



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

TRAJETÓRIA DA NARRATIVA FÍLMICA: IMPACTO TECNOLÓGICO NA PERCEPÇÃO¹

Raquel TIMPONI²

Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, Rio de Janeiro, RJ

RESUMO

No contexto da tecnologia digital, nascem discussões contemporâneas que parecem indicar uma transformação da produção da narrativa fílmica e nos modos de assistir os produtos, ou seja, nas diferentes maneiras de experimentar, perceber e apreender as imagens em movimento. O presente artigo se propõe a traçar as tendências da transformação na linguagem das imagens em movimento, na narrativa do cinema e a investigar se o impacto tecnológico digital reconfigura o cinema, amparado agora por várias outras mídias complementares e por recursos multimídia. As mídias complementares exigem maior esforço do usuário na busca de informações extras para filme e para uma compreensão mais completa da narrativa? As mídias anteriores, neste sentido, auxiliariam no processo de reconhecimento de padrões com as novas experiências perceptivas?

PALAVRAS-CHAVE: narrativa fílmica, mídias digitais, percepção.

Introdução

Na atualidade, há uma tendência em se discutir o cinema digital que aponta caminhos para uma maior participação do espectador, seja pelo cinema expandido em várias mídias ou pela recuperação de parte de recursos de mídias anteriores.

Porém, o cinema tradicional também é afetado pelas tecnologias digitais. Por isso, observa-se nos filmes atuais a tentativa de subverter os enredos cronologicamente, de tentar deixar os espectadores perdidos, exigindo-lhes uma dada cognição, o preenchimento de lacunas das cenas mentalmente. Isso ocorre porque o espectador já se habituou a ficar atento às referências da história, e raciocina como um investigador entre as imagens telescópicas das várias tramas presentes que se entrelaçam, dos vários núcleos que aparecem sem explicação e desvenda a história. No seriado, o espectador realiza essa função, ligando referências de um episódio a outro, pelas citações; no filme, desvenda o que pode na sala de cinema e, posteriormente, tem a opção de rever a

¹ Trabalho apresentado no II Seminário Interno PPGCOM UERJ – Grupo Temático: Cinema.

² Raquel Timponi é mestranda na linha de pesquisa Tecnologias da Comunicação e Cultura do programa de Pós-graduação em Comunicação da UERJ. E-mail: raquel.timponi@gmail.com.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

narrativa em casa e desvendar seus mistérios, por exemplo, usando o DVD, voltando frame a frame. É possível utilizar os DVDs como maior possibilidade de escolha entre as opções de diversos finais para um mesmo filme mesmo nas decisões se restrinjam às construções mentais da narrativa múltiplas de um filme. Além disso, há a possibilidade de o espectador buscar informações extras, seja por sites oficiais, por redes de comentários multimídia de fãs que abordam o assunto, por *blogs* temáticos, entre outros produtos criados a partir do filme (publicidade, games, trilogias, criação de vídeos no *you tube* e o *samplear* de novos produtos artísticos).

O que se quer levantar neste artigo são as mudanças ocorridas no processo narrativo dos filmes atuais, unindo a complexa possibilidade de montagem da narrativa à multiplicidade de informações presentes em várias mídias. Entretanto, é importante considerar, logo de início, que a suposta transformação da narrativa fílmica, que agora conta com produtos multimídia, não necessariamente significa uma evolução da mídia ou que a estrutura esteja caminhando para um lado bom ou ruim dos produtos fílmicos. A complementaridade do filme com outros produtos é uma abertura a novas possibilidades para o cinema e pode, perfeitamente, coexistir com as formas de produção de filme tradicionais.

Neste contexto, é importante um breve resgate histórico dos primeiros trinta anos do cinema, uma contextualização de cada etapa que o cinema passa (primeiramente cinema de registro da realidade, seguido do cinema narrativo, da descoberta de planos, do cinema de montagem dos russos e cinema experimental das vanguardas de 20 e 60 que exige diferentes percepções do espectador e trabalha com estímulos sensoriais nas experiências cinemáticas), para se chegar aos novos códigos/ linguagens, suportes e mídias que funcionam de forma complementar ao filme.

Os 30 primeiros anos do cinema

O nascimento do cinema está ligado às experiências técnico-científicas – transmitem aos olhos do observador a impressão de imagens em movimento, ao surgimento de uma linguagem – espécie de gramática de planos, enquadramentos, movimentos de câmera, corte e montagem, recursos sonoros, cor e efeitos especiais – desenvolvida nas três primeiras décadas de sua existência. A experiência do cinema



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

tornou necessária a aprendizagem do espectador, a automatização do olhar para este novo código surgido.

No início, fomos acostumados com pequenas “doses” da linguagem do cinema para que pudéssemos compreender, atualmente, os planos, a influência os movimentos de vanguarda, todos os efeitos especiais e o apelo para as sensorialidades, na tentativa de quebra do limite da tela com o corpo (fim da separação ficção/realidade). A função das primeiras imagens em movimento era a de registro da realidade, planos parados, gerais, que ficaram muito conhecidos pelas exibições dos irmãos Lumière. Ao longo do tempo, observa-se a criação da linguagem, de um código. Surgem as narrativas nas histórias imagéticas (com o ilusionista Georges Méliès e, posteriormente, com Edwin Porter dá início à estrutura da narrativa linear). Acidentes de câmera levam à descoberta de planos (muitos descobertos pelo mestre do cinema Griffith), “trucagens” dos filmes. Por exemplo, o corte do plano da narrativa, na cintura dos personagens em uma história de faroeste, de Edwin Porter (plano americano), ocasionou a mesma reação de choque do público, assim como ocorreu na primeira sessão pública de cinema, no *Le grand Café*, em Paris, quando as pessoas se espantaram com a representação da imagem de um trem vindo em sua direção e saíram correndo. Fátima Regis explica este tipo de choque ocorre porque os “órgãos sensoriais e perceptivos nunca antes haviam sido submetidos à experiência de assistir a uma imagem em movimento, representando a realidade” (REGIS, 2008, p.13). Porém, logo depois do público compreender que imagem do trem em movimento não o esmagaria, rapidamente compreendia a seqüência dos acontecimentos ordenados, fictícios.

Os primeiros filmes apresentavam o personagem-vilão, sombrio, através de dicas³ hoje vistas como clichês na narrativa. Posteriormente, no cinema russo, cineastas (como Pudovkin e Eisenstein) brincavam, cortando filmes já existentes, realizando novas montagens. Assim, aos poucos, a linguagem do cinema foi sendo construída com novos códigos.

Antônio Costa (1989), por meio das palavras de Casetti, explica que “o código específico do cinema foi se articulando, sucessivamente, entre o estudo dos códigos específicos da linguagem cinematográfica e dos códigos heterogêneos que entram em

³ As conhecidas setas intermitentes, termo utilizado pelo autor Steven Jonhson (2005), em referências a setas indicativas, explicativas na narrativa. Serviam de suporte, guia, para o foco do olhar do espectador.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

função em cada filme” (CASSETTI, 1978, p. 93 apud COSTA, 1989, p. 36). Como os códigos automatizados funcionam no processo de identificação dos regimes perceptivos que atuam na visão fílmica, a cada novo código do cinema, novas percepções são exigidas. Costa caracteriza essas diferentes fases do cinema com “idades do cinema” (referência às técnicas que determinam diferentes níveis de linguagem cinematográfica, desde a invenção das imagens em movimento até o cinema no universo da comunicação eletrônica) em que o espectador deve aprender as “regras do jogo” de leitura, para a compreensão das imagens em movimento. Portanto, a linguagem passa a ser compreendida a partir da repetição de seu uso.

Construção de uma linguagem

Ao longo dos anos, o processo de construção da linguagem cinemática foi se desenvolvendo. No início do cinema, as técnicas da imagem eram desconhecidas pelo público. Poucos espectadores podiam absorver a linguagem sem ajuda ou sem se esforçarem. Relatos do nascimento do cinema indicam que a seqüência de imagens, diferentemente das palavras de um livro ou das representações teatrais, exigia a presença de um “explicador”, posicionado ao lado da tela, que esclarecia o sentido da história, através do encadeamento das imagens, seqüência das cenas. Jean Claude Carrière (1995, p.13) assim descreve o explicador: “De pé, com um longo bastão, o homem apontava os personagens na tela e explicava o que eles estavam fazendo”. Tal como um professor que, no papel de alfabetizar, apresenta e esclarece os códigos de uma linguagem a um público que a desconhece; no cinema, uma nova linguagem, a gramática da imagem - dos planos-sequência e seus significados de desenvolvimento da história e do plano psicológico - era aprendida pelo entretenimento nas sessões. Flávia Cesarino Costa (1995, p.55) explica que havia outra alternativa de entendimento que não a presença do explicador nos filmes iniciais. Segundo ela, a compreensão desses filmes também poderia ocorrer se o assunto fosse previamente conhecido pelo público (se já fosse fato abordado por outras mídias), ou, ainda, se fosse realizada uma narrativa simples, capaz de ser entendida pelo público sem ajuda externa.

Mas a historiografia do cinema considera uma nova linguagem realmente só surge após o advento do corte. A relação invisível entre uma cena e outra é que criou um



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

vocabulário próprio do filme que trabalha com lacunas entre os tempos das cenas (percursos lineares omitidos e significações do que ocorreu entre os diferentes planos) que o espectador, com o passar do tempo, passa a preencher automaticamente. Em um exemplo que a justaposição das imagens é necessária, Carrière revela a necessidade do raciocínio do espectador para dar encadeamento às idéias, à narrativa:

Um homem, num quarto fechado se aproxima de uma janela e olha para fora. Outra imagem, tomada externa, sucede a primeira. Aparece a rua, onde vemos dois personagens – a mulher do homem e o amante dela. [...] o rosto [em seguida] enraivecido na espreita, desta vez perto da câmera [nova mudança, tamanho de figura do enquadramento, novo uso do espaço]. Interpretamos [hoje] corretamente e sem esforço, essas imagens justapostas, essa linguagem. [Em poucos anos] nem percebemos mais que essa conexão elementar é automática, reflexiva. Como uma espécie de sentido extra, essa capacidade já faz parte de nossa percepção (CARRIÈRE, 1995, p.15).

Recursos de câmera, de planos, sons, iluminação, composição da cena e seqüência dão significados distintos à narrativa fílmica, dependendo de como o diretor pensa a seqüência. Assim como dois atores interpretam uma cena de modo diferente, “dois montadores ao utilizarem o mesmo trecho filmado, editam de maneira diferente, o que pode provocar emoções diversas e, até mesmo contraditórias ou conferir à história um novo significado”(Ibidem, p. 31-32).

Eisenstein também prova que “dois fragmentos de filme de qualquer tipo, colocados juntos, inevitavelmente, criam um novo conceito, uma nova qualidade que surge da justaposição” (EISENSTEIN, 2002-b, p.14). Isso pode ser observado no cotidiano, pela percepção das palavras e situações separadas que contém um conceito individual. Um exemplo é quando Lewis Carroll trabalha com o conceito das palavras “terrível” e “horível”. Segundo ele, pela síntese, na dedução de uma mente equilibrada, as palavras justapõem-se como “torrível” (Cf. CARROL apud EISENSTEIN, 2002-b, p.15). Na montagem acontece o mesmo. A justaposição de dois fragmentos⁴ de

⁴ Para chegar a esta fórmula entre as cenas do filme, Eisenstein se baseou em formas da escrita japonesa, nos hieróglifos. A combinação de dois hieróglifos corresponde a um conceito, o ideograma. Porém separados, correspondem a objetos com significados particulares. Eisenstein exemplifica que o desenho da água somado ao desenho de um olho significa chorar; o desenho de uma orelha junto a uma porta significa escutar; uma boca mais um pássaro, cantar; uma faca, mais coração, dor. Na verdade, isto é exatamente o que a montagem realiza no cinema: ao combinar os planos descritivos neutros em seu conteúdo, formam contextos, significados (Cf. EISENSTEIN, 1958, p. 49). Analogamente, Pudovkin (apud LEONE & MOURÃO, 1987, p. 52) também utiliza a idéia do hieróglifo. Se unirmos o plano de um ator, sorrindo, com outro de um revólver, ameaçando, e continuamos com um terceiro do mesmo ator,



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

montagem de um filme, mesmo quando não relacionados, se transforma em uma terceira, que ganha sentido na mente do espectador; ou seja, a imagem que se segue determina a impressão sobre o que a antecede e que, portanto, o sentido não está na imagem, mas na sucessão de planos por contigüidade.

Essa justaposição direciona a percepção do espectador. Porém, “um filme de montagem é também um filme a ser decifrado nas remontagens que a mente interpretante do espectador articula [influenciado por suas vivências]” (Idem).

Por isso são utilizadas estratégias de aproximação do espectador para um aprendizado mais fácil foram utilizadas, como referências às técnicas anteriores do teatro (seqüência de imagens estáticas, cortina, sala escura), da fotografia, da pintura, do auxílio da música, de legendas, gestos e expressões que acompanhavam os filmes mudos. Jean Claude Carrière conceitua o cinema, em seu início, como um “produto de um encontro histórico entre teatro, *vaudeville*, *music hall*, pintura, fotografia e toda uma série de progressos técnicos” (Ibidem, p.9). Portanto, a referência a produtos já conhecidos facilita a compreensão de novas técnicas que exigem mudanças no aparelho cognitivo do homem.

Assim, o espectador, aos poucos, foi automatizando a postura estética que o cinema assumiu. Mas, para o cineasta Carrière, apesar de o efeito do cinema na percepção ter sido grande, bastaram “quatro gerações de frequentadores de cinema para que a linguagem ficasse gravada em nossa memória cultural, em nossos reflexos, talvez até em nossos genes” (Ibidem, p. 48). E ainda completa a respeito das seqüências cinematográficas: elas “nos envolvem e nos inundam [...] hoje em dia são tão numerosas e interligadas que se poderia dizer que elas constituem o que Milan Kundera chama de ‘rio semântico’. Nele, nós e nossos pares nadamos sem esforço, encorajados por correntes familiares” (Idem).

Numa mídia visual, nada é percebido mais imediatamente por uma platéia do que um velho efeito, algo já visto, algo já realizado.[...] Uma coisa familiar conforta e tranqüiliza.[...] É claro que não podemos inventar toda uma nova linguagem escrita para cada livro. Mas uma linguagem em permanente autodescoberta, uma linguagem que está sempre criando formas e se enriquecendo, obviamente não pode apenas reciclar velhos ingredientes. Logo degeneraria em

aterrorizado, a impressão do espectador sobre a personagem será de covardia. Entretanto, se a ordem dos planos for invertida, passará a impressão de heroísmo, desafio que foi vencido pelo personagem. Dessa forma, a articulação em ordem diferente dos mesmos planos produz um efeito emocional diferente.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

palavras ocas. É preciso inovar, ousar – e, de vez em quando, fracassar – para narrar e expor (Ibidem, p. 21).

Narrativas múltiplas

Com relação a narrativas numerosas e interligadas, estas são potencializadas com a tecnologia digital. Por isso, é interessante realizar um levantamento das modificações sofridas pela narrativa fílmica nas produções atuais (década de 2000), influenciadas pela linguagem de hipertexto da Internet, tal como narrativas de inserção, fragmentárias e múltiplas.

Desde os anos 50 alguns filmes trabalham com a montagem de múltiplas visões, em *flash-back*, narrativas alternadas, paralelas ou com múltiplos pontos de vista amarrados pelo diretor, estrategicamente, num mesmo filme. São bons exemplos desse fato, o filme japonês *Rashomon*, de Akira Kurosawa (1950) e o italiano *La commare secca* (A morte), de Bernardo Bertolucci (1962), que falam de crimes e em que há o julgamento e depoimento das diferentes pessoas presentes na cena do crime ou que estão indiretamente ligadas a este (através do *flash-back*). Filmes atuais mantêm a estrutura de histórias paralelas que convergem no final da narrativa (tal como costuma realizar o diretor Almodóvar em seus filmes *Hable com ella* (2002) e *Volver* (2006)), utilizam narrativas fragmentárias (acumulação desorganizada em que a unidade não está num fio, mas na ótica de seleção e representação dos fragmentos da realidade, como no filme *Paris eu te amo* (2006)), além de outras opções já vindas de modelos literários, televisivos.

Mas as mudanças ocasionadas pelos sistemas informatizados estão levando à busca por estruturas narrativas mais complexas, como as narrativas de inserção e narrativas múltiplas.

As narrativas de inserção são compostas pela justaposição de planos pertencentes a ordens espaciais ou temporais diferentes, cujo objetivo é gerar uma espécie de representação simultânea de acontecimentos subtraídos a qualquer relação de causalidade. Demonstram a influência do digital, e dos vídeo-artistas na estética do cinema. Alguns exemplos são técnicas de sobreposição de várias janelas e elementos artísticos na tela, como demonstra Peter Greenway, em *Livro de Cabeceira* (1996), e o uso de duas imagens em fusão, presente no atual *Ensaio sobre a cegueira* (2008), de



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Fernando Meirelles, que tem por objetivo simular a sensação de visão turva de quando uma pessoa está ficando cega.

Já as narrativas múltiplas se assemelham à estética do hipertexto na Internet. São constituídas de várias possibilidades de desenvolvimento de uma mesma história, colocadas em seqüência na montagem de um filme (várias narrativas fechadas). Esses acontecimentos múltiplos podem se entrelaçar de forma que os pontos-de-vista se complementem, dando sentido geral à história. Um exemplo é o filme *Vantage Point* (Ponto-de-vista), de Pete Travis (2008), que separa narrativas de diversos pontos de vista por blocos. Mesmo exibido nos padrões convencionais, o espectador “monta em sua cabeça” as peças e somente no fim tem a noção do todo. Ou ainda essas narrativas múltiplas podem ser estruturas permutativas abertas, narração condicional que explora as potencialidades do destino narrativo das personagens e elabora as categorias de simultaneidade, multiplicidade e diferença. Cada novo desfecho assume-se como história autônoma que transforma as características emocionais e as relações entre os personagens. A conclusão do discurso é deixada em suspenso ou então prolongada para além do filme, exigindo a escolha do melhor desfecho ou a reflexão do espectador para a solução final. São exemplos filmes de narrativa múltipla aberta, *Smoking* (1993) e *No Smoking* (1993), ambos de Alain Renais, e a montagem baseada na estética dos quadrinhos *Corra, Lola, Corra* (1998). Antonellis defende esse processo de relativização, da prática de seleção múltipla dos discursos do cinema contemporâneo como um “cinema destino” (Cf. ANTONELLIS, 2002, p.1). Desta forma, mesmo sendo produzidos com base nos recursos da cinematografia tradicional, os filmes assumem, em suas estruturas sintáticas, elementos estéticos novos, trabalham com a multiplicidade⁵ de trechos narrativos e revelam a existência autônoma destes. Num sistema complexo com novas tecnologias digitais de produção e mediação, a síntese numérica já contribui para a utilização de diferentes formatos em obras híbridas e novas possibilidades se abrem para a criação narrativa.

As mídias digitais têm possibilitado maiores referências a produtos extras, complementares aos filmes atuais. As narrativas, assim, também exigem um

⁵ Conceito de Ítalo Calvino, da Literatura, que se refere às produções que utilizam diferentes maneiras para a estruturação múltipla, através do dialogismo, linguagens, histórias, referências narrativas formatos, estéticas escolas que formam um sistema complexo. No cinema, uma estrutura permutativa das imagens.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

complemento multimídia⁶ e maior esforço do espectador/usuário na busca de informações referentes ao filme. Um exemplo é o filme Matrix, com referência à teoria de Jean Baudrillard (Simulacros e Simulações), à filosofia do Oriente – oráculo – e à Animatrix, desenho animado complementar ao filme que conta o início do desenvolvimento da história de Matrix. Se o espectador não assiste, não deixa de entender a história. Porém se o conhece, terá maior domínio da trama do filme. Quanto mais referências possuir, maior conhecimento terá do todo, da complexidade dos personagens em quem foram inspirados intelectualmente, citações, intertextualidade⁷ etc. Todavia, um aspecto é importante: o espectador, nessa lógica de cinema de montagem já não tão linear, exercita os sentidos na composição do conteúdo para o entendimento completo, seja pelo acesso à blogs, redes de comentário sobre o filme, curiosidades postadas na Internet, etc. Esse tipo de filme exige mais da atenção do espectador que a tradicional linguagem das narrativas lineares do entretenimento (distragem o espectador).

Convergência das mídias

Como construir experiências interativas ainda não é completamente possível, para Leone, é viável criar novos discursos que articulem a função do hipertexto com a montagem tradicional da narrativa audiovisual. Assim, a narrativa do filme, transposta para o digital, poderia se apresentar como uma espécie de hipertexto em que o usuário escolhe os caminhos da história, interfere na edição e no sentido da história. Leone defende que o cinema tenha consolidado as possibilidades originais narrativas, e “a televisão, o vídeo e a multimídia absorveram esses conhecimentos e deles se valem para

⁶ Para essa investigação completa a pesquisa de mestrado pretende realizar uma comparação de filmes hollywoodianos entre as décadas de 80 e 2000, selecionados pelo critério de grandes bilheterias (pelos sites *Filme B* e *The Internet Movie Database*⁶), dos gêneros ação/aventura (vários filmes do Batman, Spiderman, Superman, Hulk, Iron Man, Indiana Jones e 007) e analisar os produtos advindos dos filmes, tais como games, redes de comentários, blogs, referência de publicidade, citações, remixabilidade, etc.

⁷ Conceito de Umberto Eco, refere-se à contextualização de uma outra mídia. Adaptações desse conceito foram feitas para a mídia digital, como o termo *cibertexto* de Aarseth (1997), *cibertextualidade*, de Fátima Régis (2008), *citações e referências externas* de Steven Johnson (2005), além de termos como o *sampling* (obter trecho de uma obra) e a remixabilidade (termo de Lev Manovich (2007) que envolve a transformação de blocos de uma amostra). Esses termos se diferenciam da cópia, da apropriação e da colagem (que seriam inserir trechos de uma obra em outra). O remix transforma blocos de informação de bits e bytes anteriores que serão utilizados na formação de outro produto, obra, software, para outras funções. Interessante observar, dessa maneira, como se tornam discutíveis as questões da autoria e do usuário da rede como co-autor das produções (transformadas de produtos anteriores).



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

criar novas possibilidades e novas metodologias na construção dos discursos audiovisuais e dos discursos em hipertexto” (LEONE, 2005, p.103). Segundo ele, todas as mídias, debaixo do manto da edição, acabam se encontrando nas estruturas de dramatização, pois o trabalho de articulação produz o discurso com seus tempos e seus espaços (Idem).

Vários outros autores destacam a tendência de hibridismos e referências a meios anteriores. Lúcia Santaella aborda o surgimento de dispositivos híbridos de linguagens e meios desde os anos 80. Ela explica que novas técnicas potencializam as cópias, desde os videocassetes, os DVDs. Mais atualmente, os downloads que geram uma cultura da disponibilização, videoclipes são a mescla de vídeo eletrônicos, superposição de imagens e da TV), TV a cabo utilizam menu similar aos DVDs, entre outros referências de produtos antigos para sua construção estética. Segundo Santaella, “esses dispositivos tecnológicos e as linguagens criadas para circularem neles propiciaram a escolha e o consumo individualizados, fornecendo o treinamento adequado para buscarmos as informações e os entretenimentos desejados com a chegada dos meios digitais” (SANTAELLA, 2003, p.17). Esse processo de referência a meios anteriores para criar novos discursos é o que Santaella chama de convergência das mídias. O mesmo conceito é utilizado por Wilson Dizard (2000), quando propõe que as tecnologias digitais estão promovendo a junção de várias mídias no computador (tais como o celular, em que o usuário tem acesso à internet, a um computador, sons, imagens de TV, jornais, vídeos criados ou não pelos usuários da rede, blogs, etc). Bolter e Grusin (2000), por sua vez, indicam três termos que nomeiam o processo da convergência. São eles: imediação, hipermediação e remediação. Imediação seria a tentativa de transmitir a sensação de ausência do meio, da moldura, algo que a artista plástica americana Tony Dove⁸ chama de tentativa da quebra da “quarta parede”, ou seja, tentativa de fazer parecer que estamos em relação direta com o meio, sem telas entre o ator e a platéia. O exemplo clássico de imediação seria a experiência da realidade virtual. A hipermediação é a combinação do fragmento com múltiplos meios. Seria o que Gene Youngblood nos anos 70 propunha como *expanded cinema*, a

⁸ Considerada uma das pioneiras na aplicação de instalações com a idéia de cinema interativo, desde 1990 produz trabalhos que redefinem a forma da narrativa tradicional, utilizando componentes interativos que permitem ao usuário participar ativamente das narrativas. Para ela o cinema interativo é uma espécie de híbrido do tradicional com a estrutura narrativa dos games.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

explosão da tela para outros meios. Mas o termo de Bolter e Grusin não somente pode ser aplicado ao cinema, como também a mídias que comportem juntos imagem, música, texto, som, vídeo. O computador é um de seus exemplos, assim como o celular. E, por fim, a remediação seria a representação de um meio em outro, seja pela transposição de suportes (como filmes passados para DVD), seja pela expansão do meio pelo acréscimo de linguagem (como um museu também disponível digitalmente), ou seja ainda pela absolvição completa de um meio em outro (como ocorre no videocassete para o DVD, ou no videogame com relação ao cinema). A remediação não surge com o digital⁹, mas é potencializada por ele.

As atividades de referência em vários produtos que se complementam, são verdadeiros desafios à atenção, à percepção sensorial e criatividade. Atualmente, a atenção é exigida em vários focos paralelos da narrativa dos filmes. O olhar do espectador deve ser múltiplo. Mas se o observador for atraído por um campo visual, uma música, ou algo que associe a uma vivência, memória, ele se desconecta daquilo que está fazendo, cada vez mais saturado de estímulos. Além disso, como o espectador preenche as lacunas, intervalos da narrativa, algo que passe despercebido ocasiona o não entendimento de uma referência. Conseqüentemente ou o espectador só vai entender mais à frente, quando a trama retorna ao assunto ou terá que ver o filme novamente. Então as narrativas exigem mais da memória ou do ver e rever das imagens.

Além disso, possuímos uma deficiência no olho e não conseguimos captar todas as imagens. Portanto, apesar de estarmos com os olhos abertos, algumas das inúmeras imagens passam fugazmente diante dos olhos, pois mantemos os tabus, hábitos nos focos de atenção e destacamos, interpretamos cenas, de acordo com a vivência pessoal:

Quantas vezes poderíamos dizer, referindo-se a nós mesmos ou a outros, que um filme não chegou realmente a ser visto? Por muitas razões, algumas não muito claras e outras que não podemos admitir, nós vemos com deficiência. Recusamo-nos a ver, ou então vemos algo diferente [...] Em todo filme há uma região de sombra ou uma reserva do não-visto, que pode ser colocada pelos autores intencionalmente, pode aparecer trazida pelo espectador em particular, ou, ainda, apenas

⁹ Há registro da remediação desde a antiguidade não só em mídias como também em referências à culturas passadas. Nas formas de representação da imagem ela está presente na pintura, fotografia, cinema, entre outros, apesar de os suportes serem distintos em cada época.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

naquele dia o espectador pode não querer ver tudo (CARRIÈRE, 1995, p. 10).

Entretanto, é a atenção focada em somente alguns pontos que impede a nossa percepção de ser um fluxo caótico de sensações, processos motores e mentais, uma defesa contra o caos, que permite alcançar a claridade e o foco restrito, reordenando a visão.(Cf. CRARY, 1999, p. 73).

Ao descrever que as transformações tecnológicas e culturais do século XIX como os hiperestímulos urbanos, influenciam o corpo nas reações de choque, tal como descreve Simmel, em *A Metrópole e a vida mental*, Singer acredita que estes hiperestímulos ocasionam desgaste nos nervos e que, por isso, “as sensações têm que ser cada vez mais fortes para penetrar os sentidos atenuados para formar uma impressão e redespertar uma percepção” (Cf. SINGER, 2004, p. 140).

Analogamente, o entretenimento fica mais intenso, para condicionar os sentidos para vida das cidades. O cinema sugere a modificação da percepção e dos sentidos. Para Benjamin, seus choques funcionavam como preparação ou imunização contra os choques do ambiente moderno.

O filme serve para exercitar o homem nas novas percepções e reações exigidas por um aparelho técnico cujo papel cresce cada vez mais em sua vida cotidiana. Fazer do gigantesco aparelho técnico do nosso tempo o objeto das inervações humanas – é essa a tarefa histórica cuja realização dá ao cinema o seu verdadeiro sentido (BENJAMIN, 1986, p. 174).

Cinema interativo

Cinema interativo, expandido, “hipercontextualização”. Vários são os termos utilizados para discutir o rumo do cinema, devido às afetações das novas tecnologias digitais, e o aparecimento das chamadas “novas mídias”. Duas posições que têm sido tomadas a respeito do cinema interativo. Uma de idealização, que traça as potencialidades do cinema e que, segundo Lunenfeld (2005, p. 372), se tornou “espécie de mito criado a respeito de um modelo de cinema interativo”, devido ao entusiasmo ocasionado pelas novas tecnologias digitais e suas possibilidades de imersão em ambientes e ampliação dos sentidos. Seguem essa postura de idealismo, Shaw, Peter Weibel, entre outros contemporâneos. A postura de Shaw é a de que “o modelo de fazer filmes, encontrado por Hollywood (prima pelo excesso de efeitos especiais), está quase



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

sendo superado pelas potencialidades das novas tecnologias e mídias digitais para a ascensão do videogame e indústria do entretenimento de realidade alterada” (SHAW, 2005, p. 355). Para ele, o espectador pode se tornar usuário participante e assumir um papel de câmera e editor no cinema. Peter Weibel vai mais além ao dizer que os espectadores vão atuar na frente e atrás da tela e estão capacitados para ser não só o novo editor, como também autor, câmera e narrador nas instalações do futuro (Cf. WEIBEL, 2005, p.352). Porém, para Peter Lunenfeld o cinema interativo fracassou¹⁰. Entretanto, o “fracasso” dessa forma nunca diminuiu o entusiasmo de seus proponentes. A própria falta de sucesso ocasionalmente inspirou um fervor ainda maior de endireitá-la (Cf. LUNENFELD, 2005, p. 369). Entretanto, um outro olhar mais simplista, focado em recursos anteriores, potencializados agora pelas novas mídias, pode ser a solução para o cinema interativo, já que anda não há tecnologia aplicada no cinema interativo.

Utilização de formatos antigos

Explorar novos usos de mídias anteriores com recursos digitais, tem sido uma boa opção para o cinema. A possibilidade de maior participação do usuário na escolha da ordem de blocos narrativos, pela narrativa aberta, permite ao espectador/usuário assumir um papel mais participativo, de editor, de escolha da narrativa, de desenvolver da história, porém previamente gravada entre as possibilidades imagéticas. Isso poderia ser aplicado em filmes produzidos no formato tradicional que possuem uma estrutura da narrativa fragmentada, de inserção e múltipla. É viável separar trechos do filme para que o usuário monte sua ordem lógica da história, dispositivo similar ao já utilizado em várias opções de um final para filmes, (como foi realizado no filme *Adaptação* (2002), dirigido por Spike Jonze – o DVD disponibiliza cinco opções diferentes de final). Portanto estes filmes poderiam ser vistos com cenas selecionadas aleatoriamente (filme dividido em fragmentos), sem que o espectador/participante, perdesse a compreensão da narrativa. Uma aplicação semelhante às potencialidades do DVD na separação de

¹⁰ A Referência do ‘fracasso’ do cinema interativo que Peter faz não se dá em relação à exibição do filme “Eu sou o seu homem” (*I’m your man*), dirigido por Bob Bejan, que reivindicou ser o primeiro filme interativo do mundo. Estreou em poucos cinemas e observadores tinham botões nos braços das poltronas para decidirem pontos específicos da narrativa, seguir um personagem, escolher a trajetórias dos movimentos. O questionamento de Peter é em referência ao uso do termo interatividade (termo empregado de forma radical, segundo ele) (Cf. LUNENFELD, 2005, p.372).



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

fragmentos para a exposição da narrativa foi realizada no projeto de doutorado de Denis Porto Renó, da UMESP¹¹.

Do mesmo modo que a fotografia possibilitou o advento do cinema, da impressão de movimento na seqüência dos planos e de construção de sentido na montagem, os processos da câmera escura e da fotografia pinhole tornaram possível o uso de recursos de panoramas de 360°, em volta de um centro. Além do desenvolvimento de procedimentos técnicos para a produção da sensação de uma perspectiva em 3D no cinema, hoje, da mesma maneira, o *loop* do antigo cinema experimental retorna em possibilidades de narrativa na Internet, e é replicado também em planos horizontais, verticais e na diagonal.

Por conta das limitações do hardware, dos filmes serem pesados para a Internet e terem que ser comprimidos, os designers de CD-ROM inventaram um novo tipo de linguagem cinemática em que a estratégia era desenvolver movimentos discretos, loops e a superposição das imagens, o que será previamente utilizado no século XIX em apresentações de imagens de movimento, na animação do século XX e na tradição de vanguarda do cinema gráfico, aplicado em fotográficas ou imagens sintéticas.[...] A fotografia e o gráfico se divorciaram quando o cinema e a animação caminharam em caminhos distintos, mas se encontraram novamente na tela com computador. (MANOVICH, 2001, p. 311)

Assim, com a limitação dos hardwares, designers adaptam essa técnica para o formato interativo. Um bom exemplo de reutilização de tecnologias anteriores, potencializadas pelo digital é a velha técnica usual do loop, agora presente em design de games, softwares (como o Quick Time Player) que transmitem a impressão de imersão e de movimento. Segundo Manovich, a introdução do Quick Time em 1991 pode ser comparada à criação do kinetoscópio de Thomas Edison em 1892 já que ambos são usados para apresentar pequenos loops e possibilitam uma visão individual de uma

¹¹ Informação retirada do artigo do autor de título “Narrativa audiovisual: uma possibilidade de interatividade na Internet”, apresentado no Núcleo de Pesquisa Folkcomunicação, do Intercom 2007. Procurando promover uma avaliação quanto a uma narração mais participativa, associada à idéia da estrutura fragmentária do hipertexto, o pesquisador fragmentou o filme *Aurora* em 8 partes diferentes e as disponibilizou em ordem aleatória, fora diferentes da ordem original do filme, no You Tube. Após isso, selecionou um grupo de professores para ordenar os fragmentos numa narrativa com o sentido lógico e artístico. Com a idéia, os usuários realizam um novo roteiro de leitura dos trechos a cada ordem diferente escolhida. O participante deveria assistir todos os fragmentos e decidir qual seria a ordenação ideal para a obra, remontando-a e definindo a sua visão da narrativa, ordem própria de exibição. Nos 8 fragmentos, por permutação a possibilidade seria de obter 40.320 resultados diferentes, o que mais da metade dos participantes acredita ser uma forma de interatividade (75% dos analisados).



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

exibição de uma coleção (uma numa caixa fechada e outra na tela do computador) e não a imagem para um público. (Cf. *Ibidem*, p. 313). Peter Weibel também trabalha com a questão dos cilindros panorâmicos, da manipulação de botões que permitem ao usuário controlar seu movimento pelas cenas, fazer girar uma plataforma da imagem numa perspectiva de 360 graus. A instalação interativa disponível na internet “What we will”¹², é um exemplo que utiliza narrativas em panoramas, aliadas ao potencial interativo do formato do Quick Time¹³. São 24 panoramas fotográficos, combinados com sons compostos mesclados nos ambientes de cenas navegáveis (panoramas navegáveis em *loops* de 360°) como hiperlinks de imagens, disponíveis ao usuário que escolhe a ordem da narrativa pelo *click* do *mouse*. As panorâmicas são vistas de um ponto central da imagem, o que dá a impressão do movimento contínuo¹⁴. Shaw descreve como funciona esse processo:

O movimento do mouse no espaço determinado (interface em certo ponto espacial da imagem panorâmica) ativa a liberação de palavras, sons, imagens, um outro ambiente dentro daquele inicial”. Assim há um conjunto de narrativas autônomas captadas na gravação do vídeo (das panorâmicas). Por outro, a hipernarrativa de relações de experiências interativas são afetadas pela jornada explorativa do observador no ambiente. (SHAW, 2005, p. 364).

Trabalhos que procuram transformar a tela de projeção plana do cinema convencional em espaço de visualização tridimensional, cinético, arquitetônico podem ser aplicados em funções similares às do *What we will*¹⁵.

¹² Concepção de Giles Perring, James Waite, John Cayley e Douglas Cape.

¹³ O programa Quick Time torna ativa as zonas em que é possível interagir, com música, com “cliques” no mouse (adentrando em ambientes), além de possibilitar o a animação de objetos e registro de documentários.

¹⁴ Na verdade, são fotografias disparadas em torno de uma paisagem no mesmo segundo (mesmo recurso utilizado no filme *Matrix* – luta final entre o Sr. Smith e Neo – também presente na abertura da novela *Global 7 Pecados*). Essa técnica consiste na fotografia tirada no mesmo instante de vários ângulos diferentes. Interessante notar que é o mesmo princípio da câmera escura anterior ao cinema, usada para experimentos da imagem. Se tiverem vários furos distribuídos ao longo de uma lata em 360 graus, o efeito é o mesmo).

¹⁵ O mesmo site <wwwz360.com> disponibiliza vários experimentos que captam não são a perspectiva horizontal da percepção em 360 graus entorno de um objeto, como também outros se aproximam do tridimensional, já que o usuário tem acesso às dimensões também na vertical e na diagonal. O usuário, assim, tem a aparência de estar em imersão em um ambiente similar ao dos games, interativo. São exemplos o (*Chateau de Provence*) dispõe de um mapa com a planta do castelo para o usuário caminhar entre salas, diferentes andares e jardins, aproximar-se e afastar-se das imagens, etc. Este exemplo já é aplicado em visitas virtuais de hotéis (*Peninsula Hotel, Hong Kong Amanpulo Resort e Philippines*), vistas de mirantes de toda a cidade, praias, paisagens externas, vista das galáxias do interior de uma espaçonave e imersão em cavernas (*Hitchhikers Guide Pod* – espaçonave, *View from St Pauls, London*



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Mas unindo as duas linhas difusas do pensamento está a idéia de *soft cinema*, de Manovich, isto é, de transformar o filme tradicional em base de dados digitais e possibilitar inúmeras reconstruções narrativas executadas pelo software do computador em edição instantânea, aliado à aspectos de design gráfico. Independente do rumo que o cinema tomar, cada vez mais modificado pelas mídias digitais, é fundamental avaliar que uma mídia não deve ser excluir as formas de produção tradicionais. O interessante é agregar possibilidades de uso e não limitá-las.

Referências bibliográficas

ANTONELLIS, Rafaella de. *Cinema Condicional/ Cinema Destino: Os Caminhos da Simultaneidade*. In: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação – INTERCOM. Núcleo de Pesquisa Comunicação Audiovisual, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05 set. 2002.

BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. In: *Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política: ensaios sobre a literatura e a história da cultura*. 2 ed. São Paulo: Brasiliense, 1986.

BOLTER, JAY D. & GRUSIN, Richard. *Remediation: understanding new media*. Cambridge, Massachusetts, 1998.

CARRIÈRE, Jean Claude. *A linguagem secreta do cinema*. Trad. Fernando Albagli; Benjamin Albagli. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.

COSTA, Flávia. *O primeiro Cinema: espetáculo, narração e domesticação*. Rio de Janeiro: Azougue editorial, 1995.

COSTA, Ricardo. *Os olhos e o cinema: mimesis e onomatopéia*. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/costa-ricardo-olhos-cinema.pdf>>. Acesso em: 13/07/2008.

CRARY, JONATHAN. *Modernity and the problem of Attention*. In: *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*. Cambridge, Massachusetts: London: MIT Press, 1999.

2006, *Hackney Empire, London* e *The Cave of Antiparos*). O programa de busca de mapas *Google Maps* também possui uma ferramenta de nome “vista da rua” em que é possível ter a visão tridimensional do ambiente. Se o usuário acompanha com o mouse a seta em qualquer direção que desejar terá a perspectiva do olhar da imagem real da rua, fotografada via satélite. Esse recurso já é um passo a mais da fotografia, já que se aproxima da estética da narrativa do videogame, apesar de todo ambiente ser construído por fotos sequenciais.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

EISENSTEIN, Sergei. *A forma do filme*. Trad. Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002. (a)

_____. *O sentido do filme*. Trad. Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002. (b)

_____. *Réflexions d'un cinéaste*. Moscou: Ed. en Langues Etrangères, 1958.

FELINTO, Erick. Cinema e Tecnologias Digitais. In: MASCARELLO, Fernando (org.). *História Mundial do Cinema*. Campinas, Papyrus Editora. 2006.

LEONE, Eduardo & MOURÃO, Maria Dora Genis. *Cinema e montagem*. São Paulo: Editora Ática, 1987.

LUNENFELD, Peter. Os mitos do cinema interativo. In LEÃO, Lúcia (org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: SENAC, 2005.

MANOVICH, Lev. Novas Mídias como tecnologias e idéia: dez definições. In: LEÃO, Lúcia (org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: SENAC, 2005, p. 25-49.

_____. *Remixing and Remixability*, 2005. Disponível em: <http://www.manovich.net/DOCS/Remix_modular.doc>

_____. *The Language of the new media*. Cambridge: MIT Press, 2001.

_____.; KRATKY, Andreas. *Soft cinemas: navigating the database*. Cambridge: MIT Press, 2005.

REGIS, Fátima. *Tecnologias de Comunicação e Novas Habilidades Cognitivas na Cibercultura*. Rio de Janeiro: Projeto de Pesquisa UERJ – Programa Prociência, 2008.

SANTAELLA, Lúcia. *Cultura e artes do pós-humano: da cultura as mídias à cibercultura*. São Paulo: Editora Paulus, 2003.

SHAW, Jeffrey. O cinema digitalmente expandido: o cinema depois do filme. In: LEÃO, Lúcia (org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: SENAC, 2005, p. 355-383.

SIMMEL, Georg. A metrópole e a vida mental. In: VELHO, Otávio Guilherme (org.) *O fenômeno urbano*. Trad. Sérgio Marques dos Reis. Rio de Janeiro: Guanabara, 1987.

SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, Leo e R. SCHWARTZ, Vanessa (orgs.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. Trad. Thompson, Regina. São Paulo: Cosac & Naif Edições, 2001.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

WEIBEL, Peter. Teoria narrada: projeção múltipla e narração múltipla (passado e futuro). In: LEÃO, Lúcia (org.). *O chip e o caleidoscópio*: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: SENAC, 2005. p. 333-352.

YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded Cinema*. New York: E. P. Dutton & Co., 1970.