05/2012.

O enredo consistia em vários personagens discutindo sobre o quão incomum eram as próprias vidas. Até então, aparentemente um trabalho que não se diferenciava em nada de uma produção comum. No entanto, cada história era apresentada simultaneamente sob um determinado ponto de vista, em diferentes níveis e perspectivas, com telas divididas e projeções múltiplas numa mistura de técnicas (WEIBEL apud LEÃO, 2003, p. 334).

Ainda no mesmo ano, em Montreal, o canadense Roman Kroitor lançou o *Labyrinthe* como forma de desenvolver uma nova forma narrativa. O norte americano Francis Thompson inovou ao trabalhar projeções múltiplas em larga escala com sua obra *We are Young* (1967). O norte americano Milton Cohen, com sua obra *Space Theatre*, desenvolveu um ambiente em que as projeções eram refletidas em espelhos giratórios e prismas. Além disso, as telas eram móveis em formatos retangulares e triangulares, com o propósito de “libertar o cinema de sua orientação plana frontal e apresentá-lo dentro de um ambiente de espaço total” (WEIBEL apud LEÃO, 2003, p. 337).



FIGURA 5 : Imagem da obra *Corpocinema* de Jeffrey Shaw de 1967.¹⁸

¹⁸ Fonte: <<http://www.medienkunstnetz.de/works/corpocinema/>>. Acessado dia 10/05/2012.

Continuando no ano de 1967, o australiano Jeffrey Shaw realizou sua obra chamada *Corpocinema*, que consistia na projeção em um domo transparente inflável. Dentro do domo havia balões semitransparentes que eram manipulados enquanto uma performance era realizada e habilmente acompanhada por pigmentos coloridos em estado líquido, gasoso e sólido.

Em 1968, nas margens do rio Reno em Düsseldorf, na Alemanha, Tambellini organizou o *Black Gate* em que trabalhava com projeções em mangueiras e figuras de plásticos cheios de hélio de modo que ficavam flutuando. Jud Yalkut, sob o título de *Dream Reel*, utilizou um pára-quedas gigante como tela.

Em 1969, John Cage, Lejaren Hiller e Ronald Nameth apresentaram o *HPSCHD, intermedia event*. O evento, com duração de 5 horas, consistia em 8 mil *slides* e cem filmes projetados em 48 janelas da Universidade de Illinois.

Ao final da década de 60, Jeffrey Shaw ampliou seus trabalhos em dimensões que era possível abrigar várias pessoas durante a projeção de seus filmes. Lúcia Santaella (op. cit, p. 262), aponta o artista australiano Jeffrey Shaw, como um dos nomes mais expoentes no desenvolvimento do cinema expandido.

O pioneirismo no uso da interatividade e virtualidade de muitas de suas instalações começou na sua interpretação original do “cinema expandido”. Para Shaw, esse conceito não dependia tanto do conteúdo das imagens projetadas, como queria o grupo Archigram, nem da manipulação das projeções, como desejava o grupo Usco. Sua temática estava voltada para a estrutura efêmera da imagem, para a projeção nela mesma e para suas causas ambientais. (SANTAELLA apud LEÃO, 2005, p. 262).

Em 1995, os canadenses Stacey Spiegel e Rodney Hoinkes desenvolveram uma instalação interativa, *Crossing*, que simulava uma viagem de trem entre Paris e Berlim.

Gene Youngblood (op. cit., p. 374), ainda na década de 1970, acreditava que no século XXI o público sentaria em cadeiras giratórias no meio da sala com projeções e canais de som distribuídos no ambiente em formato circular. Tal projeção não se concretizou, pelo menos, não nos moldes comerciais e

populares conforme Youngblood imaginou, porém um trabalho semelhante foi realizado em 2000 pelo tcheco Michael Bielicky e o alemão Bernd Lintermann.

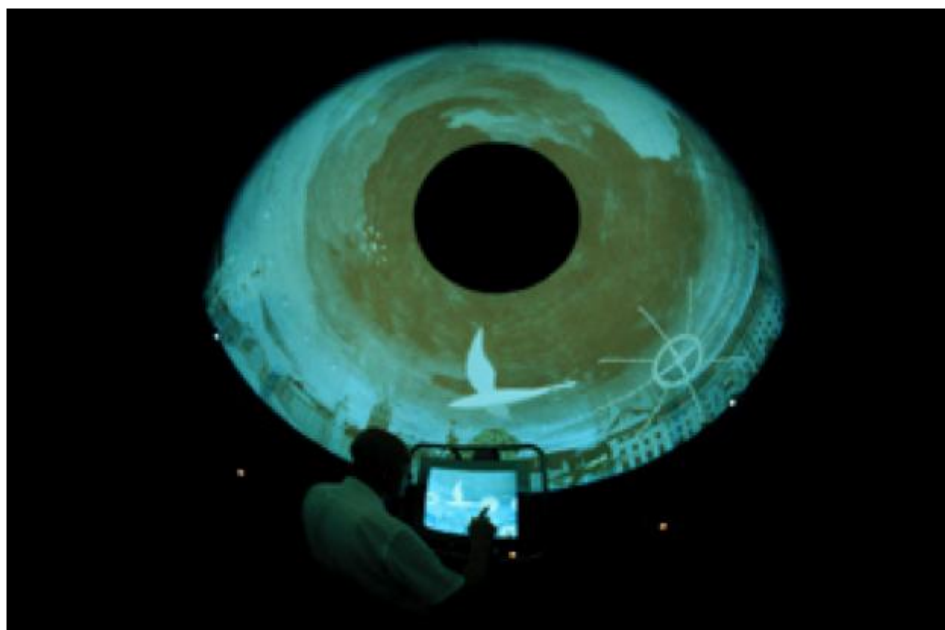


FIGURA 6 : Imagem da obra *Room With a View*.¹⁹

Os dois artistas construíram uma abóbada em formato de 360° e a nomearam de *Room With a View*. Com quatro projetores, as imagens circundavam por completo o espectador, que manipulava as imagens de posse de um monitor com *touchscreen*²⁰.

Projeções múltiplas de filmes diferentes lado a lado, um em cima do outro e em todas as direções espaciais representaram mais do que meramente uma invasão do espaço pela imagem visual. Foram também uma expressão de perspectivas narrativas múltiplas. (WEIBEL apud LEÃO, 2003, p. 335).

As dilatações do tempo no cinema expandido iam de um extremo a outro. Andy Warhol produziu um filme, *Empire State Building* (1963), cuja duração tinha 24 horas e o norte americano Paul Sharits, em *Wrist Trick* (1966), possuía apenas 10 segundos.

Além das formas inovadoras de aparato técnico e narrativo, o conteúdo dos filmes, por vezes, também rompia com os costumeiros filmes familiares produzidos pela tradicional e padronizada indústria cinematográfica. “Imagens da esfera pessoal, documentos psicodramáticos de um individualismo

¹⁹ Fonte:< <http://patrycjacudak.yolasite.com/resources/roomwithview.png>>. Acessado dia 10/05/2012.

²⁰ Tela ou interface sensível ao toque.

excessivo, foram mostrados publicamente, sem censura” (WEIBEL apud LEÃO, 2003, p.338). Jack Smith, por exemplo, em 1962-1963, realizou um trabalho que posteriormente influenciaria Andy Warhol. Smith apresentou, sob o título de *Flaming Creatures*, uma orgia de travestis. Esse trabalho provocou um escândalo na época, até mesmo no circuito artístico. “A ampliação dos parâmetros materiais e técnicos também caminhou de mãos dadas com a dissolução do consenso social” (WEIBEL, idem, p. 338).

2.1.2. Cinema expandido e videoarte

Peter Weibel (apud LEÃO, op. cit., p. 341) ressalta que com o surgimento do vídeo analógico em 1980, as experiências do cinema expandido foram estendidas. Surgiram artistas como Jordon Crandall, Julia Scher, Steve McQueen, Jane e Louise Wilson, Douglas Gordon, Stan Douglas, Johan Grimmonprez, Pierre Huyghe, Marijke van Warmerdam, Ann-Sofi Siden, Grazia Toderi e Aeronaut Mike. Weibel (idem, p. 348) aponta ainda que a vantagem da tecnologia do vídeo sobre a cinematográfica encontra-se na logística de produção. “O que antes era virtualmente impossível e também suscetível de problemas agora é muito mais fácil de concretizar e inteiramente seguro” (WEIBEL, idem, p. 348). Isso possibilitou com que o legado do cinema de vanguarda da década de 1960 fosse continuado com a videoarte.

2.1.3. Cinema interativo

Com o surgimento do sistema digital no início da década de 1990, as possibilidades do cinema expandido se ampliaram. CDs, CD-ROMs, DVDs foram algumas das mídias que surgiram como opção de suporte áudio-visual. Era possível o manuseio de imagens com uma flexibilidade ainda maior do que a vivenciada na era do vídeo analógico: o sistema digital possibilitou que as imagens e sons respondessem aos estímulos dos usuários numa velocidade muito maior.

Peter Lunenfeld (apud LEÃO, 2005, p. 370), relata que o cinema interativo apresenta uma narratividade que ofereça respostas rápidas ao usuário, e para isso necessita de uma interface compreensível e intuitiva. A

imagem interativa, segundo Peter Weibel (idem, p. 349), provoca uma radical transformação, pois trata-se de uma migração da imagem em movimento para uma que responde aos estímulos do observador/usuário. Peter Weibel (apud LEÃO, op. cit., p. 349), exemplifica isso com uma instalação interativa denominada *The Wind that Wash the Seas (1994-1995)*, de Chris Dodge. Ao passar diante da tela, a imagem se movia com a força e direção do sopro do público. Era possível também mover a água do filme a um simples toque no monitor.

O cinema interativo está baseado no poder de controle que o usuário tem sobre o que está sendo exibido ou transmitido. “Ele sabe que o que está lá mudará se ele agir, que teria sido diferente se ele tivesse agido diferente antes” (LUNENFELD apud LEÃO, op.cit., p. 371). O interator precisa ter a consciência que suas ações mudarão o curso da história e irão alterar na imagem o no som. Na opinião de Peter Lunenfeld (idem, p. 371), a forma de trabalhar tais intervenções está na montagem cinematográfica, em que o usuário poderá distinguir os elementos que são passíveis de alterações. Diante disso, o autor indaga sobre o fato de haver não um único, mas sim, vários tipos de cinema interativo, com tantas possibilidades oferecidas pelo poder da interatividade.

2.1.4. Cinema expandido e hipermídia: o cibercine

As possibilidades do cinema expandido ampliaram-se ainda mais com o surgimento da *world wide web*. Além do manuseio de imagens oferecido pelo mundo digital, o ambiente da rede Internet trouxe uma complexa conectividade. Jeffrey Shaw (apud LEÃO, 2005, p. 356), afirma que tal revolução do cinema expandido se deve à imersão narrativa proporcionada pelos ambientes virtuais, onde o espectador assume o papel da câmera e editor. Poderá ser possível no futuro salas de cinema em que as pessoas presentes poderão se interagir virtualmente através de deslocamentos narrativos e cada qual terá sua parcela de importância como protagonista. “Passaremos dos prazeres da imersão e da agência navegação para experiências cada vez mais ativas e transformadoras”. (MURRAY, op. cit., p. 246).

No ambiente cibernético, Jeffrey Shaw (apud LEÃO, 2005, p. 356) aponta duas correntes: a primeira condiz a uma experiência audiovisual

tradicional, isto é, obras que respeitam fronteiras delimitadoras. Seriam os quadros, livros, cinema, que não ultrapassam os limites da moldura, do papel e da tela de projeção. Tais mídias estabelecem uma configuração distanciada entre usuário e obra. A segunda corrente consiste em romper com determinadas molduras de uma maneira que o usuário possa alcançar uma maior imersão e concomitantemente, se aproximar ainda mais de uma experiência real.

Jeffrey Shaw foi um dos primeiros a experimentar a realidade virtual em suas obras. O artista transita entre as obras midiáticas do cinema expandido clássico e cibernético. “A experiência com realidades misturadas é uma marca inconfundível das obras de Shaw” (SANTAELLA apud LEÃO, op. cit., p. 263).

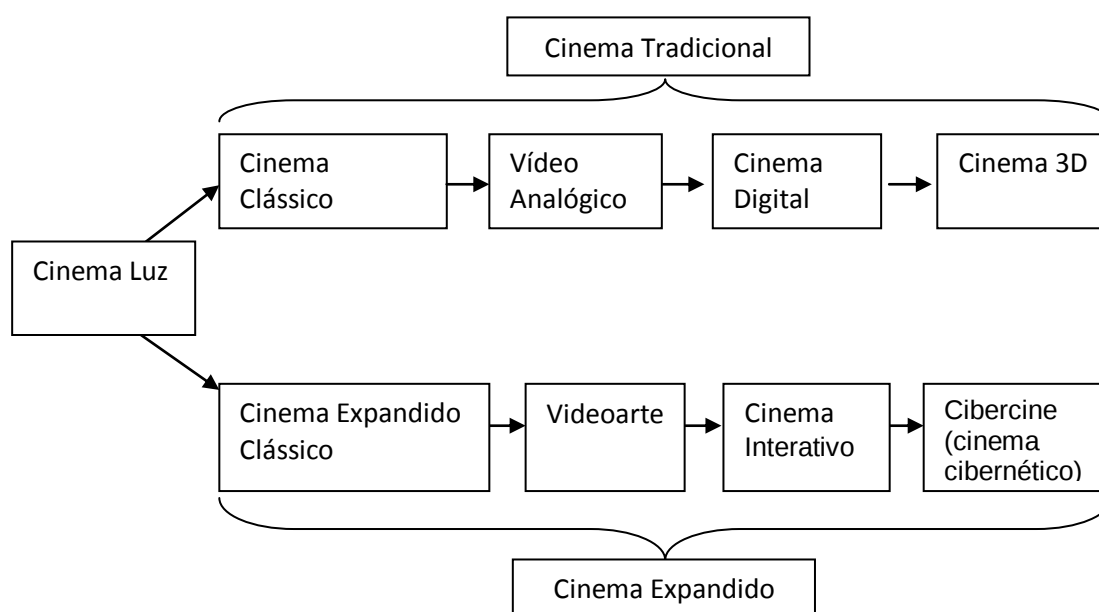
2.1.5. Paralelo da Evolução Cinematográfica: Cinema Tradicional e Expandido

Em linhas gerais, podemos dizer que o cinema expandido dos primórdios [este termo clássico pode deixar margem para outras interpretações] é calcado em projeções diferenciadas, múltiplas, envolvendo elementos como performances, teatro, happenings, etc. Cada exibição ou apresentação é um espetáculo único, assim como num circo ou show de música. No entanto, com os adventos tecnológicos tais como o vídeo analógico, o sistema digital e o mundo cibernético, o cinema expandido foi agregando novos elementos e ganhando novos contornos. Dessa maneira, traço, a seguir, um paralelo entre o desenvolvimento do cinema tradicional e o do cinema expandido. É provável que, diferentemente do cinema comercial que vai se sofisticando tecnologicamente ao longo dos anos, o cinema expandido caracterize-se muito mais por momentos e fases de experimentações e transformações do que uma evolução tecnológica propriamente dita.

Proponho aqui, num esquema bem simplificado, um paralelo entre as fases do cinema tradicional e do cinema expandido, considerando o primeiro representado por filmes que são exibidos em salas comerciais [englobando os filmes *cults*, isto é, de cunho artístico], e o segundo no campo onde há experimentações técnicas, materiais e artísticas. De acordo com o quadro 1, a tabela *Cinema Luz* corresponde ao marco inicial tradicionalmente conhecido - a

exibição no Grand Café em Paris pelos irmãos Lumière, com os primeiros filmes mudos em preto e branco. A partir daí, a produção cinematográfica se divide em duas linhas paralelas: o *Cinema Tradicional* e o *Cinema Expandido*.

Quadro 1: Paralelos do desenvolvimento cinematográfico.



Na linha do *Cinema Tradicional* temos em primeiro lugar a tabela *Cinema Clássico* representado por filmes [seja em preto em branco ou em cores] com sonoplastia e narrativa cinematográfica estabelecida e desenvolvida por Griffith, Vertov, Kuleshov, Eisenstein e outros. Em seguida, com o surgimento das fitas analógicas, tais como a betacam e fitas-cassete, o cinema se estendeu para o campo do vídeo, surgindo novos modelos de linguagem e de produção e exibição. A tabela *Cinema Digital* corresponde às imagens com resolução por *pixel*²¹, oferecendo assim uma maior capacidade no manuseio das mesmas. Por fim, o *Cinema 3D* corresponde à nova tecnologia em três dimensões, que embora não seja tão nova assim, somente com o advento da tecnologia digital é que ela ganhou fôlego para retornar com força, conquistando espaço em salas comerciais de todo o mundo.

²¹ É o menor ponto de uma imagem em um suporte de exibição, como um monitor, por exemplo. O conjunto de vários pixels formam uma imagem completa.

A linha do *Cinema Expandido* se inicia com *Cinema Expandido dos Primórdios* caracterizado pela fase de diversificadas experimentações por parte de artistas e cineastas com o propósito de romper com as limitações do cinema tradicional. A maioria dos trabalhos consistia em acontecimentos únicos, mesmo que reproduzidos em outros ambientes, daí a semelhança com os *happenings*²². Com a chegada do vídeo, o cinema expandido se estendeu para a *Videoarte*, possibilitando novas formas de expressão artística. A partir do surgimento do sistema digital, foi possível desenvolver trabalhos de multimídia no formato de CD-Roms e, concomitantemente, filmes interativos. O último item corresponde ao *Cibercine*, ou *Cinema Cibernético*, representado por trabalhos intermediáticos e hipermediáticos, estimulados pela interatividade e conectividade em rede. É a este campo que corresponde o trabalho de prática artística que compõe esta pesquisa de mestrado. Para melhor situá-lo no contexto contemporâneo faz-se necessário um aprofundamento nos conceitos que caracterizam as chamadas novas mídias.

2.2. Novas mídias

As novas mídias se apresentam como sendo um campo bastante abrangente, que inclui toda forma de interface que propicia a relação entre humano-computador. Citarei aqui as terminologias das mídias digitais que são importantes no contexto de minha investigação teórica e prática.

Segundo Lev Manovich (apud LEÃO, 2005, p. 26) o conceito das *novas mídias* consiste no estudo de “objetos culturais que usam a tecnologia computacional digital para distribuição e exposição”. Sendo assim, internet, sites, multimídia, computadores, jogos de computador, videogames são objetos das novas mídias. Segundo Arlindo Machado (2007, p. 7), o termo representa o “diálogo, colaboração e intervenção crítica nos meios de comunicação de massa”. Para Vicente Gosciola (2003, p. 17), consiste no vasto campo abrangido pelas tecnologias digitais.

Alguns objetos culturais utilizam a computação para produção e armazenamento, mas não para distribuição final, entre elas – programas de

²² O *Happening* é uma palavra inglesa que significa *acontecimento*. Trata-se de uma expressão artística que mescla as artes visuais com as artes cênicas. As apresentações consistem em atos espontaneidade e improvisação que nunca se repetem.

televisão, filmes de longa metragem, revistas, livros e outras publicações com base no papel, etc. Tais objetos não se enquadram como novas mídias.

No entanto, a definição de novas mídias é controversa e necessita ser atualizada frequentemente, pois mudanças tecnológicas vão ocasionando transformações significativas, como a televisão que atualmente está num processo de transição do sistema analógico para o digital. A projeção de filmes nas salas de cinema também passa pelo mesmo processo: da película para o digital. Os livros se transmutam a cada dia mais para sistemas eletrônicos, principalmente com o advento do *Kindle* e *iPad*²³. Ao que parece, todos os objetos tidos como “velhas mídias” passarão a ser novas mídias e esse conceito perderá o sentido. Por outro lado, se algumas obras ou objetos apresentarem em comum o fato de serem fruídos por meio de um computador, então é possível que essa definição seja salutar. Dessa maneira, Lev Manovich (op. cit., p. 26) estipula alguns princípios para a definição de objetos que se enquadram nas novas mídias: a representação digital, a modularidade, a automação, a variabilidade e transcodificação.

A representação digital se dá através de dados e algoritmos. Isso possibilita a modularidade, que consiste na manipulação dos dados digitais, por exemplo: redimensionar o tamanho de uma imagem, copiar, cortar, alterar cor, brilho e contraste, etc. Por sua vez, a modularidade permite a automatização de muitas operações das mídias [tais como substituir, armazenar, buscar, etc] e ainda gerar múltiplas versões. Já o princípio da variabilidade refere-se à capacidade aparentemente ilimitada que as mídias digitais oferecem. Como ressalta Lev Manovich (op. cit., p. 28), “Um objeto cultural das novas mídias pode existir em estados diferentes, potencialmente infinitos”. Como no caso de sites de mídias sociais da rede e programas para DJs remixarem uma música quantas vezes acharem necessário, etc. Lev Manovich (idem) ainda especula a idéia de existir um filme digital com possibilidades de manipulação e múltiplas versões.

Particularmente, não simpatizo com terminologias que apresentem o termo *novo*, tais como *novas mídias*, *new age*, *neo renascimento*, etc.

²³ *Kindle* e *Ipad*, também conhecidos por *tablets* e *livros digitais*, são dispositivos eletrônicos em que a pessoa pode ler vários livros, revistas e jornais.

Em meados da década de 1990, o então presidente do Brasil, Fernando Collor de Mello, com medidas restritivas sucateou a indústria cinematográfica brasileira. Quando produtores e cineastas começaram a conquistar espaço novamente no mercado, o termo a *retomada* do cinema brasileiro acabou se estabelecendo, o que, na minha opinião, é bem mais adequado. Aliás, seria complicado inserir a palavra *novo* em outro movimento do cinema nacional, uma vez que o Cinema Novo, conforme vimos no CAPÍTULO I, já havia sido criado.

O termo *novo* é um conceito válido para o momento vigente, mas que perde o sentido com o passar dos anos. O *new age*, que representava uma nova era na época, supostamente deixa de ser quando é substituído pela seguinte geração, que deveria então renomeá-la para *old age*, uma vez que a recente era seria a *new age*. Da mesma maneira, o termo *novas mídias*, assim como os aparatos tecnológicos que o constituem, deixarão de ser novos num prazo relativamente curto devido a emergente aceleração dos avanços tecnológicos. A complicação é que com o surgimento frequente de novas tecnologias, a nomenclatura *novas mídias* perde o sentido, afinal, até mesmo a máquina fotográfica, a filmadora, a televisão e o rádio já foram considerados *novas mídias*.

Lev Manovich (op. cit., p. 27) tenta definir as diferenças entre *velhas mídias* e *novas mídias* ressaltando que vivemos o momento de transição da “mídia para o *software*”. “As velhas mídias muitas vezes eram ‘dados cegos’, que exigiam *hardware* específico para serem lidos e que, sem esse *hardware*, eram completamente indecifráveis pelos humanos” (MANOVICH, op. cit., p. 31).

No entanto, essa definição é um tanto quanto evasiva, pois qualquer conteúdo que seja passível de processamento e execução necessita de um aparelho específico para que possa funcionar todos os seus mecanismos pré-programados de forma integral. Além disso, é interessante notar que as *novas mídias* muitas vezes se inspiram [ou se espelham] nas *velhas mídias* e desenvolvem linguagens semelhantes. Talvez seja interessante criar um termo mais apropriado para *novas mídias* [algo como as alcunhadas *mídias eletrônicas* ou *mídias digitais*] ainda que apresente os quatro princípios

abordados por Lev Manovich (op. cit., p. 26): a representação digital, a modularidade, a automação, a variabilidade e transcodificação.

Sendo assim, para que haja uma melhor definição, adotaremos nessa pesquisa o termo *mídias digitais* por ser mais coerente com as propriedades e características estabelecidas. Podemos dizer que uma das características das *mídias digitais* é o uso de aparatos capazes de processar dados e algoritmos com enorme velocidade, além de outras utilizações fundamentais como comunicação, controle em rede e em tempo real.

2.2.1. Cibercultura: algumas características

Segundo Eduardo Cardoso Braga (apud LEÃO, 2005 p. 126), a palavra *cyber*, é originária do prefixo grego *kuberman*, que significa dirigir, governar. Braga (idem) ressalta que Nobert Wiener, fundador da cibernética, agregou ao termo o significado de “controle e mecanismo de *feedback*”, consolidando então o conceito amplamente mais aceito atualmente. Através dessa rede de informações dirigidas por interfaces, William Gibson, em seu *Neuromancer* de 1984, criou o termo *ciberespaço*.

No entanto, Pierre Levy (1993, p. 34) afirma que “a rede não está no espaço, na verdade, ela é o próprio espaço”. Essa afirmação caracteriza a rede como uma experiência denominada “ecologia cognitiva”. Isso se deve há uma conexão interdependentes de significantes. A rede passa constantemente por um processo de construção e reconstrução, assumindo vários formatos. Através dessa mutabilidade, as informações se multiplicam em complexas conexões, de forma descentralizada, o que nos conduz a uma cognição imersiva semelhante à biologia.

A experiência desenvolve-se por meio de uma topologia, de caminhos percorridos, que não somente registram um rastro, mas também constroem o próprio significado. Na descentralização, os pontos formadores de significados são justapostos, espelhados e construídos em permanente mobilidade. Esse permanente devir põe em questão as narrativas fixas com percursos definidos. (BRAGA apud LEÃO, 2005 p. 127).

Segundo Lev Manovich (op. cit., p. 26), cibercultura significa o “estudo dos vários fenômenos sociais associados à internet e outras novas formas de

comunicação em rede”. Alguns exemplos de cibercultura são: fóruns e comunidades *on-line*, jogos com múltiplos jogadores interconectados, uso de telefones celulares, grupos de email, etc.

Gene Youngblood (1970, p. 54) ressalta que o homem foi bem sucedido em inúmeras tentativas de controlar o próprio ambiente. Agora a humanidade avança para o mundo cibernético e cada vez mais com a consciência que para aderir e modificar esse novo ambiente é preciso cooperar, participar, criar e recriar; condicionar e ser condicionado por ele.

Eduardo Cardoso Braga (op. cit., p. 125), afirma que tal ambiente da cibercultura atua no ciberespaço, e que o mesmo pode ser caracterizado por três de suas principais propriedades: “a interface, a interatividade e a rede de informações”.

2.2.2. O Computador no contexto das mídias digitais.



FIGURA 7 : Pato Donald e Margarida com os sobrinhos Huguinho, Luisinho e Zezinho numa sala de cinema assistindo uma cena aterrorizante.²⁴

²⁴ Fonte: Página escaneada da revista VideoDisney.

Era comum encontrar nas histórias em quadrinhos de antigamente enredos em que as máquinas ganhavam vida e dominavam as pessoas. Há inclusive um gibi do Walt Disney, *VideoDisney* (1985, p. 70) em que uma das reportagens retrata um computador com aspecto monstruoso afrontando e devorando cidadãos de uma cidade. No universo do cinema também não era diferente. Há, inclusive, um clássico filme, *2001, Uma Odisseia no Espaço* (1977) de Stanley Kubrick, que aborda como tema a rebelião de Hal, o computador central que tem acesso a todos os comandos da nave. Segundo Janet Murray (op. cit., p. 17), o surgimento de novos aparatos tecnológicos traz incertezas e concomitantemente, insegurança e medo. Por outro lado, traz também expectativas e possibilidades. “O nascimento de um novo meio de comunicação é ao mesmo tempo estimulante e assustador” (MURRAY, op. cit., p. 17).

A combinação de vários segmentos das artes, assim como a preocupação na estrutura ou veículo de comunicação e recursos de interatividade, moldaram as bases para o desenvolvimento da hipermídia.

O homem é um ser com capacidades físicas limitadas. Quando uma tecnologia surge e expande tais capacidades, é natural que haja uma ansiedade no que tange ao comportamento humano. Janet Murray (2003, p. 17) ressalta que o homem não consegue nadar como peixe, voar como os pássaros, muito menos ouvir uma conversa ou assistir um jogo a centenas de metros. No entanto, constrói telefones para que seja possível a comunicação à distância, televisão para que possa assistir o que se passa do outro lado do mundo em tempo instantâneo, navios para cruzar os oceanos e aviões para sobrevoar todo o canto do planeta. Todos esses aparatos são extensões de nosso corpo humano, pois ampliam nossas capacidades. E na ponta da tecnologia está o computador, combinando todos os meios em um só. Com o computador as pessoas podem se comunicar à distância, seja por voz, texto ou imagem, além de armazenar e processar dados em velocidade espantosa. Sim, é verdade que não é possível voar com um computador, porém, é ele quem dá acesso ao controle de operações de uma estação de voo e até mesmo do próprio avião.

E, como se isso não bastasse, ele também dirige nossos aviões de guerra e joga xadrez magistralmente. Não é de surpreender, portanto, que metade das pessoas que conheço veja o computador como um gênio onipotente e brincalhão, enquanto a outra metade enxergue-o como o monstro de Frankenstein. (MURRAY, 2003, p.17).

Assim como Janet Murray, eu também me coloco na “vertente otimista desse novo e penetrante dispositivo cultural”, pois como afirma Marshall McLuhan (apud MURRAY, op. cit., p. 17) “Todos os meios, como extensões de nós mesmos, servem para proporcionar visão e consciência novas e transformadoras.”.

Os computadores, ao longo dos anos, foram se tornando cada vez mais potentes, rápidos e baratos, além de estabelecerem conexões, não somente entre si como também com outros aparatos eletrônicos. Não obstante, o computador passa a incorporar para si o papel de outras mídias.

Conforme Janet Murray (2003), o final do século XX é marcado pelo início da Era Digital. A partir da década de 70, os computadores passam por uma revolução que continua até hoje e, cada vez mais acelerada. Gene Youngblood (1970, p. 187), já dizia, ainda na década de 70, que a produção de computadores dobrava a cada ano e sua capacidade de processamento evoluía em um fator de dez vezes a cada dois ou três anos. Através desses dados, Herman Kahn (apud YOUNGBLOOD, 1970, p.9) dizia que no final do século, todos os conceitos sobre as limitações de um computador teriam que ser revisados. De acordo com Janet Murray (2003), o computador adquire características semelhantes a um telefone ao fazer a conexão entre duas pessoas, a uma televisão quando oferece a possibilidade de assistir filmes, um auditório ao conectar várias pessoas para uma tele-conferência, um videogame ao oferecer vários jogos, um museu ou biblioteca ao armazenar vários arquivos e livros digitais.

Todas as principais formas de representação nesse ambiente multiforme: das pinturas no interior das cavernas de Lascaux às fotografias de Júpiter feitas em tempo real; dos pergaminhos do Mar Morto ao primeiro exemplar de Shakespeare, das maquetes de templos gregos pelas quais se pode passear aos primeiros filmes de Edison. E o reino digital assimila, o tempo todo, mais capacidades de representação, à medida que pesquisadores tentam construir dentro dele uma realidade virtual tão densa e tão rica quanto à própria realidade. (MURRAY, 2003, p. 17).

Para Peter Weibel (apud LEÃO, 2005, p. 349), o computador é uma excelente mídia para trabalhar com realidade simulada. O desejo ancestral [narrado em torno de fogueiras conforme citado no CAPÍTULO I] de vivenciar um universo fictício foi expandido por um meio participativo e imersivo. “Com detalhes enciclopédicos e espaços navegáveis, o computador pode oferecer um cenário específico para os lugares que sonhamos visitar” (MURRAY, op. cit., p. 101). Segundo Janet Murray (2003), esse meio promete inclusive satisfazer de um modo mais completo do que jamais foi possível.

Peter Weibel relata que “o computador permitiu a armazenagem de informações como configuração eletrônica” (apud LEÃO, 2005, p. 348). A informação não é mais processada por películas, como no cinema, ou fitas magnéticas, como no vídeo analógico, mas sim digitalmente, através de *pixels*, o que propiciou uma maior flexibilidade e variedade no manuseio de imagens e textos. Outra característica dos ambientes digitais, segundo Janet Murray (op. cit., p. 84) é que os mesmos são espaciais. Diferentemente dos meios lineares como livros, filmes e quadrinhos, é possível se locomover, ainda que virtualmente, no ambiente digital. Sendo assim, tais ambientes se tornam navegáveis.

De qualquer forma, para Janet Murray (op. cit., p. 137), é fato que o computador oferece maneiras diversificadas de construir narrativas em que as personagens, na resolução do problema, podem contar com o processo ativo do navegador. Isso demonstra o poder de transformação proporcionado pelo ambiente digital, pois “os computadores oferecem incontáveis maneiras para mudanças de formas” (MURRAY, 2003, p. 153). Isso ocorre porque um único computador pode processar diferentes algoritmos. Como afirma Lev Manovich (apud LEÃO, 2005, p. 41), “um computador digital moderno é uma máquina programável”. E, sendo assim, trata-se de um mecanismo cibernético e interativo por natureza.

Complementando as simples posições representadas pelos números “1” e “0”, a lógica binária pode criar condições especiais, a partir de “verdadeiro” e “falso”, representados pelos mesmos números. Assim, a base binária está associada à tradicional teoria dos conjuntos com a condição “E” para a intersecção e “OU” para a união de dois conjuntos. O computador é, em sua natureza, uma máquina interativa, pois,

dentro de um sistema de computação, manifesta-se um diálogo entre homem e máquina. (BRAGA apud LEÃO, 2005, p. 125).

No entendimento de Murray (op. cit., p. 84), o computador, ao responder a comandos digitados, permite a construção de mundos fictícios, e, talvez, nem os próprios programadores poderiam prever que ambientes computacionais poderiam ser cada vez mais reativos e com uma capacidade inovadora nas estruturas narrativas. O potencial do computador parece se justificar justamente na possibilidade de oferecer ao espectador múltiplas formas de se contar e ouvir uma história.

Os ambientes digitais são enciclopédicos, capazes de armazenar dados de uma maneira que nenhuma outra mídia foi capaz até hoje. Isso possibilita com que autores criem narrativas com recursos ilimitados. “Computadores são o meio de maior capacidade jamais inventado, prometendo recursos infinitos” (MURRAY, 2003, p. 17). O formato digital propicia um meio instigante para a arte narrativa, pois pode ser representado de amplas formas.

2.2.3. Entropia na rede

Termo utilizado, segundo Eduardo Cardoso Braga (apud Leão, 2005, p. 128) em teoria da comunicação para designar o estado de desordem de um sistema ao encontro do ponto de equilíbrio. É originário do grego, *entropie*, e muito utilizado na termodinâmica da física. Um dos problemas enfrentados na possibilidade de trilhar diversos caminhos na rede consiste na *entropia* – perda de informação. Com as várias possibilidades, o excesso de informação dificulta uma navegação e desconcentra o navegador, que fica se questionando: por que, por onde e por quanto tempo navegar? Isso ocorre quando há uma má sinalização na rede, que desmaterializa a lexia e provoca o caos.

As pessoas necessitam de três tipos de sinais para se localizarem e direcionarem: “1 – você está aqui, 2 – como chegar onde você quer ir, 3 – você está no caminho certo” (BRAGA, idem). Essas informações precisam estar bem representadas por signos para que possibilite um “mapeamento cognitivo” de forma que facilite e torne agradável e produtiva uma navegação. Como assinala Lucia Leão (2005, p. 128):

Estamos vivendo na teia municipal, aquilo que já conhecíamos bastante em outras vivências: a experiência do nó. Imagem metafórica do impasse, da paralisia e do enredamento, o nó é aquilo que nos faz parar, que nos impede de prosseguir, é o não lugar que nos suga, a inércia violenta e poderosa. O nó pode e deve ser utilizado pelos que desenvolvem jogos [games]. O nó seduz aqueles que procuram situações desafiantes, que gostam de decifrar enigmas. Por outro lado, o nó deve ser evitado ao máximo por aqueles que buscam explorar o potencial de comunicação da *www*. Além desse aspecto da desmaterialização da *lexia*, menus e mais menus quebram demais o movimento natural e contínuo da leitura.

Eduardo Braga (op. cit, p. 128), ressalta que a entropia é uma força avassaladora que conduz ao caos, e, para combatê-la, é preciso da força do cosmos. E neste momento o *designer* interativo ganha importância, pois será através dele que será desenvolvido um “mapeamento cognitivo” inteligente de forma que se crie toda uma “cosmologia” para a *web*. É necessário então que se crie “uma teoria e uma práxis para a sinalização de ambientes hipermidiáticos. A leitura topológica da *web* implica na criação de sistemas de signos, que funcionem como sinalização, verdadeiros faróis para a navegação” (BRAGA, op.cit., p. 128).

2.2.4. Interator e autor

Há uma confusão contemporânea no entendimento de conceitos de *autor* e *interator*. Janet Murray (op. cit., p. 149) diferencia estes dois termos e indaga até onde somos autores ou interatores numa obra hipermidiática. A autora relata que algumas pessoas acreditam que o sujeito [ou leitor] que navega numa narrativa digital é também o autor do enredo, justamente por fazer escolhas e até mesmo montar a sua versão da história. Todavia, essa afirmação não procede, pois, ainda que haja criação por parte do leitor, há uma diferença entre imaginar e desenvolver um ambiente composto por regras e criar dentro desse ambiente previamente programado pelo autor. Conforme Janet Murray (op. cit., p. 149), é preciso “distinguir essa autoria derivativa da autoria original do próprio sistema”. “A autoria nos meios eletrônicos é procedimental” (MURRAY, *idem*), isto é, o autor estipula algumas regras pelo qual o leitor terá que seguir. As condições são dispostas, através de fórmulas e propriedades, de uma maneira que possam reagir com as movimentações e decisões dos participantes. “O autor procedimental não cria simplesmente um

conjunto de cenas, mas um mundo de possibilidades narrativas” (MURRAY, idem). A autora faz uma analogia entre autor e maestro. Em uma narrativa digital, o autor é como um maestro que comanda a orquestra, o coreógrafo que fornece os passos e ritmos. Sendo assim, seguindo esse exemplo, o interator é aquele que toca a música fornecida pelo maestro, o dançarino que executa habilmente a coreografia proposta.

“O interator, seja ele navegador, protagonista, explorador ou construtor, faz uso desse repertório de passos e de ritmos possíveis para improvisar uma dança particular dentre as muitas danças possíveis previstas pelo autor” (MURRAY, idem).

O interator, então, seria autor de apenas uma parte específica da autoria geral da obra. Podemos citar como exemplo um filme. O roteirista escreve uma história. Em seguida, o diretor a adapta para um filme. Dessa maneira, a autoria do filme passa a ser do diretor, pois ele é quem dá as coordenadas. Ao roteirista, cabe a autoria apenas do roteiro. O ator irá executar a proposta da personagem e, por mais delineados que sejam os diálogos criados pelo roteirista e a marcação estipulada pelo diretor, a sua capacidade de improvisação durante a cena é que demonstrará quão criativo consegue desempenhar tal tarefa.

Há também outra denominação para interator. Katia Maciel (op.cit., p. 01), adota o termo “participador” como o sujeito que não está mais numa posição apenas de espectador renascentista, um espectador passivo e contemplativo, mas sim, um sujeito que, além de assistir, também experiencia e interage com a obra. Segundo Katia Maciel (idem), trata-se de um conceito criado pelo pintor, escultor e artista plástico brasileiro Hélio Oiticica para posicionar o espectador como parte da obra, pois sem a participação do mesmo, a obra é inexistente.

Neste caso, o “participador” é parte constitutiva da experiência proposta, não mais um espectador que assiste àquilo que passa, mas um sujeito interativo que escolhe e navega o filme em sua composição hipertextual, em suas dimensões multitemporais, multiespaciais e descentradas, ao conectar uma rede de fragmentos de imagens e sons e ao multiplicar os sentidos narrativos. (MACIEL, op.cit., p. 01).

Janet Murray (op.cit., p. 150) relata que na década de 1930, acadêmicos gregos que pesquisavam narrativas orais da antiguidade, ficaram aflitos

quando, após várias análises literárias, descobriram que Homero e outros poetas criaram suas obras através de um “processo que envolvia a união entre um estoque de frases feitas e unidades narrativas predefinidas” (MURRAY, op.cit., p. 150). Tal descoberta assustou a academia porque colocava em cheque a originalidade de Homero. No entanto, o que os críticos contemporâneos não percebem, justamente por não entenderem a composição de uma estrutura digital, é que interator e autor orbitam em duas esferas semelhantes, porém, distintas.

“O interator não é o autor da narrativa digital, embora ele possa vivenciar um dos aspectos mais excitantes da criação artística – a emoção de exercer o poder sobre materiais sedutores e plásticos” (MURRAY, idem). Não é o fato do interator fazer intervenções que significa que ele seja autor. “Isso não é autoria, mas agência”, conforme relata a autora.

Conforme define Janet Murray (2003, p. 126) “agência” é a capacidade de verificar e analisar as ações significativas de nossas escolhas. O computador, por oferecer um espaço navegável, propicia que autores elaborem histórias de sagas e jornadas, sugerindo elementos para a agência. “A agência, então, vai além da participação e da atividade” (MURRAY, idem, p. 135). E quanto mais estruturado for o ambiente digital de modo que proporcione a imersão, mais ativos seremos dentre dele.

2.2.5. Imersão

Imersão “é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água” (MURRAY, op. cit., p. 102). Quando nossas sensações “mergulham” numa fantasia, podemos dizer que somos praticamente transportados para esse ambiente, o que nos traz imenso prazer, seja ele repulsivo ou encantador. As experiências com os ambientes digitais, conforme relata Janet Murray (op. cit., p. 235), estão aguçando a imaginação, sobretudo dos jovens, para narrativas que propiciem imersão cada vez mais satisfatória e agência cada vez mais ativa, além de um envolvimento mais denso e duradouro. Segundo a autora (op. cit., p. 125), o propósito é tornar o ambiente virtual o mais convincente possível para que nossas sensações se aproximem do real e, com isso, nossas ações e reações sejam mais trabalhadas.

Mas há quem não concorde muito com essa interatividade. É preciso tomar cuidado para que a agência não destrua o processo de imersão e não cause uma desilusão participativa. Na peça de teatro *Peter Pan*, do escritor e dramaturgo britânico James Matthew Barrie, há um momento em que a fada Sininho pede aos espectadores que batam palmas caso acreditem em fadas. Janet Murray (op. cit., p. 104) relata que uma das pessoas na plateia, Langer, ficou decepcionada com esse trecho, pois naquele momento a peça causara um “ruído”. A tradicional “quarta parede” no teatro foi violada e isso jamais poderia ter acontecido. É provável que Langer tenha sofrido com o rompimento de um pacto entre autor e espectador

Langer atribui sua aflição ao fato de a arte depender do estabelecimento de uma distância. Para ela, Barrie cometeu um pecado teatral ao violar a convenção da “quarta parede”, que proíbe os atores de se dirigirem ao público. O convite do dramaturgo para que o público entrasse no círculo encantado criado pelo palco foi, para Langer, uma chocante violação do acordo entre autor e platéia. “Buscar a ilusão, a crença e a ‘participação da plateia’ no teatro é negar o drama como arte. (MURRAY, idem, p. 104).

Talvez, para, Langer, deixara de ser arte para ser mero entretenimento. A questão é que o computador “[...] nos proporciona um novo palco para a criação de teatro participativo” (MURRAY, op.cit., p. 124). Gradualmente estamos nos adaptando a um novo formato de narrativa, em que fórmulas tradicionais são desfeitas e tabus são quebrados.

2.2.6. Texto e hipertexto

Segundo Roger Laufer e Domenico Scavetta (1997, p. 5-6), o “texto é um conjunto de parágrafos e, geralmente, lido linearmente do começo ao fim”. Para George P. Landow e Paul Delany (1991, p. 3), o texto possui três subdivisões: linearidade, demarcação e estabilidade. Os dois autores ressaltam que tais características não são de exclusividade do texto, todavia, foram bastante exploradas no mesmo. Um texto possui início, meio e fim, numa sequência linear, e, portanto, se constitui como uma unidade de informação contínua e estática.

O surgimento do hipertexto se deve à proposta de romper com o sistema linear dos textos. Conforme, Michael Heim (1998, p. 214), *hiper* significa estendido, logo, trata-se de um “texto estendido”. Segundo Julio Plaza (2000, p. 22), Ted Nelson, considerado o inventor do termo *hipertexto*, conceitua o mesmo como “o conjunto de escritas associadas, não sequenciais, com conexões possíveis de seguir e oportunidades de leitura em diferentes direções”.

O termo *hipertexto* está associado ao mundo digital, porém, a ideia deste conceito é muito mais antiga do que se imagina. As enciclopédias já utilizam os recursos dessa “ruptura” há séculos. Ao explicar sobre determinada palavra, conceito, frase, ilustração, gráfico, etc, o autor lança mão de um recurso simples e eficiente: as notas de rodapé. Numa leitura linear, é necessário interromper o assunto abordado para explicar determinados conceitos, o que poderia tornar a leitura excessiva e exaustiva. Com o recurso da nota de rodapé, se, por exemplo, o leitor tiver alguma dúvida sobre uma determinada palavra mencionada, ele poderá interromper sua ação para sanar a dúvida e em seguida dar prosseguimento, caso contrário, ele segue sem interrupções sua leitura.

Formas hipertextuais não são nenhuma novidade como estruturas intelectuais. O *Talmude*, por exemplo, é um hipertexto gigante composto por um texto bíblico cercado por comentários de múltiplos rabinos. Obras literárias são hipertextuais nas referências que fazem entre si. No século XX a referência tornou-se tão densa que é praticamente impossível compreender um livro como *Ulisses*, de James Joyce, sem o auxílio de outras obras, inclusive, de um mapa de *Dublin*. (MURRAY, 2003, p. 65).

De acordo com Vicente Gosciola (2003, p. 66), Vannevar Bush escreveu em 1945 um ensaio sobre o dispositivo *Memex*. Neste artigo, Bush critica o sistema de armazenamento hierárquico dos processamentos computacionais da época, em que, ao utilizar um sistema de busca, o processo se dava por ordenações lineares em ordem alfabética ou numérica. Isso não diferenciava em nada de uma captura ou recuperação de informação em uma biblioteca, por exemplo, exceto pelo aparato utilizado. Sendo assim, Bush aponta uma nova forma de sistema de busca, com similaridades ao pensamento humano, isto é, através de associações diretas.

Vários autores definem, cada qual à sua maneira, o termo hipertexto, muitas vezes sendo complementares. Crawford Killian (2000, p. 1) afirma que hipertexto “é um texto que faz referência a outros textos e que possibilita ir ao encontro deles”. Partindo desse pressuposto, não importa qual meio está sendo utilizado.

Particularmente, prefiro incluir as mídias digitais ao adotar o conceito de hipertexto, conforme definem Roger Laufer e Domenico Scavetta (1997, p. 5-6) “é um agrupamento de textos em meio digital”. São conectados por elos semânticos com base numa palavra ou frase que propiciam uma leitura não-linear. Patrick Bazin (1999, p. 160-161) vai ainda mais longe ao pontuar vários atributos do hipertexto:

- Digitalização de textos completos;
- Possibilidade de examinar, arquivar e atualizar arquivos em tempo real;
- Possibilidade de conectar uma sucessão de caracteres com qualquer outra sucessão de caracteres;
- Acesso ultra-rápido por interfaces amigáveis e redes do tipo internet às melhores fontes, qualquer que seja sua localização nas coleções mundiais;
- Rápido intercâmbio de comentário em fóruns eletrônicos

A conectividade é a característica essencial do hipertexto que, através de blocos de textos e imagens interligados, estimula o encadeamento de ideias e contextos. Como observam George P. Landow & Paul Delany (1991, p. 3), um pensamento complexo não pode ser expresso satisfatoriamente por meio de estruturas proposicionais fechadas e lineares. “A partir do momento em que o usuário pode interagir com o texto de forma subjetiva, existe a possibilidade de formar sua própria teia de associações, atingindo a construção do pensamento interdisciplinar” (PLAZA, 2000, p. 22).

Segundo Janet Murray (2003, p. 64), “Hipertexto é um conjunto de documentos de qualquer tipo [imagens, textos, gráficos, tabelas, vídeos] conectados uns aos outros por links”. Já Eduardo Cardoso Braga (apud LEÃO, 2005 p. 127), define como “[...] a estrutura do hipertexto é constituída de lexias [nós] e links. As lexias são unidades de informação que contêm vários tipos de dados”. Texto, imagens gráficas, fotos, sons, sequências animadas, código de informação e programas aplicativos são alguns dos exemplos que compõem esses dados. Janet Murray (idem) afirma que histórias escritas em hipertexto

podem ser divididas em três tipos: as que se desenrolam em “páginas”, as que se apresentam por “fichas” geralmente do tamanho da tela e as que são descritas como blocos segmentados denominados “lexias”. Para a autora, cada lexia representa uma unidade de leitura.

Eduardo Cardoso Braga (op. cit., p. 127), explica que as lexias estão interconectadas entre si e cada uma delas pode ser representada como uma janela [ou saída digital] na tela de um computador e “a relação que essas lexias estabelecem é muito mais dialética que aritmética”. Isto ocorre porque não é apenas um conjunto de somas de unidades de informações que transmitirá o todo, mas sim, sobretudo, pela ordem e dinâmica da relação entre tese e antítese das lexias. A lexia que serviu de ponto de partida certamente ganhará outra representatividade, assim como também dará um novo significado, uma nova síntese ao navegador, pois “retorna-se ao início, não como ponto espacial, mas sim como outra perspectiva cognitiva” (BRAGA, idem). O autor ressalta que “a melhor figura que representaria essas relações de significados seria a espiral”. Podemos também tomar como exemplo o efeito Kulechov, já abordado no CAPÍTULO I, onde a ordem dos fatores altera o produto.

Segundo, Adrian Mile (apud LEÃO, op. cit., p. 153), Michael Joyce fez um famoso comentário em que “hipertexto é a vingança da palavra contra a TV”. Mile contesta tal analogia, e rebate apostando que, na realidade, hipertexto “é a vingança do cinema contra a palavra”, uma vez que a reconstrução da palavra ocorre na “luz do cinemático”. Na minha opinião, ambas as colocações estão corretas e, para complementar, ousou dizer também que hipertexto é a vingança da computador contra a palavra, pois é no meio computacional onde tal ferramenta é utilizada com tamanha aplicabilidade e dinamismo. Janet Murray (op.cit., p. 65) afirma que embora o conceito de hipertexto não seja novo “[...] como formato para reflexão e organização de experiências, foi somente com o desenvolvimento dos computadores que a escrita hipertextual foi produzida em larga escala”.

Somente com o surgimento do uso dinâmico do hipertexto é que foi proporcionada aos escritores a oportunidade de experimentar novas formas de justaposição, segmentação e encadeamento lógico. “Histórias escritas em hipertexto geralmente têm mais de um ponto de entrada, muitas ramificações internas e nenhum final bem definido” (MURRAY, op. cit., p. 65). George

Landow (1997) afirma que em uma narrativa hipertextual os leitores percorrem os próprios caminhos e realizam saltos espaços-temporais de acordo com a necessidade e o interesse. “[...] as narrativas hipertextuais são intrincadas teias de fios emaranhados” (MURRAY, op. cit., p. 65).

2.2.7. Mídia, multimídia e hipermídia

Ken Goldberg (apud LEÃO, op.cit., p. 406), explica que a palavra *media* em inglês é originária do latim, *meio*, que significa “a experiência mediada, em contraste com a experiência imediata”, algo que está inserido no meio, entre a fonte e o espectador. Já Vicente Gosciola (2003, p. 26) explica que a palavra *mídia* provém do latim - *media*, e significa *meio*.

Consultando o sistema de tradução do *Google*, a palavra *media*, tanto em inglês como em português, possui a mesma grafia da palavra em latim. O termo *media* deveria ser a maneira correta no idioma português, porém, é pronunciado como *mídia* pelos anglo-saxões e como a linguagem da informática é predominantemente inglesa, houve uma modificação na grafia e sonoridade da palavra na língua portuguesa. Dessa maneira, a palavra *mídia* é fruto de uma derivação da pronúncia do idioma inglês.

De qualquer forma, o termo *mídia* é utilizado “para identificar o suporte onde será replicado um conteúdo [...] o recurso pelo qual uma informação é transmitida [...] o canal [...] através do qual se desenvolve uma comunicação” (GOSCIOLA, 2003, p.27). De acordo com Randall Packer (apud LEÃO, op. cit., p. 103), já a multimídia tem sido utilizada para descrever a variedade de aplicações que vários tipos de mídia se integram. Porém, é um termo mal compreendido, pois, a multimídia parte dos seguintes princípios: Imersão, interdisciplinaridade, interatividade e a narratividade. Soma-se a isso a confluência entre as artes, interfaces homem-máquina e tecnologia da informação. Dessa maneira, basta que nos aprofundemos na história da humanidade para perceber que a multimídia já existe há milênios.

Segundo Vicente Gosciola (op. cit., p. 36), a multimídia é um meio que lida com texto, imagem e som, mas oferece pouca interatividade. Seria como a TV que oferece apenas a possibilidade de mudar de canal, alterar o volume, a cor e o brilho. Porém, desde 1995, serviços já são oferecidos por TV interativa

digital, em países da Europa e EUA. A Europa oferece serviço de TV digital com muitos programas interativos, como a possibilidade de escolha entre algumas câmeras para acompanhar um evento esportivo. A TV cada vez mais deixa de ser multimídia para se tornar hipermídia. Isso se deve a um maior grau de interatividade proporcionado pelos novos meios eletrônicos, propiciando novas percepções nas recepções de mensagens. Para Edmond Couchot (1997, p. 156), uma “[...] imagem interativa, mesmo engendrada em sua origem por um aparelho ótico [foto, cinema, televisão], não tem os mesmos efeitos de sentido que uma imagem tradicional com a qual nenhuma interação é possível”. A partir do momento em que esse grau de interatividade se amplia, a multimídia se transmuta em hipermídia. Conforme mencionado anteriormente, Michael Heim (1998, p. 214) denomina o prefixo *hiper* como estendido ou ampliado. Com isso, a hipermídia significa “meios ampliados”. Tão logo surgiu a definição de hipertexto, veio em seguida o conceito de hipermídia, que reúne não somente textos, mas também sons, imagens, vídeos e qualquer outra representação de conteúdo digital que possa ser navegada e acessada por meio de redes telemáticas. A hipermídia, pois, é uma forma combinatória e interativa da multimídia, onde o processo de leitura é designado pela metáfora de “navegação” dentro de um mar de textos polifônicos que se justapõem, tangenciam e dialogam entre si (GOSCIOLA, op. cit., p. 32).

A utilização da hipermídia é um processo que está em constante desenvolvimento, à medida que os computadores foram evoluindo e os recursos de processamento digital para documentos navegáveis não-lineares foram sendo incorporados.

Uma das principais características da hipermídia é justamente essa possibilidade de trabalhar com informações através de *links* clicáveis, possibilitando assim ao usuário transitar por uma teia de possibilidades e com isso rompendo, de certa forma, com a linearidade narrativa, gerando então, o que podemos chamar de multilinearidade, propiciando dessa maneira um “[...] sistema multidimensional de conexões” (GOSCIOLA, 2003, p. 28).

Abertura, complexidade, imprevisibilidade e multiplicidade são alguns dos aspectos relacionados à hipermídia. A partir do momento em que o usuário pode interagir com o texto de forma subjetiva, existe a possibilidade de formar sua própria teia de associações, atingindo a construção do pensamento interdisciplinar. (PLAZA, 2000, p. 35).

Segundo Vicente Gosciola (op. cit., p. 33-37), vários são os autores que discorrem sobre o termo hipermídia, tais como Domenico Scavetta e Roger Laufer, Don Byrd, George Landow, Michael Joyce, Peter Evans, entre outros. Em resumo, todos tratam de conceitos equivalentes: hipermídia é quando o hipertexto é ampliado com recursos sonoros, visuais e outras formas de dados possibilitando ao usuário ter acesso simultâneo, interativo e não-linear de todos estes recursos, controlando a própria navegação, podendo muitas vezes extrair e ordenar informações de modo que constitua uma versão pessoal. A roteirização na hipermídia é bem mais complexa do que nas mídias tradicionais. Isso se deve ao encadeamento de possibilidades que uma narrativa eletrônica oferece. Vicente Gosciola (idem, p. 34) acredita que a hipermídia seja mais utilizada em trabalhos voltados para o entretenimento, porém, não há regras. Tanto na via acadêmica e artística, quanto no mercado em geral, várias são as formas em que a hipermídia se apresenta.

A hipermídia e multimídia originaram-se dos desenvolvimentos tecnológicos e são citados no universo cultural como termos referentes a trabalhos que envolvam vários meios digitais nas mais variadas áreas da arte, entretenimento, ciência e comunicação, oferecendo convergências que “[...] resultam em uma nova forma de expressão através da capacidade de síntese das linguagens” (GOSCIOLA, 2004, p. 37). Vale lembrar a relação entre usuário e produto baseado em tecnologia digital a partir dos conceitos hipermídia e multimídia. O primeiro implica a oferta e uso de conteúdos e de mecanismos de acesso não-linear a esses conteúdos acionados pelo usuário através dos links, já o segundo diz respeito à exposição de conteúdos de forma linear sem possibilidade de interferência na ordem da apresentação ou na expansão das informações disponíveis. A diferença entre multimídia e hipermídia consiste no grau de interatividade em que cada um proporciona (GOSCIOLA, 2003, p. 36).

Diferentemente de mídias mais tradicionais, a *web* se baseia em um sistema de comunicação bastante complexo, pois se expressa através de diversas mídias, tais como imagem, som, animação, texto, etc. A rede mundial de internet foi concebida pelo seu criador Berners-Lee como uma hipermídia e ressalta que “[...] os elementos produzidos por esta rede não deveriam seguir o

modelo do impresso, mas sim agregar elementos interativos” (BRAGA apud LEÃO, 2005, p. 126). Os ambientes hipermidiáticos possuem uma construção semelhante à montagem do cinema – uma das primeiras artes a trabalhar essa lógica de sentido. A multimídia e o hipertexto também exploraram essas possibilidades e foram muito além graças à interatividade proporcionada pelas mídias digitais. O navegador é quem constrói o significado de acordo com o caminho que ele percorre, previamente estabelecidas pelo designer, programador ou autor. Sendo assim, o maior desafio talvez seja a questão da interatividade e sua relação com a construção do sentido (BRAGA, op. cit., p. 131).

2.2.8. Interatividade

Está em voga nos dias de hoje a palavra *interatividade*. Esse termo é amplamente utilizado no meio comercial como sinônimo de moderno. O conceito de *interatividade* data do ano de 1962 e foi desenvolvido por Ivan Sutherland em sua tese de doutoramento, defendida no MIT²⁵.

Pierre Lévy (1999, p. 62-74) propõe que a interatividade varia de uma mídia para outra possuindo vários graus, divididos por ele em cinco eixos de análise que se interconectam e definem a complexidade de formas de interatividade indo desde hiperdocumentos até a telepresença. Já Roy Ascott (apud FRANCO, 2004, p. 168) propõe dois tipos básicos de interatividade aos quais chama de “trivial” e “não-trivial”, onde na interatividade *trivial* o receptor atualiza o potencial de escolhas já pré-programado e presente em um banco de dados, enquanto na interatividade *não-trivial* o receptor pode participar efetivamente, ampliando e transformando a informação que circula em rede ou que está estocada em um terminal. Kátia Maciel (op.cit., p. 01) conceitua a arte interativa como uma situação em que há uma “interferência do participante na temporalidade desta obra”. Mônica Tavares (apud FRANCO, 2001, p. 167) apresenta-nos uma definição genérica de interatividade:

A interatividade é uma qualidade própria das NTC [novas tecnologias de comunicação] que garante a conversibilidade dos dados sob forma

²⁵ Massachusetts Institute of Technology.

numérica; assegura a comutação da informação e, deste modo, garante ao receptor a possibilidade de intervir instantaneamente sobre a mensagem, ao atualizar os estados possíveis de sua matriz operacional.

Para nossa abordagem, utilizaremos o conceito de Anne-Marie Duguet (1994, p. 45) em que interatividade consiste num relacionamento do usuário/espectador com a obra. Trata-se de uma mobilização e desejo de interferir nos rumos do enredo proposto. Ou ainda, como bem equacionaram Ray Kristof e Amy Satran (1995, p. 21): interatividade = comunicação + escolha.

2.2.9. *Links*

Segundo Vicente Gosciola (2003, p. 80), *link* é uma palavra inglesa que significa *elo*, *ligação*. No meio hipermidiático, trata-se do mecanismo que estabelece a conexão entre conteúdos. Todavia, tais mecanismos não são exclusivos da hipermídia. Conforme Etienne Samain (2000, p. 83) a antropologia da comunicação também se importa com o conceito. Gregory Bateson, em 1936, defendeu que toda sociedade baseia suas manifestações em “estruturas de liga” para firmar sua cultura. Por volta de 1945, Ludwig Wittgenstein (1996, p. 15) desenvolveu o estudo sobre a estrutura de ligação ao escrever sobre “a essência da linguagem humana”. Ele afirmou que numa frase, as sentenças são as conexões entre as palavras, denominando tais “estruturas de liga” como *links*. De acordo com Steven Johnson (1999, p. 111-112) a expressão “elos de associação” foi bastante utilizada pelo romancista inglês Charles Dickens (1812 – 1870) em uma das últimas e mais marcantes obras de sua carreira, *Grandes Esperanças* (1861), constituída de uma trama bem emaranha.

Apesar de ser utilizado em outros campos, foi no ambiente da hipermídia que o termo se consolidou. “Tecnicamente falando, *link* é uma palavra, frase, imagem de um documento eletrônico que contém o endereço de outro documento eletrônico” (GOSCIOLA, 2003, p. 80). Para Vanevar Bush (apud GOSCIOLA, op. cit., p. 81), o *link* é o que permite o acesso, ou navegação para qualquer conteúdo a partir de outro previamente selecionado.

Em vários estudos o conceito *link* recebe nomes diferentes, porém, equivalentes, como elo, vinculação, *jump*, *conection*, conexão, interconexão, *linking*, nexo, inter-relação, *cross*, *reference*, *association*, *path*, *trail*, caminho, *hotlink*, *hotword*, *hyperlink*, atalho, etc. (GOSCIOLA, 2003, p. 80)

Adrian Mile (apud LEÃO, 2005, p. 155) descreve que George Landow conceitua os *links* como “[...] dispositivos de conexão em que a ênfase recai sobre a inteligibilidade da origem e do destino dos *links*, mas não nos próprios *links*”. Para Landow, o *link* é um mecanismo que propicia um movimento facilitado entre os nós. Já Slatin (idem) afirma que os *links* são nada mais do que caminhos associativos. Conforme Eduardo Cardoso Braga (op. cit., p. 127), é “o conceito e a experiência mais importante do ciberespaço, pois exerce um amplo efeito na significação”. O *link* pode, por exemplo, realizar a transferência de um tópico a outro, mostrar referências, fornecer informações, acrescentar dados e anotações. Dessa maneira, o *link* altera o significado das lexias e “sua interferência no significado atual vivenciado não é de simples soma” (BRAGA apud LEÃO, 2005 p. 127).

Janet Murray (op. cit., p. 64) diferencia um livro de uma ficha. Um livro é constituído por páginas de papel seqüenciadas. Já as fichas contêm uma série de papéis dentro delas e podem ser consultadas em qualquer ordem. Quando páginas e fichas são transpostas para o computador, num espaço virtual e, teoricamente, precedidas e justapostas de maneira infinita, as mesmas se tornam lexias. “As lexias são geralmente conectadas umas as outras com *hiperlinks* [ou “palavras em destaque”], isto é, termos exibidos em cores diferentes para avisar o leitor/espectador que elas conduzem a outro lugar” (MURRAY, op. cit., p. 64).

James Thomas (1992, p. 116-117), descreve que o roteiro de uma obra, seja esta literária ou audiovisual, é sustentado por *links* por dois motivos. O primeiro é que o *link* inter-relaciona as sentenças entre frases e palavras dando a estas um sentido. O segundo é que, devido ao princípio da continuidade entre as frases, o *link* provoca uma tensão na dramaticidade do enredo ao gerar pequenas rupturas.

Adrian Mile (apud, op. cit., p. 156) relata que, tanto no cinema como na *web*, trata-se de um privilégio a invisibilidade de tais intervalos, pois é o que torna cada mídia possível. Em suma, se não há *link*, não há hipertexto. “Nós sem *links* são livros; é a presença de *links* que confere hipertextualidade a um objeto discursivo” (MILE, idem).

Segundo Eduardo Cardoso Braga (apud, op. cit., p. 127), O link é “[...] o responsável pela trilha, rastro deixado pelo navegador, índice de sua construção do significado”. Durante o processo de navegação, a rota definida pelo usuário compõe um caminho personalizado. Eduardo Cardoso Braga (idem) vai mais além. Para o autor, o *link* não proporciona apenas uma experiência de decodificação e construção de um significado cognitivo. O *link* também é emoção e construção de sentidos. Dessa maneira, Eduardo Cardoso Braga (idem) levanta a hipótese que a experiência da hipermídia é até mesmo hermética. “Os signos dispersos estão à espera de uma vivência e uma nova organização construídas por um navegar que descobre e, ao descobrir, constrói o sentido” (BRAGA apud idem).

2.2.10. Interface

Segundo Michael Heim (1998, p. 93), a palavra interface [*proposon*] é originária da Grécia Antiga e significa uma face que está em frente de algo ou alguém, “como um ‘relacionamento mútuo vivo’, que é um ‘terceiro estado do ser’ ou, ainda na acepção religiosa da palavra, um relacionamento entre tempo e eternidade”.

Derrick de Kerkhove (1993, p. 59) denomina os meios digitais como “nova arte” e é nesse ambiente onde se encontra a interface, chamada de “metáfora tecnológica dos sentidos”. Lev Manovich (apud LEÃO, 2005, p. 128) se sustenta no conceito clássico ao dizer que tela ou interface do computador é aquela que “separa dois espaços absolutamente diferentes e que de alguma maneira coexistem”. O pesquisador e professor Cleomar Rocha (2008, p. 02) afirma que a interface é uma janela para o ciberespaço, um lugar de encontro entre homem e computador, ou seja, “As interfaces seriam, nesta concepção, o portal de passagem para o outro mundo, livre de todas as querelas de nossa sociedade”.

Segundo Julio Plaza (1990, p. 76), as interfaces adotaram desde sua origem sistemas de entrada [*input*] e saída [*output*] de informações e ao longo do tempo foram se desenvolvendo, adquirindo processos de comunicação mais inteligentes, com concepção visual aliada ao *design*, intuitivas e interativas.

A relação entre homem e máquina é intermediada por mecanismos de comunicação codificados em signos numa organização lógica. “[...] no processo de codificação e decodificação de toda essa informação está o conceito de interface” (BRAGA apud, op. cit., p. 126).

2.2.11. Intermídia

Segundo Arlindo Machado (2007, p. 24), “Em nossa época, o universo da cultura se mostra muito mais híbrido e turbulento do que o foi em qualquer outro momento”. A hibridização traz resultados inusitados através da coordenação entre linguagem e meios, possibilitando assim a intermídia (FRANCO, 2004, p. 146). Essas e outras aberturas tecnológicas responsáveis pelos fenômenos de convergência dos meios expressivos geram as chamadas narrativas híbridas (FRANCO, 2004, p. 163).

No movimento constante de superposição de tecnologias sobre tecnologias, temos vários efeitos, sendo um deles a hibridização de meios, códigos e linguagens que se superpõem e se combinam em processos chamados intermídia e multimídia. (PLAZA, 1990, p. 78).

Conforme Arlindo Machado (2007, p. 57), a contemporaneidade vive o “pensamento da convergência”, que consiste em um agrupamento entre segmentos culturais. Essa convergência pode ser representada por círculos que determinam em suas respectivas esferas cada segmento midiático. Arlindo Machado (op. cit., p. 58) denomina tais esferas de “núcleos duros”. Quando determinados núcleos são muito reafirmados, ocorre uma tendência e se isolarem e com isso pode haver problemas nos processos de hibridização, que consiste exatamente na relação entre as esferas. A divergência entre os segmentos pode ser improdutiva e limitante, sendo assim, o que provavelmente seria a melhor opção para que ocorram resultados inovadores é justamente o “diálogo” entre os núcleos (MACHADO, 2007, p. 59). “Os vários círculos se

sobrepõe, se ajustam, se repetem. O núcleo duro de um meio, além de já expandido, ecoa em outro” (idem, p. 64).

O momento da convergência dos meios, que se sobrepõe à antiga divergência. Ao purismo, e, às vezes, até mesmo ao fundamentalismo ortodoxo das abordagens divergentes e separatistas, tendemos hoje a preferir os casos mais prósperos e inovadores de hibridização, de fusão das estruturas discretas. (MACHADO, 2007, p. 65).

Gene Youngblood (1970), um dos primeiros a citar o pensamento convergente, ressalta que com o surgimento da televisão, vídeo e computador, o conceito tradicional de cinema foi desmistificado e está se transfigurando para “cinema expandido”, causando uma ruptura com os conceitos clássicos (YOUNGBLOOD, Apud MACHADO, 2007, p. 66-67). “A roteirização, visando favorecer a interatividade e o acesso não-linear, diz respeito à possibilidade de comunicar” (GOSCIOLA, 2003, p. 26).

Há que se tomar cuidado para não fazer confusão entre os conceitos de *multimídia* e *intermídia*. Julio Plaza (1990) trata das diferenças entre multimídia e intermídia e conceitua o fenômeno emergente do surgimento de novas linguagens proporcionados pela convergência midiática como sinergia multimidiática.

No movimento constante de superposição de tecnologias sobre tecnologias, temos vários efeitos, sendo um deles a hibridização de meios, códigos e linguagens, que se superpõem e se combinam em processos chamados de intermídia e multimídia. [...] Num primeiro caso, a montagem de vários deles podem fazer surgir outro que é a soma qualitativa daqueles que o constituem. Nesse caso, a hibridização produz um dado inusitado, que é a criação do novo meio antes inexistente, temos assim processos de coordenação [sinergia] entre linguagens e meios, uma intermídia. Uma segunda possibilidade é superpor diversas tecnologias, sem que a soma resolva o conflito [...] resultando então numa espécie de *collage* que se conhece como multimídia. (PLAZA, 1990, p. 78-79).

O artista multimídia e pesquisador Edgar Franco (2008, p. 169) criou o neologismo *HQtrônicas*, para batizar a nova linguagem intermídia que inclui efetivamente todos os trabalhos que unem um [ou mais] dos códigos da linguagem tradicional das histórias em quadrinhos em suporte papel, com uma [ou mais] das novas possibilidades abertas pela hipermídia. O termo é formado pela contração da abreviação *HQ* [Histórias em Quadrinhos], usada comumente para referir-se aos quadrinhos no Brasil, com o termo *eletrônicas*

referindo-se ao novo suporte, e homenageando também o termo *arteônica* criado pelo pioneiro da arte tecnologia brasileira Waldemar Cordeiro para batizar suas obras desenvolvidas com o auxílio de um computador ainda na década de 1970.

O surgimento de uma nova mídia produz novas maneiras de apresentarmos um conteúdo. O seu aprimoramento tecnológico possibilita que haja uma “desconstrução e reconstrução” das narrativas. No entanto, muitas vezes, esse desenvolvimento é potencializado pelo desejo da realização de um conceito. Exemplo: um cineasta quer elaborar um plano ainda inexistente e, sendo assim, precisa que sua equipe de produção desenvolva um novo aparato tecnológico para que seja possível tal façanha. Desse modo as narrativas evoluem dentro de suas especificidades, todavia, o que podemos observar atualmente é uma hibridização narrativa midiática. O *game* se utiliza cada vez mais de narrativas cinematográficas contínuas e, por sua vez, “empresta” sua interatividade ao cinema.

2.2.12 Anfiteatros e hipermídia

A evolução das técnicas de hipermídia não se deu somente nas mídias digitais. Há tempos que pesquisadores e artistas da área musical e das artes cênicas tentam captar a atenção dos espectadores em apresentações cada vez mais diferenciadas, propiciando técnicas de imersão na construção de anfiteatros bem elaborados e atividades de interação com o público. Richard Wilhelm Wagner (1813 – 1883) escreveu o ensaio *The Art-Work of the Future*, em 1849, e estabeleceu o conceito *Gesamtkunstwerk* [Arte Total]. Para Wagner, a Arte Total consistia na unificação de todas as expressões artísticas e definiu a ópera como o único veículo propício para determinado fim (GOSCIOLA, 2003, p. 45-46). Como podemos observar, o futuro da Arte Total se revelou no cinema anos mais tarde e atualmente, não é exagero afirmar que a hipermídia ocupa esse posto nos dias de hoje. Em 1876, foi inaugurado o Teatro Festpielhaus, em Bayreuth, na Alemanha. Wagner, um dos responsáveis pela inauguração do teatro, apresentou inovações ao escurecer a sala, reverberar o som e, inspirado nos anfiteatros gregos, posicionar a plateia de maneira que toda a atenção fosse direcionada para o palco. Segundo Vicente

Gosciola (op.cit., p. 46) “Uma prenúncia da experiência de realidade virtual, enquanto intenção de imergir a audiência no mundo imaginário”. Em 1924, como resultado da Escola de Bauhaus [Escola de teatro na Alemanha], surgiu o Teatro da Totalidade de Lászlo Moholy-Nagy, que consistia na integração de vários segmentos da arte como pintura, fotografia, filme, teatro e escultura (GOSCIOLA, 2003). Em 1940, o músico, compositor, artista, poeta e filósofo John Cage desenvolveu, juntamente com Robert Rauschenberg, Jaspe Jonhs e o coreógrafo Merce Cunningham, o *theater of mixed-means* [teatro de significações misturadas, em tradução literal]. Cage promoveu o princípio da indeterminação, que, segundo Vicente Gosciola (idem) “O indeterminismo é um conceito utilizado compatível com modelos teóricos da hipermídia”. Nas obras *Pithoprakta* (1956) e *Fontana mix* (1958) e de Iannis Xenakis e Werner Heisenberg, respectivamente, ambos propunham a arte da participação e interação entre compositor, *performer* e plateia. Em 1976, surgiu o *Visual Theater* [Teatro Visual] de Robert Wilson, em que, inspirado em Wagner, integrou ao espetáculo as artes cênicas, a música, o silêncio e a dança através de um drama não-narrativo, rompendo com a estrutura linear do teatro convencional (GOSCIOLA, idem).

2.3. Narrativa hipermidiática

O ser humano é um ser social e ao se comunicar utiliza-se de vários meios. Um deles é a escrita – que se sustenta na codificação e decodificação de imagens. Dessa maneira, antes de discorrermos sobre a narrativa hipermidiática, é importante ressaltar as origens desse complexo processo comunicacional para conhecermos as primeiras experiências que serviram de base para o desenvolvimento das narrativas emergentes.

2.3.1. Comunicação, escrita e literatura

Vicente Gosciola (2003, p. 28) afirma que outrora o conceito de comunicação consistia apenas na troca de informações entre indivíduos. Já Doc Comparato (1983, p. 21) diz que a comunicação é composta por 3 partes essenciais: o emissor – quem transmite a mensagem, o meio – como a

mensagem é transmitida e o receptor – quem recebe a mensagem. Segundo o teórico e artista Julio Plaza (1990, p. 9), “A teoria associada com as tecnologias da comunicação permite aos artistas tornar perceptíveis três momentos da comunicação artística: a emissão da mensagem, transmissão e recepção”. Com o desenvolvimento gradativo de múltiplos aparatos tecnológicos auxiliando nos veículos de comunicação, esse conceito se expande. Dessa maneira, comunicação pode ser definida como: “troca de informações entre dois ou mais pólos e as conseqüentes transformações” (GOSCIOLA, 2003, p. 29). Tais transformações são visíveis em alguns fenômenos tais como a “comunicação de massa”. Isso se dá graças à rapidez com que uma informação chega a um elevado número de pessoas.

Vale ressaltar que a tecnologia esteve atrelada aos meios de comunicação desde o seu princípio. Em 1454, Johannes Gutenberg inventa a impressão com tipos móveis de metal, que foi considerada a precursora dos meios de comunicação de massa. Da possibilidade de divulgar uma narrativa impressa para a de uma narrativa não-linear [...] passaram-se cinco séculos e meio. (GOSCIOLA, op.cit., p. 29).

Segundo Vicente Gosciola (2003, p. 37), a escrita possui quatro períodos: ideias, sintática, palavras e sons. “A escrita das ideias, ou pictográfica, trazia a representação de fatos ou crenças por pictogramas. Foi utilizada pelas primeiras civilizações a partir de, aproximadamente 16.000 a.C” (GOSCIOLA, 2003, p. 37). David R. Olson (*apud* GOSCIOLA, 2003, p. 38) aponta o surgimento da escrita sintática por volta de 2900 a.C na civilização de Ur. “Os símbolos ou pictogramas deixam de ser um sistema e passam a ter uma sintaxe, isto é, passam a se mostrar de maneira organizada, constituindo uma linguagem”.

Vicente Gosciola (op.cit., p. 39) aponta que a leitura não-linear já era processada na antiguidade. A escrita analítica ou ideográfica, ou escrita das palavras, foi praticada por civilizações como os egípcios, entre 2090 a.C e 300 a.C e os chineses há 5 mil anos. A escrita egípcia era constituída de hieróglifos, representada por pictogramas e a leitura era feita separadamente, como se fossem “pequenas cenas”, assim como os hexagramas chineses, lidos de modo não-linear. Vicente Gosciola (op.cit., p. 40) revela que o alfabeto mais antigo que se tem notícia surgiu na Palestina e na Síria em torno de 1700 a.C. Esse alfabeto semita setentrional ou proto-sintático continha 22 consoantes e

deu origem ao alfabeto hebraico, árabe e fenício. Este último, por sua vez, serviu de base para a origem do alfabeto grego, por volta de 900 a.C. Os gregos acrescentaram vogais e por volta de 403 a.C o alfabeto já era utilizado em toda a Grécia continental. Em seguida, foi a vez dos etruscos adaptarem o alfabeto grego, iniciado por volta de 800 a.C, surgindo então a escrita romana, que por sua vez, influenciou na origem de vários alfabetos ocidentais. O desenvolvimento da escrita ganhou vários contornos e se define em três fases. A primeira consiste na escrita uncial, por volta do século VI ao VIII, uma escrita estilizada e angulosa e que não havia abreviações e nem separação nas palavras. Em seguida a escrita de chancelaria, com desenhos retangulares, esticados nas verticais e com palavras já separadas. Por fim, a escrita cursiva, com palavras separadas, caracteres ligados entre si e esticados nas verticais. A escrita, contudo, se desenvolve até hoje e ao longo do tempo, se tornou um eficiente meio de comunicação através do surgimento cada vez maior de aparatos tecnológicos que possibilitam a disseminação de informações entre povos. A literatura, que provém do desenvolvimento e sofisticação da escrita, nem sempre proporcionou obras de leitura linear. Gosciola (op.cit., p. 41) destaca a obra combinatória ou permutacional – “aquela na qual o usuário, ou leitor, pode, a partir de um pequeno número de elementos, realizar um grande número de usos e leituras”. Foi encontrado na cidade de Pompéia, sob restos vulcânicos da erupção do Vesúvio, um palíndromo – denominado de Sator-Arepo, datado de 79 d.C, que consiste num bom exemplo de arte permutacional. São cinco palavras que completam a frase inserida neste objeto, porém, ao fazer leituras em ordens diferenciadas, é possível obter várias mensagens e interpretações, entre elas: “Arepo, o semeador guia as rodas com cuidado”, ou “Deus conduz as regras da criação para os trabalhos do homem” (GOSCIOLA, idem).

A arte combinatória, que promove uma leitura não-linear, aparece em várias obras na literatura, segundo Vicente Gosciola (op.cit., p. 43) seu desenvolvimento se deu por duas correntes: a poética e a ficcional. A primeira pode ser apresentada por uma das obras mais significativas o *Der XLI Libes-Kub* [O 41º beijo de amor], de 1671, de autoria de Quirinus Kuhlmann (1651-1689). Nesta obra, composta de trezes sonetos, é possível dar origem a 6.227.020.800 poemas diferentes. Em 1897, Stéphane Mallarme (1842-1898)

apresenta uma obra, denominada por Lucia Santella (1998, p. 70) de “abalo sísmico”. *Um coup de dès* [Um lance de dados] é o resultado de um projeto que consiste numa leitura aberta e inacabada, com páginas soltas e sem uma ordenação definida. Em 1907, Paul Diffloth publica *La fin de l'enigme: essai sur la mathématique de l'amour* [O fim do enigma: ensaio sobre a matemática do amor]. A partir desta obra, tenta mensurar o amor através de fórmulas e padrões matemáticos. Em 1956, iniciado pelos irmãos Haroldo e Augusto de Campos e Décio Pignatari, surge o movimento da poesia concreta brasileira, oferecendo ao leitor, através de recursos visuais, diversas maneiras de leituras inovadoras.

O poeta concreto vê a palavra em si mesma “como campo magnético de possibilidades”. A matriz aberta de muitos poemas concretos permitia vários percursos de leitura, na horizontal e vertical, possibilitando o combinatório e o permutacional como em “solitário/solidário” (1959) de Ronaldo Azeredo e o poema “acaso” (1963) de Augusto de Campos. (PLAZA, 2000, p. 12).

Em 1959, William Burroughs e Brion Gysin deram uma enorme contribuição ao que seria chamado no futuro de obras hipermidiáticas quando desenvolveram na literatura uma técnica denominada de *cut-up* - inspirada na montagem de cinema, possibilitando enredos fragmentados e construções de narrativa não-linear, articulando, dessa maneira, as conexões inconscientes da mente, uma vez que o cérebro trabalha por associações (GOSCIOLA, op.cit., p. 44). Em 1961, Raymond Queneau, na obra *Cent Mille milliards de poèmes* [cem trilhões de poemas], o autor utiliza dez sonetos, cada qual cortado em catorze tiras, possibilitando assim 100 trilhões de leituras diferentes (GOSCIOLA, op.cit., p. 43).

Surge também em 1967 a “poesia de processo”, de W. Dias Pino: “Abertura à participação como integração / poema:objeto físico”. “Processo: manipulação + desencadeamento de invenções”. “Não se busca o definitivo, nem ‘bom’ nem ‘ruim’, porém opção. Opção: arte dependendo de participação, O provisório: o relativo. Ato: sensação de comunicação, contra o contemplativo. (PLAZA, op.cit., p. 12).

Já no campo da literatura ficcional não-linear, um bom exemplo é *Don Quixote*, de Miguel de Cervantes, no século XVII. A obra é dividida em vários capítulos e subtítulos, textos de apoio e índices que guiam o leitor como se fosse um mapa. Em 1914, Franz Kafka (1883-1924) destrói a ordem

convencional de uma narrativa linear na obra *O Processo*. O escritor Ítalo Calvino levou 41 anos, de 1943 a 1984 para completar a obra *Um general na biblioteca*, propondo um enredamento entre as suas 32 narrativas. James Joyce, na obra *Finnegans Wake*, inicia e encerra de maneira aberta, oferecendo uma leitura circular. Em *Aventuras do rei Baribê*, de autoria de Júlio César de Melo e Sousa, vulgo, Malba Tahan, o autor apresenta 19 episódios curtos que transitam por três planos narrativos (GOSCIOLA, op.cit., p. 44).

Em 1963, Julio Cortázar, questiona sobre o homem diante de sua sina na obra *O Jogo da Amarelinha*. Cortázar dividiu a obra em 3 partes e as ordenou de maneira que cada leitor pudesse seguir o próprio ritmo de leitura, “construindo” o seu próprio livro. O autor conseguiu inovar ao propor um anti-romance na trajetória literária. Em 1975, Jorge Luis Borges lança a proposta de um “livro impossível” na obra *O Livro de Areia*, em que apresenta contos que possibilitam várias interpretações. Em *O Dicionário Kazar*, Milorad Pávitch apresenta uma personagem que não existe de maneira completa. Adão [nome da personagem] se forma à medida que o leitor caminha por diferentes passagens no livro. Pávitch acredita que cada leitura não-linear compõe uma obra única (apud GOSCIOLA, op.cit., p. 45).

2.3.2. Narrativa

Segundo Roland Barthes (apud GOSCIOLA, op.cit., p. 316-317), a narrativa, historicamente falando, começa com o início da humanidade, no momento em que os homens passam a se comunicar e contar histórias. Não existem relatos de uma civilização, classe ou grupo social sequer, em qualquer lugar do planeta, que não tenha pautado seu desenvolvimento nas narrativas - cultivadas e cultuadas por diferentes culturas.

De acordo com Nöth (*ibidem*, p. 317), “a essência da narrativa tem sido definida na relação com vários outros modos de discurso. A narrativa [narração + descrição] é uma ação linguística, um discurso, do qual participam um autor e um leitor, um narrador e um ouvinte”. Paula Filho (2009, p. 7) explica que uma narrativa está fundamentada na linearidade, isto é, na disposição de uma sequência de ações ordenadas de forma hierárquica, com início, meio e fim

bem estabelecidos. Esta estrutura não permite ao leitor outros caminhos de leitura, exceto o único fio condutor a seguir para a compreensão e conclusão da história.

Roland Barthes (apud GOSCIOLA, op.cit., p. 316), afirma que uma narrativa consiste no relato de uma sucessão de fatos, fundamentado na existência de um foco narrativo, dentro uma linha cronológica e espacial. Logo, o sujeito que conta a história, isto é, o narrador, estrutura, em um determinado tempo e espaço, uma sequência lógica de ações.

Lúcia Santaella (2001, p. 289) descreve que “os textos narrativos são aqueles que organizam ações e eventos em uma ordem sequencial”. Ainda segundo Santaella (2001), o objetivo desses textos é trazer ao leitor um fato ocorrido. A autora se equivoca, pois tal história pode ter, ou não, acontecido. Ainda que tal relato seja uma ficção, este não deixará de ser um texto narrativo.

Há, em primeiro lugar, uma variedade prodigiosa de gêneros, distribuídos entre substâncias diferentes, como se toda matéria fosse boa para que o homem lhe confiasse suas narrativas: a narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas estas substâncias; está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopeia, na história, na tragédia, no drama, na comédia, na pantomima, na pintura, no vitral, no cinema, nas histórias em quadrinhos, no *fait divers*, na conversação. Além disso, sob estas formas quase infinitas, a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades. (BARTHES, *ibidem*, p. 316-317).

Janet Murray (op.cit., p. 9) aponta a dificuldade na compreensão das narrativas multissequenciais com as não-sequenciais, pois quando a história não segue um formato linear convencional, não há a causalidade narrativa, algo fundamental para o entendimento do enredo.

O acesso direto a qualquer conteúdo ou parte de uma obra, sem que o usuário perca a continuidade da fruição, é chamado de acesso não-linear. [...] os escritores e cineastas, antes da existência da hipermídia, já experimentavam realizar obras que apresentavam ou promoviam acesso não-linear aos seus conteúdos internos. (GOSCIOLA, op.cit., p.99).

Nas histórias multissequenciais o interator pode navegar de diferentes maneiras por um arranjo fixo de eventos bem delineados e representativos. É preciso que o interator explore os diversos enredos para se ter uma ideia do todo. “O sentido mais profundo da obra emerge da compreensão desses

caminhos entrecruzados, como na narrativa de um caso amoroso contata a partir de dois pontos de vista que se encontram” (MURRAY, op.cit., p. 10).

Roland Barthes (apud GOSCIOLA, op. cit., p. 317) acredita que uma narrativa se baseia nos diferentes suportes e formatos existentes. Além disso, há incontáveis formas de narrativas e toda situação ou evento pode originar uma interessante narrativa. O texto utilizado pelo narrador é apenas a forma como ele se expressa.

Lúcia Santaella (op.cit., p. 289) aponta que o formato tradicional de narrativa, com sucessão de fatos inseridos numa linha fixa, temporal e espacial ganha novas perspectivas nos ambientes hipertextuais, uma vez que tais plataformas são virtuais, dinâmicas e interativas, ou seja, um espaço onde narrativas multiformes podem ser desenvolvidas com maior potencial.

2.3.3. Narrativa multiforme

Para Janet Murray (op.cit., p. 9 - 10), o surgimento de um novo meio de expressão, tal como o computador, amplia a capacidade de contar uma história. Trata-se de um aparato tecnológico com potencial inexplorado com a possibilidade de oferecer ao interator múltiplos destinos, conclusões e pontos de vista a partir de uma mesma situação. “Esses momentos tão dramáticos marcam o início de um processo de descoberta artística” (MURRAY, op.cit., p. 87).

Seja a história de múltiplas formas um reflexo da física pós-einsteiniana, ou de uma sociedade secular assombrada pela imprevisibilidade da vida, ou de uma nova sofisticação no modo de conceber a narração, suas versões alternadas da realidade são hoje parte do nosso modo de pensar, parte da forma como experimentamos o mundo. Viver no século XX é ter consciência das diferentes pessoas que podemos ser, dos mundos possíveis que se alternam e das histórias que se entrecruzam infinitamente no mundo real. (MURRAY, op. cit., p. 49).

Uma história multiforme oferece a possibilidade do surgimento de múltiplas versões, originárias do mesmo universo representativo. “Histórias multiformes podem ajudar-nos a perceber causas complexas de acontecimentos complexos, assim como a imaginar diferentes desfechos para uma mesma situação” (MURRAY, op. cit., p. 10). Todavia, essa afirmação não

se aplica de maneira muito precisa, pois um filme tradicional [assim como uma história em quadrinhos, um livro, uma animação, uma peça teatral, etc] também pode nos auxiliar a perceber causas e problemas complexos. Além disso, sempre estamos a imaginar desfechos toda vez que iniciamos uma obra narrativa, pois como afirma a própria Janet Murray (op. cit., p. 50), “O início de qualquer história é carregado de possibilidades” e juntamente com estas, a expectativa de um ou mais desfechos.

Segundo Janet Murray (idem), o público está cada vez mais ávido por histórias multiformes. Isso se deve à física vertiginosa do século XX, em que a percepção humana sobre tempo e espaço foi ampliada. Com um mundo cada vez mais populoso, a pluralidade dos acontecimentos nos demonstra uma visão unilateral é insuficiente para saciar nossos anseios. Não nos cabe mais uma verdade absoluta. Os autores do século XX, em seus respectivos filmes, livros e outras formas narrativas, são cada vez mais impulsionados para desenvolverem dentro dessa perspectiva de possibilidades paralelas, e não simplesmente por um mero modismo, mas justamente porque o formato linear já não dialoga tanto com o público quanto outrora. Já a narrativa multiforme consegue atender às expectativas atuais, provavelmente por que oferece uma identificação da existência humana através das múltiplas alternativas, sejam elas contraditórias ou complementares.

Uma história multiforme que oferece várias versões de uma mesma situação, um enredo contendo várias personagens possibilita com que cada uma pode tenha voz própria, dotada de razão parcial ou total. Janet Murray (op. cit., p. 135) ressalta que tal formato é interessante para que o espectador não seja sobrecarregado de eventos dramáticos. Dessa maneira, situações conflitantes podem ser exibidas “à prestação”, isto é, em partes. Isso causa um alívio e conforto para os espectadores, de modo que eles não precisem abandonar as salas de cinema.

De acordo com Peter Weibel (apud LEÃO, op. cit., p. 347), as histórias multiformes foram desenvolvidas de uma forma que conecta com a estrutura esquemática do hipertexto através do processo de “indexação associativa”.

2.3.4. Narrativa metamórficas

Diante do avanço tecnológico, uma nova experiência de narratividade foi proporcionada pelo meio digital. As histórias metamórficas são aquelas que convidam o interator a “[...] encenar ou a construir suas próprias histórias a partir de um conjunto de elementos que obedecem a certas fórmulas” (MURRAY, op. cit., p. 166). As histórias metamórficas se assemelham muito com os RPGs e *games*. Trata-se da apresentação de alguns cenários, situações, desafios e objetivos. Um castelo cheio de armadilhas, uma selva repleta de monstros, um deserto lotado de soldados e tanques antiaéreos. Cabe ao jogador mover a personagem como bem entende, dentro das limitações pré-definidas pelos programadores do jogo para chegar ao seu destino final e com isso ser bem sucedido em sua missão. A narratividade aconteceria dentro desses elementos já delineados e desenvolvidos pelos criadores.

As histórias certas podem abrir nossos corações e mudar aquilo que somos. As narrativas digitais acrescentam um novo e poderoso elemento a esse potencial, oferecendo-nos a oportunidade de encenar as histórias ao invés de simplesmente testemunhá-las. Acontecimentos encenados têm um poder transformador que excede tanto o dos fatos narrados quanto dramatizados, pois nós os assimilamos como experiências pessoais. (MURRAY, op. cit., p. 166).

2.3.5 Narrativa rizomática e labiríntica

Janet Murray (op. cit., p. 132) busca no filósofo Gilles Deleuze a definição de rizoma – “um sistema de raízes tuberculares no qual qualquer ponto pode estar conectado a qualquer outro ponto”. Peter Weibel (apud LEÃO, op. cit., p. 347) também cita a explicação de Gilles Deleuze que afirma que o rizoma funciona como uma rede que interliga todos os pontos e que cada um pode interconectar com outro aleatoriamente. Esse conceito se aplica muito bem ao modelo de conectividade dos ambientes digitais. O sistema de hipertexto, conforme vimos anteriormente, se baseia num formato que rejeita hierarquias autoritárias e “logocêntricas”, isto é, o modo linear e dedutivo, que se afirma como uma verdade de linguagem. Ao contrário disso, o hipertexto procura um modo operacional calcado na pluralidade de sentidos e significados, hipóteses e interpretações. O rizoma, assim como o labirinto, é construído de tal maneira que o interator se depara com situações conflitantes onde é preciso fazer escolhas. A angústia em escolher a opção correta se

traduz em alívio e alegria na abertura de um novo caminho, ou em frustração ao terminar em um beco sem saída. “Como podem as pessoas viver num mundo do qual têm plena consciência que se romperá em três a cada decisão tomada, um mundo em que existem infinitas alternativas para cada situação?” (MURRAY, op. cit., p. 47).



FIGURA 8: Tira do Calvin, de Bill Watterson, refletindo sobre as “bifurcações” da vida²⁶.

²⁶ Fonte: Página escaneada do livro *O Progresso Científico deu “Tilte”* de Bill Watterson.

Tanto o rizoma como labirinto se assemelham na definição de um jogo de aventuras. No entanto, apesar de apresentarem características semelhantes, também há diferenças entre ambos (MURRAY, op. cit., p. 169).

As narrativas no rizoma não têm um fim propriamente definido. Na realidade, pode ter vários desfechos ou nenhum. Os percursos muitas vezes podem trazer encantamento, ou serem bastante confusos e não necessariamente fazem conexão entre os vários trechos percorridos. Apresentam fronteiras flexíveis e, algumas vezes, permite expansão contínua. Conforme afirma Ryszard W. Kluszczyński (apud DOMINGUES, 2007, p. 220), essa experiência é aleatória e inesperada e se sustenta na interação, pois a navegação na narrativa espacial rizomática está sujeita à livre exploração por parte do interator.

Já a narrativa espacial labiríntica, diferentemente do rizoma, apresenta um fio condutor e um desfecho. O interator se vê em meio a percursos onde será preciso fazer as escolhas certas para que seja possível chegar ao seu objetivo. A conclusão da história dependerá das alternativas que o interator fizer ao longo do trajeto.

O potencial do labirinto como forma de narrativa participativa parece estar em algum lugar entre esses dois extremos, em histórias que sejam suficientemente impulsionadas por objetivos para guiar a navegação, mas também que mantenha o final aberto o bastante para permitir livre exploração, exibindo uma estrutura dramática satisfatória sejam quais forem as escolhas que o interator faça para transitar pelo seu espaço. (MURRAY, op. cit., p. 133).

2.3.6. Narrativa caleidoscópica: A Forma Narrativa Escolhida para o Exercício de Prática Artística dessa Pesquisa.

O projeto prático desta pesquisa consiste no desenvolvimento de uma narrativa caleidoscópica. A narrativa caleidoscópica representa um conjunto de ações paralelas cronologicamente através de múltiplas formas. Se, por exemplo, num filme, o espectador assiste um evento onde ocorrem duas ações simultâneas, estas serão apresentadas sobrepostas. Respeitando a linha do tempo, o diretor primeiramente mostrará uma cena para em seguida apresentar a outra que acontece no exato momento da primeira ação. A ordem das cenas

cabará ao diretor ou editor decidirem a maneira que torne o enredo mais instigante. Como já citamos no CAPÍTULO I sobre o efeito Kuleshov, no cinema a ordem dos fatores altera o produto, sendo assim, dependendo da ordem, algumas informações ocultas da primeira cena exibida podem ser apresentadas [ainda que de maneira indireta] na segunda cena, surpreendendo o público e deixando-o mais emocionado.

Em romances ou filmes que apresentam um campo de batalha onde há dois exércitos se confrontando, salas de jantar com várias pessoas, perseguições policiais, enfim, cenas em que ações simultâneas são apresentadas, estas são descritas “através de sobreposições – e não de segmentos de tempo completamente paralelos; a ação da história continua movendo-se para frente enquanto nosso ponto de vista se altera” (MURRAY, op. cit., p. 154).

Utilizando o computador como um aparato para contar uma história, é possível trabalhar a disposição de todas as ações de um modo que caiba ao interator escolher por qual cena seguir. Com cortes intercalados, o romance se torna expandido.

Através do computador, podemos utilizar os efeitos observados por Kuleshov para criar justaposições intencionalmente abertas a múltiplas interpretações significativas. Numa história caleidoscópica com múltiplos pontos de vista, qualquer evento compartilhado pode ter diferentes significados, dependendo do fato de esse mesmo acontecimento ser abordado no contexto da vida de um personagem ou de outro. (MURRAY, op. cit., p. 158).

Quando o interator alterna o ponto de vista da personagem ou cenário da cena em que está assistindo, tende a compreender a realidade de maneira mais ampla a partir das experiências individuais e conflitos dramáticos de cada personagem (MURRAY, op. cit., p. 159).

2.3.7. Classificação das narrativas

Proponho, através dos conceitos estudados, uma tabela de classificação das narrativas. Seguindo o Quadro 2, uma *Narrativa Uniforme* se apresenta como uma história em que sempre há um fio condutor, por mais reviravoltas que tenha o enredo.

QUADRO 2 : Características dos tipos de narrativa.

Narrativas	Tipos	Definição
Narrativa Uniforme	Linear ou Sequencial	Enredo com início, meio e fim sequenciado.
	Multilinear ou Multissequencial	Enredos com início, meio e fim sequenciados [pode haver múltiplos meios e finais]
	Não-Linear	Enredo(s) com início, meio e fim com rupturas espaço-temporais.
	Não-Sequencial	Enredo com início, meio e fim não sequenciados e não lógicos.
Narrativa Multiforme	Metamórficas	Enredo não bem delineado, mas sim a situação e o objetivo.
	Labirínticas	Enredo bem delineado, com objetivo.
	Rizomáticas	“Teia” de enredos bem delineados, sem objetivo.
	Caleidoscópicas	Tramas paralelas com múltiplas perspectivas.

Podemos usar de alegoria um trilho retilíneo e uniforme de uma locomotiva. O leitor deverá seguir sempre a mesma “trilha”, um único caminho, seja o mesmo com cenas justapostas ou não. A Narrativa Uniforme apresenta quatro tipos:

- (1) Linear ou Sequencial - consiste em uma história em que o início, meio e fim se apresentam em sequência temporal.
- (2) Multilinear ou Multissequencial – consiste em várias histórias, que se entrecruzam ou não, cujas ações se sucedem com início, meio e fim sequenciados.
- (3) Não-Linear – consiste em enredos com início, meio e fim não-sequenciados, isto é, as ações são interrompidas por “rupturas” temporais, tais como *flashbacks* e *flash forwards*.
- (4) Não-Sequencial – Histórias em que não há início, meio e fim interligados e não atendem uma compreensão lógica.

A *Narrativa Multiforme* se apresenta como uma ou várias histórias em que nem sempre há um fio condutor. O leitor/usuário não fica “preso” a uma única “trilha”. Podemos usar de alegoria as várias ruas e avenidas de uma cidade, com intersecções, semáforos, rotatórias, contornos, vias de mão dupla,

túneis, etc. O interator tem a liberdade de tomar decisões e percorrer por caminhos múltiplos pré-determinados pelo autor. A Narrativa Multiforme apresenta quatro tipos:

- (1) Metamórficas – Não há uma narrativa muito bem delineada, mas sim, a apresentação de uma situação e seu objetivo. As narrativas transcorrem praticamente “ao vivo”.
- (2) Labirínticas – apresentam enredos bem estruturados onde o interator possui um ou vários objetivos para conquistá-los, precisando fazer escolhas numa narrativa já bem esquematizada pelo autor.
- (3) Rizomáticas – consiste de enredos bem delineados nos quais o interator precisará fazer escolhas numa estrutura de narrativa que se assemelha a uma “teia” de aranha.
- (4) Caleidoscópicas – consiste de enredos bem delineados, sem final determinado, em que o interator precisa fazer escolhas em tramas paralelas com múltiplas perspectivas.

2.3.8. Estrutura das narrativas

Expandindo um pouco mais a tabela acima (Quadro 2), proponho a elaboração detalhada das estruturas das narrativas que mais interessam ao projeto prático: labiríntica, rizomáticas e caleidoscópicas. Algumas formas esquemáticas foram identificadas em certos exemplos práticos que veremos no CAPÍTULO III. Outras apresentam formatos que são projeções para que roteiristas digitais possam trabalhar dentro de tais estruturas.

2.3.8.1. Estrutura bifurcada

Essa estrutura tem como característica a mudança de rumos e destinos das personagens. Caso o interator escolha um caminho, a história muda de curso. Exemplo: Um vaqueiro está cavalgando num campo. De repente, ele se depara com uma bifurcação na trilha. Se ele tomar o caminho da direita, chegará ao seu destino, mas se fizer a opção pela trilha da esquerda, cairá numa emboscada e morrerá. Essa estrutura bifurcada, subdividi-se em 3 formatos:

- (1) O primeiro formato corresponde a uma narrativa na qual uma das opções sempre será factível de finalização e a outra bem sucedida. Quando se escolhe pela alternativa mal sucedida, fica a critério do autor acrescentar, ou não, a opção de regressar para o episódio anterior. A estrutura possui o formato de apenas um galho. Um bom exemplo é o vídeo interativo no *Youtube*, *Hell Pizza*, que veremos no CAPÍTULO III.

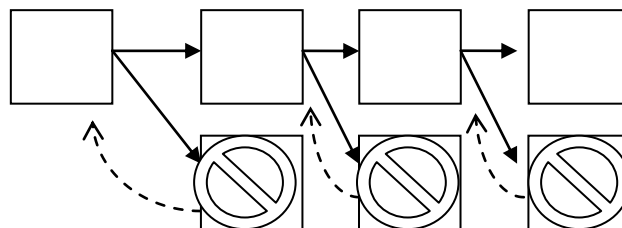


FIGURA 9: Imagem esquemática do primeiro formato da estrutura bifurcada.

- (2) O segundo formato corresponde a duas ou mais opções e tais ramificações nunca se cruzam. Uma vez tomada uma decisão, é impossível voltar atrás.

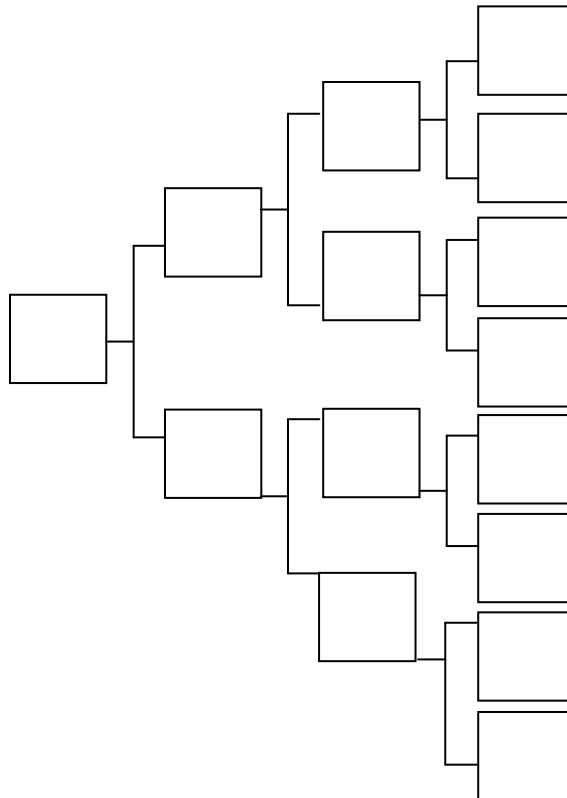


FIGURA 10: Imagem esquemática do segundo formato da estrutura bifurcada.

(3) Já o terceiro formato, consiste em duas ou mais alternativas e, ao contrário do segundo formato, é possível voltar atrás nas decisões, ou, defrontar-se com as mesmas mais de uma vez ao longo do enredo. Os quadrinhos que estão representados pela mesma figura, demarcam um mesmo episódio.

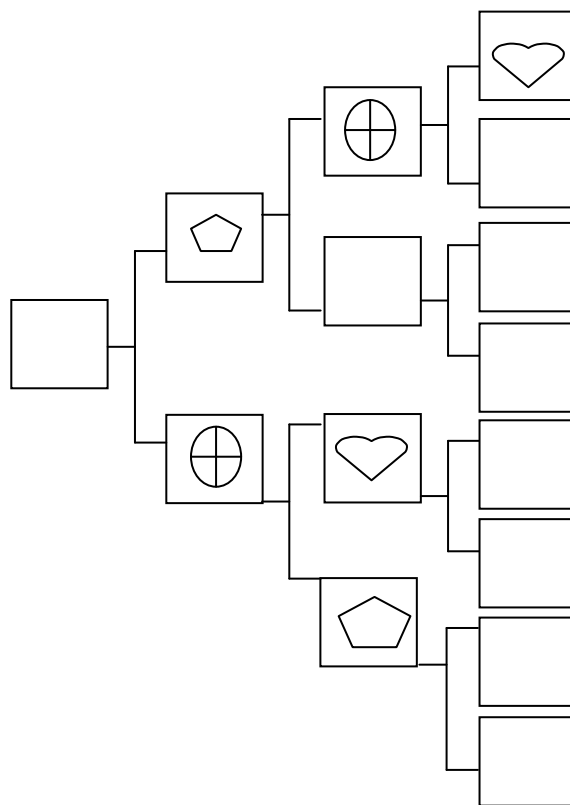


FIGURA 11: Imagem esquemática do terceiro formato da estrutura bifurcada.

2.3.8.2. Estrutura paralela

Essa estrutura apresenta opções em que, diferentemente das narrativas bifurcadas em que há uma mudança no tempo e espaço, nas narrativas paralelas a cronologia não se altera. Quando o interator escolhe seguir uma personagem, o tempo transcorrido com a personagem que ficou para trás ocorre simultaneamente. Por exemplo: um casal está em término de namoro. O garoto vai embora e a garota fica sentada no banco chorando. Cabe ao interator seguir uma das personagens. Se caso a opção escolhida seja a da

garota, o interator não saberá se o garoto foi realmente embora ou se ele está na esquina ao lado pensando em voltar para ela. Trata-se de um paralelo com as escolhas da vida real. Dentro dessa estrutura há também três formatos.

- (1) O primeiro consiste de várias linhas paralelas bem definidas de cada personagem. Digamos que haja 4 funcionários, *A*, *B*, *C* e *D* em um escritório. O interator poderia escolher, à partir do primeiro episódio, com qual deles caminhar. A cada cruzamento entre as personagens, é dada a possibilidade de seguir com a mais simpática ou interessante. A sigla com a divisória significa as duas escolhas ao final de cada episódio. Por exemplo, *A/B* corresponde a escolha entre o personagem *A* ou *B*.

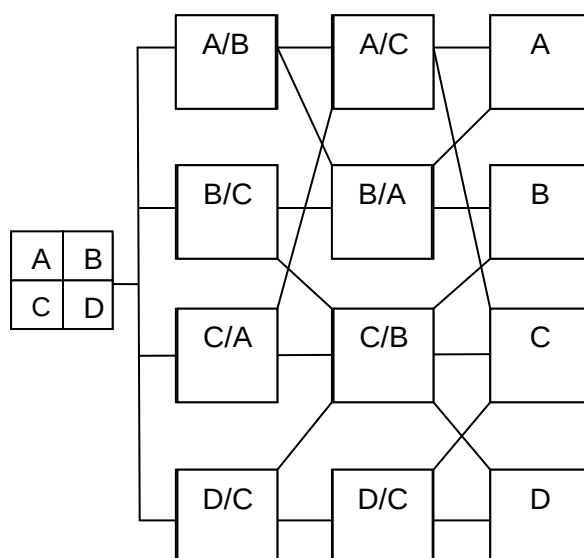


FIGURA 12: Imagem esquemática do primeiro formato da estrutura paralela.

- (2) Já o segundo formato, também inicia-se com um episódio, porém o enredo se desdobra à medida que as personagens vão se separando. Pode o autor acrescentar ou não outras personagens ao longo do caminho, representado pelas letras *E*, *F*, *G* e *H*. O segundo formato apresenta vários desfechos. Se, por exemplo, uma turma de amigos que estava no carro se separa e não consegue mais retornar, a história então terá diversos finais.

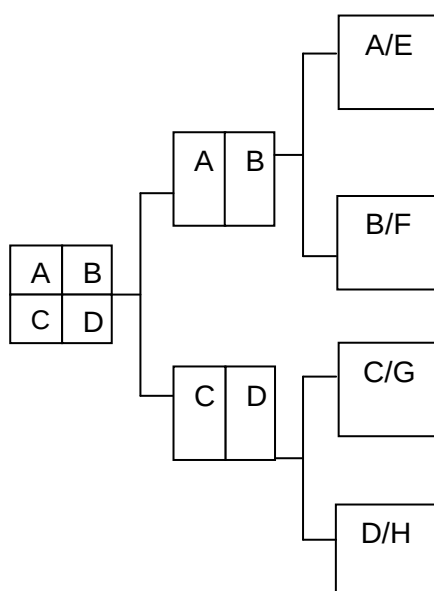


FIGURA 13: Imagem esquemática do segundo formato da estrutura paralela.

- (3) O terceiro formato, que consiste na estrutura do trabalho prático desta pesquisa, inicia e encerra com um único episódio, e o meio da história apresenta várias linhas paralelas. Por exemplo, um grupo de amigos está dentro de um carro. Eles se separam por determinados motivos e, com isso, a estrutura se apresenta com várias linhas paralelas. No final, eles se reencontram.

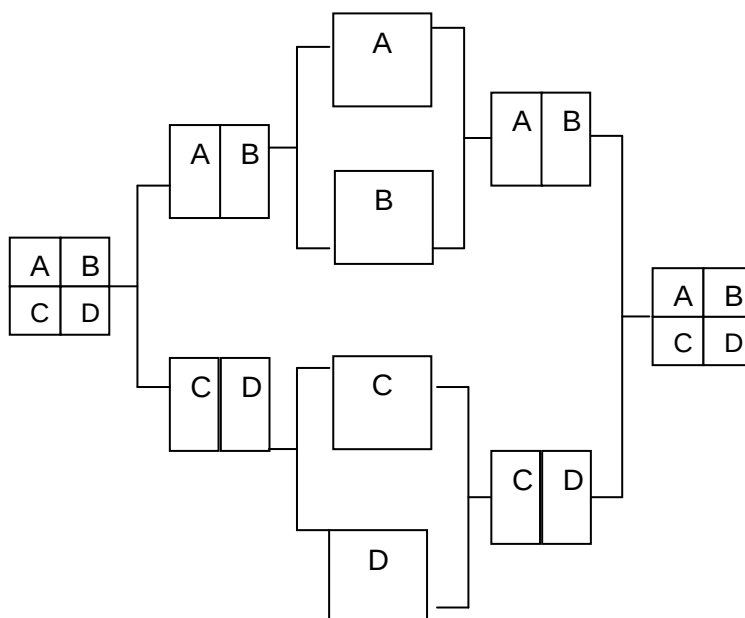


FIGURA 14: Imagem esquemática do terceiro formato da estrutura paralela.

2.3.8.3. Estrutura Mista

Essa estrutura corresponde a um misto das duas anteriores. Possui duas ou mais linhas paralelas, mas pode ocorrer no início, meio ou desfecho alguma opção de narrativa bifurcada.

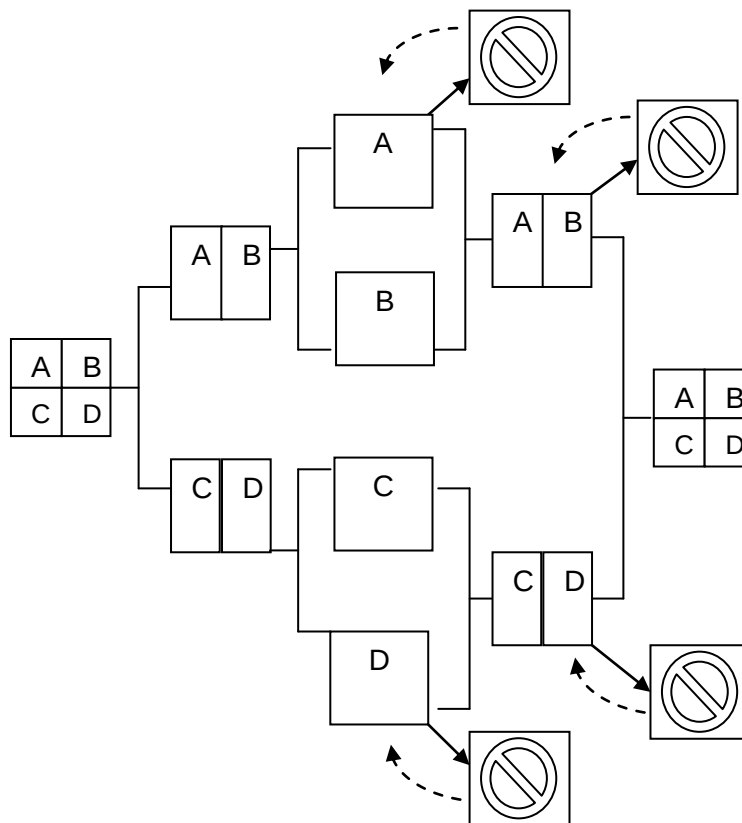


FIGURA 15: Imagem esquemática do formato da estrutura mista.

2.3.9. Análise das estruturas

Como podemos analisar, as estruturas bifurcadas trabalham no campo das suposições em cada escolha. Já as narrativas na estrutura paralela se desenvolvem no âmbito cronológico, com ações simultâneas. A terceira estrutura envolve elementos das duas citadas. Dentro de todas as formas esquemáticas descritas, o criador poderá incorporar elementos, por exemplo, de *flashbacks* opcionais. Seria possível, assim, voltar no tempo para saber o que houve com determinada personagem. Outros elementos possíveis seriam a incorporação de fotos, músicas, textos e imagens no enredo, interação com redes sociais na internet e conexão com telefones e celulares.

2.4. Desafios e rumos da narrativa hipermídia

As transformações tecnológicas estão causando um impacto nas formas das narrativas e, conseqüentemente, nas pessoas. É importante, dessa maneira, tentar desvendar os desafios e rumos causados pela linguagem hipermidiática e as respectivas conseqüências. “A cada nova tecnologia existe uma mudança nas percepções humanas, tal como foi o processo de socialização da fotografia a partir de 1839” (GOSCIOLA, op. cit., p. 29).

O elemento mais importante que o novo meio acrescenta ao nosso repertório de capacidades de representação é sua natureza procedimental, sua habilidade de capturar experiências como sistemas de ações inter-relacionadas. Estamos pessoalmente engajados na tarefa de estabelecer os blocos de construção de um meio procedimental, os símbolos musicais que poderão, algum dia, gerar uma mesma orquestra sinfônica. Estamos aprendendo como criar personagens modelando seus comportamentos, como criar enredos determinando as regras segundo as quais as coisas devem acontecer, e como estruturar a participação dos interatores num repertório de gestos expressivos. (MURRAY, op. cit., p. 256).

Johan Huizinga (apud GOSCIOLA, 2003, p. 28) designa nossa espécie de *Homo ludens*, fazendo alusão ao jogo como um fator predominante nas relações humanas. Já Ernest Cassirer (idem) define como *Homo symbolicum*, isto é, o homem se pauta através símbolos em suas representações. Giovanni Sartori (idem) estende para *Homo videns*, graças à migração do telescópio para a televisão como forma de ver o mundo. Por fim, Vicente Gosciola (idem) sugere *Homo media*, devido à nova realidade humana com as novas possibilidades hipermidiáticas.

Janet Murray (op. cit., p. 50) ressalta a importância de um computador para que seja possível trabalhar um enredo digital, repleto de bifurcações e caminhos. O contador de história, isto é, aquele responsável por narrar um acontecimento de fatos, sejam os mesmo ficcionais ou não, exerce um fascínio nas pessoas. E quando esse locutor nos convida a interagir com a história, pode parecer angustiante, porém, ao mesmo tempo interessante, uma vez que

passamos a participar do processo criativo. Ao trabalhar um denso romance labiríntico, com várias opções de escolhas, o leitor assume um papel ativo.

Kátia Maciel (op.cit., p. 01- 02) acredita que estamos vivendo um sistema denominado de “estética da interrupção”, justamente por causa de mecanismos de comunicação *input* e *output*, isto é, entrada e saída em tempo real. O filme responde aos nossos comandos de imediato, e, portanto, nossa postura diante uma narrativa eletrônica não se limita ao tempo contínuo do filme, mas sim aos cortes e rupturas propositadamente de montagem como alternativas de interatividade.

As narrativas digitais permitem que o autor crie diferentes histórias oriundas de um mesmo contexto. Como o computador possui uma capacidade procedimental, um ciberdrama se apresentaria como uma enciclopédia ficcional e faria sentido e coerência de acordo com a justaposição e seleção dos elementos organizados pelo autor.

Janet Murray (op. cit., p. 242) aponta que as histórias digitais apresentam um problema na exibição coletiva. Como fazer para que não haja um conflito entre os espectadores na hora das escolhas oferecidas? É provável que um pai de família queira assistir ramificações diferentes de sua esposa e filhos. A autora então aponta como solução um revezamento no controle remoto, mas certamente essa não é a melhor saída. É provável que a experiência coletiva de assistir a um filme na sala de casa seja realizada de forma individual. Cada membro da família terá seu próprio monitor, ainda que estejam assistindo simultaneamente o mesmo filme. Ao final da transmissão, cada qual poderia contar suas diferentes ramificações, tal como ocorre com jogadores de *lan house*. Mas como transmitir esse mesmo ciberdrama numa sala de cinema?

Janet Murray (op. cit., p. 197) explica que quanto maior for a liberdade do interator na navegação do enredo, mais sentido terá a experiência. Porém, é importante ressaltar que é preciso que o interator acredite que os eventos do enredo são resultantes de suas escolhas.

Essa cascata de permutação se assemelha a uma brincadeira. As pessoas sentam em círculo e nomeiam quem será a primeira a iniciar a brincadeira. A história é iniciada, narrada oralmente, mas subitamente é interrompida, para que a pessoa ao lado dê sequência. Essa interrupção pode

se dar por um juiz, cronômetro ou por livre espontânea vontade do participante, depende das normas pré-estabelecidas antes do jogo. E assim a história segue, com a participação e criação de todos que estão na roda.

Há outra brincadeira bem semelhante, porém, utilizando-se da escrita. Novamente, as pessoas se colocam num círculo, ao redor de uma mesa. Cada uma com papel e caneta na mão. Subitamente, todos começam a escrever uma história num tempo relativamente curto - algo em torno de um ou dois minutos. Após um sinal, anunciado por um cronômetro ou juiz, os participantes passam seus textos para quem está à direita e pegam o papel de quem está à esquerda [isto, evidentemente, se for estipulado anteriormente que os papéis circularão em rotação anti-horária]. Os narradores/jogadores então possuem um tempo igualmente curto – algo em torno de 30 segundos, para ler o que foi escrito pelo colega ao lado. Em seguida, terá que dar continuidade ao que acabara de ler, novamente num prazo hábil de um a dois minutos. E assim segue sucessivamente, com todos os papéis passando de mão em mão por cada participante na roda. O tempo de leitura é aumentado a cada transferência de texto, porém, sem dar uma margem de tempo muito extensa justamente para que a pessoa não tenha tempo de uma segunda leitura. Essa atividade se assemelha a um *brainstorming*²⁷.

As duas brincadeiras citadas podem ser trabalhadas com temática livre. Porém, se houver a proposta, por exemplo, de se trabalhar uma história de suspense, será mais interessante que os participantes conheçam os elementos necessários para se construir uma história dentro desse gênero, soltando pistas e dicas durante o enredo.

Segundo Timothy Druckrey (apud LEÃO, 2005, p. 389), se por um lado as mídias eletrônicas abrem um campo de possibilidades e concomitantemente “solucionam” questões outrora impossíveis de se realizar nas mídias tradicionais, por outro lado, trazem alguns desafios. Apesar de toda a capacidade procedimental que uma narrativa digital oferece, é preciso tomar cuidado com algumas “armadilhas” (MURRAY, idem, p.154).

2.4.1. Negação

²⁷ *Brainstorming*, é um processo criativo, também chamado de tempestade de ideias, em que as pessoas se reúnem para ter o maior número de ideias no menor tempo possível.

Uma questão que os autores das narrativas eletrônicas devem lidar é com “a negação”. Com um poder arbitrário, ainda que muitas vezes limitado, de escolher os caminhos, o interator evitará navegar por trechos ou desfechos do enredo que não o satisfazem e isso pode ser um problema (MURRAY, idem, p. 168).

Quando jogamos um jogo como *Mario Bros*²⁸, estamos, de certa forma, buscando a imortalidade, pois caso o personagem caia num precipício ou esbarre em um monstro e morra, nós temos a chance de tentar novamente, algo que não seria possível na vida real. Estamos tentando enganar a morte ao imergir em um mundo onde será sempre possível ter novas chances de viver. “A recusa de conclusão é sempre, em algum nível, uma negação da mortalidade” (MURRAY, idem, p. 170). Os jogos ou narrativas eletrônicas oferecem a possibilidade de um recomeço, repetir experiências ou trilhar por novos caminhos. Podemos buscar as mesmas ou diferentes soluções, de acordo com a situação. “Nesse sentido, os meios eletrônicos têm a vantagem de encenar uma visão profundamente divertida da vida, uma visão de erros remediáveis e opções em aberto” (MURRAY, idem, p. 170). Dessa maneira, a narrativa hipermidiática, ao oferecer um ambiente de interminável transformação, parece ser uma experiência inovadora em termos de narratividade.

Talvez isso seja uma virtude. Estar sempre à procura de informações secretas, em busca de recompensas negadas, pode ser emocionalmente cativante. [...] Por ser capaz tanto de oferecer quanto de sonegar, o computador é um meio sedutor no qual muito do prazer reside na manutenção do engajamento, na recusa do clímax. (MURRAY, idem, p. 169).

Essas experiências demonstram uma sofisticação por parte do público, ávidos em transgredir os limites tradicionais de uma história e ocupar uma posição participativa nos rumos do enredo. E a internet tem favorecido essa troca de informações cada vez mais rápida. Os fãs de uma série podem mandar mensagens, sugestões, sejam para outros fãs ou para os próprios criadores da série, tais como os produtores, roteiristas, diretores e atores. Um

²⁸ Personagem de um jogo bastante popular da companhia de videogame Nintendo.

dos exemplos é a série televisiva *Lost*, em que foi criado um *Lostpedia*, isto é, um glossário com várias pistas, dicas e sugestões deixada pela série ao longo dos capítulos. Conforme Janet Murray (op. cit., p. 51), além de compartilharem comentários críticos e fofocas, os fãs criam suas próprias histórias, retirando personagens e situações dos seriados e desenvolvendo-os segundo seus próprios interesses. As facilidades oferecidas pela internet possibilitaram uma crescente busca por ficções, pois é possível trabalhar múltiplas versões de um mesmo universo ficcional (MURRAY, op. cit., p. 64).

2.4.2. Entropia, sinalização, fluxo de imagens

A entropia, conforme vimos anteriormente, é outro obstáculo a ser enfrentado nas narrativas digitais. Timothy Druckrey (apud LEÃO, 2005, p. 389) alerta que justamente pelo fato das mídias eletrônicas abrirem um leque de possibilidades, igualmente apresentam complexas questões que precisam ser resolvidas. Como lidar com uma profusão de imagens, textos, sons e vídeos simultaneamente?

O que poderia ser um encanto pode tornar-se um transtorno se não houver algumas convenções bem estipuladas. “Em vez de resolver-se como uma singularização, o fluxo de associações emerge como uma narrativa temporal fragmentada” (DRUCKREY, apud LEÃO, 2005, p. 389).

Se o interator se perder entre vários cliques nos “nós” e “lexias” ao longo do caminho, é possível que perca o interesse pelo enredo. Além disso, poderá até mesmo não ficar sabendo se realmente chegou ao desfecho da história. É preciso cuidado por parte do autor, ou o interator ficará confuso e esquecerá a origem e destino do trajeto. “Como fazer isso sem que o interator seja subjugado pela quantidade de informações?” (MURRAY, idem, p.154).

O maior desafio para o cinema expandido digitalmente é a concepção e o planejamento de novas técnicas narrativas que permitam que as características interativas e emergentes desse meio sejam incorporadas satisfatoriamente (SHAW apud LEÃO, 2005, p. 356).

Teremos de desenvolver convenções bem definidas para navegarmos através de um ambiente digital. Devido ao dinamismo proporcionado pelo computador, as narrativas digitais irão permitir que se avance ou retorne no tempo e espaço? É provável que não haja uma única forma ou linguagem a ser

desenvolvida. No entanto, é preciso que cada narrativa apresente seus sinais de maneira precisa e clara ou o trabalho não terá credibilidade e levantará falsas expectativas (MURRAY, *idem*, p. 157).

Outros desafios a serem transpostos no desenvolvimento de uma narrativa hipermidiática, segundo Janet Murray (*op. cit.*, p. 170) seriam: a inclusão da tragédia, a física moral.

2.4.3. Tragédia e física moral

Em romances hipertextuais existe a inevitabilidade da tragédia. Adotaremos o termo *trágico* com referência à definição de Aristóteles – quando uma injustiça ocorre a uma personagem de moral e valores respeitáveis. Significa a queda de uma pessoa digna diante de um desfecho revoltante, provavelmente fruto de alguma decisão erroneamente tomada por parte da personagem, ou simplesmente por forças externas e irredutíveis, “[...] despertando nossos sentimentos de compaixão e de terror e que nos deixa, ao final, num estado de emoções purgadas e de elevada compreensão” (MURRAY, *idem*, p. 170).

No rizoma, durante a navegação, estamos sempre nos deparando com o medo, ameaças e conflitos. Acidentes fatais, doenças, morte de uma personagem carismática, enfim, tudo isso poderá ser evitado enquanto houver múltiplos caminhos a seguir. As narrativas labirínticas são promissoras e apresentam estruturas bastante expressivas.

Caminhando através de um rizoma, encena-se uma história de perambulações, de atração por rumos conflitantes, de constante abertura para a surpresa, de uma sensação de impotência para se orientar ou encontrar uma saída, mas tal história é também estranhamente reconfortante. No rizoma, há uma ameaça constante, mas também uma contínua inclusão. O fato de o enredo não se resolver significa que nenhuma perda irreparável será sofrida. (MURRAY, *op. cit.*, p. 133).

O leitor/espectador, inclusive, poderá até mesmo regressar no tempo para escolher uma alternativa que melhor o satisfaça. Isso significa que a experiência hipermidiática traz uma situação de conforto, pois “[...] o leitor está

protegido da sensação de irreversibilidade da morte pelo fato de as narrativas não terem que terminar naquele ponto” (MURRAY, op. cit., p. 169). Esse formato mais dinâmico propicia uma sensação diferenciada e, de certa maneira, menos prazerosa uma vez que, segundo, Janet Murray (op. cit., p. 170), estamos acostumados ao sistema e estrutura do enredo tradicional.

Nos moldes da narrativa tradicional, o leitor ocupa uma posição passiva. Dessa maneira, a tragédia é irreversível. Com o enredo imutável, o espectador nada pode fazer diante de uma cena no cinema. Essa imutabilidade da narrativa, contrariamente a um sistema dinâmico e permutacional, pode ser um ponto positivo, pois de acordo com Janet Murray (op. cit., p. 197), toda história necessita de uma “física moral”, isto é, um significado importante na compreensão humana:

As histórias precisam ter uma “física moral” equivalente, que indique quais conseqüências vinculam-se as ações, quem é recompensado, quem é punido, quão justo é aquele mundo. Por física moral eu não entendo apenas os conceitos de “certo” e “errado”, mas também que espécies de histórias fazem sentido nesse mundo, quão ruins podem ser os danos que um personagem pode sofrer, e que peso pode ser atribuído a esses danos.

A física moral nos jogos eletrônicos não é muito praticada e as escolhas entre o bem e o mal são superficiais. Numa história, a física moral precisa trazer o espectador o mais próximo da realidade, em que sorte e azar caminham juntos. Além disso, desfechos trágicos podem trazer uma boa satisfação. “As histórias em que as personagens não obtêm êxito darão maior ressonância àquelas em que eles são bem-sucedidos” (MURRAY, idem, p. 197).

O desfecho de uma história muitas vezes pode ser temido pelo espectador, afinal, ele não sabe o que está reservado. A personagem principal poderá morrer em um trágico acidente, ou numa batalha, terminar divorciada ou passar o resto da vida numa cadeia. É angustiante e doloroso. Porém, justamente por desconhecer o final, o mesmo passa a ser desejado intensamente.

Podemos dizer que a narrativa tradicional se aproxima da vida real justamente por provocar angústias semelhantes ao que sentimos. Diante de situações complexas, nos sentimos impotentes e inaptos a tomar qualquer

decisão. Aliás, muitas vezes essa decisão sequer existe. Se uma pessoa morre na nossa frente, nada podemos fazer a não ser aceitar o fato, da mesma maneira como Jack, personagem interpretado por Leonardo DiCaprio no filme *Titanic* (1998), dirigido por James Cameron, morre congelado e afogado no fundo do mar. Milhares de pessoas choraram a dor de Rose [Kate Winslet]. O público sentiu que também perdera Jack e, diferente de uma narrativa hipermidiática, não teria a chance de repetir a história e salvá-lo daquela situação. Com a plateia em prantos, o filme se tornou recordista de bilheteria por doze anos [batido apenas por *Avatar*, também dirigido por James Cameron em 2010) justamente por provocar fortes emoções ao lidar com maestria a tragédia de um navio e, principalmente, o curto, porém intenso, romance do casal protagonista.

Janet Murray (op. cit., p. 170) indaga sobre como trabalhar a tragédia na narrativa eletrônica: “Como expressar as perdas irreparáveis da vida com a solenidade adequada dentro de um mundo em constante mutação? Como alcançar a catarse num meio que resiste à conclusão?”. As narrativas tradicionais tomam os acontecimentos de modo fixo. Podemos apenas interpretá-los, mas nunca alterar o enredo. “Poderia uma narrativa digital oferecer um grau de agência mais elevado e, ao mesmo tempo, preservar o sentido trágico da fatalidade?” (MURRAY, op. cit., p. 173).

2.4.4. Autoria

No meio tradicional, a autoria possui seus conceitos fixos, enquanto que num mundo caleidoscópico, onde há imersão, agência e interatividade, o conceito de autoria pode ficar cada vez mais confuso na mente das pessoas. A linha que separa a definição de autoria, co-autoria, colaborador, etc, pode ficar cada vez mais tênue. É possível que os conceitos de autoria sejam redefinidos.

Gene Youngblood (1970, p. 58) acredita que todos nós somos, de certa maneira, artistas perante a rede intermediática. Poderemos fazer modificações tal como antes não tínhamos poder diante da televisão e rádio, exceto aumentar o volume, ajustar a cor ou mudar de canal.

Por outro lado, poderemos nos sofisticar enquanto espectadores e cada vez mais perceber e valorizar o trabalho de justaposição ordenado por um

“autor digital”. O computador está agregando cada vez mais roteiristas e cineastas para a construção de enredos digitais. Dessa maneira, será preciso enxergar o mundo hipermidiático com um novo olhar.

Gene Youngblood (op. cit., p. 172) assinala que o computador “é um dispositivo eletrônico capaz de realizar apenas as operações que ele tenha sido explicitamente instruído para executar”. Isso significa que, apesar das potencialidades do computador, a habilidade de criar é apta ao ser humano. Sendo assim, o computador deve ser retratado como uma ferramenta para o poder criativo do autor.

“Um George Eliot, Leon Tolstoy ou William Shakespeare do futuro poderá criar mundos caleidoscópicos de deslumbrante diversidade que exibirão a coerência e a visão uniforme que associamos à grande ficção” (MURRAY, op. cit., p. 257). Através de um computador, poderemos percorrer narrativas que apontam várias direções, alternar perspectivas e pontos de vista. É provável que tal inovação tecnológica propicie criativos formatos narrativos. “A mais ambiciosa promessa do novo meio narrativo é o seu potencial para contar histórias sobre sistemas inteiros” (MURRAY, op. cit., 251). Com capacidade praticamente ilimitada de criação devido à programação de um computador, os ciberdramaturgos do futuro poderão nos presentear com histórias ricas em conteúdo. Poderemos, por exemplo, assistir um filme sobre o que se passa num determinado prédio. Ali, poderemos escolher em qual das janelas queremos entrar para conhecer as respectivas personagens. Ou poderíamos assumir papéis distintos dentro de uma mesma família de cada apartamento para compreender melhor o que se passa realmente na cabeça de cada um. Tal possibilidade seria ótima para a elaboração de filmes de guerra, em que poderíamos conhecer a visão e as motivações dos combatentes. “Todos esses modelos de histórias seriam maneiras de representar o esforço contemporâneo do ser humano para, ao mesmo tempo, afirmar e transcender nosso próprio e ilimitado ponto de vista” (MURRAY, op. cit., p. 257).

2.4.5. Sistema procedimental x arte

Ciberdramaturgos, ciberautores, dramaturgos digitais, autores digitais, enfim, como podemos ver, ainda não há sequer uma classificação definida para

essa nova categoria. O que podemos dizer é que tais autores precisarão conhecer as técnicas necessárias para que possam criar e desenvolver de maneira hábil suas narrativas eletrônicas. Resta saber se os interatores não se sentirão tolos ao navegar por ambientes criados por tais autores. Janet Murray (op. cit., p. 84) acredita que a maioria das narrativas interativas segue uma simplificada estrutura de ramificações, resumindo a participação do interator numa navegação de um menu fixo limitado. Sendo assim, ao que parece, cabe aos autores encontrar um equilíbrio, em que as narrativas possam oferecer um meio esquemático, mas ao mesmo tempo flexíveis a ponto de ampliar a gama de opções e participação.

Jeffrey Shaw (apud LEÃO, 2005, p. 356) acredita que o cinema expandido precisará evoluir de tal maneira que não ofereça apenas enredos ramificados em formatos labirínticos, mas sim que desenvolva estruturas narrativas que permitam permutas significativas e em quantidade ilimitada.

Que o meio tem a oferecer, conseqüentemente, o próximo passo para compreender que encantos ou perigos a narrativa digital trará consigo é olhar mais de perto seus prazeres característicos, julgar em que aspectos eles dão continuidade às tradições narrativas anteriores e de que maneiras eles oferecem acesso a uma nova beleza e a novas verdades sobre nós mesmos e sobre o mundo em que vivemos. (MURRAY, op. cit., p. 96).

“As plateias do futuro terão como certo o fato de que irão experimentar a visão de um autor procedimental ao atuarem dentro de um mundo imersivo e ao manipularem os materiais que o autor tiver fornecido a elas [...] (MURRAY, op. cit., p. 256)”, ou seja, o espectador se tornará cada vez mais ativo. Porém, Janet Murray (op. cit., p. 257), indaga se a plateia, que se entusiasma com o processo artístico da edição de um filme, irá também considerar um momento de elevada dramaticidade os momentos de escolha numa narrativa eletrônica. “Gostamos de saber que existe um poder regente no controle de um universo imaginário e, ficamos pouco à vontade se o autor parece abdicar desse papel” (MURRAY, op. cit., p. 256).

Algumas experiências com formatos não lineares em meios lineares violaram a expectativa. Quando o filme *Clue* [*Sete Suspeitos*, no Brasil] foi lançado em múltiplas versões, cada qual com uma solução diferente

para o assassinato, espectadores sentiram-se mais enganados do que intrigados. Quando Ítalo Calvino muda seu enredo e seus personagens a cada capítulo de *Se Um Viajante Numa Noite de Inverno*, meus estudantes perderam o interesse pela história. (MURRAY, op. cit., p. 256)

“Aqueles que sentem grande prazer com livros e filmes são, em geral, hostis à própria ideia da narrativa digital, pois supõe que ela será decepcionante nesse mesmo sentido” (MURRAY, op. cit., p. 256). O embate entre um sistema procedimental versus arte é uma discussão que será cada vez mais recorrente. As obras eletrônicas serão tão satisfatórias quanto uma obra artística tradicional? (MURRAY, op. cit., p. 256).

2.4.6. Jogo x filme

Um filme interativo, em alguns momentos, pode ser confundido como um jogo de baixa interatividade. Para que se evite uma confusão conceitual é importante buscar definições para ambos os segmentos. Um filme é bem diferente de um jogo. Ao assistir um filme numa sala de cinema, o espectador senta diante de uma projeção passivamente. O público não interage com as cenas, não interrompe o filme e nem modifica os rumos do enredo.

Um jogo já é composto por um ou mais objetivos e de regras em que o participante terá que aprendê-las antes de iniciar sua aventura. Diante de um jogo, as pessoas possuem atitudes completamente opostas a quem está meramente assistindo um filme. O público interage, participa, opina, palpita. Um jogo, geralmente, exige da capacidade mental e habilidade física de uma pessoa, enquanto que num filme, apenas da capacidade mental.

Histórias não exigem que façamos nada além de prestar atenção enquanto elas são contadas. Jogos sempre envolvem algum tipo de atividade e são frequentemente centrados no domínio de habilidades, sejam elas estratégia de xadrez ou manuseio do *joystick* [...] Acima de tudo, jogos são orientados por metas e estruturados em torno de reviravoltas e marcação de pontos. Nada disso parece ter a ver com histórias. (MURRAY, op. cit., p. 138).

Janet Murray (op. cit., p. 139-142) acredita que o prazer dos jogos é completamente oposto ao das narrativas, pois o primeiro muitas vezes “constituem ensaios para a vida”. Além disso, jogos trabalham bastante com o elemento “sorte”, que traz fatores imprevisíveis e com isso a sensação de impotência e senso de esperança.

As indústrias de games estão cada vez mais inserindo curta-metragens dentro dos jogos. Antigamente, essa linha era bem demarcada. Um filme era facilmente identificável, da mesma forma um livro ou um videogame. Hoje, ao passar em frente a lojas de produtos eletrônicos, é comum ver cenas mirabolantes de batalhas em TVs. Aproximando-nos um pouco mais, podemos reparar crianças e adolescentes [ou mesmo adultos] não somente entretidos com também agentes causadores daquela aventura. O que, à primeira vista parece um filme, na realidade é um jogo. E quando uma produtora cinematográfica insere elementos de jogo dentro de um filme? E se um diretor trabalhar elementos interativos em sua obra?

Se fosse possível quantificar uma obra cinematográfica interativa, como poderia ser a medida? Caso o filme seja 70% de narrativa e 30% de elementos participativos, poderíamos ainda assim classificá-la como uma obra cinematográfica? E se ampliássemos para 80 x 20? De qualquer forma, ainda que seja 99% de elemento narrativo, provavelmente haverá críticos que não apontarão tal obra como clássica. Provavelmente será classificada como um jogo de baixa interatividade, pois apresenta algumas propriedades e elementos determinantes de um jogo. Ainda há outra questão: a plataforma em que tal obra é exibida. Suponhamos que um filme interativo, assistido individualmente na internet, seja projetado em um cinema. A atividade individual de assistir na frente de um computador seria substituída pela experiência coletiva de uma sala de cinema. Suponhamos ainda que tal filme tivesse, no momento final, uma situação que implicasse a participação do público, caso contrário, não haveria desfecho. Dentro desse exemplo, as pessoas ficariam duas horas, sentadas, assistindo passivamente como um filme qualquer. Somente o desfecho é que seria exigido delas uma participação. Poderíamos ainda assim classificar essa obra como um jogo?

Como podemos verificar, são várias as indagações. Além do advento de novos aparatos tecnológicos, existem várias incertezas sobre os rumos das

narrativas emergentes. O fato é que há uma necessidade de remodelagem e classificação de conceitos com fins de um maior esclarecimento diante da profusão de terminologias. Antigas definições são colocadas em xeque a todo instante. De qualquer forma, uma obra hipermidiática, tal como um filme interativo e uma HQtrônica, transita em dois núcleos, apresentando características híbridas uma vez que contém propriedades conceituais de cada segmento [jogo e filme].

2.4.7. Cinema Interativo: Um Mito?

Atualmente há uma busca incessante nas manifestações artísticas que procuram aliar o homem com os novos adventos tecnológicos. O meio cibernético amplia o alcance e a capacidade narrativa. Peter Lunenfeld (apud LEÃO, op. cit., p. 369), afirma que existem eventos sobre cinema interativo, tais como o que acontece na *University of Southern California*, no estado de São Francisco, EUA, para um maior aprofundamento do assunto.

No Brasil também já ocorreu um evento relacionado ao tema. O CCBB [Centro Cultural Banco do Brasil] sediou em 2010 um festival internacional de cinema interativo, em que várias obras foram apresentadas e discutidas em debates, mesa-redonda e palestras.

“Privilegiar a interação entre o usuário e a máquina tornou-se o Santo Graal das mídias baseadas no computador e a busca por essa interação gerou uma potente combinação de narrativas tecnológicas, culturais e econômicas” (LUNENFELD apud LEÃO, op. cit., p. 373). Até mesmo em veículos mais tradicionais como livros e filmes, talvez inspirados pelas narrativas digitais, as histórias de ficção têm se tornado mais multiformes. Trata-se de uma relação simbiótica em que ambos os lados se influenciam (MURRAY, idem, p. 61).

Peter Lunenfeld (apud LEÃO, 2005, p. 369) considera o cinema interativo como uma grande fracassada promessa: “O cinema interativo funciona melhor no domínio do mito”. Para o autor, trata-se de um híbrido que nunca deu certo e que, talvez por isso mesmo, instiga várias pessoas a continuarem experimentando novas formas com o propósito de desenvolver uma obra bem sucedida (LUNENFELD apud LEÃO, op. cit., p. 374).

Para Peter Lunenfeld (apud op. cit., p. 374) o mito que o cinema interativo proporciona seria o fato do domínio sobre o enredo. O digital atribui um poder às narrativas que trabalham a não-linearidade. Esse poder de manuseio traz um sentido dinâmico e, aparentemente, libertador. Peter Lunenfeld (apud LEÃO, op. cit., p. 371), comenta que Max Whitby, um produtor de mídia interativa, concebe o cinema interativo como um lugar onde as pessoas possam construir suas próprias experiências. No entanto, o próprio Whitby, rebate: “Ora, essa premissa básica é muito entusiasmante. O problema é que não se sustenta. Quando você está lá e tenta fazer as coisas de maneira interativa, a premissa desaba” (LUNENFELD *apud* LEÃO, op. cit., p. 372). Daí vem o desafio de ciberdramaturgos desenvolverem narrativas que não só trabalhem o entretenimento propiciado pelo ambiente digital como também o conceito artístico da obra com mensagens que elevem o ser humano em sua plenitude. É provável que muitos produtores utilizem tais artifícios de interatividade para camuflar o fraco conteúdo. Isso ocorre em vários filmes de Hollywood e comerciais de televisão. Por não apresentar um conteúdo interessante, os estúdios se fazem valer dos efeitos especiais e pirotécnicos para capturar a atenção do público. É comum ver pessoas saindo do cinema elogiando muito mais os fantásticos efeitos especiais do que a história em si.

2.4.8. Rumos e transformações das narrativas

O advento da tecnologia, conforme verificamos no CAPÍTULO I, influencia as narrativas, que por sua vez impulsiona a invenção de novos aparatos tecnológicos. Essa relação simbiótica expande as possibilidades de comunicação do ser humano e, naturalmente, da maneira de contar histórias.

Segundo Vicente Gosciola (op. cit., p. 19), “A tecnologia digital amplia as capacidades expressivas, operacionais e de memorização do dia-a-dia do indivíduo e dos meios de comunicação”. O avanço tecnológico das mídias digitais permite que as histórias sejam contadas por diversos pontos de vista, com tramas paralelas, com possibilidade de interferência e opções de continuidade ou descontinuidade na narrativa. Além disso, as mídias digitais se tornam cada vez mais compatíveis entre si, propiciando uma comunicação entre aparatos eletrônicos.

A arte de contar histórias é uma qualidade por vezes deixada em segundo plano quando uma nova técnica ou uma nova tecnologia surge. No começo do cinema, as histórias eram muito mais simples e rudimentares até se comparadas às histórias apresentadas pela literatura da mesma época. Atualmente, o cinema possui exemplos de requintada complexidade em suas consideradas “obras primas”. (GOSCIOLA, op. cit., p. 19).

Janet Murray (op. cit., p. 201), ressalta que estamos ainda no estágio inicial de enredos digitais. Seria algo semelhante ao que vive o mercado cinematográfico atualmente. Estamos assistindo a uma leva de lançamentos de filmes em três dimensões. Trata-se de uma estratégia de marketing das produtoras, distribuidores e exibidores para atrair público ao cinema, atribuindo um ar de modernidade e inovação. No entanto, vários lançamentos são apenas relançamentos de filmes tradicionais que já fizeram muito sucesso de bilheteria outrora. James Cameron (revista *Época*, nº 605, p. 156), diretor do filme *Avatar*, disse que a tecnologia em si não resolve. O cinema 3D só se consolidará quando os roteiristas e diretores pensarem em narrativas adequadas a esse sistema de tecnologia. James Cameron (idem) afirma que “o futuro do cinema é uma fusão entre tecnologia e talento”.

O cinema sempre esteve limitado às bordas da tela e linearidade temporal. Segundo Kátia Maciel (op.cit., p. 01- 02), “O que está na tela é o filme e o que se anuncia fora da tela o extra-filme, o que se convencionou chamar no cinema de campo e extra-campo cinematográfico”. Ryszard W. Kluszczyński (apud DOMINGUES, 2009, p. 224-25) aposta em duas hipóteses para a transformação do cinema:

- (1) A primeira consiste no aprimoramento tecnológico para intensificar os modelos tradicionais.
- (2) E a segunda, compreende o cinema interativo, rompendo com as narrativas tradicionais e propiciando novas experiências e sensações ao assistir um filme.

A complexidade do cinema interativo e seus mecanismos diferem bastante do sistema cinematográfico tradicional. O computador é uma mídia que possibilita novas formas de exibição de um filme devido à sua qualidade interativa e hipermediática. “O computador parece cada dia mais com a câmera de cinema da década de 1890: uma invenção verdadeiramente revolucionária

que a humanidade está prestes a colocar em uso como um fascinante contador de histórias” (MURRAY, op. cit., p. 7).

Peter Weibel (apud LEÃO, 2003, p. 351 - 352), estabelece uma equação na evolução midiática e narrativa. Antigamente, com o fenacístoscópio, o código cinematográfico consistia na relação 1:1, isto é: 1 espectador – 1 filme – 1 espaço – 1 tempo. Com o surgimento das salas de cinema, foi possível uma mudança nessa relação: X pessoas - 1 filme – 1 lugar e 1 tempo. A televisão chegou para revolucionar ainda mais: x pessoas – 1 filme – x lugares – 1 tempo. O ambiente virtual e a internet potencializou para: x pessoas – x filmes – x lugares – x tempo.

Janet Murray (op. cit., p. 157) acredita que “um mundo narrativo com tal densidade espacial e continuidade temporal extraordinárias é mais imersivo e tem maior capacidade de reforçar nossa crença do que uma peça convencional”.

2.4.9. Mídias tradicionais x mídias emergentes

Janet Murray (op. cit., p. 263) afirma que o computador, por ser um meio procedimental, é a mídia de maior capacidade já inventada pelo homem. Gene Youngblood (1970) aponta que o computador terminará por englobar todos os meios e sistemas diferenciados de que dispomos atualmente, tais como a fotografia, cinema, escrita, música, etc. Todos funcionarão a partir de um certo código numérico.

No entanto, não se pode desconsiderar a evolução de mídias mais tradicionais, pois é a partir delas que surgem as novas. O formato do livro impresso levou muitos anos para chegar ao que nos é apresentado atualmente pelas editoras. E levou mais tempo ainda para adquirir suas características, tais como a divisão por capítulos (MURRAY, op. cit., p. 91).

Foram necessários mais de cinquenta anos de experimentação até que se estabelecessem algumas convenções – tais como as fontes legíveis e as revisões de provas tipográficas, a numeração de páginas e o uso de parágrafos no texto; as páginas de rosto [ou frontispícios], os prefácios, a divisão em capítulos – as quais, em conjunto, fizeram do livro impresso um meio coerente de comunicação. (MURRAY, idem, p. 42).

Segundo Gene Youngblood (1970, p. 54), filmes populares ainda bebem na fonte de cinematografia desenvolvida por Griffith, Lumières e Méliès, que por sua vez bebiam na fonte do teatro, literatura e espetáculos de mágica.

Décadas antes do surgimento do cinema, os romances de ficção do século XIX começaram a experimentar novas técnicas que seriam amplamente utilizadas posteriormente pelos filmes. *Flashbacks*, cortes transversais entre as personagens e descrição de cenas panorâmicas e *close-ups* já eram utilizadas em obras de escritores tais como Emily Brontë, Dickens e Tolstoy, respectivamente. “Embora ainda limitados à página impressa, os contadores de histórias já avançavam em direção a justaposições mais facilmente trabalhadas com imagens do que com palavras” (MURRAY, *idem*, p. 42).

Timothy Druckrey (apud LEÃO, 2005, p. 388) afirma que a revolução das mídias digitais se baseia nas mídias tradicionais, tais como: a montagem, a estrutura narrativa, cronologia, linguagens técnicas, etc. “De várias maneiras, o hipertexto (por exemplo) desenvolveu-se a partir de uma mídia simples, baseada no texto, até uma mídia polivalente”.

Jeffrey Shaw (apud LEÃO, 2005, p. 356) assinala que o domínio digital se destaca pelo variado leque de opções oferecido aos usuários. O autor acredita que toda as obras, até mesmo as tradicionais, possuem sua dose de interatividade, uma vez que devem ser interpretadas e compreendidas num processo de reconstrução e apreensão.

Tanto as formas de narrativas emergentes quanto as tradicionais na realidade convivem ambas numa relação de simbiose (DRUCKREY apud LEÃO, 2005, p. 389).

Janet Murray (op. cit., p. 41), inclusive, acha injusta uma comparação das mídias digitais com as tradicionais tais como a televisão, cinema e livro, uma vez que as narrativas emergentes ainda estão em seu estágio inicial de evolução, na busca por uma comunicação e convenções coerentes.

Não podemos usar o teatro inglês da Renascença, ou o romance do século XIX, ou até mesmo o padrão dos filmes Hollywoodianos ou as séries televisivas da década de 1990 como parâmetros para julgar os trabalhos produzidos em um meio que vem atravessando mudanças técnicas com tanta rapidez. (MURRAY, *idem*, p. 41)

O advento das mídias digitais pode parecer desinteressante para muitos que já estão acostumados às mídias tradicionais, porém, é bom lembrar que a fotografia, em sua fase inicial, não causava tanto impacto. Ora, as pinturas eram perfeccionistas, feitas com belas cores e um realismo extremo. A fotografia não passava de imagem meio borrada e em preto em branco. O mesmo desinteresse teria o cinema anos mais tarde. As projeções de Lumière poderiam ser divertidas, mas talvez não empolgassem tanto quanto as apresentações de teatro e números de mágica feitos ao vivo. Como já foi dito no CAPÍTULO I, até mesmo os precursores do cinema não achavam interessante ver imagens em movimentos projetadas numa parede enquanto se poderia ver o objeto real. Isso significa que, à primeira vista, as séries digitais veiculadas na internet em seu formato inicial podem parecer apenas uma forma de diversão e que jamais ocuparão o status atingido de uma série televisiva tradicional (MURRAY, *idem*, p. 74-75).

Gene Youngblood (1970, p. 71) assinala que levou mais de 70 anos para que o público tomasse consciência do poder narrativo da tecnologia do cinema. Somente após determinado conhecimento é que a linguagem cinematográfica começa a se desvincular das anteriores [teatro, literatura, ópera, etc] para ganhar características próprias.

Em seu início o cinema foi construído a partir do dispositivo fotográfico e teatral, isto é, a posição do projetor repetia a posição da câmera na sua relação com o fotografado e o que era encenado repetia uma situação teatralizada. É apenas quando a câmera se emancipa do projetor com a montagem e com a filmagem em movimento que o cinema encontra uma linguagem própria e se afasta da ideia de cena (MACIEL, *op.cit.*, p. 04).

No início da TV com imagem à cores, por maior que fosse a novidade, os espectadores ainda estavam habituados com as imagens em preto e branco. Produtores e diretores levaram um tempo para explorar, dentro de suas narrativas, uma paleta de cores disponível que até então era impossível de se trabalhar (MURRAY, *op. cit.*, p. 242). É preciso paciência. “Precisaremos de tempo para nos habituar a combinar participação com imersão, agência combinatória, e a perceber os padrões num mundo ficcional caleidoscópico” (MURRAY, *op. cit.*, p. 256).

2.4.10. Novelas hipermidiáticas e TV interativa

As novelas digitais poderão explorar as funções enciclopédicas e hipermidiáticas do computador de diversas maneiras. Os autores poderão oferecer aos espectadores a possibilidade de retroceder no tempo, transitar por episódios, descobrir pistas ocultas no enredo apenas com um clique, desvendar charadas que complementem alguma resolução de cena, escolher a trilha sonora do ambiente, seguir personagens de trama “secundárias” - se é que existirão atores coadjuvantes, uma vez que cada personagem terá seu papel de importância e sua própria linha narrativa.

Num hiperseriado bem concebido, todos os personagens menores seriam protagonistas potenciais de suas próprias histórias, proporcionando, assim, tramas alternativas dentro da malha maior da história. O espectador obteria prazer a partir das justaposições em curso, do entrelaçamento de muitas vidas diferentes e da apresentação de um mesmo momento sob perspectivas e sensibilidades diversas. O final de um hiperseriado não seria uma única nota, como num drama de aventura padrão, mas um resolutivo acorde, a sensação de vários pontos de vista sobrepostos entrando em foco. (MURRAY, op. cit., p. 240).

Um ciberdrama poderia utilizar questões de interesse social de modo que levasse o público a discutir temas como o racismo, aborto, religião, política, etc.

Enxergando um problema sob uma nova perspectiva, o telespectador talvez pudesse questionar seus próprios valores. “Tais escolhas, que não corresponderiam a uma simples dicotomia certo/errado, deveriam diferir, de um modo interessante, umas das outras e ser ainda mais reveladoras quando justapostas” (MURRAY, op. cit., p. 242).

No entanto, tal proposta já é feita de maneira bem eficiente nos filmes e telenovelas brasileiras. Um ciberdrama, na realidade, se não for bem construído, poderia atrapalhar muito mais do que ajudar um cidadão a construir seus valores éticos e morais dentro da sociedade. Isso se deve à capacidade procedimental de uma narrativa digital. Dependendo das escolhas realizadas, o

espectador poderá concluir ao final de um filme que a atitude de um assassino vingativo seja a mais adequada.

Apesar do forte apelo que uma novela tradicional exerce sobre o público, é provável que esta divida a audiência com as futuras novelas digitais, ou, até mesmo, perca espaço por completo, assim como a TV suplantou a rádio novela (MURRAY, *idem*, p. 75).

Janet Murray, (*op. cit.*, p. 96), acredita que a tendência é de que haja uma fusão entre as mídias. E, de fato, isso já está ocorrendo. Televisão, computador, telefone e rádio estão se tornando cada dia mais em uma coisa só.

Há, por exemplo, uma emissora de TV voltada para a internet – *AllTV.com*. Com sede na cidade de São Paulo, a empresa se proclama o primeiro canal do Brasil totalmente direcionado para a *web*.

Os programas ainda são bem simples, em formato de *talk-show*, realizados dentro de apenas um único estúdio. Enquanto o apresentador realiza a entrevista, os telespectadores fazem perguntas em tempo real pelo canal de bate-papo do site. Alguns internautas até mesmo reforçam perguntas do colega.



FIGURA 16 : Imagem da página inicial do site AllTV.²⁹

²⁹ Fonte: <<http://www.alltv.com.br>>. Acessado dia 14/04/2012.

Em vários programas de televisão, essa interação com o público é feita por telefone. O problema é que as linhas telefônicas geralmente ficam ocupadas com o alto número de ligações e muitas vezes é difícil fazer contato. Caso a pessoa tenha sorte de ser atendida, é preciso passar recado para a secretária ou assistente, que por sua vez encaminha para o apresentador na hora do intervalo, que por sua vez seleciona rapidamente quais recados ou dúvidas são mais interessantes para manter a audiência.

As *webTVs* [como são popularmente chamadas] diminuem essa distância e velocidade. O telespectador digita a dúvida, clica em “enviar” e em frações de segundo a pergunta já está piscando na tela que está na frente do apresentador. Naturalmente, cabe também a este repassar ou não a pergunta ao entrevistado, todavia, a comunicação se torna mais direta. Além disso, é possível aos telespectadores interagirem entre si, algo impraticável em um programa televisivo padrão. Na *webTV*, os participantes podem conversar entre eles através do canal de bate-papo. Se o entrevistado revela que um filme não o agradou, é comum que se desdobre uma discussão entre os internautas. A entrevista continua, mas isso não significa que a audiência tenha encerrado aquele primeiro assunto. Muitos deles continuam expressando suas opiniões e debatendo sobre o determinado filme.

Do ponto de vista do consumidor, as atividades de assistir à televisão e de surfar na internet também estão se fundindo, o que leva o mercado a criar novos arcabouços de participação. Os telespectadores ocupam centenas de salas de bate-papo e grupos de discussão pela rede afora, frequentemente acessando esses ambientes coletivos enquanto assistem aos programas de televisão, para poderem compartilhar suas opiniões com seus colegas de audiência. (MURRAY, op. cit., p. 96).

O comportamento do espectador está passando a ser o que Janet Murray (op. cit., p. 237) chama de “experiência combinada”, isto é, “assistir e interagir num mesmo ambiente”. O futuro dessa audiência participativa ainda é incerto, mas os resultados financeiros cada vez mais crescentes indicam que essa é a nova tendência. As emissoras buscarão cada vez mais buscar uma comunicação mais rápida e direta com o público.

[...] no futuro próximo, seremos capazes de apontar e clicar através das diferentes ramificações de um único programa de TV com a mesma

facilidade com que, hoje, usamos o controle para ir de um canal a outro. (MURRAY, op. cit., p. 237).

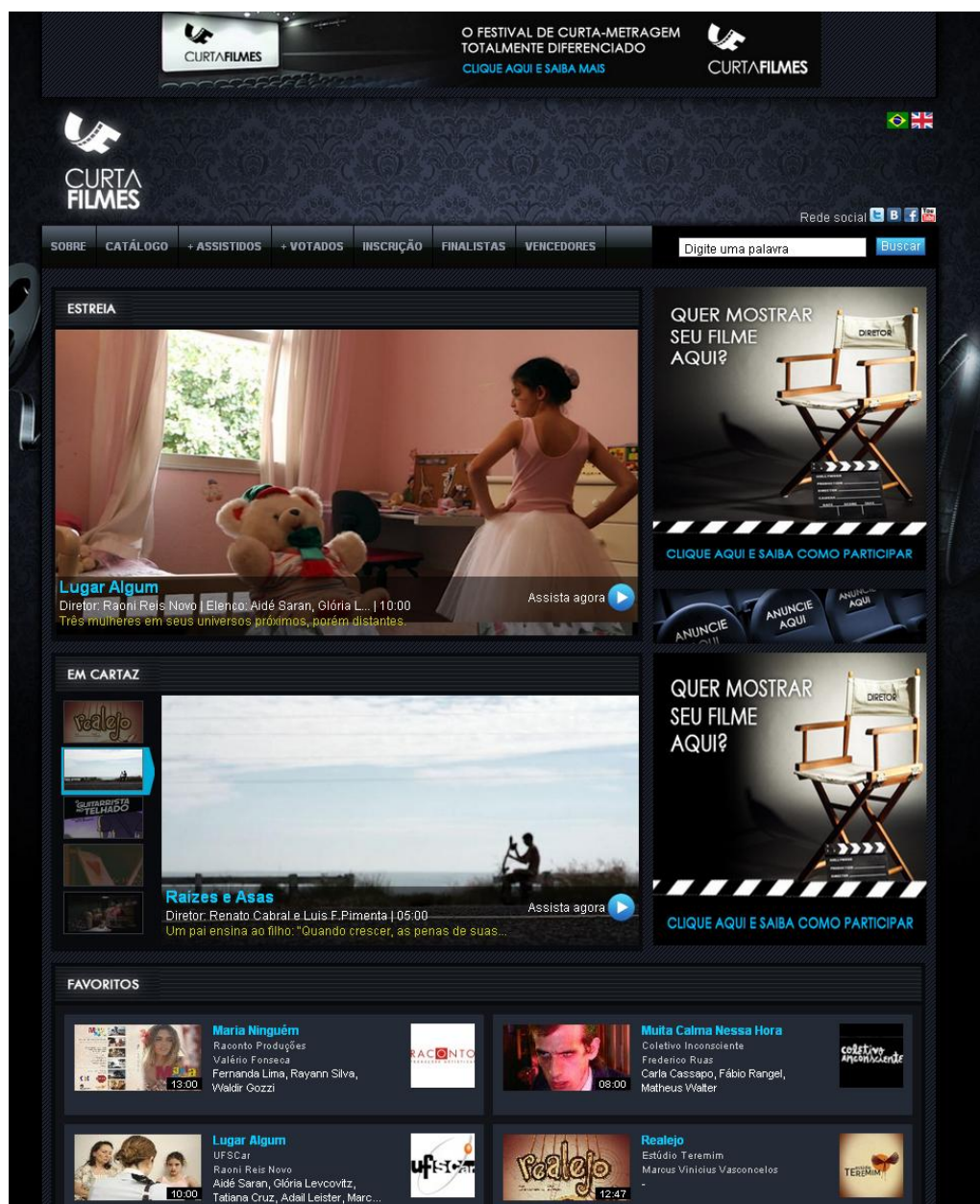


FIGURA 17 : Imagem da página inicial do festival de cinema Curtafilmes.³⁰

Outro bom exemplo de comunicação direta com o público é o site de minha autoria - *Curtafilmes*. Trata-se de um festival de filmes de curta duração totalmente direcionado para a rede. A internet assimila formatos tradicionais e os potencializa no meio digital em vários aspectos. Naturalmente, perde-se o que tanto se prestigia num festival presencial: o glamour e prestígio entre as

³⁰ Fonte: <<http://www.curtafilmes.com.br>>.

peessoas. Porém, um festival digital como o Curtafilmes, há novas possibilidades.

Em um festival de cinema presencial, se um espectador perder um curta-metragem durante uma sessão porque precisou falar ao celular ou ir ao banheiro, por exemplo, ele dificilmente terá outra chance de assisti-lo, a não ser que tenha sorte ou disponibilidade de ver em outro festival, pois o mercado de curtas-metragens não desperta o interesse das emissoras de televisão em veicular tais obras. No Curtafilmes, os vídeos ficam disponibilizados em tempo integral o ano todo. Outra vantagem é que, ligado na rede, é possível acessar os filmes a qualquer hora, de qualquer lugar do planeta.

Além disso, o internauta ainda tem acesso a qualquer instante da ficha técnica de toda equipe do curta, *trailer*³¹, *making of*³², postar comentários e ainda escolher os filmes preferidos para indicá-los ao prêmio.

2.4.11 Projeções

Segundo Janet Murray (op. cit., p. 241), alguns críticos apontam que atualmente há uma crescente necessidade de estimulação aos telespectadores. Há, inclusive, um vídeo na internet que ilustra bem esse exemplo. Uma criança usa um *iPad*³³, com tela *touchscreen*. Quando lhe entregam um livro normal e a criança descobre que não é possível movimentar as figuras apenas com o toque dos dedos, ela joga fora o livro e volta ao *tablet*³⁴. Se o público está cada vez mais ativo ao interagir com a obra, por outro lado, não está acionando suas capacidades cognitivas na busca por conhecimento. Caso não haja mecanismos de interatividade, o conteúdo se torna desinteressante. Todavia, podemos analisar esse ponto de vista sob uma nova ótica. Talvez, o que esteja ocorrendo é que as pessoas estejam ficando mais ansiosas por buscarem, por elas próprias, caminhos para saciarem suas curiosidades.

Para Jeffrey Shaw (apud LEÃO, 2005, p. 356), o meio digital propicia um envolvimento direto e participativo nos processos criativos e o cinema

³¹ Trechos convidativos de um filme.

³² Cenas de bastidores de uma produção.

³³ Produto da companhia *Apple*, também chamado de *tablet*.

³⁴ Dispositivo eletrônico sensível ao toque.

expandido será uma vertente cada vez mais crescente com a evolução de sistemas de input/output [entrada e saída] nos dispositivos eletrônicos.

Janet Murray (op. cit., p. 70) acredita que todas as transformações midiáticas ainda estão numa fase inicial, pois muitas pesquisas se encontram dentro de laboratório. Janet Murray (op.cit., p. 70) imagina um mundo onde haveria um lugar semelhante a uma sala de cinema em que poderíamos entrar e interagir com os objetos de cena. Poderíamos não só percorrer por vários ambientes, tais como corredores, quartos e cozinhas como também movimentar cadeiras, mesas, maçãs, etc. Seria possível até mesmo sentir o peso dos objetos ao carregá-los ou a solidez de uma parede, ainda que ela só exista no mundo virtual. Não obstante, conheceríamos personagens que falaria conosco. Poderíamos assistir o beijo de um casal apaixonado da posição que mais nos agrada e, quem sabe, até mudar o rumo do enredo conforme nossas intervenções. Naturalmente, não sabemos como nos comportaríamos diante de histórias com tamanho dinamismo, mas é irresistível a especulação.

Como adivinhar o que vem depois? A julgar pelo panorama atual, podemos esperar um enfraquecimento contínuo dos limites entre jogos e histórias, entre filmes e passeios de simulação, entre mídias de difusão [como televisão e rádio] e mídias arquivísticas [como livros ou videotape]; entre formas narrativas [como livros] e formas dramáticas [como teatro ou cinema] e mesmo entre o público e o autor. (MURRAY, op. cit., p. 70)

No futuro poderão existir maneiras diferenciadas de assistir um filme no cinema. Os diálogos das personagens ou trilha sonora poderão ser divididos em canais e o público terá a liberdade de escolha durante determinadas cenas com uma leve inclinação da cabeça. Num filme romântico, por exemplo, talvez seja mais interessante escutar a briga de um casal do que a conversa entre dois amigos sobre um jogo de futebol que ocorrera no dia anterior. “Esse áudio multidirecional, um aperfeiçoamento da tecnologia de som latente, serviria para tornar a percepção do espaço tridimensional muito mais concreta” (MURRAY, op. cit., p. 242). Poderá haver várias telas do modo que circule a sala em 360 graus e cadeiras giratórias para que seja possível com que a plateia possa acompanhar o objeto de maior interesse.

Segundo Kátia Maciel (op.cit., p. 01), a “A ideia de tela como o infinito cinematográfico ou do campo como limite do plano fílmico está sendo redefinida pelo surgimento de novas interfaces”.

Os enredos poderão explorar formatos em que pistas ocultas ao longo do caminho seriam descobertas caso alguém tivesse a curiosidade de investigar um pouco mais determinado assunto ou personagem. “As plateias de cinema seriam seduzidas a assistir novamente àquele filme a partir de outro ponto de vista ou a acessar os pensamentos de um personagem cujas versões permaneceram ocultas da primeira vez” (MURRAY, op. cit., p. 242). Um mesmo filme permitiria múltiplas leituras e, dessa maneira, várias idas ao cinema por parte do público. É provável que as produtoras de cinema vejam tal formato como um negócio bastante lucrativo.

Os sistemas interativos permitirão com que “o espectador seja autor, câmera editor e narrador. E isso poderá ocorrer de forma isolada ou simultaneamente. Além disso, o poder de controle no manuseio das imagens e informações entre usuários interconectados na internet propicia várias causas e efeitos. “Uma causa no mundo real terá efeito no mundo virtual e vice-versa. Ou ainda, uma causa no mundo virtual terá um efeito em outro mundo virtual paralelo que por sua vez poderá afetar um mundo real (WEIBEL apud LEÃO, 2003, p.352). É provável que cada vez mais surjam histórias digitais, saciando nossos desejos pelos prazeres e expectativas provocados pelo ciberespaço. Para isso, os autores terão que ter uma ampla visão sobre os recursos que o meio digital oferece para a construção de uma narrativa eletrônica.

Vicente Gosciola (op. cit., p. 26) ressalta que produções em hipermídia já vêm sendo feitas há muito tempo e lança algumas questões instigantes:

- Já foram produzidas obras que realmente exploram toda a expressividade desse meio relativamente novo?
- Já é conhecido todo o alcance da expressividade desse meio?
- Já foram superados todos os desafios em transformar tal meio em fluente plataforma de comunicação?
- Já foram potencializados todos os seus mecanismos de comunicação?
- Já se exige um apuro de linguagem no desenvolvimento de uma obra em hipermídia?
- Já aprendemos a ler um produto hipermidiático com a desenvoltura que lemos um texto impresso?
- Quais caminhos devemos percorrer para encontrar as respostas a essas perguntas?

Janet Murray (op. cit., p. 170) acredita que ainda não há uma história trágica hipertextual satisfatória. O fato é que, diante de todas as projeções, não podemos dizer ao certo o que ocorrerá no futuro.

Gene Youngblood (1970, p. 187) estava convicto que até o ano 2000 os computadores estariam executando tarefas que iriam muito além da capacidade humana. De fato, o computador *Deep Blue* já conseguiu ganhar do russo Kasparov, o maior jogador de xadrez de todos os tempos. Todavia, nem sempre tais previsões se concretizam. O próprio Gene Youngblood (1970) acreditava que no ano 2000 o holograma já estaria muito avançado. Na década de 70, os estudos holográficos estavam em voga e os cientistas celebravam os bem sucedidos testes. Acreditava-se que em pouco tempo a holografia estaria sendo bastante praticada. No entanto, os estudos não evoluíram como esperado e a holografia ainda está engatinhando. Sendo assim, para que não fiquemos apenas no campo das especulações, vamos analisar, no capítulo a seguir, alguns trabalhos que estão sendo realizados dentro dessa perspectiva da hipermídia.

CAPÍTULO III

Panorama atual do cinema expandido

Neste capítulo, através de uma pesquisa exploratória, apresento um panorama geral das iniciativas do cinema expandido, popularmente conhecido como cinema interativo, com destaque para as produções presentes na internet, uma vez que ainda não há, até o presente momento, bibliografia que mapeie as produções que estão sendo apresentadas atualmente no ciberespaço.

3.1 Exemplos

A pesquisa de novas modalidades da construção da experiência cinema contemporâneo interativo e imersivo na forma das instalações contemporâneas nos levou a reunir uma série de trabalhos que discutem este momento de passagem em seus aspectos teóricos e experimentais a partir de duas perspectivas principais: o dispositivo e a narrativa interativa. Como dispositivo o cinema vive o fim da “moldura” e como narrativa o filme é uma forma a se interrompida. (MACIEL, op.cit, p. 01).

Através da hibridização entre conceitos e aparatos tecnológicos, surgem muitos projetos interessantes. Na Lituânia, atendendo à preocupação mundial com o meio-ambiente e saúde, uma sala de cinema em Vilna, capital, instalou bicicletas ergométricas dentro da sala.



FIGURA 18: Cinema que funciona com pedaladas em bicicletas no lugar de poltronas.³⁵

³⁵ Fonte:

<http://www.bbc.co.uk/portuguese/multimedia/2010/04/100429_cinema_bicicleta_video_ir.shtml>.
Acessado dia 04/07/2012.

Os espectadores conseguem assistir a sessão somente se pedalarem muito. Isso gera uma energia auto-sustentável que possibilita ligar o projetor e rodar o filme, ao mesmo tempo o expectador também pratica exercícios, algo recomendado pela O.M.S.³⁶. Essa ideia também foi utilizada em algumas academias de ginástica, porém, com alguns adicionais. Caso o espectador/ginasta resolva retroceder o filme, ele precisa apenas pedalar para trás. No momento em que a pedalada é suspensa, o filme é interrompido.



FIGURA 19: Cartaz promocional de *Fluidos*, o longa-metragem feito ao vivo.³⁷

Em 2009, Alexandre Carvalho ousou ao produzir ao vivo um longa-metragem. Ao entrar na sala de cinema, o espectador surpreende-se ao se deparar com a produção sendo realizada naquele momento. Para viabilizar a ideia, a equipe limitou a estrutura necessária a apenas uma tela e um projetor instalados dentro da sala. Cabos e antenas portáteis estruturados para interferir de maneira mínima no espaço de projeção cumprem a função de emitir sinal de

³⁶ Organização Mundial de Saúde.

³⁷ Fonte: <http://www.cinevivo.com.br/>. Acessado dia 10/04/2012.

vídeo oriundo das câmeras. No lado externo, equipe também reduzida e muito bem treinada entra em ação para garantir que tudo ocorra como previsto durante a exibição.

A produção também dá ao espectador opção de escolha. Além de poder assistir a um filme produzido ao vivo, o público pode acompanhar os bastidores, ver a execução das cenas, conferir como é feito o processo de edição em tempo real e, inclusive, participar como figurante. Em *Fluídos*, o brasileiro Alexandre Carvalho tenta dar vida ao conceito de inclusão cultural a partir do momento em que se estrutura para que arte e comunidade falem a mesma língua. Esse diálogo, por sinal, é enriquecido pela necessidade de improvisação – da produção ao vivo –, pela possibilidade de adaptação de horário e de local, decorrente, por exemplo, das condições meteorológicas além, e talvez, sobretudo, pela capacidade de fazer com que cada exibição seja uma experiência singular tanto para os produtores quanto para os espectadores graças à capacidade de metamorfose constante da mesma ideia.

Há um heteróclito interessante também no resultado da miscelânea de cinema, interação e jogo presente *Last Call*, produzido em Berlim, na Alemanha, no ano de 2010, pela Filme Delux. O caráter unusual da ideia de Jung Von Matt reside no rompimento da narrativa cinematográfica tradicional por meio do desenvolvimento de um sistema que permite que os espectadores interajam com o protagonista em algum momento do filme. Para viabilizar a ideia, ao entrar na sala de projeção cada pessoa recebe um cartão com um número de identificação que deve ser registrado no telefone celular. A memorização numérica habilita o telefone para receber ligações do protagonista em qualquer ponto da exibição. Em momento estratégico do filme, o telefone de alguém da plateia toca. Ao atender, a pessoa é induzida, por exemplo, a escolher qual decisão deve ser tomada pelo protagonista. Neste momento um programa de captação e reconhecimento de voz, além de um moderno sistema de processamento de dados entram em ação para fazer valer na decisão do protagonista a escolha do espectador.

Last Call foi promovido por um canal da NBC, *13th Street*, especializado em filmes de terror, que visa proporcionar ao espectador sustos e gritos.

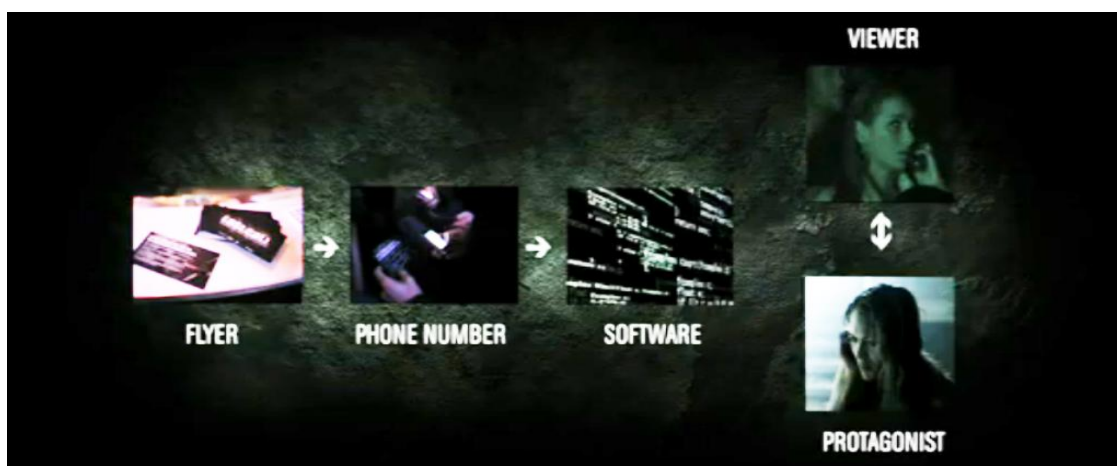


FIGURA 20: Imagem do sistema de funcionamento do *Last Call, 13th Street*.³⁸

O filme-jogo *A Gruta*, é um suspense de Filipe Gontijo, de Brasília que estreou no final de 2008 no Festival de Cinema de Brasília. Cada espectador recebia na entrada da sala um controle remoto especial, do qual participaria de uma trama que poderia durar entre 5 a 45 minutos, dependendo das escolhas que a plateia faria.



FIGURA 21: Imagem do Filme-Jogo, *A Gruta*.³⁹

Trata-se da história de um casal que resolve passar um fim de semana tranquilo numa fazenda, até encontrarem um porco na entrada de uma gruta na região. Um mal sobrenatural toma conta das personagens e o público pode escolher navegar entre o rapaz ou a garota, além de tentar escapar dos perigos

³⁸ Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=QQGQz26xBY>. Acessado dia 10/04/2012.

³⁹ Fonte: < <http://blog.filme-jogo.com/>>. Acessado dia 10/04/2012.

da gruta, que apresenta mais de 30 momentos de interatividade e 11 finais diferentes.



FIGURA 22: Menu de escolhas do Filme-Jogo, *A Gruta*.⁴⁰



FIGURA 23: Imagem do filme interativo *Escolha Única*.⁴¹

⁴⁰ Fonte: < <http://blog.filme-jogo.com/>>. Acessado dia 10/04/2012.

⁴¹ Fonte: <<http://marioejoana.wordpress.com/fotos/#wpcom-carousel-101>>. Acessado dia 10/04/2012.

Alardeada como primeira produção de cunho interativo a entrar no circuito comercial, *Escolha Única* se desvia das regras cinematográficas comuns ao permitir que o público escolha o final do filme. A decisão, que centra-se na condenação ou não do personagem Juan, é feita por meio do telefone celular. Feito nos moldes de *Você Decide* – programa interativo de televisão veiculado pela Rede Globo entre os anos de 1992 e 2000 -, o filme assinado pelo diretor brasileiro Érico Alessandro estreou em 2010, nas salas de cinema do Paraná e, posteriormente, foi exibido em São Paulo, Rio de Janeiro, Bahia, Pará e Mato Grosso do Sul. A ideia, concebida em 2004, esteve em gestação por cinco anos até chegar às salas de cinema em 2010. Gravado na cidade de Maringá, tem Eric também como ator principal.

O filme *Escolha Única* é anunciado pelo diretor Érico Alessandro e alguns blogs e canais de notícias na internet e televisão como o primeiro filme interativo do mundo. No entanto, essa informação não procede. Além da ideia apresentar uma estrutura semelhante ao programa *Você Decide* da Rede Globo, o próprio filme *A Gruta* foi lançado um ano antes de *Escolha Única*. O que o diretor talvez possa alegar é que se trata do primeiro filme interativo do Brasil a estrear em salas de cinema no circuito comercial.

Todos os trabalhos citados até então adaptaram salas de cinema como plataforma de exibição. No entanto, é na plataforma da *web* que o cinema expandido, popularmente conhecido como *cinema interativo* vem se sofisticando e evoluindo cada vez mais. O próprio filme-jogo *A Gruta*, após estréia no Festival de Cinema de Brasília, se adaptou para a plataforma móvel *iPhone* e para a internet, sendo possível encontrá-lo no *Youtube*, até então com mais de 44 mil visualizações. Já o filme *Escolha Única* não foi disponibilizado na internet ou dispositivos móveis e, pelo menos por enquanto, não foi tão difundido quanto *A Gruta*. A internet é o palco efervescente onde se encontra a maioria dos trabalhos apresentados nesse capítulo.

Há vários filmes interativos independentes e comerciais. Os primeiros são feitos por realizadores que, geralmente, não possuem algum vínculo ou objetivo promocional empresarial.

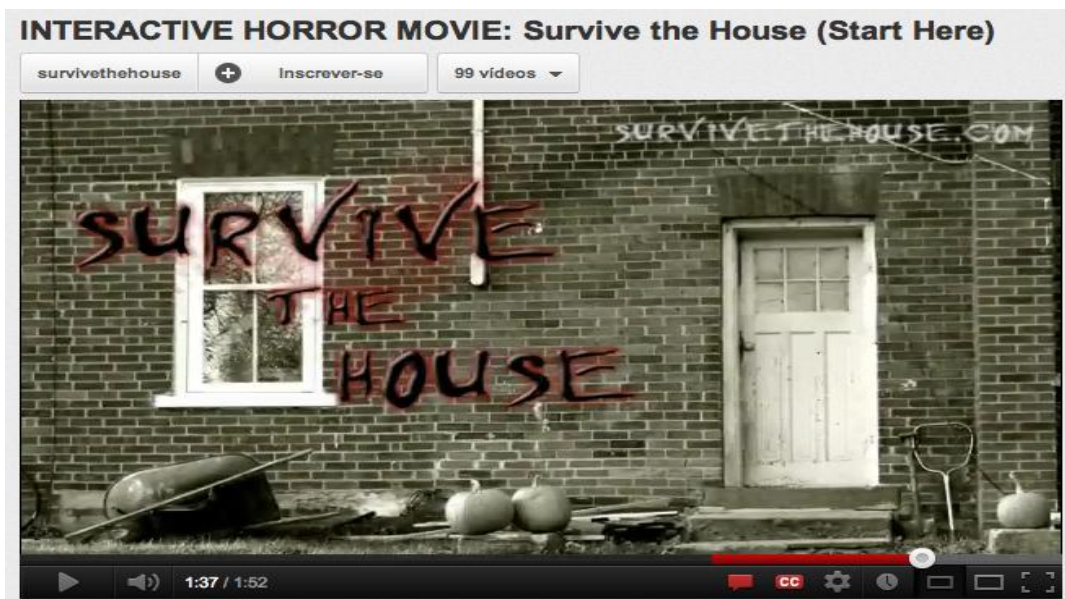


FIGURA 24: Chancela de apresentação do filme *Survive the House*.⁴²

Survive the House, de 2010, escrito e dirigido por Allan Mackey, é um filme de horror da *Valley Wind Productions* e lembra o livro *A Casa Mal Assombrada* da coleção *Faça a Sua Aventura*, citado no CAPÍTULO I. Salvo algumas pequenas diferenças no início do filme, a ideia é a mesma do livro: o leitor/espectador entra numa casa mal assombrada e tem como objetivo tentar sair da mesma. No livro, a narração é na terceira pessoa do singular, exemplo: “Você entrou na casa”. No filme, a câmera é subjetiva, transmitindo uma semelhante sensação de imersão ao interator. Em alguns episódios, é possível até mesmo ter 5 opções de caminhos pela casa. O filme apresenta um total de 108 episódios, sendo cada um deles com duração entre 30 segundos a 2 minutos.

A cargo de acadêmicos do curso de Produção Multimídia do Centro Universitário de Belo Horizonte (UniBH), *Maldita Escolha* é um filme *trash* – de baixo orçamento e com atores amadores –, que desenrola-se a partir de um final de semana romântico entre o casal de personagens Tião e Thaís. Os dois resolvem conhecer a pequena cidade de Caetanópolis, em Minas Gerais, mas um acidente automotivo muda radicalmente o plano do casal. Parados em uma estrada inóspita, os dois se deparam com seres bizarros, como zumbis. É

⁴² Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=D2mMlxXGvEE>. Acessado dia 10/04/2012.

neste ponto que a inteligência dos espectadores é definitiva para fazer com que Tião e Thaís tomem as decisões mais acertadas.



FIGURA 25: Imagem do filme *Maldita Escolha*.⁴³

Feito em 2008 pelo diretor Jomário Murta, *Maldita Escolha* tem duração de 30 minutos. Neste tempo, as possibilidades interativas se delineiam a partir de 16 opções narrativas. Em todas elas o público é levado a escolher como as personagens devem proceder. O filme pode ser encontrado no *Youtube* sob o título de *Maldita Escolha - Evil Choice [Interactive Movie]*.

Outra produção universitária, *Mário e Joana* tem assinatura de alunos do Centro Universitário Senac-SP. Lançado em 2010, sob direção de Sebastião Ribeiro, o título do filme faz uma alusão à palavra em espanhol *marijuana* [maconha] e tem um total de 28 episódios. A história inicia com um casal cambaleando numa calçada entre tropeços e devaneios. Em seguida, o casal se encontra dentro de uma sala em que subitamente é oferecido ao interator

⁴³ Fonte: <<http://malditaescolha.blogspot.com.br/2008/11/banner-maldita-escolha.html>>. Acessado dia 10/04/2012.

várias opções de narrativas desde que o mesmo clique em algum dos objetos em cena que contenha o devido *link*. O filme pode ser encontrado no *Youtube* sob o título de: "*Mário & Joana*" - "*O Último Tango em Paris*".



FIGURA 26: Imagem do filme *Mário e Joana*.⁴⁴



FIGURA 27: Imagem do filme *O Labirinto*.⁴⁵

O filme *Labirinto* é dirigido por Bruno Jereta. A produção, datada de 2010, resulta de trabalho de conclusão de curso de estudantes de Rádio e TV na Universidade Estadual Paulista (Unesp). Com duração de 30 minutos, *O Labirinto* cumpre a ideia inicial dos acadêmicos de, tendo a internet como plataforma, dar ao público a chance de escolher como assistir e navegar no universo narrativo. Além de criar diferentes experiências interativas, há

⁴⁴ Fonte: <<http://marioejoana.wordpress.com/fotos/#wpcom-carousel-101>>. Acessado dia 10/04/2012.

⁴⁵ Fonte: <<http://empalco.blogspot.com.br/2011/06/filme-interativo-brasileiro-permite.html>>. Acessado dia 10/04/2012.

resultados também distintos, ambos condicionados à escolha individual do espectador. O filme pode ser encontrado no *Youtube* sob o título de: *O Labirinto - filme interativo*.

Na história, seis personagens acordam misteriosamente em um grande labirinto. Em busca da saída, o grupo se encontra, mas cada um é condicionado a enfrentar desafios individuais. Tanto, que a produção apresenta pluralidade de tramas e de finais envolvendo cada uma das personagens. Há cinco diferentes finais entre as opções de continuidade da narração. Essas, por sinal, também são escolhidas pelo público e não apenas o enredo final.



FIGURA 28: Imagem do filme interativo *The Treasure Hunt*.⁴⁶

⁴⁶ Fonte: < <http://www.imdb.com/media/rm1837008128/tt1712581>>. Acessado dia 10/04/2012.

Caçada ao tesouro [*Treasure hunt*] faz parte de uma série de filmes interativos produzidos pelos norte-americanos Chad, Matt e Rob. O roteiro simples, com duração de 30 minutos, narra a saga de três amigos na busca por um tesouro. Depois de roubar um mapa, o grupo se envolve em enrascadas com vilões e mafiosos tendo o velho oeste como cenário. Para apimentar a história, eles também fazem um *happy hour* com a mulher mais bonita do escritório.

Além de *Caça ao Tesouro*, Chad, Matt e Rob, tem outros dois filmes interativos: *The Time Machine* e *The Birthday Party* [Em tradução literal, A Máquina do Tempo e A Festa de Aniversário, respectivamente]. Os três filmes estão disponíveis na página do trio no *Youtube*. As produções, inclusive, deram a eles ares de celebridade. Com milhares de espectadores, os norte americanos já são notórios no universo virtual.



FIGURA 29: Imagem do filme interativo *Outbreak*.⁴⁷

A produção *The Outbreak*⁴⁸ [O Surto] tem como atrativo principal o fato de estar nas mãos do interator a vida do protagonista durante a trama. Em um cenário cheio de zumbis, o filme da *SilkTricky* permite ao público, depois de assistir a uma cena, escolher entre opções como ir ao porão ou permanecer no

⁴⁷ Fonte: <<http://www.makeuseof.com/tag/3-free-interactive-movies-web-control/>>. Acessado dia 10/04/2012.

⁴⁸ Fonte: <<http://www.survivetheoutbreak.com/>>. Acessado dia 10/04/2012.

quintal, salvar personagens secundários ou deixá-las para trás. O que vai acontecer ao longo do filme depende exatamente das opções feitas durante a navegação por ele.



FIGURA 30: Imagem do organograma do filme interativo *Outbreak*.⁴⁹

O roteiro do curta-metragem de terror apresenta ao interator escolhas certas ou erradas. Uma série de escolhas indevidas leva à morte da personagem principal. No entanto, a produção oferece uma seleção de capítulo que permite ao público navegar por entre as cenas, voltar ao ponto escolhido e, caso opte, fazer uma nova opção.



FIGURA 31: Imagem da página inicial filme interativo *Bank Run*.⁵⁰

⁴⁹ Fonte: <<http://www.makeuseof.com/tag/3-free-interactive-movies-web-control/>>. Acessado dia 10/04/2012.

Também produzido pela *SilkTricky*, *Bank Run*⁵¹ usa a internet como forma de envolver o espectador no desenvolvimento da história. Dentro da mesma proposta de *The Outbreak*, com duas opções de escolha em momentos definidores do curta-metragem, *Bank Run* mostra o envolvimento involuntário do protagonista em uma conspiração. Nesse, no entanto, as escolhas são mais limitadas: uma leva ao desenrolar da narrativa, a outra à morte da personagem. Além do roteiro, a principal diferença entre *The Outbreak* e *Bank Run* reside na riqueza de elementos utilizados em jogos, como os momentos em que o internauta precisa apertar teclas do computador para fazer com que a personagem se esquive, algo crucial para que, na trama, continue vivo.



FIGURA 32: Imagem do filme interativo *Bank Run*.⁵²

O sucesso da produção rendeu, inclusive, uma segunda etapa, onde o internauta assume completo controle sobre o destino do protagonista. Para mantê-lo vivo o interator precisa, por exemplo, fazer com que a personagem principal lute com inimigos do passado. Há troca de tiros e busca por sobrevivência do início ao fim da história. A parte 2, produzida também para exibição em *iPhone*, pode ser adquirida na *App Store* ao custo de US\$ 2.

⁵⁰ Fonte: <<http://www.makeuseof.com/tag/3-free-interactive-movies-web-control/>>. Acessado dia 10/04/2012.

⁵¹ Fonte: <<http://www.bankrungame.com/>>. Acessado dia 10/04/2012.

⁵² Fonte: <<http://www.makeuseof.com/tag/3-free-interactive-movies-web-control/>>. Acessado dia 10/04/2012.



FIGURA 33: Imagem do jogo *Bank Run*.⁵³

Várias são as empresas e agências publicitárias que estão lançando filmes utilizando mecanismos da interatividade nas narrativas, porém, com o intuito de promover um produto ou serviço.

Deliver me to Hell, disponibilizado no *Youtube*, é um filme-interativo promocional da empresa *Hell Pizza*. Com 08 episódios, de aproximadamente 3 minutos cada, é um dos mais divertidos nesse segmento.



FIGURA 34: Imagem do filme interativo *Deliver me to Hell* da empresa *Hell Pizza*.⁵⁴

O enredo consiste numa cidade invadida por zumbis e um destemido e obstinado entregador de pizza que precisa cumprir a missão de levar a

⁵³ Fonte: <<http://www.makeuseof.com/tag/3-free-interactive-movies-web-control/>>. Acessado dia 10/08/2011.

⁵⁴ Fonte: <<http://www.youtube.com/watch?v=9p1yBIV7Ges>>. Acessado dia 10/08/2011.

encomenda ao cliente. Para isso, é necessário enfrentar monstros e armadilhas ao longo do caminho. O usuário tem que cumprir com o objetivo: entregar a pizza. No desfecho de cada episódio o interator tem apenas 20 segundos para tomar a decisão e, caso faça a escolha errada, o protagonista morre. No período da campanha promocional, o internauta que conseguisse chegar ao episódio final ganhava um desconto na pizzaria, desde que clicasse no determinado *link* apresentado e preenchesse os dados solicitados.

Deliver me to Hell, dirigido por Logan McMillan, feito na Nova Zelândia, em 2010, tem 26 minutos de duração e foi produzido especialmente para o *Youtube*. Até agora, o curta-metragem tem mais de 8 milhões de visualizações.



FIGURA 35: Imagem do filme interativo *Paul Taken Hostage* do canal *NeweggTV*.⁵⁵

Um trabalho semelhante ao *Deliver me to Hell*, também de 2010 [postado um mês após o primeiro], porém bem mais curto, com apenas 5 episódios pode ser encontrado no *Youtube* sob o título de: *Newegg TV: Paul Taken Hostage!* Trata-se de uma aventura em que você deve ajudar a mocinha da história a

⁵⁵ Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=e_4XQJPWoFc>. Acessado dia 10/04/2012.

resgatar Paul das mãos de sequestradores, mas para isso, é preciso conseguir uma arma. A cada episódio o internauta possui duas alternativas para prosseguir. Uma delas leva à morte, e a outra ao caminho certo. O filme é um comercial do canal virtual *Newegg TV* que ainda oferece ao internauta a possibilidade de comprar com desconto uma réplica da arma do filme desde que encontre uma chave secreta escondida em outro *site*.



FIGURA 36: Imagem do filme interativo: *Paul Taken Hostage* da FuiTV.⁵⁶

Sad Santa – The Interactive Christmas Video, de 2011, é um filme interativo promovido pelo canal virtual *FuiTV* no *Youtube*. Consiste em 12 episódios em que cada um, com duração de 1 a 2 minutos, apresenta a possibilidade de duas ou três opções sobre o que o Papai Noel deve fazer. Em algumas delas, o Papai Noel pode até morrer de tanto tédio.

The Interactive Rugby Adventure é um filme promocional, de 2011, da *Krukri Sports*. O internauta é convidado a participar de um confronto entre dois jogadores de *rugby*. Para isso, é preciso escolher com qual dos jogadores participar: um homem forte, de uniforme azul e outro magro, de uniforme

⁵⁶ Fonte: <<http://www.youtube.com/watch?v=P3ejke6WbeM>>. Acessado dia 10/04/2011.

vermelho. Feita a escolha, o internauta tem 3 opções para driblar o adversário. Somente uma delas leva ao sucesso e a chance de comprar com desconto produtos da loja *Krukri Sports*.



FIGURA 37: Imagem do filme interativo *The Interactive Rugby Adventure* da *Krukri Sports*.⁵⁷



FIGURA 38: Imagem do filme interativo *A Hunter and a Bear* da empresa *Tippex*.⁵⁸

A marca de corretivo Tippex comprou uma página no Youtube e

⁵⁷ Fonte: <<http://www.youtube.com/watch?v=F1YenFTzli8>>. Acessado dia 10/04/2012.

⁵⁸ Fonte: <<http://www.youtube.com/watch?v=F1YenFTzli8>>. Acessado dia 10/04/2012.

disponibilizou um filme interativo – *A Hunter Shoots a Bear*, [O Caçador Atira no Urso, em tradução livre]. Até a data do mês de abril de 2012, o site já tinha mais de 19 milhões de acessos. No filme, produzido como estratégia de *marketing*, o internauta é levado a se envolver com a trama depois que a personagem, enquanto escova os dentes, se depara com um urso. Neste momento o espectador precisará escolher entre atirar ou não no animal. No capítulo seguinte, independente da decisão tomada, a história se desenvolve da mesma maneira: a personagem afirma que não vai atirar no urso, leva o braço para além do vídeo, pega um corretivo da marca, apaga o verbo do título original do curta-metragem - *A Hunter 'Shoots' a Bear* – e deixa que, no espaço em branco, o internauta preencha o que o caçador deveria fazer como o animal. O que ocorre a partir daqui é surpreendente.

Tippex mensurou as possibilidades e criou versões múltiplas da história. Tudo para efetivar na tela o desejo o espectador. A produção tornou-se um viral e, não por acaso, motivou a empresa a fazer nova incursão no mundo dos filmes interativos. Nesta nova história os protagonistas, urso e caçador, celebram o aniversário do bicho. No entanto, um meteoro ameaça colocar fim à festa e é o internauta quem decide o destino deles a partir de 46 opções de cena. Para escolher, basta o espectador digitar um ano. Cada data leva a uma fase da história. Nos anos 80, por exemplo, pode-se jogar *Pac-Man*; em 1958, pixar muros; ou até mesmo dançar na década de 70. Uma espécie de túnel do tempo contemporâneo.

A empresa *Hot Wheels*, especializada em carrinhos de brinquedos, também lançou um vídeo promocional interativo, em 2010, constituído de 34 episódios com aproximadamente 30 segundos a um minuto cada. O internauta precisa escolher com qual veículo disputará uma corrida. Ao final de cada corrida são apresentadas ao internauta as condições da próxima pista. Sendo assim, cabe ao espectador escolher o equipamento necessário para o carro. A escolha certa é que definirá a colocação do participante.



FIGURA 39: Imagem do filme interativo *Thunder Speedway* da empresa *Hot Wheels*.⁵⁹



FIGURA 40: Imagem do filme interativo *The Briefcase* da empresa *Rogers*.⁶⁰

⁵⁹

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=TXa0bTFAZKA&feature=plcp&context=C414cd9dVDvjVQa1PpcFOZfPRRRVP-Vy_IdqG5fAsVG1UyXoXavQs%3D>. Acessado dia 10/04/2012.

⁶⁰ Fonte: <<http://www.youtube.com/watch?v=hnWvqvzhFwY>>. Acessado dia 10/04/2012.

Briefcase, de 2010, é um filme promocional da empresa *Rogers*, especializada em assistência técnica de celulares. A história, num total de 17 episódios, consiste em um cidadão que precisa fazer um serviço de entrega. Ele só chegará ao destino certo de acordo com as escolhas do interator, que poderá se deparar com duas ou três alternativas ao final de cada episódio. A cada desfecho mal sucedido é apresentado o nome da empresa como solução dos problemas.

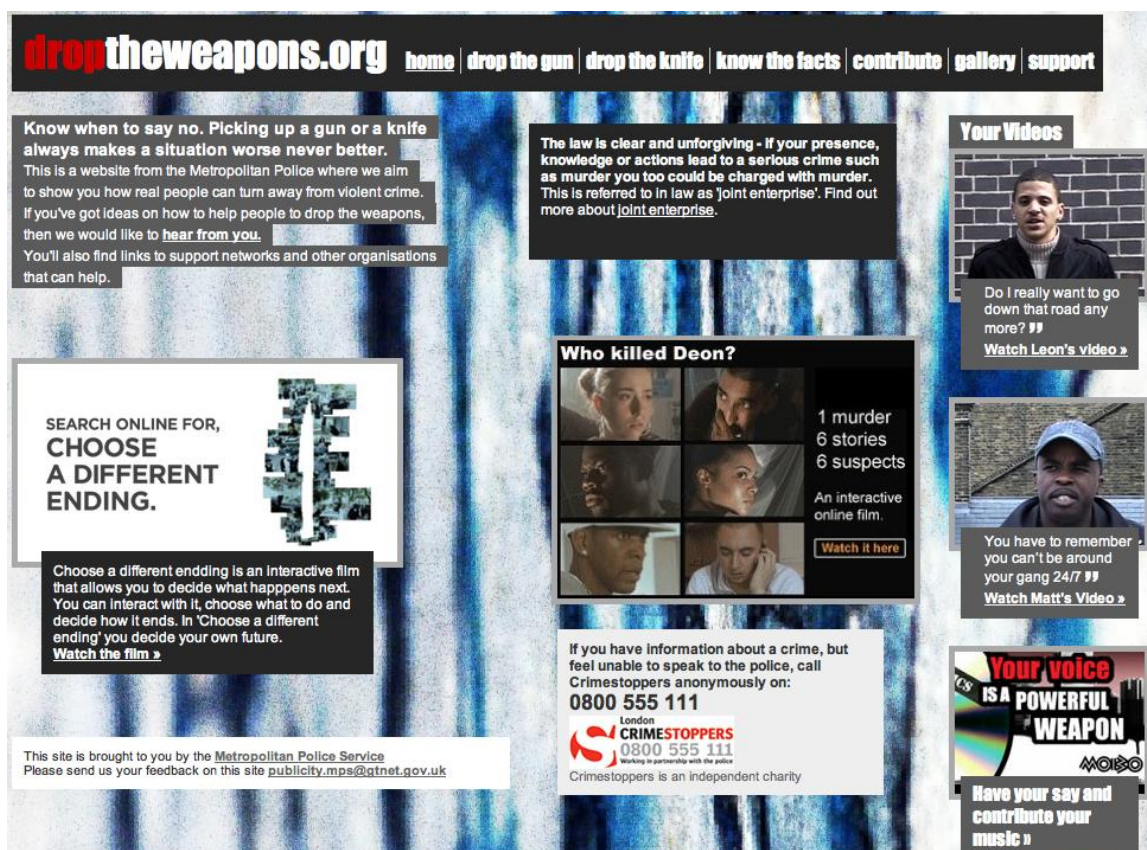


FIGURA 41: Imagem do site do filme interativo *Take That Knife* da ONG *Dropttheweapons.org*.⁶¹

Take That Knife, de 2011, dirigido pelo britânico Simon Ellis, é uma campanha da ONG *Dropttheweapon.org* para o desarmamento voluntário dos cidadãos comuns. O filme, com câmera subjetiva e 35 episódios curtos, de duração entre 1 a 2 minutos cada, apresenta de duas a três alternativas para seguir o rumo do protagonista. De acordo com as escolhas do internauta, algumas levam o protagonista a esfaquear pessoas na rua, à prisão ou mesmo à morte. Tomando as decisões corretas, em dado momento é possível assistir

⁶¹ Fonte: < <http://www.stoptheguns.org/>>. Acessado dia 10/04/2012.

uma entrevista de um relato real sobre um cidadão que vivia entre gangues de rua, mas que percebeu o quanto isso era inútil na vida dele e que certamente seria um caminho que o levaria à morte. “Eu não estaria aqui agora para contar essa história se eu tivesse continuado naquela vida”. Revela o rapaz. O filme pode ser encontrado no *Youtube* sob o título *Take that Knife – interactive movie*.

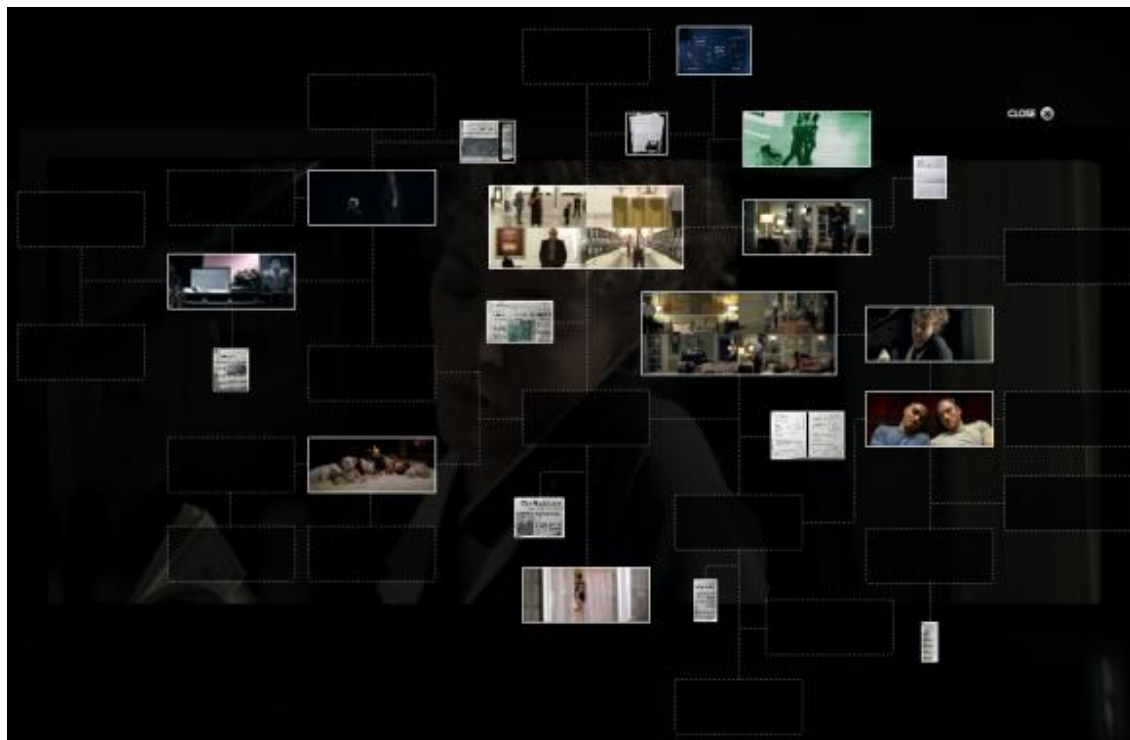


FIGURA 42: Imagem do organograma do filme interativo *Imagine* da HBO.⁶²

Criado pela agência de publicidade BBDO, em 2008, o lançamento do curta *HBO Imagine*, incluiu um evento em Nova York (EUA) e a criação de um site exclusivo, o *HBOImagine.com*. A produção é dividida em 37 partes que, reunidas, formam um curta-metragem nos moldes de *Amnésia* [*Memento*]. Nele, cada clipe tem a capacidade de modificar a percepção do internauta frente à história. Isso porque, ordenada de forma não-linear, a narrativa possibilita acompanhamento em qualquer ponto do enredo.

A história, composta por personagens plurais e subtramas, envolve roubo de objeto de arte, urso de pelúcia recheado com dinheiro e um funeral,

⁶² Fonte: <<http://www.brainstorm9.com.br/7844/diversos/hbo-estreia-nova-narrativa-interativa-com-imagine/>>. Acessado dia 10/04/2012.

mas o internauta não tem a prerrogativa de influir na direção da história. A ele cabe o controle do ordenamento da narrativa e, mesmo em cenas-chave, administrar a perspectiva da câmera. A multiplicidade de tomadas, por sinal, é um dos destaques da produção. Atualmente, o filme não se encontra mais disponível na internet.



FIGURA 43: Imagem do filme *The Barbarina Group* da *Biscuit Filmworks*.⁶³

O vídeo da *The Barbarina Group* da *Biscuit Filmworks*, rendeu, inclusive, um comercial que também funciona como trailer do filme interativo. Além de disponibilizado na *web*, quatro partes do curta podiam ser assistidas dentro de um cubo itinerante que percorreu Nova York, Washington e Filadélfia. Atualmente, o filme não se encontra mais disponível na internet.

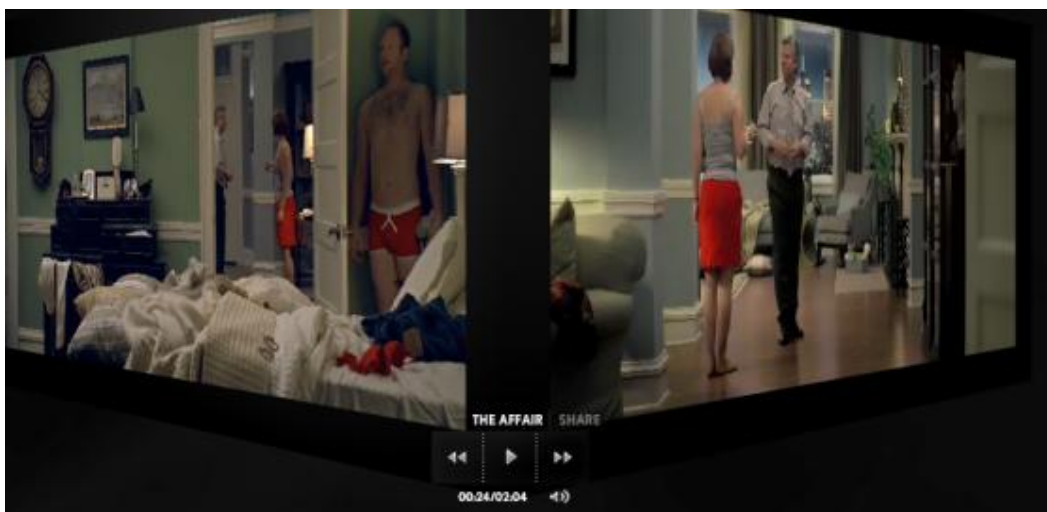


FIGURA 44: Imagem do filme interativo *Imagine* da HBO.⁶⁴

⁶³ Fonte: <<http://www.brainstorm9.com.br/7844/diversos/hbo-estreia-nova-narrativa-interativa-com-imagine/>>. Acessado dia 10/04/2012.

⁶⁴ Fonte: <<http://www.brainstorm9.com.br/7844/diversos/hbo-estreia-nova-narrativa-interativa-com-imagine/>>. Acessado dia 10/04/2012.



FIGURA 45: Imagem do filme interativo *Inside – The Social Film Experience* da Intel e Toshiba.⁶⁵

O fortalecimento mercadológico do formato *Advergame*, uma estratégia de *marketing* que vende entretenimento em forma de jogo, motivou duas gigantes, a Intel e a Toshiba a se juntarem para produzir, em 2011, o filme interativo *Inside – The Social Film Experience* [Dentro - A Experiência de Cinema Sociais, em tradução livre]. O vídeo conta a história de Christina, uma mulher que misteriosamente vive presa em um quarto e recorre à internet em busca de ajuda de usuários de mídias sociais, tanto para descobrir quem a mantém prisioneira, quanto para saber como poderia escapar. Os amigos virtuais, não por acaso, são os interatores. Eles, por sinal, dão conselhos e

⁶⁵ Fonte: < <http://midiaboom.com.br/2011/07/19/inside-%E2%80%93-a-social-film-experience/> >. Acessado dia 10/04/2012.

pistas a Christina por meio de recados publicados no *Twitter* e no *Facebook*. As publicações mais coerentes foram incorporadas à trama.

Um aparato de *marketing* também foi pensado para alicerçar a produção. O projeto pôde ser acompanhado, por exemplo, por meio de um *site*⁶⁶, do *Twitter*⁶⁷, pelo *Facebook*⁶⁸, além de um *hotsite*⁶⁹ criado para divulgar o *notebook Toshiba Satellite P775*, modelo utilizado no filme porque oferece conexão não-rastreável à internet. O computador, inclusive, ganhou fama pelo slogan “*Intel inside*”.

O *casting* também é responsável pelo impacto midiático do filme. Por trás das câmeras, há nada menos que diretores de fotografia de produções mundialmente famosas, como *Avatar*, *Smallville* e *Paranóia*. Na frente delas, aparece Emmy Rossum na pele de Christina. A atriz tem no currículo, por exemplo, o papel de protagonista na versão cinematográfica de *O Fantasma da Ópera*.



FIGURA 46: Imagem do filme interativo *Being Henry* da Range Rover.⁷⁰

Parte da campanha *Pulse Of The City*, *Being Henry* é um filme interativo, de 2011, criado para promover o modelo *Evoque*, da *Range Rover*, uma marca de jipes de luxo. Na produção, que é uma miscelânea de comédia, ação e romance, o espectador escolhe o destino de Henry, vivido pelo ator Leo Fitzpatrick. A vida da personagem, por sinal, ganha contornos a partir das

⁶⁶ Fonte:< www.theinsideexperience.com >. Acessado dia 10/04/2012.

⁶⁷ (@theinsideexp)

⁶⁸ (facebook.com/theinsideexperience)

⁶⁹ (<http://theinsideexperience.com/product>)

⁷⁰ Fonte:<<http://www.ypsilon2.com/blog/publicidade/being-henry-range-rover-lanca-filme-interativo-para-promover-o-seu-novo-modelo-evoque/>>. Acessado dia 10/04/2012.

escolhas feitas pelos internautas. Juntas, essas opções também delineiam desfechos próprios. Ao todo, a produção oferece nove possibilidades ao longo da exibição, que desencadeiam em 32 diferentes finais.

Durante a montagem deste quebra-cabeça cinematográfico, o internauta customiza um *Range Rover*. O objetivo da marca é mostrar as possibilidades de personalização do automóvel. Os modelos criados pelos espectadores podem ser conferidos no site⁷¹. O filme, que tem a direção de Nick Gordon, foi criado pela *Brooklyn Brothers London*.



FIGURA 47: Imagem do filme interativo *Let Your Body Drive* da Peugeot.⁷²

Let Your Body Drive é um filme interativo criado pela Peugeot dentro do pacote promocional do modelo 208, automóvel que será lançado no segundo semestre deste ano. O vídeo começa quando um homem nu, flagrado enquanto trai a namorada com outra mulher, vivencia embaraçosas situações.

A partir daí, de maneira intuitiva, o espectador precisa traçar o caminho de fuga para a personagem. Se fizer as opções corretas, a personagem pode ter final feliz. Caso contrário, o vídeo termina abruptamente.

Muitas pessoas são atraídas por filmes interativos por causa da inovação que a interatividade propicia. Isso desperta no público uma curiosidade e talvez por isso que o surgimento de trabalhos nesse segmento é de iniciativa de

⁷¹ Fonte: < www.helloevoque.com/beinghenry/>. Acessado dia 10/04/2012.

⁷² Fonte: < <http://amolgadelas.com/noticias/filme-interativo-novo-peugeot-208>>. Acessado dia 10/04/2012.

empresas e agências de publicidade. Mas lançar um filme interativo não é sinônimo de sucesso de audiência. É preciso qualidade.

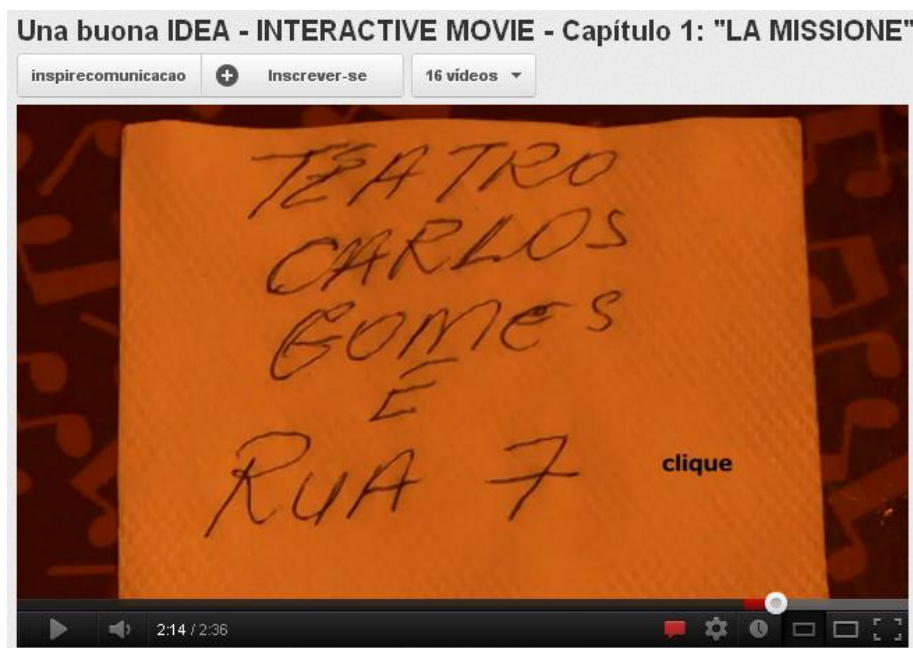


FIGURA 48: Imagem do filme interativo *Una Buona Idea*.⁷³

Um caso de fracasso em termos de resposta do público é o *Una Buona Idea*, vídeo interativo criado em Tocantins no ano de 2011. Um ano depois do lançamento, a produção, criada para promover o estúdio executor, o Inspire, só obteve 217 exibições. O filme, dirigido por Carlo Castiglioni e por Gui Castor, mostra uma personagem que se assemelha a um mafioso em busca de uma boa ideia. Para consegui-la, contrata os serviços do protagonista que, conduzido pelo internauta, percorre a cidade – inspirada na Ilha de Vitória, Espírito Santo - em busca dessa ideia.

Até então, a maioria dos trabalhos citados apresentam ferramentas para escolhas e mudanças de curso na história ou pontos de vistas alternados. Existem também alguns filmes que apresentam interatividade diferenciada e com produção caprichada, os quais denominamos aqui de filmes cibernéticos, oferecendo a possibilidade de inserir elementos dentro do enredo, tais como fotos, nome, número do telefone, dados pessoais, etc.

O uso de ferramentas oferecidas por mídias sociais como *Twitter* e *Facebook*, garante o sucesso de *Val Sinestra*, filme interativo de 2010 criado pelo *Swisscom*, um provedor suíço de internet e televisão. A integração

⁷³ Fonte: < <http://www.youtube.com/watch?v=VISoiunFTtU> >. Acessado dia 10/04/2012.

cinematográfica com essas mídias permitiu o desenvolvimento de um trailer de um filme de terror cuja história se desenvolve a partir de informações pessoais do espectador e dos amigos que ele mantém na rede.



FIGURA 49: Imagem do filme cibernético *Val Sinestra* da Swisscom.⁷⁴

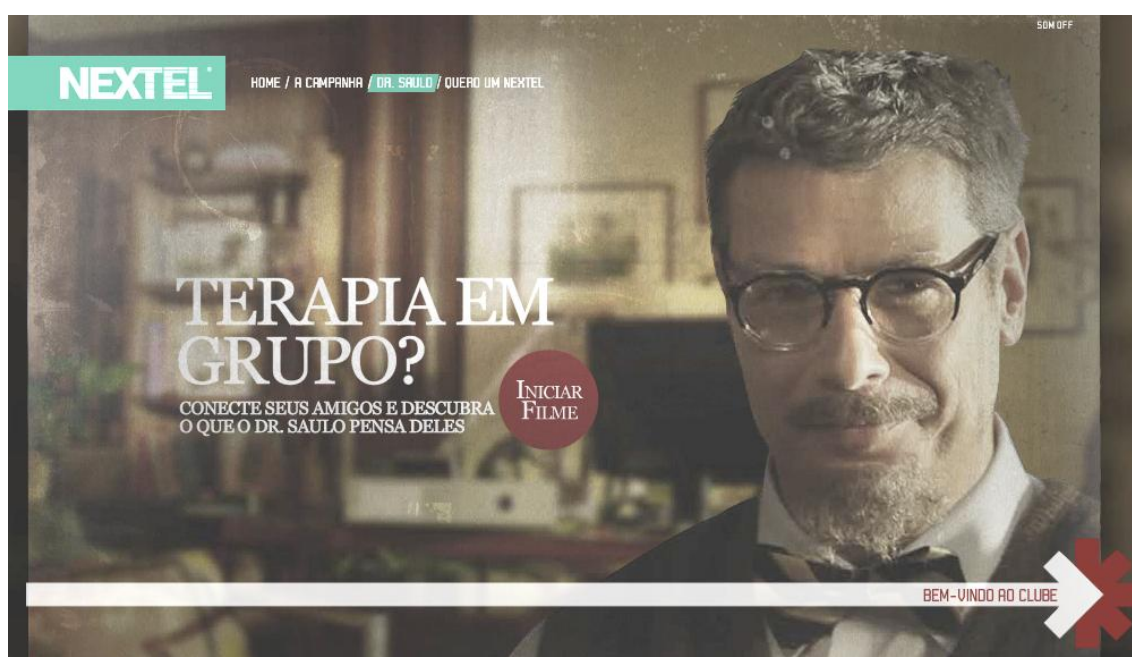


FIGURA 50: Imagem do filme cibernético *Terapia em Grupo?* da empresa Nextel.⁷⁵

A Nextel também recorreu às mídias sociais em 2010 como ferramenta para criar o curta *Terapia em Grupo?* um vídeo interativo integrado ao *Facebook*. A primeira frase do filme já é instigadora: “Você acha mesmo que conhece seus amigos do *Facebook*?,” pergunta Dr. Saulo, um psicanalista vivido pelo ator Fábio Assunção. De maneira divertida e com final inusitado, Dr.

⁷⁴ Fonte:< <http://ahhehh.blogspot.com.br/2010/07/dirija-seu-proprio-filme-lost-in-val.html>>. Acessado dia 10/04/2012.

⁷⁵ Fonte:< idem>.

Saulo interage com os espectadores que, além fazer com que os amigos sejam avaliados pela personagem de Fábio Assunção, concorre à participação em um filme de *Hollywood*.

Para participar, bastava que o internauta conectasse ao *Facebook*, inserisse nome, telefone e escolhesse quatro amigos da lista para serem pacientes do psicanalista. As fotos e perfil deles são então inseridos nas fichas médicas. Durante um determinado momento do filme, o protagonista Dr. Saulo [Fábio Assunção] precisa fazer um telefonema para um paciente. O nome deste é mostrado num quadro e trata-se do próprio internauta. Assim que o Dr. Saulo disca, subitamente o telefone do internauta toca e é possível escutar a gravação do ator Fábio Assunção como se ele estivesse conversando realmente com alguma pessoa. Ao final, o vídeo podia ser compartilhado via *Facebook*, *Twitter* ou enviado por e-mail aos amigos envolvidos na história. *Terapia em Grupo?* faz parte da campanha digital *Bem-Vindo ao Clube*, criada pela *One Digital* como ação seguinte à propaganda televisiva da Loducca, *Ser feliz é Ser Quem Você é*, estrelada por Assunção.



FIGURA 51: Imagem do filme cibernético *The Hero* da empresa *Radiotjänst*.⁷⁶

The Hero, filme interativo criado em 2010 para *Radiotjänst*, televisão pública da Suécia e coletora de taxa de licença de rádio, é um dos virais de

⁷⁶ Fonte: < <http://5election.com/2010/06/09/the-hero-the-most-successful-global-viral-interactive-film-ever/>>. Acessado dia 10/04/2012.

maior sucesso da internet. Em apenas 12 semanas, conseguiu a marca de 26,1 milhões de espectadores. Criado pela agência *Draftfcb*, parte da ideia básica de encorajar pessoas a pagar a taxa de licença de TV na Suécia. O internauta é a estrela do clipe e herói do mundo. A foto do espectador, inclusive, é inserida em diferentes cenas do vídeo.



FIGURA 52: Imagem do filme cibernético *This is my Story* da empresa *Englishtown*.⁷⁷

EnglishTown, escola online de inglês, criou em 2011 um filme interativo futurista que mostra como será a vida do espectador em 2020. *This is My Story* utiliza elementos visuais e informacionais do internauta como parte do enredo.

A história de baseia na trajetória profissional de um ambicioso aluno que aprende inglês na *EnglishTown*, ganha o prêmio Global de Inovação e torna-se mundialmente reconhecido. Isso porque, ele desenvolve soluções para reduzir os problemas decorrentes da superpopulação mundial.

O curta-metragem mostra que um dos fatores para o sucesso é o fato de a personagem ter aprendido inglês na *EnglishTown*. Além do protagonista, o vídeo é composto por personagens secundários: fotógrafos, jornalistas e séquito de admiradores.

⁷⁷ Fonte: < <http://www.this-is-my-story.com/pt>>. Acessado dia 10/04/2012.

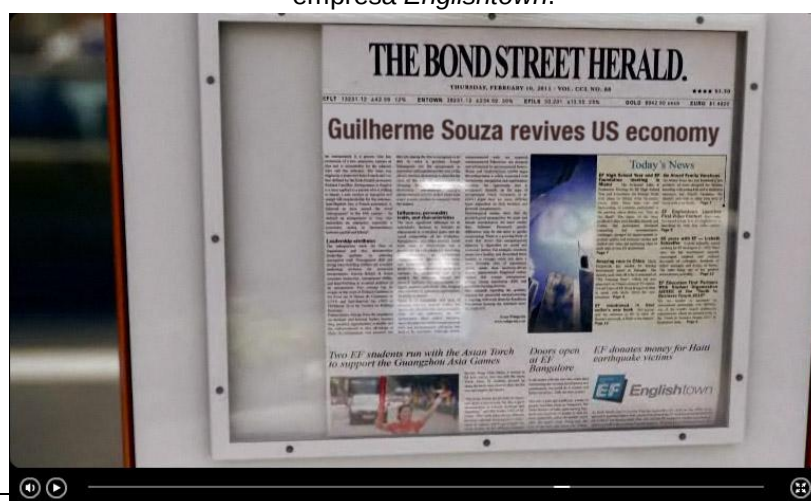
Para acompanhar o desenrolar da história, antes de começar a exibição, o espectador precisa preencher um formulário virtual com nome completo, sexo, idade, cidade onde reside e inserir uma fotografia.



FIGURA 53: Imagem de cadastro do filme *This is my Story* da empresa *Englishtown*.⁷⁸



FIGURA 54: Imagem contendo minha foto num jornal do filme cibernético *This is my Story* da empresa *Englishtown*.⁷⁹



⁷⁸ Fonte: < <http://www.this-is-my-story.com/pt> >. Acessado dia 10/04/2012.

⁷⁹ Fonte: < idem >

FIGURA 55: Imagem contendo meu nome no filme cibernético *This is my Story* da empresa *Englishtown*.⁸⁰



FIGURA 56: Imagem do filme cibernético *Take This Lollipop*.⁸¹

Take This Lollipop [Pegue este Pirulito, em tradução literal] é um filme interativo de 2011 que, usando o *Facebook*, inova ao mostrar as desvantagens de utilizar esta mesma mídia social. A história de terror mostra quão pode ser perigosa a facilidade de acesso às informações pessoais disponíveis na rede já que, com elas em mãos, o assassino, amparado por uma rede *Wi-Fi*⁸², tem mais chances de captura da vítima e ela, antagonicamente, menos possibilidades de sobrevivência. Os espectadores são inseridos na narrativa por meio dos perfis que mantêm no *Facebook*. Após autorizar o acesso à página pessoal, o internauta clica em um pirulito azul que o leva diretamente para uma cena típica de filme de terror. Depois de visualizar um macabro corredor, aparece em cena uma personagem de ares psicóticos em frente a um computador. De maneira transtornada, ela investiga a vida de um usuário da rede. Não por acaso, o alvo é o espectador em questão.

Criado por Jason Zada, o filme, que já tem mais de 13 milhões de acesso, tem o propósito de mostrar aos usuários da rede os riscos das informações publicadas na internet, porque as consequências dos dados postados podem ir muito além do mundo virtual. Depois de pouco mais de dois minutos de exibição, o curta termina com a imagem de um pirulito em vermelho

⁸⁰ Fonte: < idem >

⁸¹ Fonte: < <http://www.takethislollipop.com/>>. Acessado dia 10/04/2012.

⁸² *Wi-Fi*: Internet sem fio.

e contendo uma lâmina de barbear, com o nome do espectador e, abaixo, o nome de um dos amigos que ele tem no *Facebook* seguido pelo aviso “o próximo”, que será supostamente perseguido em uma contagem regressiva de uma hora.

3.2. Mostra Internacional de Filmes Interativos

O *Centro Cultural Banco do Brasil*, de Brasília, realizou, nos dias 22 de novembro a 4 de dezembro de 2011, a *Mostra Internacional de Filmes Interativos* (M.I.F.I.), apresentando 15 trabalhos de diversos países, contando também com mesas redondas, palestras, debates e discussões sobre as novas tendências do gênero. O festival defende que a experiência do cinema interativo era praticamente inacessível até bem pouco tempo atrás, mas com o advento das tecnologias digitais, é possível atualmente que o público vivencie novas experiências diante de uma tela, interferindo nos rumos de um filme. Além de trabalhos, já citados, como *Deliver me to Hell*, *Treasure Hunt*, *Maldita Escolha* e *Labirinto*, o festival apresentava várias outras produções.



FIGURA 57: *Um Homem e Sua Casa* [Kinoautomat], de Radúz Cincera da República Checa.⁸³

Um dos trabalhos apresentados no festival é o *Kinoautomat* [Um Homem e Sua Casa], um filme de Radúz Cincera da República Checa, de aproximadamente 55 minutos e censura livre. A história consiste num prédio consumido pelas chamas. Novak, o protagonista, acredita ser o culpado pelo incêndio. Ele deseja reviver o dia do acidente para impedir o incêndio e talvez o faça com a ajuda do público. A trama é interrompida várias vezes para oferecer

⁸³ Fonte: < <http://filmeinterativo.wordpress.com/filmes/> >. Acessado dia 10/04/2012.

duas opções à plateia. Segundo a M.I.F.I, trata-se do primeiro filme interativo da história, exibido na Expo 67, em Montreal, e pela primeira vez na América Latina, em 2011. Tal como na exibição original, um ator interage com o público durante os intervalos.



FIGURA 58: *Ressaca*, de Bruno Vianna.⁸⁴

Ressaca (2008) de Bruno Vianna, com aproximadamente 100 minutos e censura 14 anos, conta a história de um jovem entre a puberdade e o amadurecimento político do Brasil na década de 1980. A interatividade consiste numa grande tela tátil, variando a história em cada sessão, refletindo um quebra-cabeça político-social.



FIGURA 59: *Os 7 Suspeitos [Clue]*, de Jonathan Lynn.⁸⁵

Os Sete Suspeitos [Clue] é um filme inglês de Jonathan Lynn, de 1985, com censura 12 anos, de aproximadamente 96 minutos. Um anfitrião chantageia seis pessoas numa mansão em noite chuvosa. A luz é apagada e quando retorna, o anfitrião está morto. De repente, todos os convidados são suspeitos. A comédia em clima de suspense apresenta três finais e apenas um

⁸⁴ Fonte: < <http://filmeinterativo.wordpress.com/filmes/> >. Acessado dia 10/04/2012.

⁸⁵ Fonte: (idem).

deles será visto de acordo com a votação da maioria do público. O filme é baseado no jogo de tabuleiro *Detective* [*Clue*] e conta com elenco renomado, tal como Lesley Ann Warren, Tim Curry e Christopher Lloyd [o cientista do filme *De Volta ao Futuro*]. A *Paramont* estuda um *remake* para o lançamento em 2013.



FIGURA 60: *Corre*, de Cátia Cardoso.⁸⁶

Corre é um filme de Portugal, de 2001, dirigido por Cátia Cardoso. Tem aproximadamente 30 minutos e censura 12 anos. Tiago é um jovem publicitário que está entre o amor, a vida e a morte. O filho é sequestrado e ele tem apenas 20 minutos para conseguir 20 mil euros, ou o garoto morre. Durante a trama, o público tem entre cinco e seis escolhas que podem desencadear em sete finais diferentes. O filme foi realizado por Cátia Cardoso durante o mestrado na Escola Superior de Comunicação de Lisboa.



FIGURA 61: *De Volta à Casa da Colina*, de Victor Garcia.⁸⁷

Lançado em 2007, o norte-americano *Return to house on haunted Hill* [De Volta à Casa da Colina], de Victor Garcia, mostra em 90 minutos as

⁸⁶ Fonte: < <http://filmeinterativo.wordpress.com/filmes/> >. Acessado dia 10/04/2012.

⁸⁷ Fonte: (idem).

interrogações envoltas no suicídio de Sarah, irmã de Ariel, personagem principal da trama. Única sobrevivente de um massacre na Mansão Vanacutt, Sarah, em busca de respostas para a tragédia, lidera um grupo de pessoas de volta ao local do crime. A expedição acaba por liberar o mal que estava eternamente aprisionado na casa.

Continuação do remake de *A Casa dos Maus Espíritos* (1959), de William Castle; em *Return to house on haunted Hill*, o público tem sete momentos de interatividade. Cada uma dessas opções altera uma ou mais cenas do filme. A produção tem dois diferentes finais.



FIGURA 62: *A Máscara do Horror* [Mr. Sardonicus], de William Castle.⁸⁸

Cada espectador do filme *A Máscara do horror* [Mr. Sardonicus], de William Castle, recebe uma plaqueta de votação que definirá o destino das personagens. Em um único momento da exibição o público define o desfecho da narrativa de 89 minutos. Produzido nos Estados Unidos em 1961 e com classificação indicativa de 12 anos, o filme narra a história do Barão Sardonicus que dedica a vida à busca de restaurar a aparência do rosto desfigurado que ele esconde por meio de uma máscara. Sem sucesso nas tentativas, Sardonicus planeja obrigar um médico, anteriormente apaixonado pela esposa do barão, a reconstruir o rosto.

A interatividade no filme decorre de motivação inusitada. Uma divergência entre as opiniões do diretor e do estúdio, o Columbia Pictures, criou um impasse cuja solução foi encontrada no espectador. Insatisfeito com o final, Columbia exigiu alterações na conclusão do filme. Resistente à ideia,

⁸⁸ Fonte: (idem).

Castle propôs que público escolhesse entre as duas possibilidades: o final sugerido pelo estúdio e o desenvolvido pelo diretor.



FIGURA 63 *Carinho de Cuidado* [*Tender Loving Care*] de David Wheeler.⁸⁹

Testes psicológicos e de personalidade do público delineiam as sequências das cenas do filme *Tender Loving Care* [Carinho e Cuidado], de David Wheeler. Na produção inglesa, de 1997, os espectadores, por meio de perguntas relativas à trama, aos personagens e assuntos tabus, votam e decidem o desenvolvimento do filme. Com classificação indicativa de 16 anos, em 117 minutos, o longa-metragem leva às telas o casal Overtons, que mantinha uma relação harmônica até a morte da filha deles em decorrência de um acidente automobilístico.



FIGURA 64: *Turbulência* [*Turbulence*], de Nitzan Bem-Shaul.⁹⁰

Tablets e *Smartphones* com tecnologia *android* possibilitam a interação no filme *Turbulence* [Turbulência], de Nitzan Ben-Shaul. Em meio à história israelense de três amigos que se reúnem em Nova Iorque, nos Estados

⁸⁹ Fonte: (idem).

⁹⁰ Fonte: (idem).

Unidos, 21 anos depois de um acontecimento definitivo para a separação do grupo; os espectadores têm a opção de intervir ou não no desenrolar da trama.

Enquanto os amigos veem no reencontro presente a possibilidade de reavaliar decisões do passado vislumbrando mudanças no futuro, aparecem objetos brilhantes na tela. Se o público quiser interagir, basta tocar na tela de *tablets* distribuídos na sala de cinema. A ação vai desencadear novas cenas. Se nada for feito, a narrativa segue curso normal. Os *tablets* são compartilhados e circulam na sala durante toda a sessão.

A vantagem de levar o próprio aparelho com sistema *Android* é que, ao invés de esperar por um dos *tablets*, é possível interagir durante os 83 minutos de duração do filme, cuja classificação indicativa é de 12 anos. A produção foi lançada em 2010.



FIGURA 65: *Com ou sem Camisinha* [*Condom, no Condom*] de Daren Finch.⁹¹

Com caráter educativo, *Condom, no Condom* [Com ou sem Camisinha], de Daren Finch, faz com que escolhas erradas levem ao espectador aprendizados sobre doenças sexualmente transmissíveis. Em 20 minutos, a produção da Inglaterra mostra que, no caminho para uma festa, o protagonista depara-se com Jen e, diante do encontro inesperado, precisa decidir se vai ou não a uma farmácia comprar preservativos.

Essa escolha, feita pelo público, subsidiará de forma definitiva aquela noite ou talvez a própria vida da personagem. Produzido pelo governo inglês em 2010, mesmo com missão educativa, o vídeo causou polêmica e alimentou discursos antipornografia.

⁹¹ Fonte: (idem).

CAPÍTULO IV

Prática Artística

4.1. Objetivo

O projeto prático que integra minha pesquisa científica, e que pode ser visto na internet numa página no *Facebook*⁹², consistiu-se na produção de um filme com características intermediárias. A obra será veiculada na internet com alguns elementos de interatividade. O formato, bem como a plataforma, escolhidos para exibição do projeto prático se deve aos seguintes pontos, analisados em seus aspectos positivos e negativos e apresentados brevemente nesse capítulo:

- (01) Ponto de vista;
- (02) *Star system*;
- (03) Interatividade;
- (04) Formato físico x digital;
- (05) Cópias;
- (06) Distribuição;
- (07) Audiência;
- (08) Espaço;
- (09) Tempo;
- (10) Crescimento populacional da *web*;
- (11) Arte x Agência.

4.1.1. Ponto de vista

Assistir a um filme com vários pontos de vista diferentes de cada personagem é algo que já podemos desfrutar há tempos, tanto no cinema

⁹² <http://www.facebook.com/CinemaExpandido>

tradicional como expandido. No entanto, ao aliar o computador, bem como a internet, às tradicionais formas narrativas cinematográficas, as possibilidades se ampliam. O ambiente digital “oferece aos escritores a oportunidade de contar histórias à partir de múltiplas perspectivas privilegiadas, e de brindar o público com narrativas entrecruzadas que formam uma rede densa e de grande extensão” (MURRAY, op. cit., p.17).

Trabalhar em um filme em que se desdobra em múltiplos pontos de vista através da interatividade oferecida pela internet e o computador tornou-se para mim um projeto desafiador.

4.1.2. *Star system*

O chamado *star system*, ou sistema hollywoodiano, conforme vimos no CAPÍTULO I, é, na maioria das vezes, calcado no sistema de contratação de elenco famoso e renomado com a intenção de atrair público. No ambiente digital, sobretudo com narrativas caleidoscópicas, essa estratégia se modifica um pouco. Ao contratar um grande astro, é preciso levar em consideração que em determinadas situações alguns espectadores irão seguir outra personagem numa situação mais interessante, encenada por um ator ou atriz de menor fama. Isso fará com que a personagem “principal”, protagonizada pelo grande astro, se torne secundária na trama. E, dependendo das escolhas do interator, pode ser até mesmo que o famoso ator seja apenas um figurante.

Essa situação nos remete ao episódio narrado no CAPÍTULO I, em que produtores se queixavam quando os diretores passaram enquadrar apenas o rosto dos atores. Na visão dos produtores, o valor do cachê do elenco era destinado para mostrar o corpo inteiro, e não apenas a cabeça, caso contrário, seria prejuízo. Os eficientes trabalhos dos diretores ao longo dos anos se encarregaram de mostrar que os produtores estavam equivocados.

Da mesma maneira, as indústrias cinematográficas terão que lidar com o fato de que, ao fechar contrato milionário com algum ator famoso, este poderá passar de maneira despercebida caso o público opte por tramas cuja identificação com outros atores seja maior. Por outro lado, diferentemente de um filme tradicional, em que estamos condicionados e “presos” à determinada

trama e elenco, os produtores podem perceber que as chances de agradar o público num ciberdrama aumentam à medida que os espectadores tenham poder de escolha.

O grande astro escolhido muitas vezes pode não agradar à plateia. Num filme tradicional, o espectador precisa conviver com tal personagem até o fim. Já num filme de narrativa caleidoscópica, tal condicionamento não ocorre e o interator tem a liberdade de percorrer os caminhos pré-estabelecidos pelos autores digitais.

4.1.3. Interatividade

Segundo Ryszard W. Kluszczyński (apud DOMINGUES, 2009, p. 220), a interatividade exercerá um poderoso impacto nos filmes. E, de fato, já está exercendo, conforme vimos nos exemplos práticos do CAPÍTULO III. A forma como que nos relacionamos com um filme é muito mais dinâmica que outrora. Se, antes, não era possível aumentar ou diminuir o volume de som do filme, como ajustar as cores e nem mudar de canal com um simples botão do controle remoto, hoje é possível isso e muito mais, como paralisar, avançar e retroceder uma imagem, isso desde o advento do videocassete. Futuramente poderão serão comuns narrativas que ofereçam a possibilidade de navegação e alteração no curso das histórias. Dentro dessa perspectiva, a produção imagética deste projeto agrega elementos de interatividade trivial multilinear.

4.1.4. Formato analógico x digital

Antigamente, ao finalizar um filme, o mesmo deveria passar por um processo de revelação da película. Posteriormente, os filmes passaram a ser armazenados em fitas analógicas e alguns anos mais tarde em formato digital: DVDs. Ao que tudo indica, o sistema *Blue-Ray* parece ser o substituto do DVD, pois apresenta maior capacidade de armazenamento de dados permitindo uma imagem de melhor qualidade. No caso do filme proposto como parte dessa pesquisa de mestrado não necessitarei de nenhuma das mídias citadas ao disponibiliza-lo na rede internet.

4.1.5. Cópias

Associado ao fato de não necessitar de um formato físico como suporte para o filme, não será preciso produzir várias cópias para distribuição, já que a proposta é disponibilizá-lo na rede internet. Até mesmo a indústria cinematográfica de *Hollywood* não consegue fazer uma quantidade suficiente de cópias para atender a demanda das salas de cinema espalhadas ao redor do mundo. Em algumas cidades, inclusive capitais como Goiânia, alguns filmes nunca são exibidos devido ao número reduzido de cópias em película. Mesmo no formato físico digital [DVDs], para participar de muitos festivais de cinema, o produtor ou diretor de um filme precisa enviar vários DVDs. Isso acarreta custos com postagens. Particularmente, já deixei de participar de vários festivais com curtas roteirizados, produzidos e dirigidos pela minha pessoa, como *Escadaria* e *14 Bis*, por atingir o limite financeiro na reprodução das obras.

4.1.6. Distribuição e Exibição

Atualmente, com o advento das novas tecnologias e as facilidades de manuseio proporcionadas, além de editais municipais, estaduais, federais e empresariais de incentivo à cultura, produzir um filme já não é tão complicado como outrora. O maior problema de uma produção cinematográfica consiste na distribuição e exibição. De acordo com o maior produtor de cinema do Brasil, Diller Trindade⁹³, o número de salas de cinema no país é inferior a vários outros países, principalmente dos EUA e Europa.

Utilizando a internet como plataforma de exibição, a distribuição será gratuita e não dependerei de negociações com emissoras de TVs ou exibidores de cinema para exibirem meu filme.

4.1.7. Espaço

⁹³ Fonte: Jornal O Popular, 04 de abril de 2007, quarta-feira, caderno Magazine, p. 3.

O renomado diretor brasileiro Cacá Diegues⁹⁴ afirma⁹⁵ que o cinema não vai acabar devido à necessidade das pessoas em assistir filmes em grupo. De fato, a experiência coletiva como espectador é cativante. No entanto, nem sempre é convidativa. As pessoas precisam sair de casa e enfrentar trânsito, sol, chuva, violência e assaltos para chegar a uma sala de cinema. Algumas vezes encontram salas lotadas e precisam se adequar a outra sessão daquele determinado filme. Esperam horas na fila, disputam pelas melhores poltronas da sala – geralmente as que estão posicionadas no meio e ainda precisam escutar conversas paralelas e ruídos de consumo de pipoca de outros espectadores. E tudo isso só ocorrerá se houver uma sala de cinema nas proximidades, caso contrário, terão que se deslocar para outra cidade ou sequer terão a chance de assistir o lançamento de um determinado filme no cinema. O ciberespaço elimina todas essas adversidades e permite com que qualquer pessoa em qualquer lugar do mundo, desde que munida de um computador conectado na internet e salvo de problemas técnicos, possa assistir o filme interativo proposto.

4.1.8. Tempo

Para assistir um filme em uma sala de cinema, estamos sujeitos aos horários das sessões. Precisamos adequar nossa agenda para conseguir chegar naquele horário estipulado pelos exibidores. Muitas vezes é praticamente impossível devido ao trabalho ou outros compromissos. Da mesma forma, podemos encontrar o mesmo sistema nas emissoras de televisão. Essa “ditadura” de horários “desaba” no ambiente virtual, possibilitando acesso ininterruptamente. A prática artística dessa pesquisa que consiste no filme interativo estará disponível na internet 24 horas por dia, em tempo integral.

4.1.9. Audiência

⁹⁴ Diretor de filmes como *Deus é Brasileiro*, *Orfeu*, *Tieta do Agreste*, *Quilombo*, *Bye Bye Brasil*, *Cinco Vezes Favela*. Fonte: <<http://www.carlosdiegues.com.br/>>. Acessado dia 04/04/2012.

⁹⁵ Palestra no Cine UFG, da Universidade Federal de Goiás, dia 8 de março de 2012, quinta-feira, 10 horas da manhã.

Alguns trabalhos em voga são os chamados *Vlogs* - vídeos caseiros em que pessoas anônimas e comuns postam na internet histórias, opiniões e relatos do próprio cotidiano. Na maioria das vezes são engraçadas, mas é possível encontrar também algumas bem polêmicas, contestadoras, românticas, etc. A audiência de alguns desses vídeos no *Youtube*, tais como *Mas Poxa Vida* de PC Siqueira, *Não Faz Sentido* de Felipe Neto e *Mystery Guitar Man* de Joe Penna, todos brasileiros, atingem o número de milhões de visualizações a cada vez que postam um trabalho.

Com o projeto prático disponibilizado na internet, o filme terá a chance de um alcance ainda maior de que uma sala de cinema ou uma emissora de TV local que atende apenas uma pequena parcela da população de uma cidade.

4.1.10. Crescimento da audiência na web

O número de internautas está crescendo aceleradamente a cada ano e isso pode ser comprovado com o aumento no consumo de computadores e assinaturas por acesso a rede. As pessoas, de jovens a idosos, estão passando mais horas na internet do que há 10 anos. Segundo, Jeffrey Shaw (apud LEÃO, 2005, p. 355), as estatísticas são surpreendentes:

No início da web, em 1995, 44 milhões de pessoas utilizavam a internet. Em 1998, contava com 142 milhões de usuários. Ao final de 1999, entre mais de 6 bilhões de habitantes, os usuários de internet somavam 259 milhões, concentrados principalmente nos Estados Unidos com 110,8 milhões, no Japão com 18,2 milhões, no Reino Unido com 14 milhões, no Canadá com 13,3 milhões, na Alemanha com 12,3 milhões, no Brasil com 6,8 milhões, na China com 6,3 milhões e na Coréia do Sul com 5,7 milhões. (SHAW apud LEÃO, 2005, p. 355).

Se, em 1999 o Brasil tinha algo em torno de 6,8 milhões de internautas, atualmente, segundo o instituto F/Nazca⁹⁶, somam 81,3 milhões de brasileiros acessando a internet. A faixa etária é a partir dos 12 anos de idade. De acordo

⁹⁶ Fonte: <http://tobeguarany.com/internet_no_brasil.php>. Acessado dia 04/04/2012.

com a Fecomércio – RJ/Ipsos⁹⁷, o percentual de internautas brasileiros aumentou de 27% para 48% entre 2007 e 2011. O Brasil é o quinto país com o maior número de conexões à internet, superados apenas por China, EUA, Japão e Índia.

O número de internautas, no mundo inteiro, passou de 361 milhões em 2000 para quase dois bilhões em 2010⁹⁸. E esse número continua crescendo de forma acelerada. Esses dados apontam que a internet é um campo promissor para o desenvolvimento de trabalhos cibernéticos.

4.1.11. Arte x agência

O enredo de um filme é oriundo de uma casualidade e quando a mesma é alterada, o sentido da arte muitas vezes se perde. Ou seja, a arte está na imutabilidade. Segundo Janet Murray (op.cit., p. 104), se há intervenção, então a obra passa a ser *agência*.

Nas histórias em quadrinhos da *Turma da Mônica*⁹⁹, frequentemente as personagens brincam com o requadro dos quadrinhos, apagam ou reescrevem nos balões os próprios diálogos, dirigem suas falas para o leitor, “saltam” para fora do papel e conversam com seus respectivos desenhistas. As personagens parecem estar cientes de que estão no palco de um teatro e constantemente conversam com a “plateia”. É um tipo de leitura diferente de uma história em quadrinhos do Calvin e Haroldo, por exemplo. O quadrinista estadunidense Bill Watterson respeita todos os símbolos e não rompe em nenhum momento com as “regras” da linguagem dos quadrinhos. Qual dos dois estilos de linguagem consegue trazer uma maior imersão? Ao ler os gibis da “turminha”, a minha impressão é que tudo não passa de uma grande brincadeira e entretenimento, uma vez que as personagens “conversam” até mesmo com o próprio criador delas, Maurício de Sousa. Será que isso as torna mais reais do que Calvin e Haroldo?

⁹⁷ Fonte: idem.

⁹⁸ Fonte: <<http://www.midiatismo.com.br/comunicacao-digital/crescimento-da-internet-no-mundo-entre-2000-e-2010>>. Acessado dia 04/04/2012.

⁹⁹ Gibis produzidos pela Maurício de Sousa Produções cujo personagens mais populares são: Mônica, Cebolinha, Cascão, Magali e Chico Bento.

Conforme vimos no CAPÍTULO II, Janet Murray (2003) relata sobre a decepção de Langer quando a “quarta parede” do teatro da peça *Peter Pan* foi derrubada no momento em que a fada Sininho se virou para a plateia e pediu para que todos batessem palmas. “Buscar a ilusão, a crença e a participação da plateia’ no teatro é negar o drama como arte” (MURRAY, op. cit., p. 104).

Com base nessa afirmativa, o desafio do projeto fílmico que integra nossa pesquisa consiste em desenvolver um filme que contenha elementos de interatividade, porém, sem perder a essência narrativa.

4.2. Laboratório

Produzir um filme com multiplicidade de pontos de vista tem um sentido pessoal para mim. No ano de 1987, quando tinha 10 anos, me deparei com o livro *A Casa Mal Assombrada* da coleção *Faça Sua Aventura*, citada no CAPÍTULO I. Na época, fiquei maravilhado com as possibilidades de “viajar” em várias aventuras que um único livro oferecia. Isso me motivou a escrever uma história, com uma ilustração por página, em que o personagem principal era um garoto de 10 anos, chamado Tutor, enfrentando os perigos de um castelo abandonado e mal assombrado. Esse trabalho nunca foi concluído.

No ano de 2000, estagiava no BEG (Banco do Estado de Goiás) e cogitei a ideia de trabalhar um roteiro em que pudesse contar as histórias de um incidente no ambiente de trabalho na visão de cada funcionário. Diretor, gerente, supervisor e estagiário teriam, cada qual, a própria versão dos fatos. No entanto, essa história não passou de alguns esboços e nunca foi realmente escrita.

Em 2005, numa caminhada no Parque Lado das Rosas da minha cidade, Goiânia, escutei uma conversa de duas mulheres contando o quanto o sobrinho de uma delas não estava se comportando bem em sala de aula e que, inclusive, havia arremessado um copo d’água no rosto do professor dele. Após alguns passos, me deparei com um sujeito contando o quanto o dia dele havia sido cansativo. Reparei então que este homem era o tal professor que levava o copo d’água do aluno. Num momento de reflexão, percebi o quanto estamos “individualmente conectados”. A tia, que se queixava do sobrinho, jamais poderia imaginar que estaria cruzando com o professor no exato momento em

que estaria comentando sobre ele com a amiga. E nem o professor poderia imaginar que, ao comentar com o amigo sobre o exaustivo dia, estaria cruzando com a tia do aluno que jogara água em seu rosto. Fiquei imaginando os dois se conhecendo no parque durante uma das caminhadas e, ao iniciar um namoro, descobrirem a coincidência. Além disso, fiquei pensando o quão frequente isso não ocorre durante um único dia: cruzar com pessoas na rua sem saber que elas estão, de algum modo, interligadas conosco.

Essa história só foi possível de ser narrada graças ao meu testemunho, caso contrário, jamais saberíamos. Eu estive no lugar certo, na hora certa. No entanto, pode ser que outra testemunha tenha cruzado o caminho no exato momento do ocorrido e a mesma tenha relatado a amigos. Pode ser que um dia, um desses amigos, ou a própria testemunha, venha a me contar tal história. Pode ser até mesmo que o professor e a tia do aluno estejam juntos hoje, sem saber que um dia se cruzaram comentando sobre o mesmo caso. Pode ser que hoje eu até seja amigo do tal professor ou da tia, pois sequer reparei nas feições deles. Enfim, Todas essas indagações são possibilidades. É bem provável que jamais saberei. Janet Murray (op. cit. p. 43) descreve uma história multiforme como uma narrativa que apresenta uma única situação em múltiplas versões. Na vida real, essas versões muitas vezes se encontram ocultas. Dessa maneira, a história multiforme pretende atender aos anseios das opções excludentes (MURRAY, op. cit., p. 46). É por isso que um filme acaba saciando, de certo modo, nossas angústias e curiosidades, pois nos colocamos numa posição “onipresente”. No entanto, um filme tradicional não consegue se desdobrar com tanto dinamismo como um filme digital, que pode dar acesso a vários pontos de vista e, com isso, saciar dúvidas e ansiedades dos espectadores, além de trabalhar com vários conceitos e opiniões sobre um mesmo tema, sem verdades absolutas.

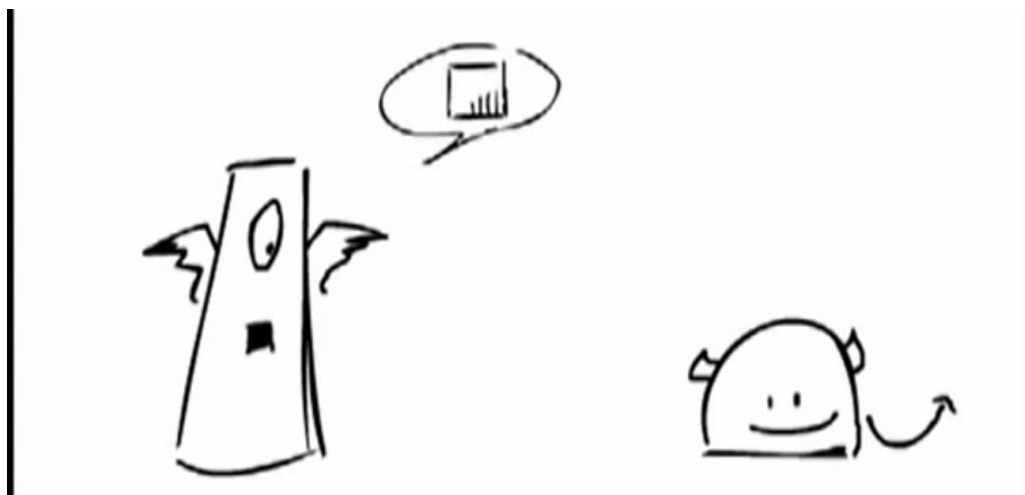


FIGURA 66: Imagem da animação *Verdade Absoluta*.¹⁰⁰

Não obstante, realizei no ano de 2010, juntamente com minha colega de sala no Programa de Pós-Graduação em Cultura Visual da FAV-UFG, Jordana Prado, ambos orientandos do professor doutor Edgar Franco, a animação *Verdade Absoluta* – premiada no VI Festcine¹⁰¹ como melhor animação universitária. Neste trabalho abordamos os conflitos entre um simples diálogo e o quão perigoso pode ser uma opinião que seja uma verdade imposta. Desenhamos personagens não-humanos, em formatos de monstros, para não cairmos em algum tipo de exclusão social e romper o estereótipo maniqueísta entre bom e mau [anjo e demônio]. Concomitantemente, demonstramos que todos têm direito a opiniões divergentes, não importando o contexto e o grupo em que estão inseridos. Assim, tratamos de situações nas quais a predominância de uma só ideia, que se faz hegemônica, pode ocorrer em macro e micro espaços sociais. Numa certa instância retomamos as vozes invisíveis, aquelas que se calam por ser o lado mais fraco e não conseguem se fazer ouvir. Abordamos também as vozes de resistência, que apesar de perderem em muitos momentos e terem seus discursos destruídos, alterados e remontados aos interesses do ouvinte, ainda continuam a persistir. Ao final, mostramos que a ideia única, dogmática, inquestionável, é prejudicial, até mesmo para quem a defende. Daí a importância da diversidade de vozes, discursos e pontos de vista.

¹⁰⁰ Fonte: frame retirado da animação *Verdade Absoluta*, de Guilherme Mendonça e Jordana Prado.

¹⁰¹ Festival de Cinema Nacional realizado anualmente pela Secretaria Municipal de Goiânia.

Um trabalho que considero importante mencionar e detalhar é a animação interativa de minha autoria intitulada de *Dimensões Paralelas Conjuntas*, quando cursava como aluno especial em 2009 a disciplina Arte e Tecnologia, ministrada pelo professor e doutor Edgar Franco, do Programa de Pós-Graduação de Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG).

A animação interativa visa discutir sobre as possibilidades de exibição de um vídeo alterando as cores da tela de projeção. O vídeo apresenta, numa animação em *Flash*¹⁰², um enredo simples, sem pretensões narrativas, mas apenas com o propósito de uma experimentação na formatação de exibição.

Uma tela inicial apresenta, além do título, 3 botões onde convida o expectador a entrar nas seguintes dimensões: Verde, Vermelha e Neutra.

Ao clicar no botão Verde, o expectador é levado para um ambiente inteiramente monocromático da cor verde. Em contraste está apenas o Carpinteiro Vermelho, martelando algo na parede, possivelmente um prego, uma vez que não é possível enxergar o objeto.



FIGURA 67: Imagem da narrativa do Carpinteiro Vermelho.

O Carpinteiro Vermelho dá uma pausa e logo em seguida continua. Rapidamente ele percebe que há um ruído de martelo além do dele. Seria um eco? Imediatamente ele interrompe e o ruído das marteladas permanece por mais alguns segundos. Ele olha para os lados, porém, como não consegue ver nada à sua espreita, ele continua com as marteladas. Eis então que surge algo inusitado: o Carpinteiro Vermelho escuta um grito horrendo e algo muito pesado atinge sua cabeça. Ele repara que veio detrás dele, então arremessa

¹⁰² Software da empresa Macromedia que apresenta ferramentas para a realização de animações.

seu martelo e atinge algo invisível. Subitamente, essa força misteriosa que divide o mesmo espaço que ele, revida e então trava-se uma luta. Sem saber direito onde atacar, ele atinge com todas as suas forças o oponente, que também desfere um golpe fatal, derrubando-o. Automaticamente, o expectador é direcionado para a tela inicial e se depara novamente com as mesmas opções. Ao clicar no botão Vermelho, ele é direcionado para um ambiente inteiramente de cor monocromática vermelha. A única cor que contrasta é o Carpinteiro Verde. Tal como o Carpinteiro Vermelho, ele também se dedica a martelar algo que não podemos ver. Ele descansa um pouco e em seguida continua a martelar. Concentrado, ele não percebe o estranho ruído de outra martelada. Ainda assim, ele interrompe novamente o serviço, mas logo retoma até que sem querer ele atinge a própria mão. Ele solta um berro de dor e arremessa o martelo para cima, que cai sobre algo oculto no lado oposto e que também solta um grito de dor.

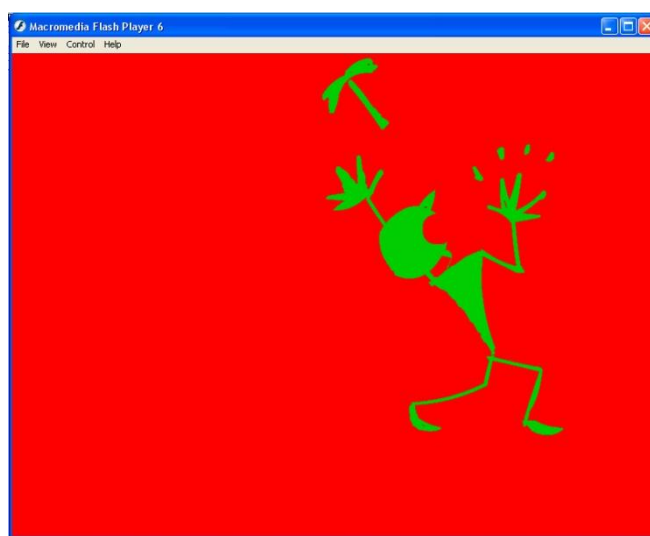


FIGURA 68: Imagem da narrativa do Carpinteiro Verde.

Para aqueles que navegaram primeiramente no ambiente Verde, saberão que o grito é proveniente do Carpinteiro Vermelho, mas para aqueles que tiveram como primeira escolha a Dimensão Vermelha, não saberão direito o que se trata. O Carpinteiro Verde então é atingido na nuca por algo bem dolorido e ataca essa força misteriosa e invisível que divide o mesmo espaço que ele. Ele desfere vários golpes, até ser atingido duramente e nocauteado. Automaticamente, o expectador é levado para a tela inicial.

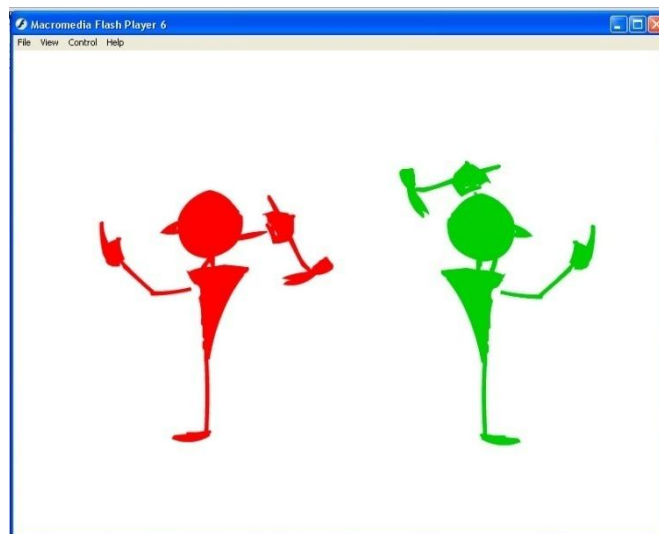


FIGURA 69: Imagem da narrativa dos dois carpinteiros.

Por fim, há o terceiro e último botão de cor branca da Dimensão Neutra. Trata-se de uma “zona neutra”, isto é, nela, conseguimos enxergar os dois carpinteiros trabalhando simultaneamente, fazendo as mesmas ações descritas acima. Curiosamente, eles continuam sem enxergar um ao outro. O Carpinteiro Vermelho e o Carpinteiro Verde estão em sua rotineira tarefa de martelar possivelmente um prego na parede [mesmo na zona neutra, não conseguimos enxergar o objeto].

Esse trabalho ilustra que diante de uma situação, há vários pontos de vista. Uma mesma história ocorre três vezes, porém, apresentada em diferentes perspectivas.

O Carpinteiro Verde, ao ser golpeado por uma “força oculta”, já parte logo para a agressão, sem sequer saber o que e os motivos pelo qual fora atingido. Da mesma maneira, o Carpinteiro Vermelho, sem tomar conhecimento, agride e revida ferozmente o que lhe atingira. E tudo não passa de um fato acidental, que, por desconhecimento de ambos os lados, acabam se exterminando num confronto. Isso demonstra o quanto é importante, num conflito, descobrir as razões e motivos “ocultos” que nos levam a reagir, na maioria das vezes, através da ignorância.

Estendendo a análise, podemos citar também outro fator importante sobre o projeto: são dois corpos que dividem o mesmo espaço, porém, separadamente em dimensões diferentes – razão pela qual foi denominado

Dimensões Paralelas Conjuntas. Basta que se alternem os pontos de vista e passamos a enxergar as ações de cada um – vistas na zona neutra, onde conseguimos enxergar com maior clareza todo o conjunto de ações. Os dois carpinteiros ainda assim não se veem nessa Dimensão Neutra porque não conseguem enxergar sob o ponto de vista do interator. Seria como nosso ambiente, onde circulam inúmeras ondas de rádio, TV, celular, internet, etc e mesmo assim não conseguimos enxergar diante das capacidades físicas limitadas do ser humano.

Além disso, os dois carpinteiros são apresentados em cores complementares [Verde e Vermelho], mas sob uma mesma imagem. De uma forma mais lúdica, podemos dizer que se trata do mesmo personagem, mas numa ação ambivalente e simultânea. Um conflito entre o consciente versus inconsciente e que ao se confrontarem não há um vencedor e um perdedor. Ou ambos saem vitoriosos ou derrotados, afinal, as duas partes compõem o todo de uma única.

Há ainda a figura oculta do “prego”, uma vez que sequer na Dimensão Neutra é capaz de tal objeto ser visto. Trata-se de uma licença poética, para que traga ao expectador um ar de mistério e inquietação. A intenção é que leve o questionamento sobre qual dimensão teríamos que navegar para enxergar o possível prego e/ou outros objetos que compõe o ambiente.

Analisando cada dimensão, podemos constatar que na Dimensão Verde o Carpinteiro Vermelho só é visto por apresentar uma cor de contraste ao ambiente. Tudo o que se apresenta na cor vermelha, desaparece. Assim como na Dimensão Vermelha, o Carpinteiro Verde é quem se sobressai. Podemos dizer que nenhum personagem é melhor do que o outro [tanto que se nocauteiam ao mesmo tempo]. Os carpinteiros podem ser protagonistas ou não de cada episódio, basta que as perspectivas se alternem e teremos as respectivas versões de cada um. Na zona neutra é possível observar as duas simultaneamente e concluir de maneira mais clara as reais intenções de cada um. *Dimensões Paralelas Conjuntas* foi um trabalho precursor da atividade prática que seria realizada futuramente no mestrado.

Após tanto tempo “ruminando” a possibilidade de construir um mundo de narrativa multiforme, o meu projeto prático de conclusão de mestrado consolida

o que há muito anos venho tentando realizar, antes de conhecer os conceitos teóricos abordados nessa dissertação.

Ao assistir *Deliver me to Hell* no *Youtube*, fiquei fascinado com as possibilidades de escolha nos rumos da narrativa. Recordei a minha infância, aos 10 anos, quando me deparei com um dos livros da coleção *Faça Sua Aventura*, porém, com uma sofisticação proporcionada pelas atuais tecnologias. No entanto, não demorou muito e o entusiasmo passou, pois tal narrativa labiríntica me pareceu uma mera brincadeira de suposições. Logo no primeiro episódio nos é dada a possibilidade de abrir a porta do carro para um sujeito com a blusa ensanguentada ou deixá-lo na rua para ser devorado por zumbis. Se isso ocorresse na vida real, dificilmente aceitaria um estranho, com feições de psicopata e blusa empapada de sangue, entrar no meu carro. Mas por se tratar de um mundo virtual, estou protegido dos perigos e intempéries da vida. Logo, com apenas um simples clique, aceito o estranho adentrar no carro, pois se não houver conflito na história, é provável que a mesma se torne enfadonha. Sendo assim, o intuito das minhas escolhas se dá muito mais pela busca de emoções do que uma reflexão moral.

Por outro lado, podemos levantar a seguinte questão: quando o interator opta por caminhos que jamais tomaria na vida real, isso o leva a refletir diante das reações apresentadas e, concomitantemente, a quebrar paradigmas e romper com preconceitos e tabus. Mas para isso é preciso que o roteiro não gire apenas na órbita do entretenimento.

Ao elaborar um roteiro labiríntico, tentei trabalhar dentro de uma “visão holística”. A proposta seria o envolvimento do espectador de um modo que as escolhas realizadas trariam resultados investigativos de uma pesquisa. Um cidadão, ao passar em frente a uma galeria, seria confundido com um renomado crítico de arte. Ele seria levado, pelos monitores, para dentro da galeria e obrigado a avaliar qual obra de arte seria a mais representativa para o país participar de um evento internacional. Diante de cada trabalho apresentado, caberia ao interator se colocar no papel do sujeito e fazer as escolhas conforme a própria vontade. O número de visualizações de cada episódio postado no *Youtube* revelaria a preferência do público por cada obra. Apesar do contentamento com o direcionamento dado ao roteiro, senti falta de alguns elementos apontados no CAPÍTULO II, tais como a *negação*, a *tragédia*

e a *física moral*. Como trabalhar um roteiro em que a interferência do espectador não altere os rumos da história? Essa imutabilidade da narrativa era contrária a um sistema dinâmico.

Alguns trabalhos como o *Take This Lollipop*, *This is My Story*, *Hero* e *Dr. Saulo*, apresentados no CAPÍTULO III, são bons exemplos de intervenções do espectador sem que o teor da narrativa seja modificado e com presença da *física moral*. Todavia, para realizar um trabalho com a complexidade de conexões com as redes sociais, seria preciso a participação de programadores e, particularmente, a intenção seria envolver o menor número de pessoas para que o projeto ficasse com uma identidade mais pessoal. Além disso, a exibição destes filmes só se torna possível caso a pessoa seja cadastrada na rede social pré-determinada e que já tenha algum conteúdo.

Na minha experiência com o filme *Take This Lollipop*, eu ainda era novo na rede social *Facebook*. Eu não tinha inserido o nome da minha cidade na ficha cadastral, possuía apenas 4 amigos na lista e nenhum álbum de fotografia. O resultado não foi tão gratificante, pois eu não apresentava os requisitos imprescindíveis para que o filme funcionasse de maneira mais impactante.

Sendo assim, para que um filme como o *Take This Lollipop* tenha um efeito interessante, é necessário ao interator estar cadastrado no *Facebook*, possuir uma foto no avatar, apresentar a cidade no perfil, ter um número considerável de amigos e apresentar um álbum com algumas fotografias. Ainda que seja interessante o resultado após o preenchimento de todos esses requisitos, não me agradava a ideia do meu projeto ficar atrelado a esses mecanismos tão específicos provenientes das redes sociais. Por fim, para manter um filme com tais características na internet é preciso ter um significativo custo com provedores¹⁰³, uma vez que é necessário hospedar o projeto dentro de uma página na internet.

Minha intenção sempre foi em disponibilizar o conteúdo da maneira mais simples e acessível possível, porém sem perder o dinamismo proporcionado pela interatividade. Encontrei o caminho para a realização do meu projeto prático na narrativa caleidoscópica.

¹⁰³ Empresas que oferecem assinaturas para acesso à internet.

Com a pluralidade de pontos de vista e opiniões, é necessário que um único e determinado assunto seja visto de várias perspectivas. Para expressar esse mundo fragmentado de percepções e sentidos, a narrativa caleidoscópica talvez seja a que melhor represente com maior coerência. (MURRAY, op. cit., p. 159).

Vários são os filmes que trabalham com narrativas caleidoscópicas, tais como *Pulp Fiction* (1994) com Jonh Travolta e Samuel L. Jackson e o filme *Jackie Brown* (1997), com Pam Grier e Samuel L. Jackson novamente, ambos dirigido por Quentin Tarantino. *Snatch* (2000) dirigido por Guy Ritchie, o filme francês *Bem me Quer, Mal me Quer* (2002), dirigido por Laetitia Colombani com Audrey Tautou, Samuel Le Bihan, *Ponto de Vista* (2008), com Matthew Fox, Dennis Quaid e Kent Taylor, dirigido por Pete Daves. Há também o filme *Elephant* (2003) do diretor Gus Van Sant trabalhando com um elenco jovem e desconhecido do grande público. Dentre todos, o diretor mexicano Alejandro González Iñárritu conseguiu a proeza de trabalhar uma trilogia fundamentada em narrativa caleidoscópica nos respectivos filmes: *Amores Brutos* (2000), *21 Gramas* (2003) e *Babel* (2006).

O filme *Amores Brutos* (2000) trabalha com uma narrativa caleidoscópica bastante interessante. Três personagens, com vidas paralelas, se cruzam em um acidente de carro. Como laboratório, resolvi fazer uma experiência, que também pode ser vista na página do Facebook¹⁰⁴ sob o título de *Uma experiência com Amores Peros*. “Desfragmentei” a cena do acidente em três mini-filmes: Modelo, Otávio e Mendigo. Os três personagens estão envolvidos na mesma situação, porém, ao assistir cada um separadamente, há interpretações diferenciadas para cada um. No filme da Modelo, o mendigo não passa de um figurante e não sabemos exatamente qual a causa do acidente. No filme de Otávio, podemos reparar que ele fora o causador da batida dos veículos ao atravessar a avenida no sinal vermelho. Além disso, o mendigo é visto como um herói, pois retira Otávio do carro. Já no filme do Mendigo, podemos constatar que o mesmo não é tão bom caráter assim. Ao ajudar Otávio a se retirar do carro, o mendigo se aproveita dessa situação de vulnerabilidade do rapaz e o furta sorrateiramente. Dando asas à imaginação, é provável que no futuro, já recuperado do acidente, Otávio poderia topar com o

¹⁰⁴ <http://www.facebook.com/CinemaExpandido>

mendigo na rua e o agradecer pelo ocorrido, sem jamais imaginar que o mesmo que o salvara, também o roubara. Com essa montagem, percebi que o jogo de interpretações entre personagens seria algo muito interessante para se desenvolver.

Elaborei então um roteiro com 4 personagens com vidas paralelas, mas que tinham algum contato, direta ou indiretamente.

Heloísa seria uma artista com o objetivo de realizar espetáculos. Haroldo, um deputado às voltas com a candidatura ao senado. Hermes, servidor público comissionado e líder religioso preocupado com a administração financeira da igreja. E Helen, uma mãe zelosa e funcionária pública exemplar. Os nomes de todas as personagens iniciariam com a letra, “H”, que se desenha por meio de duas linhas verticais conectadas por um traço horizontal, alusão às vidas paralelas das personagens interligadas por pontos em comum. Seriam quatro alicerces sustentados por religião, política, família e arte.

As relações pessoais entre as personagens constituem um retrato sócio-antropológico da sociedade contemporânea, repleta de incoerência entre pensamento, discurso e prática. Haroldo seria um solícito e dedicado político. Hermes, um líder espiritual e árduo defensor de valores morais. Helen é uma pessoa de reputação ilibada, dedicada à família e ao trabalho. Heloísa viveria em um mundo à parte. No entanto, com um olhar mais aprofundado, descobriríamos outro perfil das personagens.

Haroldo, na realidade, seria uma pessoa calculista, capaz de qualquer coisa para conseguir objetivos próprios. Hermes pensaria que tudo é válido em nome de Deus. O senso crítico de Helen desapareceria completamente diante do que lhe seria mais caro: a família. Heloísa, apesar de viver em um mundo boêmio e libertário, seria sensível, mas, ingênua. Cada um enxergaria o outro de maneira distinta, pois não há unicidade nas percepções pessoais. No campo da universalidade visual, cada um vê parte do que constitui o todo. O que é verdade para um não significa que o seja para outros, pois a verdade é constituída de várias facetas. O ser humano é aquilo que o outro enxerga. O espelho, na verdade, é o outro.

A apresentação da narrativa caleidoscópica acontece através de cenas bem curtas. Cada situação ou personagem tem o tempo aproximado de um a

dois minutos por episódio. Como laboratório, utilizei o filme *Elephant* (2003), dirigido por Gus Van Sant, em que narra a história de um atentado terrorista por parte de dois alunos em uma escola norte-americana. Editei separadamente cada personagem para estudar a elipse temporal de cada uma e as possíveis conexões entre elas.

O desenvolvimento da narrativa digital transcorria aparentemente bem até surgir o problema da *entropia*. Durante o enredo, salvo três momentos, os personagens não se encontravam; se falavam apenas por telefone. Estes momentos eram os “nós” da narrativa interativa, isto é, o instante em que o interator deveria escolher entre seguir com a mesma personagem ou passar para outra. Para isso, era preciso que houvesse um gancho bastante atrativo para convidar o interator a trilhar por novos caminhos. No entanto, caso isso acontecesse, o fato do espectador se transferir para outra personagem e se deparar com uma história já em andamento poderia gerar uma confusão mental. Ao “pegar o bonde andando”, corre-se o risco do espectador não compreender o que está acontecendo com aquela determinada personagem. Sem entender coisa alguma, o interator vai querer retornar à personagem de origem, mas ele só fará isso se houver essa alternativa. Vamos considerar as duas hipóteses e as respectivas consequências:

(1) – Partindo do pressuposto que tenha a possibilidade de retornar à personagem de origem, o interator fará apenas um deslocamento físico e não temporal. Isso significa que o espectador não irá voltar no tempo. Sendo assim, quando se deparar novamente com aquela personagem inicial, muita ação já terá sido transcorrida em paralelo. O espectador terá que fazer deduções do que ocorrera no prazo em que esteve visitando outra personagem. A não ser que o diretor trabalhe o enredo de uma forma que as deduções possam ser interessantes, o espectador poderá ter a sensação de estar assistindo um filme com pedaços faltando.

(2) - Caso não haja a possibilidade do interator regressar, então ele será obrigado a percorrer na história daquela personagem escolhida, que irá se deparar com outras ao longo do caminho. O espectador, porém, pode escolher não transitar por várias histórias para evitar a falta de compreensão. Para forçar o interator a sempre escolher novos caminhos durante o percurso, o autor digital poderá impedir com que se prossiga sempre com a mesma

personagem, mas isso poderá acarretar num conjunto de histórias fragmentadas que propiciará a *entropia* – o espectador passa a não fazer mais associações lógicas do enredo como um todo.

Para tentar solucionar tais questões, pensei em algumas saídas:

1 – Episódios mais longos, de modo que o espectador possa se acostumar com o enredo, se identificar com a personagem, fazer deduções lógicas sobre o que estaria ocorrendo e com isso se emocionar com a situação.

2 – Episódios “fechados”, isto é, com início, meio e fim. Naturalmente, esse “fim” seria um final aberto para propiciar uma nova navegação. Um exemplo seria a elaboração de uma história de detetive entrevistando suspeitos de um crime. Cada entrevista seria um depoimento completo. Para descobrir o verdadeiro culpado, o interator teria que fazer uma investigação que consistiria na escolha das entrevistas dos suspeitos. A ordem dos entrevistados determinaria se o caso seria bem ou mal sucedido.

3 – Outra solução seria oferecer opções ao interator de seguir com qualquer das personagens apresentadas quando bem entender.

4 – Por fim, complementando a alternativa anterior, o interator teria, não somente a opção de navegar pelas personagens a qualquer momento, como também o livre acesso cronológico. Seria possível, então, retroceder e avançar no tempo com qualquer personagem de acordo com as escolhas do espectador.

Todavia, por mais ampliado que seja o campo das possibilidades para o espectador, toda essa gama de alternativas desaba se o interator seguir apenas uma linha narrativa. Ora, se a proposta é fazer com que o espectador navegue por várias histórias fragmentadas e assim compreender o todo, a lógica seria então justamente o contrário: para evitar a confusão mental de narrativas segmentadas, o internauta logo perceberia que o ideal seria navegar e conhecer profundamente cada história e concomitantemente tirar as próprias conclusões na soma das narrativas. E se o espectador tomar a decisão de assistir uma história por vez, então não haverá necessidade de oferecer alternativas no percurso do enredo. É mais prático assistir um filme tradicional do que ficar fazendo cliques improdutivos [e chatos] ao longo do caminho. E como a premissa da narrativa digital é fazer com que o espectador utilize dos mecanismos de interatividade, as soluções propostas, aparentemente, não se

resolvem. Um enredo digital, aparentemente atrativo à primeira vista, se apresentaria frustrante logo em seguida. Seria preciso repensar, ainda dentro da estrutura caleidoscópica, uma forma que a narrativa se tornasse dinâmica e interessante.

A estrutura narrativa caleidoscópica torna-se cada vez mais utilizada por autores modernos, talvez por refletir a multiplicidade da vida contemporânea, repleta de pessoas heterogêneas convivendo muitas vezes em apertados e caóticos ambientes urbanos. (MURRAY, op. cit., p. 159).

No desenvolvimento de um novo e definitivo roteiro, optei por inserir todas as personagens num único espaço - a sala de uma residência. A partir daí, as pessoas se deslocariam entre os cômodos da casa, de uma forma que “[...] cada vez que um personagem, de um grupo de dois ou mais, saísse para outro aposento de uma casa ou fosse para outro local dentro do mundo ficcional, o espectador teria a opção de escolher quem acompanhar” (MURRAY, op. cit., p. 241).

Mantive a proposta de episódios [nós] com tempos curtos – aproximadamente de um a dois minutos. Isso se deve a dois motivos:

(1) – Vídeos na internet são mais assistidos quando são mais curtos. No cinema, o espectador senta diante da tela numa posição contemplativa e se deixa levar por aproximadamente duas horas. Não há interrupções. Na TV, o cidadão senta no sofá numa posição confortável e munido de um controle remoto pode trocar de canal a qualquer momento. Já o internauta, na frente de um computador, se coloca em posição de “ataque”: está sempre pronto para teclar e navegar entre várias páginas com simples cliques. O computador, juntamente com a internet, oferece um poder de interatividade maior do que as mídias anteriores.

(2) – Quando o espectador quiser recomeçar o filme para trilhar novos caminhos, ele não vai ter muita paciência para assistir episódios repetidos de longa duração.

Decidi também manter a letra “H” como inicial para os nomes das novas personagens: Hamilton, Heitor, Heloísa, Helen e Hercília. Além da alusão às vidas paralelas que se interconectam, a letra também traz uma referência do

dito popular, *na hora “H”*. Isso se deve à proposta do filme ser constituído por vários instantes de tomada de decisão por parte do internauta. Outro motivo é o fato de que a letra “H” se mantém oculta nos nomes, transmitindo sutileza. A letra “X” poderia também representar duas paralelas que se cruzam, no entanto, ficaria estranho e muito evidente todas as personagens com nomes iniciais em “X”, como por exemplo: Xisto, Xuxa, Xavier, etc.

Defini cada personagem com as seguintes características:

- (1) Heloísa é uma pessoa “zen”, conectada com o “cosmos”, sempre de vem com a vida. Concorde com tudo e com todos.
- (2) Hamilton é um pintor que defende os intervencionismos urbanos.
- (3) Heitor é um sujeito estruturalista, criador de uma fórmula para a arte e contra as concepções da arte contemporânea.
- (4) Helen é uma garota traquina, “moleca”, mas ao mesmo tempo bonita e sensual.
- (5) Hercília é uma garota “descolada” e descontraída, porém, de caráter duvidoso.

Os nomes das novas personagens possuem um propósito. Heloísa se assemelha a *Louise* que se parece com luz. É uma pessoa que respira arte. Hamilton, é uma referência aos quadros que pinta, “há, mil tons” em suas telas. Heitor, por ser um sujeito mais forte e atlético, é uma referência ao Deus do trovão, Thor. É um sujeito que provoca “trovoadas” com suas teorias ditas estruturalistas no mundo da arte contemporânea. Helen é uma garota bonita e por isso ganhou esse nome devido à Helena de Tróia. Já Hercília, é um nome que se assemelha a Cecília e, portanto, a personagem ganhou esse nome por ser enigmática.



FIGURA 70: Imagem do ator Thiago Lessa no papel de Heitor.¹⁰⁵



FIGURA 71: Imagem do ator Patrick Mendes no papel de Hamilton.¹⁰⁶

¹⁰⁵ Fonte: frame retirado do filme Paralelas que se Cruzam.

¹⁰⁶ Fonte: idem.



FIGURA 72: Imagem da atriz Ieda Marçal no papel de Hercília.¹⁰⁷



FIGURA 73: Imagem da atriz Sabrina Carrijo no papel de Heloísa.¹⁰⁸

¹⁰⁷ Fonte: idem.

¹⁰⁸ Fonte: frame retirado do filme *Paralelas que se Cruzam*.



FIGURA 74: Imagem da atriz Janaina Viana no papel de Helen.¹⁰⁹

Para desenvolver a história, é importante a elaboração de um argumento. Segundo Doc Comparato (1983, p. 59), o argumento consiste no resumo de uma história, podendo ter entre 5 a 20 laudas, contendo 4 características:

- (1) – temporalidade;
- (2) – localização;
- (3) – percurso da ação;
- (4) – perfil da(s) personagem(s).

4.3 Argumento

A história, intitulada *Paralelas que se Cruzam*, tem início na sala de uma casa. Dois amigos, Hamilton e Heloísa moram juntos. Eles esperam por uns amigos. A campainha toca e chegam Heitor, Helen e Hercília. Hamilton reclama do atraso. Heitor explica que se atrasou porque foi buscar as meninas. Helen então se defende dizendo que ele demorou uma hora para chegar na casa dela. Heitor rebate falando que foram apenas 30 minutos, mas Hercília confirma o atraso de uma hora. Heitor então afirma que estão todos certos, uma vez que o professor da faculdade explicou que o tempo é diferente para

¹⁰⁹ Fonte: frame retirado do filme *Paralelas que se Cruzam*.

cada um. Hamilton acha engraçado e pergunta que teoria é essa. Heitor então explica que se ele se atrasou uma hora, isso corresponde a 60 minutos. Helen intervém dizendo que Heitor achou que foi apenas meia hora, então o tempo seria realmente diferente para cada um. Heitor revela que a percepção dele é que fora de 30 minutos, mas que ele não pode ditar o mundo pelas próprias percepções.

Heloísa chama Helen para ir à cozinha buscar umas bebidas. Helen se levanta para ver o quadro que Hamilton acabara de pintar. Hamilton explica que é a forma como ele enxerga o mundo através das próprias percepções e aponta o dedo para Heitor, que se levanta e se justifica como argumento válido, uma vez que nesse caso em específico se trata da manifestação da arte.

Helen chama Hercília para ver o quadro. Hamilton vai até a cozinha e tromba com Hercília na porta. Heitor, olhando para o quadro, começa a dizer que a arte nos dias atuais é só contestação. Não há mais o encantamento que outrora a arte propiciava. A conversa de Hercília e Helen atravessa a de Heitor, mas ele não percebe. Hamilton, na cozinha, avisa à Heloísa para ficar atenta, pois um *marchand* passaria para buscar o quadro para ser leiloado. Eles dançam na cozinha e ele retorna para a sala. Heitor, Hamilton, Helen e Hercília admiram o quadro quando Heloísa volta da cozinha e convida a todos para se sentarem.

Eles começam a conversar sobre umas estátuas que a prefeitura espalhou pela cidade. Hercília comenta que uma delas foi até pichada. Hamilton acha isso o máximo, mas Heitor fica indignado. Hamilton se justifica dizendo que isso é intervencionismo e Heitor rebate que é vandalismo. Heloísa concorda ora com um, ora com outro. Helen e Hercília acham o papo meio chato e vão para a cozinha, onde revelam seus interesses pelos rapazes. Hercília quer ficar com Hamilton e Helen com Heitor. Elas tentam abrir um pote de azeitonas, mas não conseguem. Hercília então vai para a sala e chama Hamilton, que continua no debate com Heitor. Helen recebe um chamado no celular do namorado, mas desliga. Hercília retorna de sua tentativa frustrada de atrair Hamilton, que debate com Heitor sobre o que seria arte. Heitor então se levanta e anota num papel “ $A=C+E+T$ ”. Hamilton e Heloísa ficam sem entender. Heitor então explica que trata-se de uma fórmula para a arte: Arte é igual a criação, mais emoção e técnica. Hamilton cai na gargalhada e acha um

absurdo quantificar algo tão subjetivo. Heitor se defende dizendo que Einstein criou uma fórmula para a Teoria da Relatividade, algo muito mais subjetivo. Hamilton debocha de Heitor ao compará-lo com Einstein.

Helen retorna da cozinha e busca Heitor, que explica a ela como abrir um pote de azeitona. Hamilton aproveita que fica a sós com Heloísa na sala para mencionar o interesse dele por Hercília. Heloísa se surpreende, pois a namorada de Hamilton se chama Hercília. Ele comenta que está difícil a convivência. Hercília brinca com Heitor e Helen na cozinha e vai para a sala. Ela então se depara com Hamilton falando mal da namorada, mas por ambas terem o mesmo nome, ela interpreta como sendo ela própria. Ele segue para o quarto atrás dela. Heloísa fica na sala dançando sozinha.

Heitor tenta ficar com Helen, mas esta propõe um desafio. Ele aceita e a deixa na sacada da varanda da casa. Ao passar pela sala, se depara com Heloísa dançando e acha engraçado. Hamilton tenta se desculpar com Hercília, quando escutam algo na rua. Os dois correm para janela e veem um homem nu correndo com uma blusa em formato de ninja na cabeça. Os dois acham muito divertido. Em seguida, Hamilton e Hercília se olham e se beijam. Helen está na sacada rindo de Heitor, que ao retornar, dança rapidamente com Heloísa na sala. Heitor corre para a varanda e Heloísa fica cambaleando pela sala. Ela então “despenca” no sofá e derruba vinho no quadro de Hamilton. Ela então tem uma ideia. Vai para a varanda, não sem antes de comer uma azeitona e deixar o pote aberto na cozinha, e surpreende Heitor e Helen se beijando. Ela pega um pote de tinta e vai até o quarto de Hamilton, que está na cama de Hercília. Ela joga pétalas nos dois, vai para a sala e começa a pintar no quadro de Hamilton.

No quarto, Hercília propõe a Hamilton para serem namorados, mas Hamilton explica a Hercília que já é comprometido. Hercília fica chateada. Hamilton se veste, vai para a sala e se depara com Heloísa “plantando bananeira”. Ele acha engraçado e vai para a varanda, onde encontra Heitor e Helen. Hamilton comenta que vira um ninja nu na rua e volta para a sala. O casal fica rindo de Hamilton. Helen quer ir para a sala, mas Heitor a obriga a pagar o desafio dele. Ela então tira a blusa na frente de vários prédios. Hercília está no quarto, chateada, quando escuta o celular de Hamilton tocando. Ela o encontra debaixo dos travesseiros e atende. Trata-se de Hercília, a namorada

de Hamilton. No entanto, Hercília diz que Hamilton está muito ocupado e desliga o celular. Ela ri de maneira maldosa, se veste e vai para a sala.

Hamilton, na sala, é impedido por Heloísa de desmontar sua obra de arte: um tamborete de cabeça para baixo no meio da sala. Hamilton acha engraçado, elogia o trabalho dela e vai para a cozinha, onde encontra o pote de azeitona aberto. Ele retorna à sala para reclamar com Heloísa, mas esta diz não saber de nada, pois está meditando. Hercília, retornando da cozinha, tromba com Heloísa. Helen descobre que Heitor está filmando com o celular e corre atrás dele para tentar tomar o celular. Ele toma a camisa dela e corre para a sala.

Hamilton fica meio assustado com aquela baderna. De repente, ele descobre que seu quadro fora pintado e, injuriado, pede explicações. Heloísa então, com o dedo cheio de tinta, completa a figura e ressaltava a palavra “A7”. Hamilton fica possesso de raiva e começa a dar uma bronca. O restante do pessoal tenta convencê-lo que se trata de intervencionismo. Ele então fica olhando o quadro por alguns instantes e concorda com todos no final.

4.4. O processo criativo

As discussões inseridas no filme são originadas de assuntos abordados em salas de aula do mestrado, tal como a explicação sobre a conceituação do tempo e a crítica aos autores acadêmicos que explicam a mesma teoria repetidas vezes utilizando palavras diferentes – muitas vezes no mesmo capítulo. No entanto, a temática do enredo saiu de uma conversa informal entre amigos e colegas oriundos da FAV da UFG, através da rede social *Facebook*. Tudo começou com a postagem¹¹⁰ sobre a pichação em uma das estátuas do artista plástico goiano Siron Franco na exposição *Cow Parade*¹¹¹ de Goiânia. Alguns eram a favor da pichação, alegando que a obra por estar em espaço público seria passível de “intervencionismo”. Eu fui radicalmente contra essa posição, pois não é o fato de uma obra de arte estar em espaço público que signifique que as pessoas tenham que intervir ou interagir, a não

¹¹⁰ A conversa completa da postagem que originou o roteiro deste trabalho prático pode ser lida no seguinte endereço: <http://www.facebook.com/renatopirei/posts/162367600550420>

¹¹¹ Exposição que acontece em âmbito internacional em que cada edição consiste em espalhar pela cidade estátuas de vacas ordenadas e pintadas por artistas locais.

ser que exista tal proposta. Além disso, no meu entender, intervencionismo e vandalismo apresentam significados e conceitos distintos. O vandalismo provoca a destruição de uma obra com intenções nada criativas e construtivas, acarretando em dois fatores: (1) o desrespeito com o trabalho de um artista e (2) a falta de consideração com o público, que intenciona em ver o trabalho da maneira como o artista o concebeu originalmente. Já o intervencionismo é quando o público interage com a obra, porém, constrói e ressignifica a mesma. O intervencionismo soma e acrescenta, o vandalismo destrói e subtrai.

Sendo assim, de acordo com a conversa, criei o personagem Hamilton, um pintor que defende a pichação em obras públicas como intervencionismo, mas quando se depara com seu quadro, a ser leiloadado, danificado, fica revoltado e nervoso. Quando os amigos o acalmam utilizando os argumentos iniciais do próprio Hamilton, este se tranquiliza e, talvez para não cair em contradição, ou para manter uma postura vanguardista, acaba concordando e “inventando” uma série de conceitos para justificar sua posição. A questão é que ele acaba realmente acreditando nas próprias palavras proferidas. Aliás, essa cena em específico foi uma maneira de manifestar minha insatisfação sobre a concepção da arte na atualidade. O “conceito” passou a ser mais importante do que o “encantamento”. A obra em si não importa tanto, mas sim a verbosidade construída em torno da mesma. E isso é um problema, pois dessa maneira perdem-se os parâmetros. Num intervalo de aula da disciplina do Programa de Pós-graduação em Cultura Visual, *História da Imagem*, ministrada pela professora Maria Elízia, na Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG), alguns colegas pensaram ter visto uma instalação no pátio da faculdade, mas logo descobriram que se tratava de uma tela de proteção de alguns pedreiros que reformavam o telhado. Isso demonstra que qualquer coisa hoje pode ser considerada arte, desde que acompanhado de algum conceito [geralmente prolixo e contestador]. E se hoje tudo pode ser considerado arte, então todo mundo é artista. E se todos são artistas, então podemos decretar a “morte” do artista. A palavra “artista”, por si só, cai em desuso, pois se torna algo comum, sinônimo de “pessoa”, “cidadão” ou “sujeito”.

Em 2010 participei de um evento anual dedicado à Arte e Tecnologia que marcou-me profundamente. Várias foram as palestras que se encaixariam

perfeitamente numa feira de ciência e tecnologia. Era muito aparato tecnológico e pouca poética. Muita técnica e pouca sensibilidade artística. Durante o evento, houve debates em que o processo tecnológico foi elevado à categoria de arte. Se assim fosse, teríamos que considerar *softwares* como *Word* e *Photoshop* como obras de arte, sendo que, na minha opinião, são sofisticadas ferramentas [para se produzir arte]. Houve ainda afirmações que a tecnologia em si já seria arte. Se considerarmos essa afirmativa, as diversas lojas que vendem eletrodomésticos seriam as maiores galerias de arte da atualidade.

Em minha percepção vivemos numa era onde o conceito de arte foi banalizado. Um cidadão qualquer faz um questionamento e logo se acha um artista. Se o que vale é contestação, então um protesto público nas ruas contra o governo do Estado é uma manifestação artística e não política.

“Mas então, o que é arte?”, como indaga o pintor Hamilton em um dado momento do filme. Heitor então a define numa fórmula: “ $A=C+E+T$ ”, ou “A7”, conforme resumiu a personagem Heloísa.

A fórmula é uma criação metafórica e reflexiva minha na tentativa de trazer um significado para o controverso conceito contemporâneo de arte. Explicando a fórmula: Arte é igual a Criação, mais Emoção e Técnica. A Criação é composta pela visão diferenciada do artista, seja a mesma carregada de contestação ou não. A Emoção representa a sensibilidade poética que o artista consegue despertar em si e no público, o momento de encantamento, seja de profunda tristeza ou alegria. E a técnica consiste nas ferramentas e método de trabalho utilizado para a realização da obra. A partir dessa denominação, passei a verificar que uma obra de arte, quando considerada como tal por uma ou mais pessoas, é dotada desses três elementos básicos.

Após a ideia da temática, o próximo passo seria desenvolver o argumento, roteiro clássico para em seguida evoluir para o “roteiro interativo”, isto é, aquele que apresentaria os hiperlinks dos caminhos das personagens. O caminho então seria: argumento, roteiro clássico e roteiro “interativo”. No entanto o processo de criação se deu de maneira inversa.

Optei por “pular etapas” e comecei com o “roteiro interativo”¹¹². Ao final de cada cena, obrigatoriamente uma ou duas personagens deveria se

¹¹² Em Anexo I.

locomover para oferecer a oportunidade de trânsito no espaço. As ideias foram surgindo como se eu estivesse realmente numa festa, imaginando o que estaria acontecendo em cada cômodo da casa. Em algumas cenas sequer imaginei falas das personagens, dando abertura para que os atores pudessem criar situações, desde que, claro, não fugissem do contexto. Em outras, escrevi alguns diálogos, mas ainda assim com a possibilidade dos atores incorporarem à maneira deles.

O roteiro clássico¹¹³ foi escrito posteriormente, apenas para conferir se a ação cronológica entre as personagens estava sincronizada, mas curiosamente, a “montagem” das cenas no roteiro clássico se deu de maneira diferenciada em alguns momentos, o que demonstra que ao elaborar um “roteiro interativo” é preciso pensar em um processo de criação com métodos distintos do conceito tradicional. Um exemplo, no roteiro clássico, é quando Hercília diz para Helen: “Esta é a melhor fórmula”. A cena seguinte mostra Hamilton numa conversa com Heitor: “Fórmula para a arte?”. Esta conexão da palavra “fórmula” é possível graças à justaposição de imagens, que não seria possível no roteiro interativo, uma vez que as duas cenas transcorrem simultaneamente e não há essa “ruptura” temporal. Dessa maneira, a construção do roteiro interativo precisa ser pensada e elaborada com interpretações e conexões diferenciadas de um roteiro clássico.

4.5. Jogo de interpretações

No roteiro “interativo” de *Paralelas que se Cruzam*, optei por trabalhar com elementos que provocassem “falsas” expectativas e interpretações. Podemos citar alguns exemplos tais quando Helen e Hercília vão para a cozinha juntas. Em um filme clássico, poderíamos imaginar que as duas foram namorar escondidas. Mas a cena das duas na cozinha seria mostrada e revelada em algum ponto da história. Num filme tradicional, é mostrado em algum instante que na realidade elas foram até lá para fofocar, enquanto que num filme “hipermidiático”, dependendo das escolhas, o internauta jamais saberá o que realmente houve, a não ser, claro, que o espectador resolva

¹¹³ Em Anexo II.

assistir o filme novamente e decida investigar com mais profundidade as duas personagens.

Outra cena constitui-se do momento em que Hercília entra na sala e escuta Hamilton supostamente falando mal dela. Para quem segue Hamilton, percebe que tudo não passara de um equívoco, mas o mesmo não se pode dizer para aqueles que seguem Hercília, que vai chateada para o quarto. O espectador, tão desavisado quanto Hercília, pode ficar condoído com a situação dela e indignado quando Hamilton a beija no quarto. É provável que Hamilton seja visto como um grande cafajeste.

E essa interpretação talvez possa ser confirmada quando Hamilton revela à Hercília que é compromissado. Hamilton então se levanta e vai para a sala, deixando Hercília sozinha no quarto. A imagem de Hercília, até então, é a de uma pobre garota iludida pelo rapaz que sai do quarto e esquece seu celular. Hercília atende um chamado da namorada de Hamilton e a provoca sutilmente. Aqueles que seguiram Hamilton saindo do quarto, jamais tomarão conhecimento do caráter duvidoso de Hercília.

Um momento divertido é quando Heitor corre nu pela rua. Hamilton e Hercília conseguem ver pela janela do quarto, mas não identificam Heitor por estar com a cabeça coberta pela camisa. Quando Heitor e Helen estão namorando na sacada da varanda, Hamilton se depara com o casal e comenta o ocorrido. Para aqueles que seguiram Hamilton, jamais saberão que o “ninja nu” na realidade era o próprio Heitor. E para aqueles que seguiram o Heitor ou a Helen, não saberão por alguns instantes se Hamilton está sendo irônico ou se realmente não sabe quem seria o autor da “performance”.

Logo no início do filme Heloísa pergunta para Hamilton: “Você entendeu?”. Essa pergunta foi propositadamente colocada no começo para dar a entender que todo o enredo é apenas um trecho retirado de algo supostamente maior. O interator pode imaginar, justamente por se tratar de um filme interativo, que perdera alguma parte anterior. Com isso, o interator já vai se “habituando” ao navegar por trechos em que o diálogo de algumas personagens já esteja encaminhado, ou, no dito popular, quando a conversa já está “pelas metades”.

Esse jogo de interpretações durante a trama é um dos elementos que, acredito eu, pode tornar um filme “interativo” tão interessante quanto um filme clássico. Outro fator de atratividade seriam os “ganchos” provocados por cada situação. Para evitar que o público siga somente uma personagem por vez, é importante despertar em cada episódio uma curiosidade no espectador para que o mesmo tenha vontade de saber das intenções de outra personagem.

Outro recurso seria a utilização de dois ou mais atores em cada cena para que o espectador possa ir se familiarizando com todos e não faça tanta distinção na hora de seguir uma nova personagem, mesmo que esta não seja uma atriz famosa. Podemos especular que alguns produtores e diretores pensarão que para haver um equilíbrio de escolhas por parte do público, todo o elenco precisaria ser composto: ou somente por atores desconhecidos, ou somente por famosos. Caso haja apenas um ator como Brad Pitt transitando entre um elenco desconhecido, é provável que o público tenha fortes tendências a seguir com quem se identifique mais. E, certamente, o célebre ator pesará bastante. Todavia, roteiristas e diretores podem inteligentemente lançar mão desse artifício para “ocultar” informações entre as demais personagens justamente por se tratar de um elenco desconhecido e que, talvez por isso, não terá o mesmo apelo de um renomado ator. De qualquer forma, seja o elenco composto de “estrelas” ou “anônimos”, o sistema *star system* se modifica, uma vez que as demarcações entre protagonistas, coadjuvantes e figurantes serão rompidas. Por fim, o poder de escolha numa narrativa digital é algo que pode trazer uma sensação de liberdade justamente por ser possível o trânsito entre as cenas e personagens.

4.6 Produção

Após a construção do roteiro e perfil das personagens, procurei o professor Rodrigo Cunha da escola de teatro e dança Vivace para conhecer os alunos. Num período de 10 dias houve 5 laboratórios do qual foi escolhido um aluno, Thiago Lessa, para representar o papel de Heitor. Uma convidada, que participou de dois laboratórios, ganhou o papel de Helen. Eu já havia pré-combinado com uma amiga para usar a casa dela como locação, mas ainda não estava satisfeito, pois teria que fazer algumas adaptações. No último dia

do laboratório, Ieda Marçal, atriz e amiga de longa data, compareceu e conquistou o papel da Hercília, além de sugerir a casa de alguns amigos como possível cenário para as filmagens. Ao visitá-la, encontrei não somente a locação pronta, como também o restante do elenco. Os moradores, Patrick Mendes e Sabrina Carrijo, que também são atores, ofereceram não só a casa, como também a possibilidade de participar do elenco. Dessa maneira, ganharam o papel de Hamilton e Heloísa, que coincidentemente, no roteiro, são amigos e anfitriões da festa. Além disso, Patrick e Sabrina ajudaram imensamente na produção.



FIGURA 75: Imagem da equipe em reunião antes da gravação.¹¹⁴

Quando o elenco estava montado, houve desistência [no primeiro dia de gravação] por parte da convidada que faria o papel de Helen. O amigo, ator, professor e diretor de teatro, Leandro Bessa, me indicou uma de suas ex-alunas, Janaina Viana, que encaixou perfeitamente no papel de Helen. Giselle Vanessa cuidou da logística da produção do filme e Vasconcelos Neto, Getúlio Ribeiro, Gabriel Newton, Cosme Silva e Gean Carlos auxiliaram na câmera e captação de som. Com o elenco e equipe técnica formada, fizemos alguns ensaios antes e durante as gravações.

¹¹⁴ Fonte: frame retirado dos bastidores do filme *Paralelas que se Cruzam*.



FIGURA 76: Imagem do elenco ensaiando antes da gravação.¹¹⁵

Foram 6 dias de gravação [com 2 câmeras Canon 60D], num período de 10 dias e 1 mês de edição. A trilha sonora foi extraída de algumas bandas locais tais como Eduardo Santini, Casa Bizantina, entre outras.

O processo de edição foi realizado no programa *Final Cut* em um *iMac* e se deu de maneira similar ao método tradicional na questão técnica, mas não enquanto conceito. A função da edição, segundo Adrian Mile (apud Leão, 2005, p. 154), consiste na organização da história, do espaço e evento representado. A edição oculta naturezas do filme e as reapresenta numa fusão integrada de ações. De acordo com Robert McKee (2006, p. 323), a edição, também denominada de montagem, “é uma série de imagens rapidamente cortadas, que radicalmente condensa ou expande o tempo e frequentemente emprega efeitos óticos [...] fusão ou outras imagens múltiplas”. Concomitantemente, há cenas em que as situações ocorrem em tempo paralelo, porém, a duração de cada uma varia. O tempo em que Heloísa dança, para o espectador, parece correr bem mais rápido do que os demais. Isso é possível graças à possibilidade de se trabalhar na montagem com o espaço-tempo do enredo. Não obstante, há uma alusão sobre esse assunto quando Heitor explica aos amigos sobre o tempo ser igual para todos, porém, diferente nas percepções.

No trabalho prático, o filme foi editado em vários capítulos, num total de 42 episódios, com tempo médio de um minuto cada, denominados *EP 1*, *EP 2*, *EP 3* e assim por diante. Assim que o áudio de cada um foi ajustado, houve

¹¹⁵ Fonte: frame retirado dos bastidores do filme *Paralelas que se Cruzam*.

ainda o processo de renderização, exportação, conversão para um formato mais leve [MPEG-4] no programa *Wondershare*, postagem na internet de cada episódio e, por fim, a lincagem entre os mesmos, ferramenta esta oferecida gratuitamente pelo *Youtube*.

Diferentemente de um filme tradicional, o resultado do trabalho prático desta pesquisa foi concebido para ser assistido de maneira fragmentada, através de mini-episódios. Isso significa que entre cada “bloco”, o internauta, ao clicar, pode aguardar um pouco para seguir adiante. Ao ser direcionado para uma nova situação ou personagem, o interator precisa esperar o vídeo ser carregado para que seja possível assisti-lo. Esse intervalo de tempo dependerá da velocidade da internet. Podemos especular que neste momento o interator poderá perder o entusiasmo e desistir de assistir o filme. Desta forma, os ganchos entre os episódios precisam ser bem construídos e convidativos, caso contrário, a premissa será verdadeira.

Esse tempo de espera, provocado por falhas técnicas ou ruídos nas conexões da internet, pode ser preenchido com a expectativa da cena. Um ponto interessante seria quando Hercília e Helen vão para a cozinha de maneira suspeita. O público ficará tentado em ver o que ocorrerá na cozinha ou continuará a escutar o papo sobre arte, intervencionismo ou vandalismo? Provavelmente, os números de visualização no *Youtube* indicarão o favoritismo das situações por parte dos interatores.

A causalidade de uma história causa efeitos, que provocam outras causas, que por sua vez gera novos efeitos e assim por diante, “interligando os vários níveis de conflito em uma reação em cadeia de episódios até o Clímax da Estória, expressando a interconectividade de realidades” (MCKEE, 2006, p. 62). Ao elaborar um roteiro cibernético, com recursos interativos de navegação na internet, reafirmo que o autor de uma obra, seja a mesma tradicional ou hipermidiática, continua sendo de fundamental importância na criação e concepção de todo o processo, ainda que haja participação do público posteriormente.

“Criar uma trama significa navegar através de terrenos perigosos da estória e, quando confrontado por uma dúzia de possibilidades, escolher o caminho certo. Trama é a escolha de eventos do escritor e sua colocação no tempo”. (MCKEE, 2006, p. 54). Já uma subtrama pode ser utilizada para ir

contra a ideia da trama central ou reafirmá-la. “Se uma subtrama expressa a mesma ideia governante que a trama principal, mas de forma diferente, talvez incomum, ela cria uma variação que fortalece e reafirma o tema” (MCKEE, op.cit., p. 216).

A trama central do enredo do filme proposto consiste na abordagem de um grupo de amigos discutindo sobre os conceitos da arte contemporânea e é composta de diversas subtramas de modo que as mesmas possam contribuir para o desenrolar das ações. No entanto, diferentemente do método clássico, a edição das subtramas foram montadas de forma fragmentada para que, ao assistir o filme de forma aleatória, possam tanto contribuir, como ir contrárias à trama central. Se seguirmos, por exemplo, a história de Hercília, o assunto central sobre arte contemporânea perde sua força e o romance da personagem com Hamilton ganha muito mais destaque.

No cinema, Kuleshov demonstrou, por meio de uma série de experimentos, que as edições podem levar a associações e ligações entre material anteriormente não relacionado. O trabalho de edição parece forçar essa associação, e embora seu significado seja externo ao conteúdo da cena, seu efeito é produzir uma lógica hermenêutica que descreve essa relação como se fosse interna. O mesmo efeito está presente no hipertexto, onde podemos nos conectar livremente[...]. (MILE apud LEÃO, 2005, p. 158).

Por se tratar de um filme que tem como finalidade a visualização na internet, optei por não inserir créditos nas imagens, mas sim, apenas, no campo de texto do *Youtube*. O filme apresenta 41 pontos de interatividade nas escolhas entre as personagens ou situações. Soma-se a isso a possibilidade do interator clicar em alguns objetos de cena, tais como a revista em quadrinhos Grande Clã e ser direcionado para o *blog* da mesma ou ao vídeo no *Youtube* da banda *Post Human Tantra*. Com este último recurso, o trabalho prático desta pesquisa, que até então apresentava propriedades de um *filme interativo* [que podem ser utilizados em plataformas como DVDs, CD-ROM, etc], se torna um *cibercine*, uma vez que agrega elementos que só funcionam se estiverem conectados à internet.

Ismail Xavier (2003, p. 37) afirma que numa ficção cinematográfica o espectador é um “ser invisível”, não situado num único espaço e justamente

por não estar ancorado, consegue ver mais e melhor. Todavia, o espectador está “preso” aos rumos que a câmera direciona.

Como espectador, tenho acesso à aparência registrada pela câmera sem o mesmo risco ou poder, ou seja, sem a circunstância. Contemplo uma imagem sem ter participado de sua produção, sem escolher o ângulo, distância, sem definir uma perspectiva própria de observação. [...] Espectador de cinema, tenho meus privilégios. Mas simultaneamente algo me é roubado: o privilégio da escolha. (XAVIER, 2003, p. 36).

Sendo assim, devido à convergência digital e, conseqüentemente, às possibilidades da interatividade, é oferecido ao interator, através do projeto prático, um maior dinamismo no privilégio das escolhas durante a exibição de um filme que atende as novas perspectivas hipermidiáticas. Até o presente momento, de acordo com nossas investigações, não encontramos nenhum trabalho estruturalmente semelhante na internet e em bibliografias. Desta forma, acredito com isso termos contribuído com um trabalho enriquecedor para o cinema expandido, embora trata-se de uma obra que ainda está em fase inicial, dando os primeiros passos para o desenvolvimento de uma linguagem muito mais amadurecida no futuro.



FIGURA 19: Imagem da cena final do filme *Paralelas que se Cruzam*. As personagens, da esquerda para a direita: Hamilton [Patrick Mendes], Heitor [Thiago Lessa], Hercília [Ieda Marçal], Helen [Janaina Viana] e Heloísa [Sabrina Carrijo].

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa pesquisa exploratória esclareceu-nos que os novos adventos tecnológicos e o desenvolvimento das narrativas propiciaram a expansão da comunicação e maneiras de se contar uma história dentro de três aspectos denominados aqui como “3Fs”: forma, formato e formação.

A forma consiste nas propriedades da obra [se é um jogo, filme, livro, etc]. O formato seria a plataforma, isto é, qual tecnologia está sendo utilizada [computador, TV, videogame, cinema, DVD, etc]. Por fim, a formação seria o aprendizado ou experiência proporcionada [a sensação de perdão, vitória, indignação, etc]. Podemos apontar, como uma das compreensões apreendidas como resultado dessa investigação científica, o fato de que aparatos tecnológicos aliados às narrativas em constante mutação e convergência midiática propiciam uma transformação nos meios de comunicação social e, concomitantemente, na expansão e multiplicação de conteúdo.

Se nos primórdios uma história se apresentava em formas bastante limitadas, atualmente podemos contar com diversos recursos para a narração de um simples conto, seja através de livro, rádio, televisão, jornal, internet, história em quadrinhos, etc. Não obstante, de acordo com os propósitos investigados da presente dissertação, o cinema expandido se apresenta através de uma pluralidade narrativa e midiática, passando por transformações de tempos em tempos. Segundo Kátia Maciel (op. cit., p. 01), *Transcinema* é “o cinema situação”, isto é, um cinema que trabalha com transformações e experimentações. Após nossa extensa investigação, acreditamos que esse é um termo bem apropriado para a definição de cinema expandido, pois trata-se de uma possibilidade narrativa em constante mutação.

Quando os irmãos Lumière e demais inventores, no final do século IX, citados no CAPÍTULO I, lançaram os primeiros experimentos cinematográficos, a capacidade humana de narrar uma história foi drasticamente ampliada e, posteriormente, potencializada com o aperfeiçoamento dos aparatos tecnológicos. O estudo da decupagem e montagem fílmica por pesquisadores e cineastas, tais como os russos Dziga Vertov, Einseinstein, Kuleshov e o norte-americano Griffith, contribuiu para a concretização da linguagem

cinematográfica outrora iniciada e desenvolvida por vários cineastas, tal como o francês Méliès e o britânico naturalizado norte-americano Charles Chaplin. Os trabalhos desenvolvidos por estas e outras personalidades permitiram com que o cinema alcançasse um grau de maturidade fundamental que consolidaria as bases atuais. Todavia, em meados da década de 1960, nomes como o pesquisador e teórico norte-americano Gene Youngblood, o professor e cineasta australiano Jeffrey Shaw e o artista plástico norte-americano Andy Warhol, contribuíram para o estudo e surgimento do cinema expandido, que nasce com o propósito de romper com os moldes clássicos do cinema tradicional.

O quadro elaborado nessa pesquisa com a proposta de identificar duas linhas evolutivas no desenvolvimento cinematográfico ajudou-nos a pensar sobre os limites e as interconexões entre essas linhas. A primeira linha consiste nas diversas etapas de aperfeiçoamento e sofisticação do cinema clássico. A segunda linha, objeto principal de estudo da presente dissertação, consiste nas diversas fases do cinema expandido, que no início estava mesclado com o universo das artes plásticas, *happening*, música, *performance* e artes cênicas, mas que atualmente flerta com o universo cibernético. A criação do computador, com sua capacidade procedimental e armazenamento de dados, propiciou uma maior flexibilidade nas narrativas cinematográficas, ampliadas com o surgimento da internet e suas possibilidades de conexões hipermediáticas. A partir do momento em que os computadores se conectam à *world wide web*, abre-se um novo campo para a experimentação e criação de trabalhos sob diferentes perspectivas. A partir da análise do fenômeno, foi possível esquematizar organogramas de várias linhas narrativas. Algumas delas, já foram utilizadas em filmes que estão disponíveis na *web*. Outras, de acordo com a pesquisa realizada, ainda são inéditas – entre as quais uma delas foi escolhida para a realização do projeto prático desta pesquisa.

Os desafios enfrentados na produção de um filme cibernético tiveram como base de sustentação a investigação da história do cinema clássico, bem como o estudo de terminologias das mídias digitais, além de um levantamento de obras que estão trabalhando dentro das perspectivas intermediáticas. O resultado é uma obra que mescla a “imutabilidade da arte” com as potencialidades hipermediáticas - união conceitual entre arte e agência.

No filme, exercício de prática artística que compõe essa dissertação, oferecemos ao internauta recursos de interatividade, através de *hiperlinks*. A possibilidade de escolher determinadas personagens quando estes se movimentam para outros cômodos da casa e, ao comando de um clique na tela, o conhecimento de algumas informações adicionais sobre objetos de cena utilizados.

O cinema expandido, que vive atualmente uma fase a qual denomino de *cibercine*, está ainda num estágio inicial, dando os primeiros passos em direção a um futuro que nos parece promissor. A intenção dessa pesquisa exploratória foi adentrarmos o amplo espectro das novas possibilidades abertas pelo cinema expandido a partir da sua relação com as hipermídias, reconhecendo novos territórios e vislumbrando perspectivas sem, no entanto, esgotar o amplo universo de investigação que se abre com as convergências midiáticas na contemporaneidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Obras gerais

ASCOTT, Roy. *The A-Z of Interactive Arts*. Leonardo Electronics Almanac, v.3, n.11, novembro de 1995.

BAZIN, Patrick, *Toward Metareading*. Em NUNBERG, Geoffrey (org) *The Future of the Book*. Berkeley: University of California, 1999.

BERNARDET, Jean-Claude. *O que é Cinema?*, Editora Braziliense, São Paulo, 2004.

BRITO, João Batista. *Amadas Imagens, Imagens Amadas: Ensaios de Crítica e Teoria do Cinema*, São Paulo, 1995.

COMPARATO, Doc, *Roteiro – Arte e Técnica de Escrever para Cinema e Televisão*, 2ª. Edição, Editora Nórdica, Rio de Janeiro, 1983.

COUCHOT, Edmond. *Tecnologia da Arte: da fotografia à realidade virtual*. Editora UFRGS, 2003.

DOMINGUES, Diana, *Arte, Ciência e Tecnologia – Passado, presente e desafios*, Editora Unesp – Itaú Cultural, São Paulo, 2009.

DUGUET, Anne-Marie, *À propôs de quelques implications artistiques de l'interactivité*. Em Klonaris, Maria & THOMADAKI, Katerina. *Mutations de l'image: art cinema/vídeo/ordinateur*. Paris, Astarti, 1994.

FRANCO, Edgar Silveira, *HQTrônicas – do suporte papel à rede Internet*, FAPESP, 2004.

GOSCIOLA, Vicente, *Roteiro para As Novas Mídias – Do Game à TV Interativa*, SENAC SP, 2003.

HEIM, Michael. *The Metaphysics of Virtual Reality*. Nova York: Oxford University Press, 1993.

JOHNSON, Steven, *Interface Culture: How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate*. Nova York: Basic Books, 1999.

KERCKHOVE, Derrick de. *O senso comum, antigo e novo*. Em PARENTE, André (org.). *Imagem máquina: a era da tecnologia do virtual*. São Paulo, Editora 34, 1993.

KILLIAN, Crawford. *Writing for the Web. Bellingham: Self-Counsel*, 2000.

KRISTOF, Ray & SATRAN, Amy. *Interactivity by Design: Creating and Communicating with New Media*. Mountain View: Adobe, 1995.

LANDOW, George & DELANY, Paul (orgs.), *Hypermedia and Literary Criticism*. Cambridge: MIT Press, 1991.

LAUFER, Roger & SCAVETTA, Domenico. *Texto, hipertexto, hipermedia*. Porto: Rés, 1997.

LEÃO, Lúcia. *O Chip e o Caleidoscópio – reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo, Editora SENAC São Paulo, 2005.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. São Paulo, Editora 34, 1993.

MACHADO, Arlindo, *Arte e Mídia*, Editora Jorge Zahar, Rio de Janeiro, 2007.

_____, *O Sujeito na Tela – Modos de Enunciação no Cinema e no Ciberespaço*, Editora Paulus, São Paulo – SP, 2007.

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, MIT Press, 2001.

MURRAY, Janet H., *Hamlet no Holodeck – o futuro da narrativa no ciberespaço*, UNESP, Itaú Cultural, São Paulo, 2003.

PAULA FILHO, Wilson de Pádua. *Multimídia: conceitos e aplicações*. Rio de Janeiro: LTC, 2009.

PLAZA, Julio, *Brasssilpaísssdooofuturoboross*, ECA/USP, São Paulo, 1990.

_____, *Arte e Interatividade: Auto – Obra – Recepção*. Unicamp, Campinas, 2000.

ROCHA, Cleomar. Artigo publicado no #8.ART – 8o Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, realizado em Brasília em 2009, p. 2.

SAMAIN, Etienne, “Gregory Bateson: antropólogo e comunicólogo, uma investigação. Do “duplo vínculo” à estrutura que liga”. Em *Cadernos da Pós-Graduação*, 4 (1), Instituto de Artes/Unicamp, Campinas, 2000.

SANTAELLA, Lucia. *Cultura das mídias*. São Paulo, Experimento, 1996.

_____. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal*. São Paulo: Iluminuras, 2001.

TAVARES, Mônica. *Aspectos Estruturais e Ontogênicos da Interatividade*, CD-ROM do Compós 2001. Brasília, Compós, 2001.

THOMAS, James. *Script for Actors, Directors and Designers*. 3a. ed. Boston: Focal, 1992.

WITTGENSTEIN, Ludwig. *Investigações filosóficas*. 2a. ed. Petrópolis, Vozes, 1996.

XAVIER, Ismail. *O Discurso Cinematográfico: a opacidade e a transparência*. Editora Paz e Terra, São Paulo, 1984)

_____, *O olhar e a cena*. São Paulo: Editora Cosac & Naify, 2003.

2. Sites consultados <Acessados entre os anos de 2010 a 2012>

<<http://5election.com/2010/06/09/the-hero-the-most-successful-global-viral-interactive-film-ever/>>.

<<http://ahhehh.blogspot.com.br/>>.

<<http://www.alltv.com.br>>.

<<http://www.bankrungame.com/>>.

<<http://www.brainstorm9.com.br/>>.

<<http://www.carlosdiegues.com.br/>>.

<<http://www.cinevivo.com.br/>>

<<http://www.curtafilmes.com.br>>.

<<http://filmeinterativo.wordpress.com/filmes/>>.

<<http://www.facebook.com>>.

<<http://www.google.com>>.

< www.helloevoque.com/beinghenry/>.

<<http://www.imdb.com/>>.

<<http://www.makeuseof.com/tag/>>.

<<http://malditaescolha.blogspot.com.br/>>.

<<http://marioejoana.wordpress.com/>>.

< <http://www.stoptheguns.org/>>.

<<http://www.survivetheoutbreak.com/>>.

<<http://www.takethislollipop.com/>>.

< www.theinsideexperience.com>.

< <http://www.this-is-my-story.com/pt>>.

<<http://tobeguarany.com/>>.

<<http://www.youtube.com>>.

ANEXO I

ROTEIRO – estrutura interativa

TÍTULO: PARALELOS QUE SE CRUZAM

AUTOR: GUILHERME MENDONÇA DE SOUZA

DATA: 23/03/12

Cena 1 - (Black Fade In).

HELOÍSA (OFF)

Você entendeu?

HAMILTON (OFF)

O quê?

HELOÍSA (OFF)

O que eu acabei de te perguntar.

HAMILTON (OFF)

Hã...?

HELOÍSA (rindo)

Alô, onde você está criatura?

HAMILTON

Ah, desculpa. É que os meninos estão demorando muito.

A campainha toca. Hamilton se levanta e abre a porta. HEITOR, HELEN, HERCÍLIA entram. Hamilton reclama do horário

HAMILTON

Ah, até que enfim, heim? Pensei que vocês não vinham mais.

HEITOR

(Acusando)

Ué, fui buscar as meninas, aí já viu, né?

HELEN

(dando um tapa em Heitor)

Que mentira, ele demorou uma hora para passar lá em casa. Eu já estava pronta.

HEITOR

O que isso?! Demorei só uns 30 minutos.

HERCÍLIA

Uma hora! Sou testemunha.

HEITOR

Tá certo, pois como diz meu professor, o tempo é diferente para cada um, então todos estão corretos em suas afirmativas.

HAMILTON

(rindo)

Como assim, véi?

HEITOR

São as teorias estapafúrdias da academia, Hamilton. Veja só: se eu levo uma hora para chegar na casa das meninas, então eu levo uma hora, 60 minutos, certo?

HELEN

Mas você achou que levou só 30 minutos para chegar lá em casa. Então o tempo é diferente mesmo para cada um, sabichão.

HEITOR

Peraí. Vocês mediram o tempo e conforme estão me dizendo, eu levei uma hora. A minha percepção é que foi de 30 minutos. Eu não posso ditar o mundo agora pelas minhas percepções.

Heloísa chama Hercília para ir à cozinha com ela.

02 – Ir Heloísa e Hercília para a cozinha.

03 – Ficar na sala com Heitor, Hamilton e Helen.

CENA 02

Heloísa e Hercília vão para a cozinha pegar as bebidas. Hercília pega algumas bebidas. Helen a chama da sala para ver o quadro. Heloísa continua na cozinha arrumando alguns petiscos. Hercília ao sair da cozinha, tromba com Hamilton.

07 – Ir com Heloísa.

04– Ir com Hercília.

CENA 03

HELEN

Que lindo esse quadro.

HAMILTON

Pois é, terminei hoje. É como eu vejo o mundo... através das minhas percepções – (e aponta o dedo para Heitor como quem diz que ele está errado e dá uma risada.

HEITOR

Ah, mas aí tudo bem, pois é a manifestação da arte.

Hamilton então vai para a cozinha e quase tromba com Hercília na porta, que está indo para sala.

07 – Ir com Hamilton.

04 – Ficar na sala com Heitor, Helen e Hercília.

CENA 04

Hercília volta da cozinha e elogia o quadro. Heitor, Helen e Hercília estão olhando para o quadro que Hamilton pintou.

05 – Ir com Heitor.

06 – Ir com Helen e Hercília.

CENA 05

Heitor elogia o trabalho de Hamilton faz uma crítica sobre a concepção da arte atual. Em um dado momento, a conversa das meninas atravessa a dele. Heitor acha que Helen dá uma opinião sobre o assunto e ele complementa.

– Ir para cena 10.

CENA 06

Helen e Hercília acham o papo de Heitor esquisito e começam a conversar entre elas. Em um dado momento, a conversa das meninas atravessa a dele. Heitor acha que Helen dá uma opinião sobre o assunto e ele complementa. Só elas percebem e riem.

– Ir para cena 10.

CENA 07

Hamilton avisa Heloísa para ficar atenta com o telefone, pois ele está esperando ligação do *marchand* que vai buscar o quadro para ser leiloado. Heloísa então brinca com ele de forma bem íntima. Os dois têm uma cumplicidade e amizade bem grande. Hamilton volta para a sala.

08 – Ir com Hamilton.

09 – Ir com Heloísa.

CENA 08

Heitor está admirando o quadro quando Hamilton retorna da cozinha para ao lado das meninas e serve Heitor.

- Ir para cena 10.

CENA 09

HELOÍSA termina de arrumar os petiscos e vai para a sala.

- Ir para cena 10.

CENA 10

Heloísa chega na sala, toda alegre, vindo da cozinha, com bebida e petiscos na mão e chama todos para sentarem. Heitor, Heloísa, Hamilton, Helen e Hercília conversam sobre uma exposição de algumas estátuas que a prefeitura espalhou pela cidade. Hamilton é a favor das intervenções que estão ocorrendo em umas das estátuas colocadas na cidade. Heitor é contra, pois acha que é vandalismo. Heloísa, com aspecto meio lesado, concorda com os dois a cada instante. Hercília, que não está nem um pouco interessada na conversa, olha de maneira levemente sensual para Helen, se levanta e vai para a cozinha pegar mais bebida. Helen segue junto.

11 – Ficar com Heitor, Hamilton e Heloísa.

12 – Ir com Helen e Hercília.

CENA 11

Heitor, Heloísa e Hamilton continuam o papo sobre arte. Hamilton explica que o importante é a discussão que isso gera.

HAMILTON

Isso é cultura visual, você está sendo muito radical.

HEITOR

Isso não é cultura visual, mas sim banalização da arte.

HAMILTON

Mas então o que é arte?

HEITOR escreve num papelinho em cima da mesa e mostra para Hamilton a fórmula da arte ($A=CET$).

HELOÍSA

(achando a fórmula o máximo)

Uau, que demais: "A7".

Hamilton começa a rir. Heloísa também acompanha Hamilton na gargalhada.

HAMILTON

Cara, você é muito cartesiano.

HELOÍSA

(emenda)

É, velho, você está muito cartesiano.

Hercília aparece com o decote da blusa mais aberto.

HERCÍLIA
Hamilton, me ajuda ali na cozinha?

HAMILTON
Já vou, querida.

HELOÍSA
O que vocês duas estão fazendo na cozinha?

Hercília se limita em apenas dar uma olhadinha para trás, sorri e vai para a cozinha.

14 – Ir com Hercília.

15 – Ficar com Heitor, Hamilton e Heloísa.

CENA 12

Hercília e Helen fofocam na cozinha. Hercília comenta que está afim de Hamilton e Helen de Heitor. As duas pegam bebida e tentam abrir o pote de azeitona, mas não conseguem.

HELEN
Cadê os homens dessa casa?

Hercília olha para Helen.

HERCÍLIA
Tive uma ideia, vou trazer o Hamilton para cá.

HELEN
Ué, mas então eu preciso sair daqui.

HERCÍLIA
Que nada, querida, a gente faz um ménage-a-tróir – em seguida apalpa um dos seios de Helen.

HELEN.
Uhuu, só se for agora.

HERCÍLIA
Essa é a melhor fórmula.

13 – Ficar com Helen.

14 – Ir com Hercília.

CENA 13

Helen recebe uma ligação do namorado, mas desliga o celular. “Chega”.

HELEN
Acabou tudo.

HERCÍLIA
(entra na cozinha)
Acabou a bebida?

HELEN
Não, não.

Hercília pergunta o que deixou Helen chateada. Ela desconversa. Hercília diz que não conseguiu atrair a atenção de Hamilton. Helen sugere dos dois irem juntos ao show do Post Human Tantra. Helen então vai buscar Heitor.

17 – Ficar com Hercília.

16 – Ir com Helen.

CENA 14

HERCÍLIA
(entra na cozinha)
Acabou a bebida?

HELEN
Não, não.

Hercília pergunta o que houve. Helen desconversa. Hercília diz que não conseguiu atrair a atenção de Hamilton. Helen sugere para os dois irem juntos ao show do Post Human Tantra. Helen então vai buscar Heitor.

17 – Ficar com Hercília.

16 – Ir com Helen.

CENA 15

HAMILTON
Fórmula para arte? Uma coisa tão subjetiva?

HEITOR
Einstein criou uma fórmula para a teoria da relatividade, meu amigo, quer coisa mais subjetiva que a relatividade?

HAMILTON
Ah, então você é Einstein agora?

Heloísa mostra a língua e dá risadas.

HAMILTON
Heitor, você está sendo muito arcaico. Está com uma visão muito estruturalista.

HEITOR

Mas é preciso ser estruturalista.

Heitor joga um livro na mesa e mostra o quanto autores acadêmicos repetem o mesmo conceito numa mesma página.

HEITOR

Isso é coisa de pessoa desestruturada.

Helen volta da cozinha e pede para Heitor ajudá-la. Hamilton se prontifica, mas Helen faz questão que seja Heitor.

17– Ir com Helen e Heitor.

18 – Ficar com Hamilton e Heloísa.

CENA 16

Helen volta da cozinha e pede para Heitor ajudá-la. Hamilton se prontifica, mas Helen faz questão que seja Heitor.

18 – Ficar com Hamilton e Heloísa.

17– Ir com Helen e Heitor.

CENA 17

Hercília está tentando abrir o pote quando Heitor e Helen chegam na cozinha. Heitor joga umas indiretas em Helen, mas Heloísa quebra o clima e sai da cozinha.

19 – Ficar com Helen e Heitor.

20 – Ir com Hercília.

CENA 18

Hamilton aproveita que fica a sós com Heloísa para falar que está super afim de Hercília. Ela fica surpresa e pergunta sobre sua namorada, que também se chama Hercília. Hamilton diz que Hercília (namorada) é muito chata e que não dá mais para conviver com ela. Subitamente, Hercília entra na sala. Hamilton pergunta cadê a bebida. Hercília faz uma cara de desapontada e sai.

21 – Ficar com Hamilton e Heloísa.

22 – Ir com Hercília.

CENA 19

Heitor revela que está com vontade de ficar com Helen, mas esta se faz de difícil.

HELEN

Mesmo? Você seria capaz de qualquer coisa para ficar comigo?

HEITOR

Pode apostar.

Helen propõe um desafio cochichando no ouvido dele. Ele concorda. Eles saem da cozinha. Heitor deixa Helen na varanda do apê e sai. Helen fica rindo, empolgada.

23 – Ficar com Helen.

24 - Ir com Heitor.

CENA 20

Hercília então volta para a sala e se depara com Hamilton falando mal dela. Ela fica desapontada e sai.

21 – Ficar com Hamilton e Heloísa.

22 – Ir com Hercília.

CENA 21

Hamilton e Heloísa logo percebem o equívoco de Hercília. Heloísa então recomenda Hamilton ir atrás de Hercília. Hamilton então se levanta e entra no corredor para os quartos.

24 - Ficar com Heloísa.

25 - Ir com Hamilton.

CENA 22

Hercília está chateada no quarto. Hamilton está no banheiro lavando o rosto e criando coragem. Vai até o quarto explicar que tudo fora um mal entendido. Hercília não admite. De repente, eles escutam pela janela alguém gritando. Eles correm para ver e avistam um homem nu correndo com a camisa na cabeça em formato de ninja.

26- Ir com o Ninja Nu.

27 - Continuar com Hamilton e Hercília.

CENA 23

Helen fica na sacada rindo de Heitor.

24 - Ir com Heitor.

28 - Ficar com Helen.

CENA 24

Na sala Heloísa então liga o som e começa a dançar sozinha. Heitor passa ao fundo, olha para Heloísa, sorri e continua. Heloísa não vê Heitor passar.

26 - Ir com Heitor.

29 - Continuar com Heloísa.

CENA 25

Hamilton está no banheiro lavando o rosto e criando coragem. Vai até o quarto explicar que tudo fora um mal entendido. Hercília não admite. De repente, eles escutam pela janela alguém gritando. Eles correm para ver e avistam um homem nu correndo com a camisa na cabeça em formato de ninja. Eles começam a rir.

HAMILTON

(achando o máximo)

Cara, que performance mais doida, fala que isso não é arte? O Heitor é muito bobo mesmo, não entende nada de arte.

Ele se vira para a janela e grita.

HAMILTON

É isso aí, Ninja Nu.

26 - Ir com o Ninja Nu.

27 - Continuar com Hamilton e Hercília.

CENA 26

Heitor ajeita a camisa na cabeça em formato de ninja e corre nu dando cambalhotas. Heitor acena para Helen que está na varanda rindo.

28 - Ir com Helen.

30 - Ir com Heitor.

CENA 27

Hamilton diz para Hercília que está muito afim dela faz tempo e os dois se beijam. Os dois se deitam na cama e começam a se despir.

Heloísa entra no quarto e surpreende Hamilton e Hercília, que se assustam. Ela joga pétalas nos dois, pega um pote de tinta e sai agitando: “é isso aí, paz e amor”. Os dois dão risadas e continuam a se beijar.

31 - Ir com Heloísa.

32- Ficar com Hamilton e Hercília.

CENA 28

Helen está de costas, olhando para baixo, quando Heitor se aproxima de perfil e a surpreende. Os dois se beijam até serem surpreendidos por Heloísa.

33 - Ir com Heloísa.

34 - Ficar com Heitor e Helen.

CENA 29

Heloísa dançando, coloca um banco de cabeça para baixo no meio da sala em cima de uma mesa de centro.

Heitor passa por Heloísa, que está dançando. Ele rodopia com ela e vai para a varanda.

28 - Ir com Heitor.

35 - Ir com Heloísa.

CENA 30

Heitor dá uma cambalhota, tira a blusa da cabeça, se veste e entra no prédio.

Heitor passa por Heloísa, que está dançando. Ele rodopia com ela e vai para a varanda.

28 - Ir com Heitor.

35 - Ir com Heloísa.

CENA 31

Heloísa volta para a sala e desenha no quadro de Hamilton. Logo se pinta também. Logo, se coloca de cabeça para baixo, até ser surpreendida por Hamilton.

36 - Ir com Hamilton.

37 - Ficar com Heloísa.

CENA 32

Hamilton e Hercília estão deitados. Os dois conversam. Hamilton explica que está namorando e diz que não poderão ficar juntos. Hamilton se levanta, se veste e sai.

38 - Ficar com Hercília.

39 - Ir com Hamilton.

CENA 33

Heloísa deixa a tinta na sala, entra no quarto e surpreende Hamilton e Hercília, que se assustam. Ela joga pétalas nos dois, pega um pote de tinta e sai agitando: “é isso aí, paz e amor”. Os dois dão risadas e continuam a se beijar.

31 - Ir com Heloísa.

32 - Ficar com Hamilton e Hercília.

CENA 34

Heitor e Helen conversam após se beijar quando Hamilton surge e diz que viu uma performance muito louca no pátio do prédio. Os dois ficam rindo. Hamilton então volta para sala.

37 - Ir com Hamilton.

40 - Ficar com Helen e Heitor.

CENA 35

Heloísa, dançando, cai sentada e derruba vinho no quadro. Ela tem uma ideia. Heloísa passa pela cozinha, come uma azeitona, deixa o pote aberto na pia e vai até a sacada. De repente, surpreende Heitor e Helen se beijando.

33 - Ir com Heloísa.

34 - Ficar com Heitor e Helen.

CENA 36

Hamilton surge na varanda e conta para Heitor e Helen que viu uma performance muito louca no pátio do prédio.
Ele volta para a sala.

37 - Ir com Hamilton.

40 - Ficar com Heitor e Helen.

CENA 37

Heloísa fica ali um tempo de cabeça para baixo, quando desce para impedir Hamilton de “destruir” sua obra de arte. Hamilton acha engraçado e vai para a cozinha.

41 - Ir com Hamilton.

42 - Ficar com Heloísa.

CENA 38

Hercília termina de se vestir quando toca o celular de Hamilton. É a namorada dele. Hercília percebe e rapidamente desliga o celular. Ela então se dirige para a sala.

- Ir para a sala.

CENA 39

Hamilton passa por Heloísa na sala e acha engraçado Heloísa plantando bananeira.

HELOÍSA

Estou vendo o mundo sob uma nova ótica.

Ele vai para a varanda.

36 - Ir com Hamilton.

37 - Ficar com Heloísa.

CENA 40

Helen quer ir para a sala, mas Heitor não a libera: “Nada disso, você vai fazer o meu desafio”.

Helen então tira a camisa e a roda na mão (como torcida de futebol) e mostra os seios para as janelas de outros prédios. Heitor fica rindo e filma com o celular. Quando Helen descobre que está sendo filmada por Heitor, ela tenta impedi-lo. Heitor, rindo, toma a blusa de Helen e sai correndo. Helen corre atrás dele.

- Ir para a sala.

CENA 41

Hamilton vai até a cozinha, pega um copo d'água. De repente, vê o pote de azeitona aberto e volta para a sala.

- Ir para a sala.

CENA 42

Heloísa está numa posição de ioga na sala, quando Hamilton, vindo da cozinha, entra na sala, reclamando que deixaram o pote de azeitona aberto. Hercília surge do quarto e quase esbarra com Heloísa. Heitor passa correndo e quase atropela Hercília. Helen vem logo atrás e para atrás de Hercília para se esconder. Hercília toma a blusa de Heitor e devolve para Helen, que se veste. Hamilton fica rindo até ver que seu quadro fora pintado com um grande "A7". "Mas que porra é essa?". Então Heloísa, toda feliz e saltitante como uma bailarina, diz: "Isso é arte, isso é vida, isso é amor". Hamilton fica fulo, pois estragara sua obra que ia a leilão.

HEITOR

Calma Hamilton, o importante é a cultura visual, a discussão que isso gera.

HAMILTON

Que cultura visual o quê.

HERCÍLIA

Esse quadro agora agrega valor e deixa sua obra muito mais rica.

HELEN

(ajeitando o quadro)

Só que ele fica melhor assim.

Hamilton fica calado olhando o quadro. Seguem segundos de tensão no ar quando Hamilton quebra o silêncio.

HAMILTON

Pô, véi... podiscrê, esse intervencionismo ficou massa! Trata-se de uma resignificação. É a submissão do artista perante o público... genial, véi!

Música sobe. A galera se anima novamente.
Fim.

ANEXO II

ROTEIRO – estrutura clássica

ROTEIRO

TÍTULO: PARALELOS QUE SE CRUZAM

AUTOR: GUILHERME MENDONÇA DE SOUZA

DATA: 23/03/12

CENA 01 (Black Fade In).

HELOÍSA (OFF)
Você entendeu?

HAMILTON (OFF)
O quê?

HELOÍSA (OFF)
O que eu acabei de te perguntar.

HAMILTON (OFF)
Hã...?

HELOÍSA (rindo)
Alô, onde você está criatura?

HAMILTON
Ah, desculpa. É que os meninos estão demorando muito.

A campainha toca. Hamilton se levanta e abre a porta. HEITOR, HELEN, HERCÍLIA entram. Hamilton reclama do horário

HAMILTON
Ah, até que enfim, heim? Pensei que vocês não vinham mais.

HEITOR
(Acusando)
Ué, fui buscar as meninas, aí já viu, né?

HELEN
(dando um tapa em Heitor)
Que mentira, ele demorou uma hora para passar lá em casa. Eu já estava pronta.

HEITOR

O que isso?! Demorei só uns 30 minutos.

HERCÍLIA

Uma hora! Sou testemunha.

HEITOR

Tá certo, pois como diz meu professor, o tempo é diferente para cada um, então todos estão corretos em suas afirmativas.

HAMILTON

(rindo)

Como assim, véi?

HEITOR

São as teorias estapafúrdias da academia, Hamilton. Veja só: se eu levo uma hora para chegar na casa das meninas, então eu levo uma hora, 60 minutos, certo?

HELEN

Mas você achou que levou só 30 minutos para chegar lá em casa. Então o tempo é diferente mesmo para cada um, sabichão.

HEITOR

Peraí. Vocês mediram o tempo e conforme estão me dizendo, eu levei uma hora. A minha percepção é que foi de 30 minutos. Eu não posso ditar o mundo agora pelas minhas percepções.

Heloísa chama Hercília para ir à cozinha com ela.

CENA 02

Heloísa e Hercília vão para a cozinha pegar as bebidas. Hercília pega algumas bebidas. Helen a chama da sala para ver o quadro. Heloísa continua na cozinha arrumando alguns petiscos. Hercília ao sair da cozinha, quase tromba com Hamilton.

CENA 03

HELEN

Que lindo esse quadro.

HAMILTON

Pois é, terminei hoje. É como eu vejo o mundo... através das minhas percepções – (e aponta o dedo para Heitor como quem diz que ele está errado e dá uma risada.

HEITOR

Ah, mas aí tudo bem, pois é a manifestação da arte.

Hamilton então vai para a cozinha e quase tromba com Hercília na porta, que está indo para sala.

CENA 04

Hercília volta da cozinha e elogia o quadro. Heitor, Helen e Hercília estão olhando para o quadro que Hamilton pintou. Heitor elogia o trabalho de Hamilton e faz uma crítica sobre a concepção da arte moderna. 1 – Contestação (Ruptura, Quebra de Paradigmas e Tabus). 2 – Arte/Beleza (Transcendental).

Helen e Hercília acham o papo esquisito e começam a conversar entre elas (*à definir*).

Heitor continua falando sozinho. Em um dado momento, a conversa das meninas atravessa a dele. Heitor acha que Helen dá uma opinião sobre o assunto e ele complementa. Só elas percebem e riem.

CENA 05

Hamilton avisa Heloísa para ficar atenta com o telefone, pois ele está esperando ligação do *marchand* que vai buscar o quadro para ser leilado. Heloísa então brinca com ele de forma bem íntima. Os dois têm uma cumplicidade e amizade bem grande. Hamilton volta para a sala.

CENA 06

Heitor está falando quando Hamilton para ao seu lado. (Heitor nem percebe que Hamilton saía e retornara do seu lado). Hamilton convida Heitor para sentar em volta da mesa.

CENA 07

Heloísa termina de arrumar os petiscos e vai para a sala.

CENA 08

Helen e Hercília conversam. Heloísa chega na sala, toda alegre, vindo da cozinha, com uma bebida na mão e chama as duas para sentarem em volta da mesa.

CENA 09

Heitor, Heloísa, Hamilton, Helen e Hercília estão na sala, em volta da mesa. Estão falando sobre arte. Hamilton é a favor das intervenções que estão ocorrendo em umas estátuas colocadas na cidade. Heitor é contra, pois acha que é vandalismo. Heloísa, com aspecto meio lesado, concorda com os dois a cada instante. Hercília, que não está nem um pouco interessada na conversa, olha de maneira levemente sensual para Helen, se levanta e vai para a cozinha pegar mais bebida. Helen segue junto.

CENA 10

Heitor, Heloísa e Hamilton continuam o papo sobre arte. Hamilton explica que o importante é a discussão que isso gera.

HAMILTON

Isso é cultura visual, você está sendo muito radical.

HEITOR

Isso não é cultura visual, mas sim banalização da arte.

HAMILTON

Mas então o que é arte?

Heitor escreve num papelinho em cima da mesa e mostra para Hamilton a fórmula da arte (A=CET).

HELOÍSA

(achando a fórmula o máximo)

Uau, que demais: "A7".

Hamilton começa a rir. Heloísa também acompanha Hamilton na gargalhada.

HAMILTON

Cara, você é muito cartesiano.

HELOÍSA

(emenda)

É velho, você está muito cartesiano.

CENA 11

Hercília e Helen fofocam na cozinha. Hercília comenta que está afim de Hamilton e Helen de Heitor. As duas pegam bebida e tentam abrir o pote de azeitona, mas não conseguem. Hercília abre um pouco a camisa para se refrescar.

HELEN

Cadê os homens dessa casa?

Hercília olha para Helen.

HERCÍLIA

Tive uma ideia, volto já.

CENA 12

Hercília aparece com o decote da blusa mais aberto.

HERCÍLIA

Hamilton, me ajuda ali na cozinha?

HAMILTON

Já vou, querida.

HELOÍSA

O que vocês duas estão fazendo na cozinha?

Hercília se limita em apenas dar uma olhadinha para trás, sorri e vai para a cozinha.

CENA 13

Helen recebe uma ligação do namorado, mas desliga o celular. “Chega”. Ela se vira para pegar algo na geladeira.

HELEN

Acabou tudo.

HERCÍLIA

(entra na cozinha)

Acabou a bebida?

HELEN

Não, não, nada disso.

Hercília então diz que chamou Hamilton. As duas sorriem uma para a outra sem falarem nada.

HELEN

Ué, mas então eu preciso sair daqui.

HERCÍLIA

Que nada, querida, a gente faz um ménage-a-tróir – em seguida apalpa um dos seios de Helen.

HELEN.

Uhuu, só se for agora.

HERCÍLIA

Essa é a melhor fórmula.

CENA 14

HAMILTON

Fórmula para arte? Uma coisa tão subjetiva?

HEITOR

Einstein criou uma fórmula para a teoria da relatividade, meu amigo, quer coisa mais subjetiva que a relatividade?

HAMILTON

Ah, então você é Einstein agora?

Heloísa mostra a língua e dá risadas.

HAMILTON

Heitor, você está sendo muito arcaico. Está com uma visão muito estruturalista.

HEITOR

Mas é preciso ser estruturalista.

Heitor joga um livro na mesa e mostra o quanto autores acadêmicos repetem o mesmo conceito numa mesma página.

HEITOR

Isso é coisa de pessoa desestruturada.

CENA 15

Como Hamilton não aparece, Helen resolve buscar Heitor.

HELEN

Minha vez, amiga.

CENA 16

Helen volta da cozinha e pede para Heitor ajudá-la. Hamilton se prontifica, mas Helen faz questão que seja Heitor.

CENA 17

Hercília está tentando abrir o pote quando Heitor e Helen chegam na cozinha. Helen começa a jogar umas indiretas em Heitor.

CENA 18

Hamilton aproveita que fica a sós com Heloísa para falar que está super afim de Hercília. Ela fica surpresa e pergunta sobre sua namorada, que também se chama Hercília.

CENA 19

Hercília então volta para a sala, não sem antes de abraçar Heitor e Helen por trás.

CENA 20

Hamilton diz que Hercília (namorada) é muito chata e que não dá mais para conviver com ela. Subitamente, Hercília entra na sala. Hamilton pergunta cadê a bebida. Hercília faz uma cara de desapontada e sai.

CENA 21

Heitor revela que está com vontade de ficar com Helen, mas esta se faz de difícil.

HELEN

Mesmo? Você seria capaz de qualquer coisa para ficar comigo?

HEITOR

Pode apostar.

Helen propõe um desafio cochichando no ouvido dele. Ele concorda. Eles saem da cozinha e deixam a porta da geladeira aberta.

CENA 22

Hamilton e Heloísa logo percebem o equívoco de Hercília. Heloísa então recomenda Hamilton ir atrás de Hercília. Ao fundo, Heitor e Helen cruzam a sala indo para a sacada na varanda. Hamilton então se levanta e entra no corredor para os quartos.

CENA 23

Heitor deixa Helen na varanda do apê e sai. Helen fica rindo, empolgada.

CENA 24

Na sala Heloísa então liga o som e começa a dançar sozinha. Heitor passa ao fundo, olha para Heloísa, sorri e continua. Heloísa não vê Heitor passar.

CENA 25

Hercília está na janela chorando. Hamilton está no banheiro lavando o rosto e criando coragem. Vai até o quarto explicar que tudo fora um mal entendido. Hercília não admite.

CENA 26

Heitor, no pátio do prédio, ajeita a camisa na cabeça em formato de ninja e corre nu dando cambalhotas. Heitor acena para Helen que está na varanda rindo.

CENA 27

Hamilton então cria coragem e revela que tem algo a dizer para Hercília. De repente, veem pela janela, ao longe, um sujeito correndo pelado com a camisa em formato de ninja na cabeça. Eles começam a rir.

HAMILTON

(achando o máximo)

Cara, que performance mais doida, fala que isso não é arte? O Heitor é muito bobo mesmo, não entende nada de arte.

Ele se vira para a janela e grita.

HAMILTON

É isso aí, Ninja Nu.

CENA 28

Heloísa dançando, acha um penico. Ela então o coloca no meio da sala de cabeça para baixo.

CENA 29

Heitor dá uma cambalhota, tira a blusa da cabeça, se veste e entra no prédio.

CENA 30

Heitor passa por Heloísa, que está dançando. Ele rodopia com ela e vai para a varanda. Heloísa continua rodopiando e, sem querer, derruba bebida no quadro. Ela olha para o quadro e tem uma ideia.

CENA 31

Helen está de costas, olhando para baixo, quando Heitor se aproxima de perfil e a surpreende. Os dois se beijam.

CENA 32

Hamilton diz para Hercília que está muito afim dela faz tempo e os dois se beijam. Os dois se deitam na cama e começam a se despir.

CENA 33

Heloísa vai até a varanda e se surpreende com Heitor e Helen se beijando.

CENA 34

Heloísa entra no quarto e surpreende Hamilton e Hercília, que se assustam. Ela joga pétalas nos dois, pega um pote de tinta e sai agitando: “é isso aí, paz e amor”. Os dois dão risadas e continuam a se beijar.

CENA 35

Heloísa volta para a sala e desenha no quadro de Hamilton. Logo se pinta também.

CENA 36

Hamilton e Hercília estão deitados. Os dois conversam. Hamilton explica que está namorando e diz que não poderão ficar juntos. Hamilton se levanta, se veste e sai.

CENA 37

Hamilton passa por Heloísa na sala e acha engraçado Heloísa plantando bananeira.

HELOÍSA

Estou vendo o mundo sob uma nova ótica.

CENA 37

Heitor e Helen estão conversando carinhosamente e deitados na rede da varanda quando Hamilton surge e diz que viu uma performance muito louca no pátio do prédio. Os dois ficam rindo. Hamilton então volta para sala.

CENA 38

Helen quer ir para a sala, mas Heitor não a libera: “Nada disso, você vai fazer o meu desafio”.

CENA 39

Hamilton entra na sala. Ele acha engraçado um penico de cabeça para baixo, no centro de mesa no meio da sala. Quando ele vai tirar, ela pede para não remover o penico, pois trata-se de uma obra de arte que ela acabara de fazer. Ele acha legal e vai para a cozinha.

CENA 40

Hercília termina de se vestir quando toca o celular de Hamilton. É a namorada dele. Hercília percebe e rapidamente desliga o celular. Ela então se dirige para a sala.

CENA 41

Hamilton até a cozinha, pega um copo d'água. De repente, vê o pote de azeitona aberto.

CENA 42

Helen então tira a camisa e a roda na mão (como torcida de futebol) e mostra os seios para as janelas de outros prédios. Heitor fica rindo e filma com o celular. Quando Helen descobre que está sendo filmada por Heitor, ela tenta impedi-lo. Heitor, rindo, toma a blusa de Helen e sai correndo dizendo que vai mostrar para Heloísa. Helen corre atrás dele.

CENA 43

Heloísa está numa posição de ioga na sala, quando Hamilton, vindo da cozinha, entra na sala, reclamando que deixaram o pote de azeitona aberto. Hercília surge do quarto e quase esbarra com Heloísa. Heitor passa correndo e quase atropela Hercília. Helen vem logo atrás e para atrás de Hercília para se esconder. Hercília toma a blusa de Heitor e devolve para Helen, que se veste. Hamilton fica rindo até ver que seu quadro fora pintado com um grande "A7". "Mas que porra é essa?". Então Heloísa, toda feliz e saltitante como uma bailarina, diz: "Isso é arte, isso é vida, isso é amor". Hamilton fica fulo, pois estragara sua obra que ia a leilão.

HEITOR

Calma Hamilton, o importante é a cultura visual, a discussão que isso gera.

HAMILTON

Que cultura visual o quê.

HEITOR

Esse quadro agora agrega valor e deixa sua obra muito mais rica.

HAMILTON fica calado olhando o quadro. Seguem segundos de tensão no ar quando HAMILTON quebra o silêncio.

HAMILTON

Pô, véi... podiscrê, esse intervencionismo ficou ducarái! Trata-se de uma resignificação. É a submissão do artista perante o público... genial, véi!

Música sobe. A galera se anima novamente.

Fim.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
GPT/BC/UFG

Souza, Guilherme Mendonça
S729c Cinema expandido [manuscrito]: uma perspectiva
intermediática / Guilherme Mendonça de Souza. – 2012.
250 f.: il., figs, tabs.

Orientador: Prof. Dr. Edgar Franco.
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Goiás,
Faculdade de Artes Visuais, 2012.

Bibliografia.

Inclui lista de figuras, abreviaturas, siglas e tabelas.

Anexo.

1. Narrativa hipermidiática. 2 – Cinema. 3. Mídias Digitais. I.
Título

CDU: 791:004.55



TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR AS TESES E

DISSERTAÇÕES ELETRÔNICAS (TEDE) NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou *download*, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

1. Identificação do material bibliográfico: ☒ **Dissertação** ☐
Tese

2. Identificação da Tese ou Dissertação

Autor (a):	Guilherme Mendonça de Souza				
E-mail:	guilhermemsouza@gmail.com				
Seu e-mail pode ser disponibilizado na página? ☒ Sim ☐ Não					
Vínculo empregatício do autor					
Agência de fomento:					Sigla:
País:	Brasil	UF:	GO	CNPJ:	
Título:	Cinema expandido: uma perspectiva intermediária				
Palavras-chave:	Narrativa hipermidiática, cinema, mídias digitais				
Título em outra língua:	Expanded Cinema: an intermedia perspective				
Palavras-chave em outra língua:	Hypermedia narrative, cinema, digital medias.				

Área de concentração:	Poéticas visuais e processos de criação		
Data defesa: (dd/mm/aaaa)	28/06/2012		
Programa de Pós-Graduação:	Cultura Visual		
Orientador (a):	Prof. Dr. Edgar Franco		
E-mail:	oidicius@gmail.com		
Co-orientador (a):*			
E-mail:			

*Necessita do CPF quando não constar no SisPG

3. Informações de acesso ao documento:

Concorda com a liberação total do documento ☒ SIM ☐ NÃO¹¹⁶

Havendo concordância com a disponibilização eletrônica, torna-se imprescindível o envio do(s) arquivo(s) em formato digital PDF ou DOC da tese ou dissertação.

O sistema da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações garante aos autores, que os arquivos contendo eletronicamente as teses e ou dissertações, antes de sua disponibilização, receberão procedimentos de segurança, criptografia (para não permitir cópia e extração de conteúdo, permitindo apenas impressão fraca) usando o padrão do Acrobat.

Assinatura do (a) autor (a)

Data: ____ / ____ / ____

¹¹⁶ Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. A extensão deste prazo suscita justificativa junto à coordenação do curso. Os dados do documento não serão disponibilizados durante o período de embargo.