



**Universidade do Estado do Rio de Janeiro**

Centro de Educação e Humanidades

Faculdade de Comunicação Social

Raquel Timponi Pereira Rodrigues

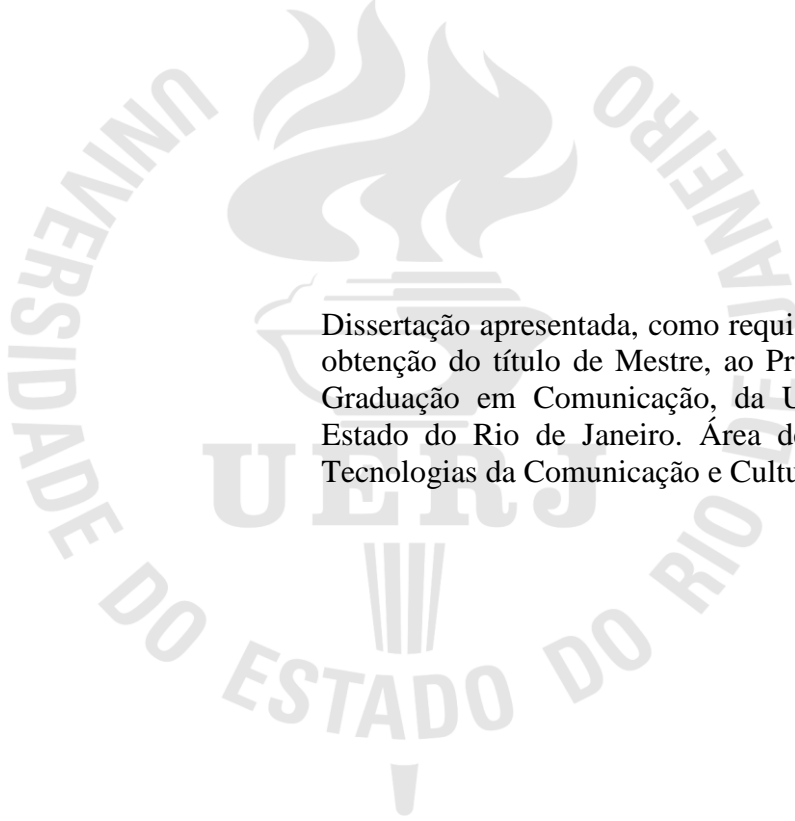
**Polidimensionalidade da narrativa fílmica contemporânea:  
não-linearidade, transnacionalização e transmídia**

Rio de Janeiro

2009

Raquel Timponi Pereira Rodrigues

**Polidimensionalidade da narrativa fílmica contemporânea:  
não-linearidade, transnacionalização e transmídia**



Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Tecnologias da Comunicação e Cultura.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Fátima Cristina Regis Martins de Oliveira

Rio de Janeiro

2009

CATALOGAÇÃO NA FONTE  
UERJ / REDE SIRIUS / BIBLIOTECA CEH/A

R696 Rodrigues, Raquel Timpone Pereira.  
Polidimensionalidade da narrativa fílmica  
contemporânea: não linearidade, transnacionalização e  
transmídia /Raquel Timpone Pereira Rodrigues - 2009.  
145 f.

Orientadora: Fátima Cristina de Oliveira Regis.  
Dissertação (mestrado) – Universidade do Estado do  
Rio de Janeiro. Faculdade de Comunicação Social.

1. Cinema – Séc. XX – Teses. 2. Linguagem  
cinematográfica – Teses. 3. Análise do discurso narrativo  
– Teses. I. Regis, Fátima Cristina de Oliveira. II.  
Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Faculdade de  
Comunicação Social. III. Título.

CDU 791.43”20”

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta  
dissertação.

---

Assinatura

---

Data

Raquel Timponi Pereira Rodrigues

**Polidimensionalidade da narrativa fílmica contemporânea:  
não-linearidade, transnacionalização e transmídia**

Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Tecnologias da Comunicação e Cultura

Aprovada em: 10 de setembro de 2009

Banca Examinadora:

---

Prof.<sup>a</sup>. Dr.<sup>a</sup>. Fátima Cristina Regis Martins de Oliveira (Orientadora)  
Faculdade de Comunicação Social da UERJ

---

Prof. Dr. Fernando do Nascimento Gonçalves  
Faculdade de Comunicação Social da UERJ

---

Prof. Dr. Nilson Assunção Alvarenga  
Universidade Federal de Juiz de Fora

Rio de Janeiro

2009

## DEDICATÓRIA

À minha querida mãe Marisa, pela cumplicidade em todos os momentos e situações.

Ao meu pai João, presença-ausente nos estudos filosóficos.

Ao Érico, pela paciência, companhia e amor.

À minha família, pelo apoio de sempre.

Aos Fortes, minha segunda família.

## AGRADECIMENTOS

À Fátima Regis, minha orientadora amiga, pela atenção, carinho, estímulo, competência e a confiança nas muitas oportunidades de atuar ao seu lado.

Aos professores Fernando e Nilson, pela abertura ao diálogo, auxílio bibliográfico e disponibilidade em participar da Banca Examinadora, além da atuação em duas fases de meu trajeto acadêmico (pós e graduação).

Aos professores do Mestrado e funcionários da UERJ, especialmente Ana Paula, pela prontidão de atendimento e eficiência no trabalho diário.

Aos colegas do mestrado, representados pelo Zé Cláudio, por lembrar datas, congressos, emprestar bibliografia e cuidar de nós.

Aos alunos de meu estágio docente, pelo interesse, compreensão, um estímulo para prosseguir na carreira acadêmica.

Aos meninos do Grupo de Pesquisa da Graduação: Messias, Ju, Mari, Alê, Saulo, Andréa, Daniela, que se tornaram verdadeiros amigos, pelo convívio constante na luta de construções textuais.

À Rê, Lets e Marisa, pelo companheirismo, apoio e presença essenciais para o fortalecimento dos laços de amizade, e por fazerem parte da comunidade juizforana na UERJ.

À Mônica, esteio na definição de minhas metas.

A todos que, de alguma forma, colaboraram para o cumprimento de mais uma fase de minha vida.

## RESUMO

RODRIGUES, Raquel Timponi Pereira. *Polidimensionalidade da narrativa fílmica contemporânea: não-linearidade, transnacionalização e transmídia*. 165f. 2009. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.

A digitalização das mídias e a influência da tecnologia ocasionaram a difusão de um novo modelo de cinema, conjunto complexo de mudanças pautadas na lógica econômica e em um processo de cognição específico. Nesse contexto, na nova disposição do cinema, observa-se uma transformação no processo narrativo fílmico para além de novos formatos e conteúdos audiovisuais. Para investigar o fenômeno da polidimensionalidade do conceito da narrativa no cinema contemporâneo, a presente dissertação realiza uma análise qualitativa de exemplos significativos do cinema comercial, considerando a não-linearidade, a transnacionalização, a transmídia, além de destacar a vertente da multiplicidade narrativa, da **polidimensionalidade**, no cinema experimental e nas instalações artísticas. Como recorte do objeto de pesquisa, optou-se pela análise do filme *Slumdog Millionaire* (2008), nos itens transnacionalização e não-linearidade; dos filmes *Watchmen* (2009) e *Batman (The Dark Knight)*, (2008), como franquias de transmídia; além da multiplicidade do cinema experimental *What we will* e instalações. O critério de seleção dos filmes foi o destaque que obtiveram nas respectivas categorias nos últimos dois anos, nas grandes bilheterias do cinema comercial pelos sites *Filme B* e *The Internet Movie Database*.

Palavras-chave: Polidimensionalidade narrativa. Narrativa fílmica contemporânea. Não-linearidade. Transnacionalização. Transmídia. Cinema experimental. Instalação artística.

## ABSTRACT

The digitalization of media and the influence of technology lead to the diffusion of a new type of cinema, a complex set of changes related to specific logics of economics and to specific processes of cognition. In this context, in the new organization of cinema, it is possible to behold the process of filmic narrative changing into new formats and new audiovisual content. In order to investigate the phenomenon of the poly-dimensionality of the concept of narrative in the contemporary cinema, the present thesis performs a qualitative analysis of significative examples of the commercial cinema, taking into consideration the concepts of nonlinearity, transnationalization and transmedia. It also highlights the aspects of narrative multiplicity and poly-dimensionality in experimental cinema and installation art. In order to exemplify the research object, the thesis analyzes the movie *Slumdog Millionaire* (2008), in which concerns transnationalization and nonlinearity; both the movies *Watchmen* (2008) and *Batman (The Dark Knight, 2008)*, as transmedia franchises; besides approaching the multiplicity of the experimental cinema piece *What we will* and some installation art pieces. The criterion for the selection of the movies was their good results in theaters for their respective categories in the last two years, according to the websites *Filme B* and *The Internet Movie Database*.

Keywords: Narrative poly-dimensionality. Contemporary filmic narrative. Nonlinearity. Transnationalization. Transmedia. Experimental cinema. Installation art.



## SUMÁRIO

	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	11
1	<b>NASCE A NARRATIVA DO CINEMA</b> .....	16
1.1	<b>Breve contextualização da linguagem narrativa</b> .....	16
1.1.1	<u>Narrativa na literatura</u> .....	16
1.1.2	<u>Narrativa no cinema</u> .....	20
1.1.3	<u>Recursos do cinema para substituição da linguagem literária</u> .....	25
1.2	<b>O nascimento da narrativa do cinema</b> .....	28
1.2.1	<u>Primeiro cinema (não narrativo)</u> .....	28
1.2.2	<u>Constituição das narrativas</u> .....	31
1.2.3	<u>Técnicas no auxílio da narrativa</u> .....	35
1.2.4	<u>Consolidação da linguagem clássica do cinema</u> .....	37
1.2.5	<u>O cinema de vanguarda e a narrativa</u> .....	40
2	<b>NARRATIVAS DO CINEMA CONTEMPORÂNEO</b> .....	48
2.1	<b>Mudanças na lógica de produção do cinema contemporâneo</b> .....	48
2.2	<b>Contemporaneidade e convergência das mídias</b> .....	5
2.3	<b>Narrativas não-lineares, transnacionais e transmidiáticas: os conceitos</b> .....	63
2.3.1	<u>Estrutura da narrativa</u> .....	63
2.3.2	<u>Digitalização e transnacionalização das produções</u> .....	70
2.3.2.1	Computação gráfica .....	70
2.3.2.2	Digitalização: produção possibilitada a todos .....	75
2.3.2.3	Transnacionalização do cinema .....	78
2.3.3	<u>Transmídia</u> .....	81
2.3.3.1	Redes colaborativas .....	84
2.3.3.2	Por que realizar narrativas e entretenimento transmidiático? .....	85
3	<b>POLIDIMENSIONALIDADE DA NARRATIVA FÍLMICA</b> .....	87

3.1	<b>Transnacionalização: um estudo de caso</b> .....	88
3.1.1	<u>Estrutura da indústria fílmica de Bombaim</u> .....	92
3.1.1.1	Distribuição e economia .....	93
3.1.1.2	Narrativa dos filmes Hindi .....	95
3.1.1.2.1	Mistura dos gêneros .....	95
3.1.1.2.2	Função do intervalo na fragmentação narrativa .....	97
3.1.1.2.3	Música como cultura e unidade da narrativa	98
3.1.2	<u>Análise da narrativa do filme transnacional <i>Slumdog Millionaire</i></u> .....	100
3.1.2.1	<i>Slumdog Millionaire</i> : o cinema Hindi e o mundo .....	101
3.1.2.2	Composição Narrativa .....	105
3.1.2.2.1	Hibridismo dos gêneros .....	105
3.1.2.2.2	Fragmento da narrativa e a não-linearidade .....	107
3.1.2.2.3	Função da música na unidade do filme .....	110
3.1.2.2.4	<i>Slumdog Millionaire</i> : distribuição e economia .....	113
3.2	<b>Análise da Transmídia</b> .....	114
3.2.1	<u>O caso da transmídia em <i>Watchmen</i></u> .....	117
4	<b>WHAT WE WILL, NARRATIVAS ABERTAS E O CINEMA COMO SOFTWARE</b> .....	127
4.1	O cinema interativo .....	127
4.2	<b>Narrativas múltiplas e o DVD</b> .....	130
4.3	<b>Vanguardas e novas perspectivas para chocar o espectador</b> .....	132
4.4	<i>What we Will</i> – Circunstância dramática navegável e interativa .....	133
4.5	<b>Cinema como <i>software</i></b> .....	138
5	<b>CONCLUSÃO</b> .....	142
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	145
	<b>APÊNDICE A</b> – Mundialização dos filmes Hindi .....	155
	<b>APÊNDICE B</b> – Indianização dos filmes de Hollywood .....	159

## INTRODUÇÃO

O cinema já sobreviveu a várias crises. Na contemporaneidade, o novo desafio que o afeta é a digitalização. As Tecnologias da Informação e Comunicação permitem que conteúdos de diversas mídias compatíveis sejam transpostos para as plataformas digitais e favorecem a convergência das mídias em um só suporte. Nesta nova paisagem, a digitalização e as novas mídias potencializam o hibridismo dos meios, promovem um maior fluxo de conteúdos e a recombinação de linguagens na indústria do entretenimento, entre as tecnologias tradicionais e as eletrônicas digitais.

Devido a isso, há que se considerar que a concorrência do cinema com novas mídias tecnológicas, para além da já existente com os meios de comunicação como TV, DVD, *games*, *Home Theater*, promove um desequilíbrio na lógica econômica da indústria fílmica, o que ocasiona a reconfiguração do mercado como estratégia de atualização. No quesito econômico ocorre uma mudança nas práticas culturais de produção, distribuição e consumo. Devido a isso, o cinema também se vê confrontado com o desafio de redefinir suas práticas e, mais uma vez, suas maneiras de experimentar e de sentir as imagens em movimento.

Estudiosos da relação do cinema contemporâneo com as novas tecnologias realizam análises em torno de diversos setores como: economia, estética e técnica, além da possibilidade de composição de narrativas complexas e a consequente relação dos produtos com o usuário no processo de cognição. Se, em um primeiro momento, essa abordagem parece realizar um misto de pontos de vista diferenciados, apontando modismos (MASCARELLO, 2008; SIMONS, 2008), por outro viés, se justifica pela tentativa de explicação de um conjunto complexo de mudanças relacionadas à nova disposição do cinema. Por isso a necessidade de uma abordagem mais ampla, para se entender a configuração da narrativa fílmica contemporânea.

Os efeitos combinados da tecnologia com o filme têm provocado uma tensão no conceito tradicional de narrativa, oferecendo novos recursos que se aliam às formas tradicionais de se fazer histórias e as atualizam. As narrativas cinematográficas não só incorporam o excesso da contemporaneidade, como realizam a mistura de estéticas antigas e novas para constituir um produto híbrido. Potencializam no cinema a opção de usos de narrativas não-lineares, a complexidade e fractalidade de narrativas com ritmo rápido, excesso de informação simultânea e fragmentação, características frequentemente associadas às da lógica caótica contemporânea. As opções são maiores que a composição do enredo e conteúdo: ultrapassam os limites da tela do filme; absorvem a influência do hipertexto e das

mídias fragmentadas na montagem não-linear; e promovem a mistura de culturas e estratégias de produção, com a emergência de narrativas em coproduções transnacionais. Esse processo afeta as formas de se fazer, distribuir e de se ver filmes.

A hipótese da pesquisa é que a paisagem midiática atual parece apontar caminhos para a transformação e ampliação do conceito da narrativa fílmica contemporânea. A narrativa estaria se desenvolvendo para além do formato e do conteúdo, munida de um potencial polidimensional, pela constituição em produtos que exigem maior participação dos processos sensoriais, da atenção e demais habilidades cognitivas.

O objetivo geral desse trabalho é investigar os modos de transformação da narrativa fílmica no cinema comercial contemporâneo.

Como objetivos específicos, pretende-se: 1) analisar as três tendências que contribuem para a multiutilidade do conceito da narrativa: a transnacionalização, a não-linearidade e a transmídia; 2) verificar se os produtos narrativos exigem um trabalho cognitivo mais refinado do usuário participante para as práticas de comunicação e fruição dos produtos fílmicos, seja pela busca de conteúdos ao longo das mídias ou pela junção das informações realizada pela mente, na disposição de narrativas não-lineares.

Um estudo prévio para o desenvolvimento da pesquisa permitiu verificar três tendências de transformação e ampliação da narrativa fílmica contemporânea. No que diz respeito à transnacionalização, autores com suas particularidades e focos em objetos distintos (MASCARELLO, 2008; MELLO, 2008; BARROT, 2005, BAMBA, 2008 e HIRATA, 2008) levantam as estratégias particulares dos países na internacionalização das produções. A mistura dos hábitos culturais e das estéticas de produção de diferentes países estabelece uma nova narrativa que foge ao engessamento de uma classificação, agora pautada no hibridismo. Já na tendência da não-linearidade, discussões sobre as formas mais complexas da exposição narrativa são realizadas por (METZ, 1973; SETARO, 2007; SANTOS, 2006; ANTONELLIS, 2002). Ainda nesse item, outros autores (SNYDER, 1997; SCHATZ, 1998; RAMOS, 2008 e MASCARELLO, 2006) abordam a possibilidade da perda narrativa, devido a uma estrutura mais aberta. Esses quesitos permitem identificar a tendência da fusão do tempo numa multitemporalidade que une passado, presente e futuro narrativos, realizando maior imbricação dos fragmentos com segmentos entrecortados, unidos à rapidez da montagem. E, por fim, a transmídia (JENKINS, 2004 e 2008) em que a narrativa transpõe espaços e suportes, ou seja, o conteúdo narrativo é complementado em diversas mídias com potencialidades distintas, depende de maior engajamento do público na coleta de dados e supõe certo repertório cultural para perceber as citações e referências externas. A esse

conceito acrescentam-se outras leituras (MANOVICH, 2005; ANDERSON 2006; SANTAELLA 2007; YOUNGBLOOD, 1970; BORDWELL, 2002 e 2006; CAMERON, 2006). Além disso, surgem discussões sobre as narrativas abertas e possibilidades de um cinema digital ou, ao menos, narrativas que proporcionem maior participação do usuário. Essa relação envolve a imersão, as sensorialidades e a atenção, requeridas no vasto tecido de complexidade em meio a sobreposições de canais de conteúdos, aos recursos de mídias diferentes, e à recusa de formas unitárias em favor da pluridimensionalidade das produções culturais.

Como questão problema, pretende-se investigar se, e em caso positivo como, os produtos filmicos exercitam os processos cognitivos do usuário na busca de informações complementares ao filme (pelo uso de várias mídias), para a compreensão mais abrangente da narrativa. Há uma transformação do papel do espectador de somente leitor das imagens para também produtor de significações? O que isso significa em relação às teorias da cultura de massas?

Se for comprovada a premissa de que reconfiguração narrativa dos produtos filmicos comerciais contemporâneos estimula habilidades cognitivas do espectador/usuário, incluindo as de atenção e sensorialidades, isso poderá ser utilizado como contraponto das teorias da comunicação da cultura de massa que vê o cinema comercial como mero entretenimento, pastiche.

O presente estudo se propõe a uma análise no campo da Comunicação Social em diálogo com a tecnologia e a linguagem da narrativa fílmica e as ciências cognitivas. A proposta desta pesquisa e a justificativa de sua importância originaram-se do acompanhamento das discussões do grupo de pesquisa “Tecnologias de Comunicação e Novas Habilidades Cognitivas na Cibercultura”, coordenado pela professora Dr<sup>a</sup>. Fátima Regis, da UERJ. O grupo avalia as mudanças das habilidades cognitivas<sup>1</sup> requeridas para as práticas de comunicação e fruição dos produtos de entretenimento como um todo na Cibercultura (tendo como foco os seriados de TV e videogames de períodos desde a pré-cibercultura até o auge da Cibercultura). Para a presente dissertação, escolheu-se a configuração da narrativa do cinema comercial contemporâneo, pela razão de ser um tema complementar ao da pesquisa do grupo, e por essa mídia não ter sido ainda um veículo abordado. Há uma lacuna de um mapeamento mais completo de como ocorre a transformação

---

<sup>1</sup> Fátima Regis justifica a escolha do termo cognição, quando considera que, de acordo com as mais recentes teorias sobre a mente, o conceito de cognição abrange os processos sensorio-motores, perceptivos, lógicos, entre outras habilidades, que não só as de produção de sentido e conteúdo (LAKOFF (1999); CLARK (2001) apud REGIS, 2008, p.18).

da narrativa no cinema, que, tradicionalmente, possui um tempo menor que os seriados para desenvolver seus conteúdos. A escolha do objeto narrativa deve-se à alternativa que a mídia encontra para promover uma mudança na participação do usuário pela busca de informações. Acredita-se que o foco no cinema servirá não só como complemento aos dados do grupo de pesquisa, como também contribuirá como um estudo mais representativo sobre o processo de reconfiguração das mídias de massa.

Essa linha de pesquisa, apesar de ser abordada por autores de áreas complementares, não possui em sua literatura uma metodologia diretamente aplicada, com um enfoque em elementos “micro”, que é a proposta deste trabalho.

Para alcançar os objetivos propostos, os procedimentos de análise serão a pesquisa bibliográfica de autores que trabalham temas que cabem ser abordados neste estudo, através da leitura de livros, artigos, dissertações de mestrado, revistas acadêmicas e material multimídia, e a análise qualitativa de exemplos significativos do cinema comercial dos três eixos abordados. Como recorte do objeto de pesquisa, optou-se pela análise de filmes da última década (auge da cibercultura) para verificar os processos de influência das novas TICs e a reutilização de mídias antigas. O estudo não tem como objetivo realizar pesquisas com usuários. O exercício das habilidades cognitivas será avaliado pelas configurações e exigências do produto, mais especificamente pelo estudo de caso de filmes que se enquadram nas tendências do processo da polidimensionalidade narrativa.

Os filmes escolhidos foram *Slumdog Millionaire* (2008), nos quesitos **transnacionalização** e **não-linearidade**, e os filmes *The Dark Knight* (2008) e *Watchmen* (2009), como franquias de entretenimento **transmídia**. O critério de seleção foi o destaque que obtiveram nas respectivas categorias nos últimos dois anos, nas grandes bilheterias do cinema comercial, dados divulgados nos sites *Filme B* e *The Internet Movie Database*. Nos filmes de Hollywood, a opção por filme de Heróis deve-se ao fato de serem filmes popularmente conhecidos como massivos, adequados para analisar a transformação da narrativa clássica e as exigências da cognição e percepção diferenciadas.

A pesquisa está subdividida em quatro capítulos. O primeiro realiza um mapeamento do conceito da narrativa fílmica de seu nascimento até o cinema moderno. Tem por objetivo explicar que o uso de recursos fílmicos narrativos de hoje e a agilidade perceptiva do espectador foram construídos, aos poucos, desde sua origem, passando pelo cinema de atrações, o cinema mudo, sonoro, clássico, moderno, até chegar no contemporâneo. Por um resgate histórico, é revelada a construção da linguagem narrativa e sua relação com a mudança estética, o experimentalismo e a adaptação do processo perceptivo a cada novo

recurso utilizado pelo cinema. Alguns autores fundamentais para esse estudo serão: André Parente, Christian Metz, os pesquisadores de cinema Antônio Costa, Flávia Cesarino Costa, Arlindo Machado, Bathelèmy Amengual, David Bordwell e Einsenstein, Pudovkin, Jean Claude Carrière, sobre a relação da construção da linguagem narrativa fílmica em diferentes períodos.

O capítulo dois, em continuidade ao anterior, realiza um diagnóstico da transformação da narrativa do cinema contemporâneo ocasionada pela digitalização, pelo viés econômico, e destaca a mudança na lógica de produção, distribuição e consumo da narrativa fílmica. Realiza um levantamento de autores que sustentam as mudanças na contemporaneidade para os desdobramentos narrativos constituintes da polidimensionalidade: a não-linearidade, a transnacionalização e a transmídia, tendências de atualização do cinema. A reconfiguração da narrativa é promovida pelo hibridismo entre os três eixos. Além disso, é abordada a função social da técnica como agente social que modifica o homem, o que contribui na relação da percepção e dos sentidos pela multiplicidade. Já os autores base para o capítulo serão: Omar Calabrese, Angela Ndalians – sobre as questões do Neobarroco e multiplicidade; Bolter & Grusin – sobre a remediação, Donald Norman, Andy Clark, Bruno Latour e Fátima Regis – sobre cognição; André Setaro – sobre a tendência de narrativas não-lineares; Francisco Mascarello – sobre a transnacionalização, e Henry Jenkins – sobre a transmídia.

O capítulo três é a análise de estudo de caso das três tendências. No item transnacionalização e não-linearidade, que terão como centro o filme *Slumdog Millionaire*, serão utilizados, como base teórica, os escritores indianos Tejaswini Ganti, Vijai Mishra, Derek Bose. Já sobre o aspecto da transmídia, será utilizado, como referência, Henry Jenkins.

O capítulo 4 pretende analisar a polidimensionalidade da narrativa aberta no campo experimental e a opção pelo retorno às referências de mídias anteriores com novos usos para o auxílio à adaptação cognitiva dos múltiplos focos de atenção e a sinestesia dos sentidos requeridos numa experiência do usuário participante. O capítulo terá como fundamentação o conceito de *soft cinema* e as discussões do livro *The language of the new media*, de Lev Manovich, a questão do cinema interativo, analisada por Peter Weibel, Peter Lunenfeld e Jeffrey Shaw, além das teorias que abordam as mudanças proporcionadas com as tecnologias da informação.

Acredita-se que, com isso, o trabalho possa contribuir para reflexões no campo epistemológico da narrativa fílmica - transformação em sentidos polidimensionais, além de promover o diálogo com áreas afins.

## 1 NASCE A NARRATIVA DO CINEMA

### 1.1 Breve contextualização da linguagem narrativa

Presente nos modos de comunicação, a narrativa se incorpora aos discursos orais, ou à escrita, pelas imagens fixas (pintura, história em quadrinhos e fotografia) ou pelas artes móveis (teatro e cinema). Segundo o estruturalista Roland Barthes, a narrativa existe em todos os tempos, lugares e sociedades e começa com a própria história da humanidade (BARTHES, 2008, p. 19). Para a compreensão da narrativa, entende-se como necessário realizar o seguinte percurso: 1) retornar às questões da linguagem nas teorias da literatura; 2) aplicar as teorias narrativas no cinema; 3) abordar o nascimento da narrativa fílmica, desde a construção dos elementos do cinema clássico, até chegar no cinema experimental do pós-guerra.

#### 1.1.1 Narrativa na literatura

Há várias maneiras de abordar a narrativa na literatura. O conceito clássico de narrativa é “uma sequência de fatos relacionados entre si, onde há ordem temporal (cronologia) e causal (causa-efeito)” (MARTINS; ZILBERKNOP, 2000, p. 120). Gérard Genette assim define a narrativa: “o enunciado narrativo, o discurso oral ou escrito que assume a relação do acontecimento ou de uma série de acontecimentos” (apud PARENTE, 2000, p. 33).

Várias ciências, como a Semiologia, o Estruturalismo, o Formalismo Russo, a Linguística e a Semiótica, se ocuparam da tentativa de classificação dos tipos possíveis de narrativa e em estabelecer normas lingüísticas<sup>2</sup> para seus discursos.

A vertente estruturalista tenta elaborar uma gramática comum a todas as narrativas, um modelo para evitar a pluralidade de interpretações dos discursos. A narrativa estrutural é vista como um jogo regado: “o narrador como um jogador escolhe o próximo lance dentro das liberdades e restrições que lhe impõem as regras” (BARTHES, 2008, p. 16). Entretanto, assim como a língua se modifica ao longo do tempo (há a transformação da gramática pelo uso), os gêneros narrativos e outras características técnicas se modificam a cada época, já que as regras são regidas de acordo com a sociedade e sua cultura. Qualquer tentativa de

---

<sup>2</sup> São exemplos: a narratologia de Gérard Genette, a estrutura linguística (semântica), o discurso (Greimas) ou a significação (teoria mimética de Paul Ricoeur), a linguística, de Beveniste, e os estruturalistas Roland Barthes (1966) e Tristan Todorov (1971). Os estruturalistas seguirão uma estrutura que privilegia ou o eixo sintagmático (morfologia de Propp e Bremond) ou o paradigmático (Greimas e Lévi-Strauss). Já o estudo moderno da narrativa começa com os formalistas russos, que, posteriormente, influenciarão o cinema russo (PARENTE, 2000, p. 51).



classificar as várias narrativas, segundo uma teoria fixa, torna-se uma tarefa difícil, pois toda classificação é mero formalismo e sempre haverá algo que foge às regras. Dessa forma, abre-se espaço para a criação de sistemas secundários, que alteram as características iniciais e promovem uma nova articulação da linguagem. Ou seja, uma narrativa de vanguarda que fuja às classificações narrativas tradicionais faz com que o estruturalismo, na tentativa de catalogar os tipos narrativos em uma gramática, perca o sentido de seu uso.

Tzvetan Todorov, um dos teóricos estruturalistas, nomeia as realizações possíveis na estrutura da narrativa, o sentido lógico das relações temporais e espaciais e o paralelismo das ações que formam a sequência de uma história. Trabalhando com a organização da narrativa, Todorov, ao longo de seus textos, aborda os tipos de narrativas mais complexas já existentes na literatura. Em seu texto clássico, *A estrutura da narrativa*, realiza uma distinção importante entre a fábula e a trama, uma diferenciação ainda precária entre a narrativa linear e outros tipos que trabalham com sua estética. Para ele, a fábula (ou a história<sup>3</sup>, como aponta em outro texto sobre a história e o discurso) retrata a realidade dos acontecimentos semelhantes ao que ocorre em nossas vidas, sem inversão de tempo, com ações na ordem natural. Já a trama (ou discurso), dependendo da maneira que o autor a apresenta, pode caracterizar dois aspectos da mesma história, com inversões temporais, visões particulares dos personagens sobre o mesmo fato (muito comum em histórias de investigação criminal) (TODOROV, 1970, p. 97). Visto isso, no discurso construído pela narrativa escrita, apesar de ser possível a representação de acontecimentos simultâneos, o registro destes deve vir sobre uma linha reta (um após o outro), apesar de romper o tempo natural dos acontecimentos, numa espécie de deformação temporal<sup>4</sup> com fins estéticos. A disposição do tempo pode se apresentar de diversas maneiras numa narrativa literária. Todorov introduz alguns conceitos da narrativa, tais como as possibilidades da história se ligar por meio de encadeamento, encaixe e alternância, algo que o cinema posteriormente absorve.

No primeiro caso, o encadeamento consiste em justapor diferentes histórias (acabada a primeira, começa-se a segunda). O encaixamento é a inclusão de uma história no interior de outra (é a narrativa de uma narrativa): “Contando a história de uma outra narrativa, a primeira atinge seu tema essencial e, ao mesmo tempo, se reflete nessa imagem de si mesma”

---

<sup>3</sup> A história também seriam os acontecimentos reais, se confunde com a vida real. Já o discurso seria o relato do narrador da história. Essa noção de história e discurso foi introduzida pelos estudos da linguagem de E. Benveniste. Para o formalista russo Victor Chklovski, a história não é um elemento artístico e somente o discurso funciona como construção estética. Porém mais tarde reconhece que história e discurso sejam inseparáveis (TODOROV, 2008, p. 221).

<sup>4</sup> O psicólogo Lev Vygotsky, em *Psychologie de l'art* (1925), analisa o mesmo processo que os cineastas russos fazem com o cinema de montagem, só que baseado no processo da língua: “Dois acontecimentos ou ações, combinando-se dão juntos uma nova correlação dinâmica [...] Assim, os sons, as palavras ou os acontecimentos a, b, c trocam completamente de sentido e significado se os colocamos na ordem b, c, a ou b, a, c” (apud TODOROV, 2008, p. 242).

(TODOROV, 1970, p. 126). Um bom exemplo literário de narrativa de encaixe<sup>5</sup> são os contos de Sherazade, *As mil e uma noites*, feitos de interpolações numa história infinita, circular. E a de alternância consiste em contar duas histórias, simultaneamente, interrompendo ora uma ora outra, para retomá-la na interrupção seguinte.

Como a narrativa linear da cultura tradicional promove modelos literários fixos e padrões da escrita, estes conceitos não abarcam todos os tipos possíveis de narrativas, principalmente as estruturas que fogem às regras. A literatura utiliza, já há muitos anos, o modo estilístico de construções espaciais e temporais não-lineares. Livros como *Memórias póstumas de Brás Cubas*, de Machado de Assis, e outros, como *Madame Bovary*, de Gustave Flaubert, mostram diferentes recursos de escrita da forma narrativa, tais como *flashback*, histórias contadas de forma alternada, entre outros.

Novas possibilidades ganham uso no discurso literário, como vozes polifônicas, descentradas, permutativas, no desenrolar das ações. Mikhail Bakhtin ao falar sobre o texto de Otto Klaus sobre Dostoiévski diz que o registro reúne “conceitos, juízos, apreciações contraditórias e mutuamente excludentes e que essa união possibilita elevadas possibilidades de significação” (BAKHTIN, 1997, p.13). Na poética de Dostoiévski, ao invés de as vozes se perderem no meio do caminho ou serem conduzidas pelo autor com um propósito unificante, elas se mantêm enquanto consciências individuais que não se tornam objeto dos discursos dos outros falantes e nem do próprio autor (CARNEIRO, 2009, p. 12). Bakhtin aponta os conceitos de polifonia e dialogismo como constituintes dessa obra. Para ele, a polifonia “é a multiplicidade de vozes narrativas independentes, a unificação de matérias mais heterogêneas e incompatíveis na narrativa e o dialogismo é retórica das vozes narrativas, o cruzamento das vozes” (BAKHTIN, 1997, p.13).

Esse ideal de multiplicidade e polifonia também é, de certa forma, abordado no prefácio da obra *As palavras e as coisas*, de Foucault. O autor faz referência às descrições de uma enciclopédia chinesa de um conto de Jorge Luiz Borges, cuja classificação engloba categorias, a princípio não conciliáveis. Por exemplo, justapõe taxonomias de animais que nada têm a ver, como seres imaginários (fábulas, sereias) e reais (cães, leitões) (FOUCAULT, 1966, p. 4). Nesse exemplo, o encadeamento de corpos estranhos não se dá por uma relação estável de conteúdo. O fio condutor entre os termos está na série alfabética que os ordena e os

---

<sup>5</sup> As histórias de encaixe ocorrem num processo semelhante ao hipertexto, pois, mesmo se a história encaixada não se liga diretamente à história encaixante (pela identidade das personagens), é possível que as personagens passem de uma história à outra. Bremond, em “*Le message narratif*”, por sua vez, já analisava a narrativa constituída por encadeamentos ou encaixamento de micronarrativas que possibilitam diferentes combinações de uma dezena de micronarrativas (TODOROV, 2008, p. 222-5).

espalha em torno das diferenças, ambiguidades, redundâncias, deficiências, opostos. Com a desordem de temas, “cintilam fragmentos de um grande número de ordens possíveis” (FOUCAULT, 1966, p. 6).

O mesmo fenômeno acontece com a linguagem. O que encanta nas narrativas é a fusão de linguagens, conceitos e fontes inconciliáveis (o mosaico narrativo da obra). Segundo Foucault há uma espécie de justaposição do não-lugar da linguagem (Idem). A literatura não está mais vinculada a um significado, a linguagem cresce sem começo e sem fins preestabelecidos, é devir. Há uma ruptura com a ordem natural e com a razão.

Esse espaço da não classificação pode ser compreendido nas narrativas labirínticas, onde, diferentemente das utopias que consolam num espaço maravilhoso e liso e situam-se numa linha reta da linguagem, as heterotopias minam secretamente a linguagem (Idem), impedem de nomear isto ou aquilo (emaranham os nomes comuns, arruinando a sintaxe). Esse conceito de heterotopia de Foucault pode ser aplicado nas narrativas sobrecarregadas de “figuras complexas, de caminhos emaranhados, de locais estranhos, de secretas passagens, de imprevistas comunicações” (Ibidem, p. 7). Portanto, a possibilidade de gramática é contestada em nome de uma multiplicidade de pequenos domínios fragmentários, das semelhanças sem nome e da aglutinação de coisas em ilhas descontínuas. Perde-se o comum do lugar e do nome, isto é, a classificação é distorcida, um quadro sem espaço coerente (labirinto).

Jorge Luís Borges, em dois contos de seu livro *Ficções* (1944), faz referência à multiplicidade, ao encadeamento infinito da narração. Em “A Biblioteca de Babel”, através do recurso da descrição, o autor constrói uma imagem labiríntica (circular) dos livros, seja pela natureza caótica da disposição e pelo número indefinido, talvez infinito de galerias e obras de uma biblioteca, seja pela possibilidade de variação das letras do alfabeto que levam a composições e linguagens ilimitadas (comentários das obras, comentários dos comentários, versão de um mesmo livro em todas as línguas). Tudo isso permite que a biblioteca seja multiforme (BORGES, 2007, p. 71-76).

No outro conto, “O Jardim de veredas que se bifurcam”, Borges sugere ao leitor que o caminho do centro de um labirinto seja um jardim, que, no percorrer da história, descobre-se que não é um labirinto físico e sim um labirinto narrativo de um livro, através das possíveis passagens de estruturas contraditórias; caminhos e tempos que se bifurcam e se confundem na narrativa e que abrangem passado e futuro. O livro pode ser cíclico, no sentido que a primeira página do volume pode retornar, com a possibilidade de continuar indefinidamente. Ao invés de, em uma ficção, um personagem escolher um caminho narrativo e, naturalmente, eliminar

os demais possíveis (considerando a cronologia linear), no conto de Borges há a escolha simultânea de diversos caminhos. O autor descreve a permutação narrativa:

Fang, digamos, tem um segredo; um desconhecido chama à sua porta; Fang resolve matá-lo. Naturalmente, há vários desenlaces possíveis: Fang pode matar o intruso, o intruso pode matar Fang, ambos podem se salvar, ambos podem morrer etc. Na obra de Ts'ui Pên, todos os desenlaces acontecem; cada um é o ponto de partida de outras bifurcações (BORGES, 2007, p.89-90).

A classificação da narrativa regida pela linguagem, pela sintaxe e pelas regras tentará ser aplicada pelo cinema, mas não será uma transferência de sucesso, como veremos abaixo. Já outras formas, como dialogismo, polifonia e multiplicidade, que não têm tanto rigor de classificação, sem regras e códigos linguísticos, são mais utilizadas no cinema.

### 1.1.2 Narrativa no cinema

Uma série de teorias almeja formalizar os processos narrativos dos elementos fílmicos. Os semiólogos modernos tentam realizar uma transposição das regras e códigos linguísticos da narrativa para o cinema. Foucault (1966), em *As palavras e as coisas*, explica que isso se deve à cultura Ocidental, que tem por hábito estabelecer classificações por analogias, similitudes ou identidades, na tentativa de dominar a incerteza.

Fátima Regis (1996), coerente com a linha de pensamento foucaultiana, relembra a teoria que trata da lógica do Bem e do Mal<sup>6</sup> na visão clássica do Ocidente, como forma de obter o controle das ideias. Regis exemplifica essa divisão com a metáfora deleuziana do guarda-sol que “protege” o homem das informações que ele não domina. O guarda-sol representa as regras, os conceitos, os dualismos ou dicotomias, as fórmulas exatas por semelhança, contiguidade, causalidade. É uma proteção contra o imprevisível, o desconhecido, as ambiguidades, os paradoxos, o inacabamento, a diferença, a fluidez, o labirinto, o devir (REGIS, 1996, p. 54, 57-58, 86, 93). Assim, enquanto a tradição do Ocidente cria regras e ordem, a literatura não se rende, escapa, transborda a ordem. Igualmente na narrativa, a busca pela “estrutura”, regras, é a tentativa de ordenação.

Analogamente, ao se recuperar o nascimento da linguagem no Séc. XVI, também é refletida a relação filosófica e cultural do mundo nessa visão ocidental. A linguagem não é vista como um sistema arbitrário. As palavras têm analogias obrigatórias, gramaticais, ligadas ao signo (composto de significante e significado – Saussure) e às representações (Ibidem, p.

---

<sup>6</sup> Fátima Regis realiza uma releitura do conceito de “Vontade de Verdade” de Foucault, onde imperam as verdades absolutas, tudo o que está sob o domínio do homem. Nesse sentido, é considerado “Bem” o que segue os valores de ordem universal (durante muito tempo erroneamente vistos como a verdade – as noções de eternidade, imobilidade, ordem, unidade) e “Mal” tudo que ameaça a ordem (a temporalidade, movimento, o caos, acaso, a multiplicidade) (REGIS, 1996, p. 38, 86).

62-63; 75-76). Esse pensamento está dentro da lógica do dualismo, de uma sociedade que preza pela verdade transparente. Consequentemente, é natural que os semiólogos modernos comparem o cinema a uma língua, pois tudo o que foge aos parâmetros representacionais é visto como ameaça à ordem. Por isso, a existência do pensamento de que a linguagem deve ser clara, objetiva, com o significado permanente e único (REGIS, 1996, p. 83). Dessa forma, a marca distintiva do discurso literário é ir mais além, ultrapassar as estruturas e representar o caos, o acaso, a multiplicidade, abrir uma “fenda no guarda-sol” (DELEUZE, 1993, p. 261) que protege o homem, algo que se inicia no cinema experimental moderno e se mantém na lógica da contemporaneidade, marcada pelo hibridismo das áreas.

Entretanto, voltando ao início do conceito de narrativa fílmica, o semiólogo Christian Metz, ao pensar o cinema, acredita que “a narratividade se estabilizou por convenção e repetição e se ajustou, aos poucos, em formas mais ou menos fixas, que não são imutáveis e representam também um estado sincrônico” (METZ, 1972, p. 122-123). O cinema para Metz, entretanto, é visto como uma linguagem sem língua; uma linguagem cultural que não se define por unidades gramaticais como a língua, mas por regras semiológicas, sintagmáticas<sup>7</sup> e, secundariamente, paradigmáticas<sup>8</sup>. Apesar de o registro da narrativa clássica ser predominantemente linear, o cinema incorpora outras formas de montagem cronológica.

Quando à questão da fragmentação das estruturas narrativas, entre as demais classificações cronológicas, Metz já trabalhava com os sintagmas alternantes (a montagem alternada), assim como o sintagma paralelo (ações simultâneas), ou o sintagma em feixe (cenas breves mostradas como típicas de algo). O autor subdivide o sintagma alternante em 3 tipos: a alternância diegética das ações apresentadas (dois jogadores de tênis, cada qual sendo enquadrado no momento em que a bola está com ele), a simultaneidade (os perseguidores e os perseguidos) e o paralelismo de símbolos (sem relação temporal – o rico e o pobre). Também apresenta o sintagma frequentativo (série de vistas parciais, fusões encadeadas em cascata). E os sintagmas insertos são narrativas interpoladas, deslocadas intencionalmente (lembranças, sonhos, alucinações, premonições) e podem ser explicativas (um detalhe aumentado, efeito lupa, etc.) (METZ, 2008, p. 212). Metz aponta ainda que existem códigos específicos que contribuem para a construção de inteligibilidade do filme, tais como: pontuação (íris, cortina,

---

<sup>7</sup> Metz nomeia como sintagmáticas as unidades formadas por vários planos, possibilidades de montagens narrativas do cinema. É o código que organiza a lógica de ação e a mensagem geral do filme (diegese). A grande sintagmática acaba por cair num círculo vicioso, o da sujeição do cinema à narratividade (seqüência narrante de enunciados narrativos atualizados), ou seja, a assimilação das imagens e narrativas fílmicas aos enunciados narrativos icônicos (METZ apud PARENTE, 2000, p. 20).

<sup>8</sup> Constitui-se como paradigmática a narrativa ilimitada, tudo que é indefinível em termos de estrutura.

fusão, entre outros); movimentos de câmera (*travelling*, panorâmica, câmera na mão); organização do som em relação à imagem (voz em *off*) e a montagem.

Parente faz uma releitura das afirmações de Metz sobre a imagem do cinema, no que diz respeito à linguagem:

Segundo Metz explica, passar de uma imagem a duas imagens é como passar da imagem à linguagem. Essa passagem não pode ser uma linguagem cinematográfica. Se o cinema se torna linguagem, é porque ele conta histórias bonitas. Mas contar histórias não basta para que o cinema seja linguagem, pois o filme, assim como nos teatros filmados ou no cinema do pós-guerra, pode contar histórias fora das codificações sintagmáticas. O que leva Metz a restringir o campo de aplicação de sua teoria (PARENTE, 2000, p.19, 28).

Assim, para Parente, Metz acaba por realizar aquilo que condena, já que a grande sintagmática do autor “implica a ideia de uma gramática cinematográfica que se move pela sintaxe narrativa preexistente, independentemente dos diversos tipos de imagens e montagens que variam segundo autores, escolas e movimentos cinematográficos” (Ibidem, p.26).

Raymond Bellour, no prefácio do livro *Narrativa e modernidade*, afirma que as regras sintagmáticas só são válidas para o cinema clássico, já que a narrativa desse cinema preza pela comunicação, pelo sentido e pela significação. Já o cinema experimental (ou aquele que foge das convenções narrativas), segundo ele, não pode ser representado pelas classificações de Metz, pois toda a tentativa de aplicação do modelo estrutural acaba por ser redutora (BELLOUR in PARENTE, 2000, p.12).

Quanto à ideia do estruturalismo e de empregar regras e códigos tal como a Linguística<sup>9</sup> impõe, existe uma linha de pensadores (Deleuze, Blanchot, Parente) que considera que o uso dos termos narrativa e linguagem são inapropriados para o cinema. Eles fundamentam sua crítica na ideia de que se, anteriormente ao cinema, a narrativa estava intimamente ligada às funções linguísticas, com o audiovisual passa a contar também com imagem/som, os recursos dos planos, das sequências imagéticas e com a montagem. No cinema não é preciso descrever as cenas por falas, diálogos, legendas como na literatura, pois as imagens, a composição dos cenários, personagens, a escolha certa da sonoplastia, a intensidade das músicas e letras de canções falam por si próprios.

A crítica indica que há uma má compreensão da narrativa aplicada ao cinema, uma vez que a narrativa imagética não é mais uma representação da ação (como nos estudos narratológicos de Gerard Genette) e sim a própria ação, uma mescla de imagem e narrativa. O próprio conceito de “voz narrativa” de Maurice Blanchot explica bem essa relação de que a

---

<sup>9</sup> A Linguística, na visão saussuriana, estuda os signos linguísticos, a gramática da linguagem. Já a Semiologia é a ciência geral dos signos; estuda todos os fenômenos de significação e tem por objeto os sistemas de signos das imagens, gestos, vestuários, ritos, entre outros.

voz narrativa não é relato do acontecimento, mas sim o próprio acontecimento através de imagens, é uma voz neutra (BLANCHOT, 1959, p. 14). As imagens e sons também fazem parte da composição do enredo. Já Gilles Deleuze acredita que a narração cinematográfica não é uma sequência narrante de enunciados submetidos às regras linguísticas. Deleuze é a favor da imagem por si mesma e contra a ideia de uma narrativa fílmica. André Parente também contraria a ideia de submeter o cinema a regras linguísticas, mas vai além de Deleuze, pois não nega a narrativa. Parente considera a narrativa e a imagem como única e mesma coisa, isto é, o fílmico não se opõe ao narrativo. Parente diz ser mais pertinente estabelecer o conceito de processos narrativos-imagéticos ao invés do conceito de narrativa (já que os acontecimentos e os objetos constituem as imagens) (PARENTE, 2000, p. 27, 42-43, 88).

Ainda sobre o assunto linguagem fílmica, Bellour, no prefácio do livro de André Parente, explica que “as teorias que normalmente tentam emoldurar o cinema linguisticamente estão na origem de numerosos mal entendidos, falsos problemas e oposições que a crítica realiza, como a oposição entre o cinema narrativo e o cinema não-narrativo” (BELLOUR in PARENTE, 2000, p.11). Essa linha crítica que considera o cinema não-clássico como não-narrativo<sup>10</sup> é problemática, porque nem sempre o experimental é não-narrativo. São inúmeras vertentes sem unidade que o cinema experimental toma. O não-narrativo é só uma delas. Para André Parente, somente a linha de Dziga Vertov e Michael Show (cine-olho, a-cinema e cinema matéria) realmente não tem história e merece o nome de cinema não-narrativo, pois a imagem não visa à narração, vale por si mesma, é o acontecimento (PARENTE, 2000, p. 87). Acrescentam-se ao cinema não-narrativo, outros tipos que compõem a vertente experimental: o cinema subjetivo ou cinema corpo (relação complexa com o cinema moderno); o cinema direto (diferente do cinema de ação e fabulação); e o cinema disnarrativo, de Robbe-Grillet (em continuidade narrativa, porém sem sequência contínua) (Ibidem, p. 15).

Entretanto, Metz faz algumas considerações sobre o cinema moderno e a narração, que se apresentam, de certa forma, como contraponto às críticas do cinema como linguagem e suas classificação segundo regras. Para o autor, o estudo da linguagem cinematográfica só tem papel aprisionador quando pretende ser normativo. Metz explica que os estudos não querem mais reger os filmes e sim tentar acompanhar seus movimentos (METZ, 1972, p. 198).

---

<sup>10</sup> Ou ainda como outras oposições: comercial/ criativo; industrial/pessoal; narrativa/de imagem; comunicação/poesia; significação/significante; figurativo/abstrato; sentido/ forma; mimético/ formalista (PARENTE, 2000, p. 87).

Sobre a questão da tentativa de classificar o cinema quanto a uma sintaxe, a uma gramática, Metz diz que “o cinema nunca teve sintaxe nem gramática, no sentido preciso desses termos na linguística que alguns teóricos acreditam ter. [...] Mas ele sempre obedeceu a uma série de leis semiológicas fundamentais, indispensáveis à transmissão de qualquer informação” (METZ, 1972, p. 197). O autor aponta a necessidade de uma classificação, pois mesmo novas formas mais maleáveis não deixam de obedecer às figuras fundamentais. Entretanto até as configurações estruturais, as leis, evoluem constantemente. Analogamente é o mesmo processo natural de evolução da língua, em constante mudança e que não deixa de ser regida por uma gramática, que também se amplia e modifica de acordo com a necessidade. Ele mostra que, mesmo para Saussure, a sintaxe é somente parte da sintagmática. Se a sintaxe no cinema for considerada, novas regiões surgem com ela, para que atenda às exigências funcionais de um discurso fílmico (Ibidem, p. 198-199). Metz pontua que, mesmo em sua classificação sintagmática básica para o cinema clássico (oito modelos<sup>11</sup>), há filmes que não se enquadram em nenhum modelo ou em suas variantes (Ibidem, p. 206). Ele contrapõe o argumento de se seguir a ideia de uma gramática fílmica à risca, pois a montagem, por exemplo, só dita a forma e nada diz sobre o que se deve colocar nas imagens. Sob esse aspecto, há uma originalidade livre, agramatical (uma modificação de sentido – cada um pode dar um sentido à montagem, com destaques e intenções distintas) (Ibidem, p. 212). Por essa linha de pensamento, pode-se retornar à ideia de que o cinema, assim como a literatura, escapa às normatizações.

Para quebrar a ideia errônea da crítica da transposição do termo codificação para o cinema, Metz exemplifica uma situação possível de o cinema escolher não utilizar nenhuma codificação de sua linguagem (e somente contar com as propriedades exclusivas de percepção do espectador).

Pode-se imaginar um filme de uma hora e meia composto de planos com incidência angular horizontal e de frente, sem nenhum movimento de câmera, nenhum efeito óptico (fusão, etc), sem nenhuma elipse temporal, sem outra iluminação que não a uniformemente monótona, sem nenhuma palavra que não diegética (voz-in). [...] Mas percebe-se que tal filme, ainda que possível, teria pouco de cinema, seria mais uma peça de teatro registrada pela câmera (Ibidem, p. 214-215).

Com esse exemplo fictício, Metz acaba por mostrar que a codificação linguística do cinema é importante para a sua identidade. E ele justifica que, por essa razão, o cinema se encontra com a narratividade, e vai ter consequências infinitas, novas.

---

<sup>11</sup> Metz lista os seguintes oito modelos sintagmáticos: plano autônomo, sintagma paralelo, em feixe, descritivo, narrativo alternado e narrativo linear, composto de três outros sintagmas: cena, sequência em episódio e sequência habitual.



Ele afirma que o cinema estabeleceu construções codificadas da própria imagem (estabelecidas graças a Griffith, principalmente), que mesmo assim deixou de provocar a multiplicação das possibilidades dos filmes (METZ, 1972, p. 215). Acredita que o cinema moderno não tenha abandonado a narração, mas sim que tenha se tornado mais flexível em termos de enriquecimento sintático: “O cinema novo, longe de ter abandonado a narração, nos deu narrações mais diversas, mais desdobradas, mais complexas” (Idem).

Alguns teóricos tentam construir uma Semiótica do cinema, independentemente da linguística, como foi o caso de Pasolini com o discurso indireto livre (relacionado à ideia de um cinema de poesia), pioneiro nesse aspecto. Porém cabe a Gilles Deleuze o mérito de desenvolver e fundar verdadeiramente uma semiótica no cinema com rigor, com a imagem-movimento, a imagem-tempo<sup>12</sup>. Deleuze vê o cinema como uma “matéria plástica, assignificante e assintática, não linguisticamente formada, embora não seja amorfa e formada semioticamente” (PARENTE, 2000, p. 24).

O contexto dessas discussões é importante para o resgate histórico da narrativa do cinema, desde sua origem, e o nascimento de sua linguagem até sua constituição no cenário atual. Assim, fez-se a opção, como meio de abordagem deste e dos próximos capítulos, de setrabalhar com os conceitos de linguagem e código fílmicos, como forma de didatismo, sem que essa opção signifique a adoção dos termos meramente no sentido linguístico.

Mas, antes de se passar à construção da narrativa do cinema, é interessante abordar os recursos que o cinema utiliza para substituição da linguagem e metáforas das palavras literárias, além de uma interpretação pessoal do espectador para além da linguagem.

### 1.1.3 Recursos do cinema em substituição à linguagem literária

O cinema vê e mostra cenas de forma distinta da literatura. Enquanto a literatura lida com metáforas e representa em palavras significados mais complexos, o cinema busca outros recursos para essa representação, utilizando suas potencialidades. Portanto, cada mídia aborda aspectos de formas diferentes.

Erick Felinto (s.d, p.30) acredita que o cinema utilize a fotografia como elemento de tradução dos termos literários para a imagem. Felinto destaca que o filme não consegue traduzir em apenas uma cena a expressão ‘madrugada pálida’, por exemplo. Portanto, utiliza

---

<sup>12</sup> Deleuze acredita que existem três regimes de acontecimento no cinema: as imagens-matéria (acontecimentos que antecedem o homem e sua relação sensório-motora com o mundo, são as coisas em si); imagens-substantivas (são relações sensório-motoras entre o homem e o mundo, confundem-se com a realização no espaço) e imagens-tempo (acontecimentos ideais no curso empírico do tempo, regime falsificante. Narração que fazemos de nós mesmos no ato em que ocorre) (PARENTE, 2000, p. 14-15).

recursos da fotografia para expressar o sentido, tais como cores, tons e semitons, filtros e outros. O uso de filtros<sup>13</sup> para tonalidades especiais mostra contrastes de realidades vivas e realistas. Complementando essa idéia, Metz acredita que o efeito de denotação seja impossível no cinema, já que as imagens são constituídas de várias fotografias e a montagem possibilita conseqüências e múltiplos sentidos. Por exemplo, o cinema ao representar uma casa pode filmá-la com um plano de uma escada, paredes externas, plano mais próximo a uma janela, rápida vista do conjunto do prédio e tudo isso faz parte da articulação fílmica. Já na literatura, casa é simplesmente casa. Uma palavra curta. O narrador pode descrevê-la, mas ele faz uso de recursos diferentes como metáfora, descrição de objetos, entre outros. Isso, porém, não ocorre no cinema moderno, pois ele abandona, em parte, a fragmentação visual, por conta do realismo e da montagem excessiva, em favor da imagem em continuidade (METZ, 1972, p. 119).

Mas o diretor pode contar com recursos para promover o sentido que deseja, passar certa informação ao público, ou mesmo guiar a atenção da audiência por meio de recursos específicos do cinema.

Se avaliarmos que o cinema realiza a edição de planos da história segundo a vontade de seu autor, esse processo é similar à função das luzes no teatro (os focos de luzes desviam a atenção da plateia para onde o diretor da peça deseja) e da ação do ator (com gestos, mímicas, movimentação em palco) que chamam a atenção do espectador para focos diferentes. Por outro lado, há que se considerar que no teatro os diferentes lugares na plateia geram impressões distintas.

Mas, ainda assim, quanto ao cinema, como no teatro, pode ocorrer de não se prestar atenção necessária no filme e a função de condução do espectador com recursos do cinema não funcionar. Se o espectador foca sua atenção em outra coisa e perde segundos da montagem, pode perder o fio da história (a percepção clara e mental). Segundo o pesquisador Ismail Xavier avalia, Hugo Munsterberg (1970), em 1916 elaborou um estudo, preocupado em explicar como funciona a narração cinematográfica (como as imagens se tornam atraentes e legíveis) e sua relação com as operações mentais do espectador. Para Munsterberg, a estrutura do filme depende do campo da subjetividade, da interpretação do sujeito, já que o cinema reproduz e atualiza determinados processos e operações mentais além da experiência inteligível, ativa a carga de afeto que o espectador traz consigo (MUNSTERBERG, 1970 in XAVIER, 2008, p. 10).

---

<sup>13</sup> Isso é desenvolvido em *Traffic* (2000), de Soderbergh, e em *Laberinto del Fauno* (2006), de Guillermo del Toro.

Assim, entende-se que o espectador não é totalmente iludido. Ele usa suas faculdades mentais para participar do jogo, preenchendo as lacunas do objeto com investimentos intelectuais e emocionais na experiência cinematográfica. O cinema supera as formas do mundo exterior (tempo e espaço); ajusta os eventos às formas de nosso mundo interior – atenção, memória, imaginação e emoção. Segundo relata Xavier, quando se desperta o interesse do público, este está com a cabeça cheia de ideias, significados particulares e vestígios de experiência anteriores. Para mobilizar seu sentimento e emoção e suggestionar algo, é necessário que o espectador se alie mentalmente à continuidade da trama. Só assim a atenção pode ser conduzida para um elemento importante e essencial: a ação (XAVIER, 2008, p. 27).

Portanto, a atenção é uma função interna que cria o significado do mundo exterior. Seleccionamos o que é significativo e relevante, fazemos com que o caos das impressões que nos cercam se organize. Munsterberg explica que os fatos da vida são percebidos por uma atenção voluntária e uma involuntária. Ambas ocorrem simultaneamente, mas se usa separá-las para uma explicação didática e compreensão dos processos. Na voluntária, se escolhe onde se quer colocar o foco, sendo impregnada de interesse pessoal, de ideias próprias. Uma escolha prévia do objetivo da atenção leva a ignorar tudo o que não satisfaça aquele interesse específico. Por exemplo, pode-se ir ao cinema com uma intenção voluntária e particular, como ter interesse por um determinado ator e somente prestar atenção nele, mesmo que ele desempenhe um papel insignificante. Deixa-se em segundo plano a proposta do diretor. Mas o cinema, assim como o teatro, também utiliza meios que canalizam a atenção involuntária para pontos importantes, em que o foco é dado pelas coisas que se percebe. Tudo que é barulhento, brilhante, insólito e provoca instintos naturais, atrai a atenção involuntária (automaticamente, a mente se volta para o local da explosão e são lidos os anúncios luminosos que piscam).

Assim, após abordar as questões da linguagem do cinema, observa-se que elas estão relacionadas às vivências pessoais e, ao mesmo tempo, possuem uma relação com a disponibilização dos elementos técnicos e a construção de códigos e de uma linguagem narrativa fílmica. Por isso a importância da abordagem de como se constrói uma linguagem e a narrativa do cinema clássico e como os movimentos estéticos do cinema buscam a modificação dessa percepção do espectador, seja por novas técnicas ou mesmo por nova apresentação do uso dos códigos já formados.

## 1.2 O nascimento da narrativa do cinema

O cinema nasce sem uma linguagem específica. Aos poucos, a descoberta de novas técnicas contribui, em pequenas “doses”, para a formação dos códigos<sup>14</sup> do cinema clássico, hoje já vistos como padrões. Os recursos que o cinema utiliza e modifica, como forma de as ações fílmicas se tornarem mais claras, permitem formular convenções da linguagem cinematográfica e estabelecer a compreensão da narrativa imagética para o espectador. Para Antônio Costa, “o entendimento do filme atual depende de uma série de informações que orientam nosso olhar e nos fornecem regras para a entrada mais agilmente no jogo que o filme nos convida a jogar” (COSTA, 1989, p. 44). E é isso que o cinema faz em suas diferentes idades: fornece informações sobre as regras atuais do jogo em seus diversos níveis de linguagem, desde sua origem, passando pelo cinema mudo, sonoro, cinema de representação clássica, cinema moderno e contemporâneo.

### 1.2.1 Primeiro cinema (não narrativo)

O cinema, quando surge em demonstrações públicas, tem a função de reproduzir a realidade em movimento. Antes de ser um meio de expressão, o cinema era um processo mecânico simples de registro, de conservação e de reprodução dos espetáculos visuais e móveis (da vida, do teatro, das encenações). Seguindo a linha das pesquisas técnico-científicas<sup>15</sup> de simples projeção de fotografias animadas, seu início foi consagrado pelos irmãos Lumière, que nunca demonstraram confiança nas possibilidades artísticas da invenção do cinematógrafo. Assim, primeiramente uma reprodução de realidade em planos parados, gerais, fragmentos sem a unidade narrativa da literatura clássica, assim como ocorre com a fotografia em seu papel inicial de substituição da pintura. Ao mesmo tempo, uma linha oposta à vertente científica, que teve como seu principal representante o mágico ilusionista Georges Méliès, acredita que o cinema possa ser utilizado em espetáculos fantasmagóricos, ilusões de imagem, o que posteriormente evoluiria na construção de histórias imaginárias, no cinema de ficção.

Metz avalia como o cinema passa a ser narrativo. Para ele “nos anos que seguiram a invenção dos irmãos Lumière, em (1895) (...) era imprevisível que o cinema se tornaria uma máquina de se contar histórias” (METZ, 1972, p. 113). Antes pensavam que pudesse ser usado

---

<sup>14</sup> São entendidos como códigos, desde as técnicas de filmagem, surgidas com o passar dos anos – como os enquadramentos, a iluminação, a descoberta dos planos, a montagem, a continuidade entre os planos, assim como o uso pingue-pongue do campo e contracampo, entre outros – até a atuação dos atores, específica para a câmera.

<sup>15</sup> Esta linha evolui de experiências técnico-científicas, com o objetivo de captar as imagens em movimento que os olhos deixam passar pelo “erro” do olho, como confirma o exemplo do experimento do fotógrafo Muybridge, ao registrar o galope do cavalo. A ciência não percebia o potencial narrativo/artístico do cinema, pois seu foco era outro.

no registro (arquivo), auxiliar pesquisas da ciência (botânica, cirurgia), nova forma de jornalismo, perpetuar a imagem de mortos queridos, etc. No cinematógrafo, algumas indicações sugeriam essa função, mas não como se desenvolveria posteriormente. Metz ainda complementa. “O encontro do cinema com a narratividade é um grande fato que nada tem de fatal, mas que tampouco é ocasional; é um fato histórico e social, é um fato de civilização” (METZ, 1972, p. 113). No campo do cinema, todos os gêneros que inicialmente não eram considerados como narrativos – documentários e filme técnico – “tornam-se províncias marginais [...] enquanto que o longa-metragem de ficção romanesca [...] apontava de modo cada vez mais claro a via real da expressão fílmica” (Idem).

Alguns pesquisadores pensavam o cinema dos primeiros anos por duas linhas: uma tendência realista e objetiva, surgida de pesquisas científicas, que evoluiria posteriormente no cinema documental; e outra com narrativas desenvolvidas pelo imaginário, pela ficção, irreal e fantástica. Sabe-se que a questão é polêmica, pois as filmagens misturavam situações autênticas (real) com suas reconstituições dos fatos em estúdio (ficção) ou, ao contrário, era possível se gravar uma cena real para um fim ficcional (COSTA, 2006, p. 31). Porém, mesmo a par disso, alguns pesquisadores promovem esse tipo de separação, apenas como didatismo.

Flávia Cesarino Costa (1995) nomeia o período inicial do cinema como “primeiro cinema”, constituído de uma fase do “cinema de atrações” (marcada pela produção de filmes ainda não-narrativos) e, posteriormente, “cinema de transição” (surgimento das primeiras formas simples de narrativas até a consolidação da narrativa enquanto linguagem, em mais ou menos 1915).

No cinema de atrações, o filme se apresenta como fragmentos independentes, apresentados como espetáculo, junto a personagens dos circos, danças, *gags*, num conglomerado de atrações. O cinema desse período não é a atração exclusiva, se concentra por um tempo nas salas de espetáculo de variedades. Segundo Arlindo Machado, “as salas de exibição dedicadas exclusivamente à difusão de filmes é um fenômeno mais recente. Durante muito tempo os filmes foram exibidos como curiosidades ou peças de entreto nos intervalos das apresentações ao vivo em circo, feiras ou carroças e mambembes [vaudevilles, feiras e cafés]” (MACHADO, 2007, p. 78). O filme, nessa época, é uma junção de cenas autônomas, de quadros fixos, frontais, com a câmera distante, cuja ação se esgota num único plano (quadros sucessivos separados por elipses do tempo) que podem ser mesclados em qualquer espetáculo. Os personagens são pouco desenvolvidos e os “quadros” abertos cheios de detalhes, povoados de pessoas e as ações, como um todo, ocorriam simultaneamente (BURCH, 1990, p. 16 *apud* MASCARELLO, 2006, p. 24).

O que importa para o cinema de atrações é o prazer visual do espetáculo e não a maneira de se contar histórias.

Dessa forma, partes dos filmes podiam ser vendidas separadamente e exibidas com quadros de diferentes épocas e origens. Os feirantes, exibidores do cinema de atrações, faziam então o papel primitivo de editor, ao misturar cenas diferentes compradas dos fornecedores (MACHADO, 2007, p. 90). A coerência narrativa não estava nos filmes e sim no ato da apresentação e na recepção.

Como não existiam regras pré-definidas para uma possível linguagem fílmica, e as imagens fragmentadas eram mescladas no espetáculo, poucos espectadores podiam absorver os múltiplos focos de atenção sem ajuda externa ou sem esforço. Para Charles Musser (apud COSTA, 2006, p. 25) a falta de elementos narrativos não era uma deficiência nos filmes, mas um indício que a coerência das imagens era dada por elementos externos (seja pelo conhecimento prévio do assunto por parte dos espectadores, seja pela participação de um conferencista). Relatos do nascimento do cinema indicam que as apresentações exigiam a presença de um “explicador”, posicionado ao lado da tela, que esclarecia o sentido da história, através do encadeamento das imagens, sequência das cenas. Jean Claude Carrière (1995) assim descreve o explicador: “De pé, com um longo bastão, o homem apontava os personagens na tela e explicava o que eles estavam fazendo” (CARRIÈRE, 1995, p. 13). Tal como observou Noël Burch, cabia ao explicador colocar ordem, tornar legível o quadro confuso do filme, orientando o olho para os pontos importantes da imagem no desenvolvimento da narrativa (BURCH, 1990, p. 141).

Para diminuir o efeito do estranhamento e promover a aproximação do público, além de um entendimento mais fácil, são feitas referências a ambientes conhecidos como o uso de técnicas anteriores do teatro (sequência de imagens estáticas, cortina, sala escura), da fotografia, da pintura, do auxílio da música<sup>16</sup>, de legendas, gestos e expressões que acompanhavam os filmes mudos.

Entretanto, a referência a produtos conhecidos, como o teatro, facilitou a compreensão de novas técnicas imagéticas, para que, assim, o espectador aos poucos fosse se adaptando à postura estética que o cinema assumiu.

No cinema de atrações, uma temática de muito sucesso é o filme de perseguição, que permite unir as atrações e a narrativa. Esse gênero é considerado como o primeiro de filme

---

<sup>16</sup> O registro musical orquestrava o cinema mudo do início ao fim para auxiliar a compreensão das cenas: normalmente um pianista, em alguns casos uma orquestra, tocava, ao vivo, nas sessões de cinema. A música era especialmente pensada, criada ou adaptada para o cinema e acompanhava nuances psicológicas e emocionais da narrativa fílmica.

narrativo, apesar das entradas e saídas dos atores, do plano fixo, serem pelas laterais (tal como no teatro que não trabalha o movimento de câmera e nem a noção de montagem), além dos fragmentos descontínuos. Para possibilitar formas de filmes mais longos, os diretores reproduzem histórias de conhecimento público, tais como a Paixão de Cristo (*Paixões* – produzida pelos irmãos Lumière, em 1897); com o auxílio do explicador; ou ainda utiliza intertítulos para o encadeamento da história, indicadores do que virá na próxima imagem (COSTA, 2006, p. 33). Arlindo Machado justifica que esses recursos contribuem para que o “embrião” da nova forma narrativa, fundada na concatenação de quadros diferenciados, faça sugestão remota do que se viria a entender por narrativa no período seguinte (MACHADO, 2007, p. 88).

Por outro lado, para um público viciado no discurso linear e organizado (do teatro e do romance), as primeiras imagens cinematográficas ainda eram consideradas confusas. Machado explica como funcionava o quadro primitivo, com suas múltiplas referências:

A dificuldade de assimilar o plano mais próximo com a ação narrativa é a causa da confusão do quadro primitivo. A imagem era superfície ampla, carregada de detalhes, que o olho do espectador tinha que percorrer aleatoriamente (trajetória de varredura). O olhar não era ainda dirigido para os pontos que interessavam ao desenvolvimento da intriga, não havia estratégias de ordenamento [...] capazes de orientar o olho (Ibidem, p. 96).

Mas o cinema buscará formas lineares de narrativas, para a construção de histórias.

### 1.2.2 Constituição das narrativas

Na história do cinema, as primeiras formas narrativas auto-suficientes do cinema vêm dos filmes de bang-bang, a partir de 1903. Os filmes de perseguição começam como narrativas de somente um plano, de um quadro inicial, em que uma dada ação levava à perseguição e ao desenlace da trama. Apesar das novas estruturas narrativas ainda estarem confusas, ambivalentes, abre-se espaço para se pensar a construção da continuidade clássica, para tentativas de consolidação da linguagem do cinema. As perseguições começam a ser inseridas em filmes dramáticos. O filme *O Grande Assalto ao Trem* (1903), de Edwin Porter, pode ser considerado como o primeiro filme com estruturas verdadeiramente cinematográficas. Ao rodar o filme inteiro em planos gerais, Porter percebeu que os protagonistas praticamente não eram identificados pelo espectador (pelo excesso de informações). Para remediar esse problema, retratou um dos “bandidos” da trama num enquadramento próximo. Então realiza o corte do plano na cintura dos personagens, fazendo um enquadramento mais fechado não conhecido pela audiência. É possível que a reação do público, ao ver apenas metade do corpo do personagem, fosse de choque, pois assim como no

início do cinema<sup>17</sup>, seus órgãos sensoriais e perceptivos não estavam habituados com tal recorte e movimento. Apesar de este recurso colaborar para o aprendizado do espectador e para a construção de uma estética posterior (somente a partir de 1909, a câmera será usada com maior regularidade mais perto dos atores), o diretor ainda não sabia fazer com que o retrato do “bandido” fosse inserido na contiguidade dos planos. Porter também realizava experimentações na tentativa de juntar os planos com as aproximações dos personagens e continuação narrativa. Porém ainda a junção gerava descontinuidade, encavalamentos temporais, elipses, inserções repetitivas dos planos aproximados, independente do fluxo narrativo (COSTA, 2006, p. 35). Mas, com essas experimentações, Porter inspira técnicas usadas com maior frequência por outros cineastas e descobre a montagem pelo encavalamento, maneira frequente de conectar planos. Entretanto, esse já era “o primeiro sintoma da necessidade de reduzir a distância entre a câmera e os personagens, para o posterior uso frequente de diferentes enquadramentos dos planos” (MACHADO, 2007, p. 96).

Dessa forma, abre-se espaço para a experimentação e criação de elementos propriamente fílmicos. Acidentes de câmera também levam à descoberta de planos, “trucagens” dos filmes. Os irmãos Lumière criam o *travelling* (nascido do disparo acidental da câmara por um dos operadores em um dos canais de Veneza). Já o mágico Méliès, em suas experimentações, descobre vários truques que resultam nos primeiros efeitos especiais da história do cinema. É o caso do primeiro truque por substituição<sup>18</sup>. A partir de então, Méliès inicia a produção de uma série de filmes fantasmagóricos com efeitos de montagem, truques, fusão e dramatiza histórias fantásticas, mas falta a conexão entre os vários planos. De 1902 a 1907, os filmes com múltiplos planos passam da exceção à norma.

Surgem experimentações com relação à descoberta de novos elementos constituintes dos filmes. A câmera abandona a imobilidade e passa a explorar o espaço. Segundo conta Jean Mitry, em *Histoire du Cinema* (1969), o inglês James Williamson, em 1899, também realiza a filmagem de uma corrida de veleiros (*Henley/ Regatta*) já sob um ponto de vista diversificado, com mudanças de cenários, por deslocamento de câmera. Portanto, assim como na literatura, o narrador desenha o cenário com diversos planos. Tem a necessidade de ver tudo melhor, com perfeição, conduz o cinema à narrativa por um caminho natural.

---

<sup>17</sup> Referência à sessão pública dos irmãos Lumière no *Le grand Café*, em Paris. Relatos indicam que a representação da imagem de um trem vindo em direção à plateia provocou o espanto das pessoas, que saíram correndo das salas (FURTADO, 1981, p. 1).

<sup>18</sup> Segundo o cineasta português Ricardo Costa, enquanto Méliès filmava o trânsito que desfilava no Opéra (Paris), a câmara emperra. Quando a câmara volta a funcionar, os objetos mudam de posição, o que ocasiona um efeito especial fantasmagórico. Méliès relata sobre a projeção do filme: “Quando projetei, vi de repente o ônibus de Madeleine-Bastille transformar-se em carro funerário e os homens virarem mulheres” (COSTA, 1997, p.7).



Os múltiplos planos possibilitam a sequência das imagens em histórias. Planos variados, em movimento, vêm substituir o ponto de vista fixo, único e frontal, o que posteriormente contribuirá para a configuração dos códigos, articulações e significados da linguagem audiovisual. Um filme dos irmãos Lumière, *Voyage de M. le président de la république a Saint-Etienne*, de 1897, portanto de um período anterior, já utiliza sequências de cenas e tempos distintos (o Sr. Presidente deixa a estação/ sequência do cortejo/ dentro da École de Mines/ saindo da mesma/ entrando no museu/ saindo deste e deixando a prefeitura).

Diretores experimentam conectar vários planos, produzindo relações temporais dos fragmentos da narrativa, ainda que pouco definidas. Segundo relata Antônio Costa (1989), em *Voyage dans la Lune* (1902), Méliès busca dominar a inércia do espaço e da continuidade da ação narrativa. O filme ganha grande reconhecimento na história por já estabelecer uma idéia primitiva da sequência do cinema, espécie de rudimento de montagem (corrida no espaço, aproximação da lua, seguida do olho da lua/ Queda do obus na Lua/ valor de um grande plano/ a Lua chora). Mas, no filme, a lógica temporal da sequência ainda apresenta falhas: cenas se repetem ou a trama se perde.

Ao se avaliar a questão da representação do tempo, o filme é liberado da obrigação de durar tanto quanto o real; o tempo do filme, assim como na literatura, pode ser diferente do da realidade. Mas, ainda nessa época, existem anomalias em relação ao tempo cinético. Em *Le Voyage à travers l'impossible*, de 1904, cuja montagem traz potencialmente a ideia da narrativa paralela, um automóvel derrapa nos Alpes Suíços e espatifa-se contra um albergue, mergulhando na metade da parede de uma casa. Mas a representação da sequência fere a organização natural do tempo. Na cena seguinte, os clientes ainda jantam tranquilamente (como se ainda a parede da casa não tivesse sido atingida no tempo anterior). Somente na cena posterior, é que o muro desmorona, o automóvel surge e a parede desaba sobre os moradores (AMENGUAL, 1973, p. 58). Assim, o cinema permite uma falsa ligação do tempo com o espaço. Nasce então a liberdade do narrador do filme poder retificar sua memória, voltar ao ponto de partida ou de simplesmente repetir uma ação.

A partir do período da “transição do cinema” são criadas as primeiras narrativas simples, lineares. Há muita experimentação na estrutura da relação causal e temporal entre os planos e começa a se integrar uma linguagem narrativa.

Mas, neste período, a historiografia do cinema aponta Griffith como o grande cineasta que fica conhecido como responsável pelo desenvolvimento e consolidação dos procedimentos técnicos da organização lógico-narrativa. Ou seja, foi ele quem estabilizou a função de diversos processos em relação à linguagem fílmica. A narratividade no cinema, ao

se estabilizar por convenção e repetição, se ajeitou aos poucos em formas mais ou menos fixas.

Assim, os filmes começam a utilizar convenções narrativas especificamente cinematográficas, na tentativa de construir enredos. Ao se estabelecer que os efeitos fílmicos não devem ser gratuitos, mas sim aparecerem a serviço do enredo, o americano David W. Griffith, nas duas primeiras décadas do século XX, é o primeiro a criar filmes com montagens de mais de duas horas e movimentos de câmera e novos parâmetros para o fazer cinematográfico. Um dos pioneiros de Hollywood, Griffith trabalha com gigantescos primeiros planos<sup>19</sup>, não somente de rostos, mas também objetos, organiza a narrativa na estética da sequência gradativa de plano geral, americano e plano detalhe. “Mas, mesmo antes de Griffith, já faziam experiências do primeiro plano e do plano detalhe, como em *Grandma's Reading Glass* (1910), de George Smith, que registra a imagem vista em *close up* pela lente dos óculos da avó” (AMENGUAL, 1973, p. 40).

“Uma gramática cinematográfica” começa a ganhar forma: surgem tramas baseadas em ações paralelas, de inserção, de plano-detalle junto ao conjunto, tal como já existia na literatura (narrativas binárias baseadas na coexistência de duas ações que podem entrecruzar-se ou manter-se distintas, que valorizam o paralelismo e a simultaneidade). *Intolerância* (1916) e *O lírio partido* (1918), ambos de Griffith, são exemplos de filmes que inauguram a narrativa alternada no cinema (imagens alternadas do perseguidor e do perseguido, ou da vítima e do salvador). Esses filmes marcam o fim do cinema primitivo e início da maturidade linguística. Griffith também utiliza o *flashback*<sup>20</sup> no cinema, além de articular a noção de campo, contracampo. O cineasta, assim, se preocupa em dar nova forma à narrativa, buscar uma maneira própria de se contar uma história no cinema, através do uso de recursos técnicos e do conteúdo, já que ambos estão a serviço da narrativa. Para Tom Gunning, Griffith permite que o narrador manipule a linha narrativa, se misture no desenrolar da ação, de forma a se tornar imperceptível ao narrador (GUNNING, 1990, p. 346).

Com relação à montagem, para os autores David Bordwell e Thompson, além da montagem alternada, neste período surgem ainda a montagem analítica e a por contiguidade, que codificam outras regras imagéticas. A analítica utiliza o recurso de fracionamento do espaço em vários enquadramentos (montagem analítica), o que permite ao espectador uma

<sup>19</sup> Os primeiros planos aqui não possuem somente a curiosidade óptica, como ocorria com Méliès. O objetivo agora é a contextualização através da variação dos enquadramentos: “Tudo isso que permite ao cinema começar a falar em montagem, não só na seleção dos planos como também em sua combinação e alternância” (COSTA, 1989, p. 64).

<sup>20</sup> Quanto ao uso do *flashback*, pode-se dizer que, durante algum tempo, nas narrativas que começavam pelo desfecho, como em *Le Crime de M. Lange* (1936), de Renoir, o espectador esquecia do prólogo final e acreditava estar numa narrativa no presente. Assim ficava surpreso quando, no final da trama, reconhecia o princípio da história (AMENGUAL, 1973, p. 64).

visão de vários ângulos da cena. E a por contiguidade estabelece regras de entrada e saída dos atores do enquadramento (normalmente o ator sai de cena pela direita e entra pela esquerda), fato que contribui para a manutenção do movimento e continuidade das ações, além de ajudar o público a entender melhor o deslocamento dos personagens e a continuidade entre os planos (BORDWELL; THOMPSON, 1994, p. 44-46). Essas montagens acabam por guiar o espectador na continuidade narrativa.

Em 1915, Griffith lança *The Birth of a Nation*, o mais longo de seus filmes, que acaba por estabelecer como norma o longa-metragem. Após 1917, os filmes de Hollywood passam para uma hora e meia e os filmes no formato de longa-metragem começam a ser usados com mais frequência, o que permite a inclusão de mais personagens. E há a codificação de todas as técnicas surgidas no cinema de transição. Essas técnicas viram padrão (COSTA, 2006, p. 49).

### 1.2.3 Técnicas no auxílio da narrativa

O desenvolvimento de técnicas de filmagem, iluminação, enquadramento e montagem muito influencia a feitura das histórias, a construção do processo narrativo.

Quanto à montagem, apesar de já ter sido descoberta desde o cinema de atrações, é no cinema de transição que seu uso se torna mais freqüente. Os filmes mais compridos, com planos e cortes mais rápidos, permitem toda a construção de um ritmo narrativo e as histórias ficam mais complexas. Surge a câmera subjetiva. O público se educa, à medida que as formas vão se construindo (Ibidem, p. 37- 42).

Com o passar do tempo, o uso repetitivo de certos recursos apresenta um significado já implícito para o público. Por exemplo, os recursos de enquadramento dos planos trazem significados narrativos e situam os espectadores na trama. O plano geral normalmente é usado para panoramas do *habitat*, comum em início de filmes, e apresenta onde serão desenroladas as ações; o plano americano já é mais utilizado em diálogos de personagens. Já o *close up*, em cenas de aprofundamento psicológico dos personagens principais, em que a expressão transmite o pensamento do personagem. Plano detalhe é largamente usado, quando o diretor quer dar certo suspense e terror à cena. A câmera oblíqua dá impressão de loucura. O *plongée*, de superioridade, e o *contre-plongée*, respectivamente, de depressão (ou esmagamento) e autoritarismo (ou triunfo). Sombras e fortes contrastes transmitem clima *noir* em filmes policiais enquanto filtro e cores revelam sentimentos, ambientes, evocações ao passado (FELINTO, s.d., p. 31). Neste contexto, o personagem se sente como a imagem o invoca. A câmera pode mostrá-lo constrangido, sonhador, ausente, dependendo do ângulo, do plano escolhido.

Da mesma maneira, o cinema também encontra recursos técnicos como elementos importantes da narrativa. Eles são utilizados para descrever o passado, um plano subjetivo, de um sonho, imagem de loucura ou recordação: cores diferentes (uso do preto e branco), fotografias, enquadramentos oblíquos, mudança de ângulo, ligações por íris, fusão, lentidão, brusquidão, imagens embaçadas, entre outros. Assim, já é praticamente senso comum que um homem bêbado, normalmente é representado por um enquadramento torto, imagem trôpega e câmera desfocada. Para expressar a loucura, o cinema registra vidros deformantes. A câmera lenta indica um esforço voraz, ou a emoção de um acontecimento.

A câmera subjetiva, por sua vez, materializa o olhar do herói e significa seu deslocamento. Em filmes de primeira pessoa, a câmera filma como se fosse a visão do personagem. O espectador tem a impressão de que tudo se passa com ele. Normalmente é utilizada em cenas de crime, de assassinatos em série, entre outros. Um efeito comumente utilizado no cinema é o registro de um soco no olho (um punho se aproxima da tela e agride o personagem; a tela escurece). A mesma coisa ocorre com um personagem fumante. O cigarro e a mão são levados próximo à câmera e, posteriormente, aparece a fumaça como se o personagem a soprasse. Dessa forma, é como se a câmera representasse o olho do espectador.

Felinto recupera uma importante leitura de André Bazin de que no quadro imagético pode-se ver apenas parte de um cenário, mas o espectador pressupõe que exista algo além do campo visível. A linguagem do cinema possibilita um diálogo entre o que está em campo e o fora de campo. Por exemplo, “quando um personagem se dirige a alguém que não pode ser visto ou quando personagens e objetos entram e saem do campo de visão pelas laterais da tela” (Ibidem, p. 15). Tudo isso contribui para um jogo com o imaginário do espectador.

#### 1.2.4. Consolidação da linguagem clássica do cinema

Observadas as colocações acima, está constituída a montagem clássica. A partir de uma linguagem construída, o contexto aponta para o desenvolvimento de princípios de uma indústria cinematográfica. A maioria dos longas-metragens de Hollywood continha todos os elementos de uma narrativa clássica (começo, meio e fim, ação dramática, conflito, confronto e resolução), além de um personagem que a platéia pudesse se identificar facilmente (RAMALHO, 2008, p. 19).

David Bordwell avalia que o cinema hollywoodiano clássico é formulado como um "modo de narração" cinematográfico que possui características narrativas e estilísticas específicas, tais como: personagens bem definidos e com objetivos claros e conduta típica; ações linearmente organizadas, no que diz respeito à causa e efeito, configuram os

argumentos da história e um conflito é solucionado ao final da trama; construção de ação, tempo e espaço coerentes no interior de cenas e sequências (mesmo o *flashback* clássico é objetivo, o prazo temporal é marcado por calendários e indícios de que o tempo corre); estilo depende das necessidades de exposição da história (os recursos estéticos se tornam convenções e são reconhecidos intuitivamente pela maioria dos espectadores); e redundância do comentário narrativo e de ação da história representada (para que o espectador grave os acontecimentos, ou as dicas do que ocorrerá no futuro da história, o desvendar do mistério da trama) (BORDWELL, 1996, p. 162, 164-165).

A narrativa imagética, desse período, é subsidiada por um modelo preconcebido do cinema comercial, com enredos fáceis de acompanhar, pois o espectador já teve o olhar “pedagogizado”<sup>21</sup> pela linguagem do cinema. Segundo afirma Benjamin, em seu ensaio sobre a obra de arte, isso ocorre porque o filme promove a mutabilidade da sensação e da percepção humanas, provocando uma renovação no aparelho sensorial do indivíduo. O cinema funciona, então, como adaptação cognitiva do homem (BENJAMIN, 1986, p. 174-176).

O público compreende a obra por completo, de modo que o espectador já entra no cinema sabendo como a história termina, sem muitas surpresas e exigências, em termos de investigação e deduções em torno da história (os espectadores podem sair do cinema para comprar pipoca e retornar sem perder o fio de condução da narrativa).

Assim, produtos culturais desse período, em especial os filmes para as massas, não utilizam montagens que fujam às regras, temendo que os espectadores não compreendam a inovação narrativa automaticamente. Esse pensamento é típico de uma cultura que vê o público como massa amorfa (Escola de Frankfurt), atingida pela mensagem de forma passiva, ou seja, não é levada em conta uma recepção individualizada. O entretenimento desse período é, pois, visto como algo que nada acrescenta ao espectador; é somente diversão, de baixo valor cultural (lixo, grotesco, kitsch). Mas para Bernard Rosenberg e David Manning White (1973), além de considerar a falta de qualidade na produção em massa, a automação das máquinas que embotam a mente (ROSENBERG) e a fruição dos produtos, há quem revele aspectos positivos da indústria cultural, como o maior alcance cultural proporcionado pelas tecnologias (WHITE). Os gêneros se definem: tornam-se reconhecíveis diferentes tradições cinematográficas, com características e convenções mais ou menos estáveis, como é o caso das comédias amorosas, dos filmes de guerra, dos *westerns*, dos filmes de espionagem, dos

---

<sup>21</sup> Para que o espectador pudesse assistir atualmente a um filme sem dificuldades, foi preciso que o homem automatizasse a função das imagens no filme, as formas de organização do olhar, no recorrer das invenções do cotidiano.

policiais e histórias de tribunal. Somente mais tarde outros gêneros aparecem com o advento do som no cinema. Mas para Bordwell (1996), mesmo com o hábito e a familiaridade da história clássica do cinema hollywoodiano, o espectador realiza operações cognitivas específicas. O espectador chega diante de um filme clássico bem preparado, pois conhece as funções estilísticas mais prováveis, realiza conexões plausíveis, hipóteses prováveis e constrói o tempo e o espaço da história segundo indícios, esquemas, estruturação de hipóteses. Por fim, a organização de recursos fixos dá ao espectador expectativas firmes a respeito de indícios concretos do filme. (BORWELL, 1996, p. 165-166). Para Bordwell, o espectador, ao captar o espaço cênico, “não precisa reproduzir mentalmente cada detalhe, mas somente construir um mapa geral de relações dos principais fatores dramáticos” (Ibidem, p. 166).

Na verdade, desde os anos 20, o cinema norte-americano toma rumo diferente do cinema europeu. O europeu mantém cenários mais elaborados e atuações mais complexas<sup>22</sup>, o que viria, mais à frente, a se constituir na vertente das vanguardas dos anos 20. Já o cinema americano parte para um projeto de planos mais curtos, ritmo rápido e grandes produções possibilitadas, principalmente, após o cinema sonoro de 1928.

A imagem encontra na palavra e no som sua recriação, ampliação e potencialização. Com o som se desenvolvem novos gêneros, como a expressão dos musicais, os filmes de ficção científica, baseados nas tecnologias surgidas na época, o cinema fantástico, além da animação. O cinema hollywoodiano passa a ter suas produções voltadas para o ‘sistema de estúdio’ (controle das produções pelos estúdios) e o ‘sistema de estrelas’ (realizado por meio de contrato, em que os atores não podiam atuar em filmes de outras produtoras, a não ser que fosse cedido por um valor adicional, porém sem repassar a verba para o ator). Esses sistemas garantiam o retorno financeiro pelas bilheterias. Assim, Hollywood se transforma na “fábrica de sonhos”, gera enormes lucros em suas produções e sua conhecida ‘idade de ouro’ dura cerca de vinte anos.

Mesmo com a primazia de Hollywood, alguns produtores independentes constituem uma espécie de cinema de autor, pois conseguem impor sua personalidade no cenário com seus estilos inconfundíveis, como o cine-olho de Dziga Vertov, o de Alfred Hitchcock<sup>23</sup>, o de

<sup>22</sup> Câmeras atravessavam as paredes falsas, móveis, para não iludir o espectador da falsa realidade. Um filme atual que trabalha nos mesmos moldes desse cinema inicial europeu é *Dogville* (2003), de Lars von Trier, que utiliza poucos cenários e abusa do uso de marcações teatrais (chão preto com marcações escritas da casa de fulano, beltrano, só com alguns objetos reais filmados). Ao espectador, livre do olhar do cenário já pronto, registrado pela câmera, é permitido imaginar a constituição da casa, mas o que vale mais é o lado psicológico dos personagens.

<sup>23</sup> Em *Festim Diabólico* (1948) Hitchcock utiliza seu estilo particular. Ele tenta manter, durante praticamente todo o filme, um único plano-sequência (a câmera se move de um lado para outro, mas não há cortes), com a intenção de transmitir ao espectador a tensão e angústia das ações concentradas numa única sala, num intervalo inferior a duas horas. Mas isso transmite estranheza ao espectador, apesar de nosso olho funcionar como um imenso plano-sequência sem cortes (FELINTO, s.d, p. 29).

Joseph von Sternberg e o de Orson Welles. Enquanto isso, gêneros do cinema clássico começam a se misturar.

Orson Welles foi um grande destaque para a historiografia do cinema, uma vez que em sua obra apresenta uma inversão da função dos recursos técnicos do filme. A revelação de filmes como *Cidadão Kane* (1941), do diretor, se constitui em uma inovação para o cinema, considerado pela crítica como um dos melhores filmes de todos os tempos, por trabalhar com uma narrativa não-linear e, conseqüentemente, ter uma edição/montagem muito sofisticada para a época. O filme trabalha com um emaranhado de informações (ocasionado pelas numerosas fontes de um repórter num conjunto de perspectivas diferentes) que funcionam como peças de um quebra-cabeça que o espectador vai montando. O filme também faz uso de *flashbacks*, sombra com iluminação pouco convencional, o foco transita do primeiro plano para o *background*, os diálogos são sobrepostos, os *closes* usados com contenção e a montagem são longas seqüências sem cortes (abre mão dos planos e campo/contracampo do cinema tradicional e inaugura uma nova estética). Um exemplo máximo de como Orson Welles inverte o padrão clássico dos recursos imagéticos é quando enquadra um personagem de baixo para cima, o que normalmente na linguagem clássica do cinema passaria uma impressão de superioridade, mas, ao mesmo tempo, reprime o personagem ao colocar um teto, um prédio limitando sua cabeça. Segundo o pesquisador Sérgio Augusto (1995, p.40): “seqüência poderia se tornar banal se realizada segundo regras de enquadramento, iluminação e montagem vigentes na época”. Mas como houve um frescor na estética de *Cidadão Kane*, a maioria dos espectadores acreditou estar vendo tudo pela primeira vez. Portanto, esse filme já apresenta alguns passos para o cinema moderno, além de realizar uma espécie de balanço do que havia de melhor ou mais potencialmente avançado no cinema clássico (Ibidem, p. 43).

Nos anos 1940, a usina dos sonhos de Hollywood atravessa dificuldades, por conta do surgimento da TV, que é a nova alternativa de entretenimento, e tira parte do público das salas do cinema. O cinema de ação e da fabulação, próprio para as massas, está em crise. Então, abre-se espaço para os movimentos de vanguarda na Europa, na tentativa de tirar o cinema da velha tradição, fórmula já automatizada pelo público.

#### 1.2.5 O cinema de vanguarda e a narrativa

Apesar de o cinema clássico estabelecer sua linguagem, ao mesmo tempo, na Europa (década de 20), numa corrente diversa, acontece o desenvolvimento da vanguarda do cinema

---

em interação com os movimentos artísticos da época. Surgem movimentos estéticos que diferem dos usos do cinema clássico, tais como o experimentalismo estético do Surrealismo nas obras de Luis Buñuel, em *Un Chien Andalou* (1928) e *L'âge dor* (1930) e de René Clair *Entr'acte* (1924); no Expressionismo Alemão, com a visão deformada de ambientes e a variação de ângulos para acentuar os efeitos dramáticos, legados por *O gabinete do doutor Caligari* (1919), de Robert Wiene, e com o jogo de sombra em *Nosferatu* (1922), de Friedrich Murnau; o Impressionismo Francês, com Louis Delluc, Germain Dulac, Jean Epstein, a inovação da sequência acelerada, tripartição de telas e justaposição de planos em *Napoleón* (1927), de Abel Gance; e a montagem soviética, com o uso experimental da montagem de conteúdo de Kulekov, Pudovkin e Eisenstein.

Na vanguarda russa, é importante destacar que o processo de mudança da forma do filme (pela montagem e diferente disposição de sequências), altera o sentido. Assim os cineastas brincam com o corte de filmes já existentes, realizando novas montagens com os fragmentos de imagens: um trabalho de construção do sentido entre os planos e na montagem como um todo. Eisenstein, um dos principais representantes da escola russa, procura diversificar a montagem de seus filmes em quase todas as suas modalidades. Passa pela edição acelerada<sup>24</sup> ou em ritmo mais lento, trabalhando com montagens desde a simples paralela à conceitual, por ele concebida: “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). Para chegar a esta fórmula entre as cenas do filme, Eisenstein se baseia 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. Outro exemplo que Eisenstein utiliza, para explicar a importância dos planos e de sua montagem na mudança de sentido, é o desenho da água, que 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 (EISENSTEIN, 1958, p. 49).

Pudovkin acredita que emoções mais complexas podem ser expressas na montagem. Se unirmos o plano de um ator, sorrindo, com outro de um revólver, ameaçando, e

---

<sup>24</sup> Esse tipo de montagem rápida modifica o movimento natural do objeto filmado, fazendo com que o sentido da cena seja produzido pela sucessão de planos, como um recurso gráfico. Se a justaposição dos planos ocorre de maneira rápida, resulta numa certa “tremulação na tela pela condensação de tantos frames em tão pouco tempo. Invertida, a mesma técnica provoca retardamento da ação, espichando uma sequência para que, lentamente, o espectador possa usufruir todas as suas nuances” (IASBECK, s.d, s.n). Esse “tempo irreal” direciona a percepção do espectador.



continuamos com um terceiro do mesmo ator, aterrorizado, a impressão do espectador sobre o 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 distinto. Portanto, conclui-se que não só o sentido do filme se modifica, mas “a montagem afeta diretamente as capacidades emocionais do espectador e, de outro, interfere também diretamente na significação do discurso, pois relativiza os sentidos dos planos isolados” (PUDOVKIN, 1970, p. 27 apud LEONE; MOURÃO, 1987, p. 49).

Para o pesquisador Iasbeck, Eisenstein interfere nos dogmas do cinema nascente e comercial: “mas, ao mesmo tempo, constrói uma tradição que vai se reverberar, até os dias de hoje, em ‘escola’ de cinema não convencional, pouco afetada aos apelos de bilheteria do cinema comercial” (IASBECK, s.d, s.n). Assim, as elaborações teóricas do cinema russo visam à construção de uma espécie de gramática da comunicação visual, baseada essencialmente na montagem, meio capaz de refletir as modificações da experiência perceptiva introduzida pela técnica. As teorias de Eisenstein foram aplicadas em filmes consagrados como *Greve* (1925), *O encouraçado Potemkin* (1926) e *Outubro* (1927). A forma fragmentária de se ver filmes acabou aprisionando discussões teóricas do cinema nas significações (conteúdo, sentido do filme) e nos significantes (forma de fazer os filmes), separando roteiro, montagem, fotografia, entre outros. Mas, na verdade, é importante avaliar a forma em sua contribuição para o conteúdo, uma análise como um todo (gestualidades, cenografia, marcação dos atores, diálogos, composição dos planos, cromatismo, efeitos especiais, trilha sonora e tudo mais, ou seja, uma pluralidade de linguagens): “O filme se constrói pela incidência de várias texturas. Unidades previamente selecionadas vão se concatenando através da montagem, abrindo espaço para a manifestação da narrativa” (IASBECK, s.d, s.n).

Com relação às tomadas, aos planos, dependendo do ângulo de um mesmo objeto, a câmera passa informações diferentes. Um exemplo que se encaixa perfeitamente nesta questão é o que Jakobson descreve: pode-se filmar uma pessoa nariguda e corcunda e os signos serão distintos, dependendo do foco que a câmera der. Se o personagem for filmado apenas de frente, a impressão é a de que é narigudo. Se de costas, corcunda. Se de perfil, ambos (JAKOBSON, 1975, p.155).

O cinema do pós-guerra passa a ser destituído de uma tendência uniforme. Entretanto existem diversas tendências que caracterizam o período, que segundo Parente são: 1) cinema experimental, 2) cinema direto e 3) o cinema disnarrativo (PARENTE, 2000, p. 95-98).

A primeira tendência, a do cinema experimental, por sua vez, se subdivide em três modalidades: o cinema-matéria ou acinema, o cinema-subjetivo e o cinema do corpo.

O acinema, ou cinema-matéria, desenvolve a concepção de Dziga Vertov, do cine-olho, que consiste na idéia de um homem com a câmera na mão, duplicar o real melhor que o olho humano; é o percurso livre das imagens sem qualquer convenção técnica. Assim, introduz a percepção nas coisas e na matéria (toda percepção possível).

O cinema-subjetivo aborda o onírico, o devaneio, o fantástico, a estranheza. É o cinema com tendências futurista, expressionista, impressionista e surrealista. Cinema dos “ismos” que surge com a vanguarda de 20 e continua na americana de 40 e o *underground*.

No cinema do corpo, os corpos são afetados pelo tempo, pela duração, exprimem a pluralidade das maneiras de ser no presente. Exemplos dos filmes de Andy Warhol, em que, durante seis horas e meia, um homem come um cogumelo ou dorme (*Sleep e Eat*), filmes com duração da própria realidade, coincidindo com a do filme (Ibidem, p. 110-114).

Já a segunda tendência, a do cinema direto, segue a linha da realidade dos documentários, endossa os clichês da pura representação. Esse cinema é o puro registro das atividades e experiências pessoais, destaca as imagens feitas no presente como forma potente de verdade: tudo se mexe o tempo todo, câmera, personagens em desordem, tevê ao vivo, enquadramento tremido, ofuscamento por causa das lâmpadas (Ibidem, p. 120).

E a terceira e última tendência é a do cinema disnarrativo, de Robbe-Grillet, inclinada a uma visão contrária à da semiologia, sem continuidade narrativa, sem sequência contínua. Segundo M. Azert, nessa tendência é como se cada uma das personagens do romance ou do filme tentasse se tornar o próprio autor da realidade. Designa uma contestação da narrativa, quer quebrar a ilusão da narrativa como modelo de verdade, sua lógica causal (uma sequência causal dos acontecimentos), sua referencialidade (narrativa como reprodução ou relação do que acontece com o que aconteceu) e sua transparência. No cinema disnarrativo há uma mudança da estrutura. Passa a valer um campo de polivalência que torna possível múltiplas escolhas, em relação à decupagem. Ou, voltando às palavras da linguística, em relação à estrutura, há a prevalência da paradigmática, da acronia, e da narrativa generativa (é o aprofundamento do tempo pelo serialismo e teleestrutura). É o espaço do cinema para o discurso indireto livre serial, a forma que possibilita ao personagem a opção de mudar de papéis e permutar as histórias “pode ser sujeito e objeto, destinador, destinatário, coadjuvante e oponente. São as possibilidades de desenvolvimento das histórias” (AZERT apud PARENTE, 2000, p. 132).

Seguindo a classificação do cinema direto, já citada por Parente, em meados de 40, desponta na Itália o neo-realismo, que valoriza a realidade fixada, o documentário. A câmera torna-se o único aparato entre os olhos e a mão. A narração, neste momento, ganha uma necessidade mais “biológica” que dramática. Um de seus cineastas mais conhecidos é Rossellini, e “*Roma, cidade aberta*” (1945) desponta como o protótipo dessa nova tendência. São os neo-realistas, juntamente com Orson Welles, que influenciam o nascimento da *nouvelle vague* e o desenvolvimento do cinema moderno.

O cinema moderno<sup>25</sup> surge no início dos anos 50 (com raízes nas vanguardas anteriores) e se estende até meados da década de 70; ou seja, da afirmação da *nouvelle vague*<sup>26</sup> e dos cinemas novos (brasileiro e alemão) até a nova Hollywood. A dificuldade de produção de Hollywood e o envelhecimento do “ciclo próspero” da produção clássica possibilitam que a *nouvelle vague* surja como forma de libertação do cinema de esquemas tradicionais.

Simboliza a redefinição dos padrões e da maneira de filmar e compreender o cinema, de forma a difundir novos usos e a reutilização das estéticas já existentes. O que impera no cinema moderno é a ideologia progressista, a pesquisa do novo, na fuga das convenções. Seus cineastas são adeptos de uma forma de se produzir cinema em que “a câmera possa ser utilizada com a mesma liberdade que o romancista utiliza uma caneta ao escrever. A caneta como máquina de filmar, preparando para a ação criativa” (COSTA, 1989, p. 115-7). Este novo modo de ver o cinema valoriza o papel do diretor, a política do autor.

O movimento estético *nouvelle vague* tem como um de seus mentores André Bazin e o grupo político do *Cahiers du Cinéma*. Bazin defende que o cinema deve respeitar a continuidade e duração real do evento dramático, sem interpolações na montagem: “Se o essencial do acontecimento depende da presença simultânea de dois ou mais fatores da ação, a montagem é proibida” (BAZIN, 1959, p. 73 apud COSTA, 1989, p. 117). Assim, quando uma história possui vários caminhos simultâneos, eles devem ser colocados um em seguida do outro, numa filmagem contínua. Essa norma, além de ser objetiva em relação ao evento representado, relata a importância do espectador na resolução da ambiguidade de cada situação, num percurso de leitura mais livre, autônoma. Ou melhor, ao destinatário é atribuído um papel ativo, já que a estrutura narrativa aberta multiplica os percursos de leitura e torna

---

<sup>25</sup> A presente pesquisa considera o período do cinema moderno, de acordo com os registros dos livros “História do cinema Mundial” (2008), de organização de Francisco Mascarello e “Compreender o Cinema” (1989), de Antônio Costa. O início do cinema contemporâneo, segundo essas fontes, vai do final dos anos 70 e início de 1980 até a atualidade.

<sup>26</sup> O termo *nouvelle vague* passa a ser utilizado após o Festival de Cannes de 59, quando as produções do cinema francês recebem muitos elogios. Torna-se o nome de uma corrente para designar um moderno modo de se fazer filmes.

ambíguo seu sentido (COSTA, 1989, p. 119). Com a montagem, vários pontos de vista possíveis seriam reduzidos (a versão final seria a visão de quem realiza o corte, uma sequência fechada). Entretanto, se for avaliado, este tipo de modelo aberto não elimina por completo a montagem, nem conduz ao “grau zero da escritura” (Barthes). Todavia, o modelo inaugura maiores possibilidades de adequação estética às necessidades do momento.

Os mais conhecidos do movimento *nouvelle vague* são Truffaut, com destaque para o filme *Os incompreendidos* (1959); Godard, com o filme *Acossado* (1960) e Alain Resnais.

Truffaut, apesar de não se distanciar totalmente da vocação narrativa do cinema, tampouco se mostra como um narrador tradicional. A produção desse período é embrião de futuras experiências do uso da metalinguagem, isto é, do cinema que filma o próprio cinema. Truffaut realiza esse uso em *A noite americana* (1973), o que posteriormente será uma influência até para o cinema contemporâneo.

Godard utiliza técnicas de recitação e de filmagem baseadas no improviso, de montagem que não segue as regras clássicas, de mixagem, para estabelecer uma desestruturação da continuidade fílmica, a ruptura do “fluxo narrativo”, muito usual no enredo tradicional, com a construção de personagens acabadas. Promove a política da desmontagem. Alfredo Manevy analisa que, mesmo em um dos primeiros filmes de Godard, o *Acossado*, já era feito o uso diferencial da câmera, a edição fragmentada, ressaltando cortes, *jump cuts* e diálogos que incorporam citações de outros filmes, além de cartazes brincando com o destino do personagem, e o trabalho com a inventividade narrativa, numa espécie de metalinguagem da trama (MANEVY, 2006, p. 242).

Mas é Alain Resnais quem promove a maior aproximação ao movimento *nouvelle vague*, com relação aos novos usos formais da narrativa, sendo os primeiros filmes nessa linha: *Hiroshima, meu amor* (1959), *O ano passado em Marienbad* (1961) e *A guerra acabou* (1966). Nas pesquisas sobre a interioridade, o tempo e a memória, a estética de Resnais não só marca uma época como se mantém e reflete adeptos de seu uso até atualmente em suas produções contemporâneas (o que será visto no segundo capítulo sobre *Smoking* e *No Smoking*, ambos de 1993). Para Resnais, a ligação entre os planos é irrelevante no jogo estrutural fragmentar. O que é importante para ele é a arte do aleatório, da permutação dos planos.

Quanto à reconfiguração dos aspectos estéticos, por exemplo, pode-se colocar um mesmo ator para desempenhar dois personagens (como acontece em novelas de personagens que são gêmeos), ou mesmo utilizar um único ator para representar diferentes personagens, como nos filmes de Resnais. Ainda quanto aos novos usos das técnicas destaca-se o uso

inventivo da voz e do som. Conforme considera Barthelèmy Amengual, no cinema clássico havia sincronia da imagem com o som e o movimento, da palavra com o rosto de quem pronuncia, a relação da fala com o plano (AMENGUAL, 1973, p.67). No cinema moderno, os velhos usos são desconsiderados, o som passa a ser usado não mais com perspectiva. Em *Muriel* (1963), Alain Resnais também realiza uma montagem sincronizada entre som e cenas, porém em tempos diferentes, em planos subjetivos. No filme, o diálogo dos pais se sobrepõe às imagens das ruas por onde passa o casal de filhos. Resnais institui uma montagem paralela também do som – lança mão da ubiquidade no espaço (enquanto os pais estão em casa falando, os filhos passam pelas ruas da cidade). Mas, ao mesmo tempo, é uma montagem de atração (voz e conversas de uns se corromem em relação à conversa e aos gestos e à solidariedade familiar). É uma espécie de realidade despedaçada.

Conforme o cineasta Carlos Adriano, em artigo na revista *on-line* de cinema *Trópico*, a polifonia de vozes justapostas à narrativa é utilizada constantemente no filme *On Connaît la Chanson* (1997), quando os personagens dublam as músicas. Alain Resnais realiza uma brincadeira com o espectador para promover o estranhamento, provocar incômodo neste (ao colocar o mesmo personagem para dublar primeiramente uma voz feminina e, logo em seguida, uma voz masculina). Resnais afasta o sincronismo entre os elementos, quebra os discursos e o tempo da ação, ruídos entram nos diálogos, tudo para confundir o espectador que tem que estar muito atento para não perder as muitas informações simultâneas e a série de citações internas e externas em seus filmes que exigem um bom conhecimento do espectador para a compreensão das referências. Ainda no musical de 1997, Resnais insere nos diálogos dos personagens letras de músicas famosas como “*Non rien de rien, non je ne regrette rien*”, de Charles Dumont e Michel Vaucarie. Resnais utiliza letreiros não muito comuns, na forma horizontal, da direita para a esquerda, para alertar os sentidos do espectador automatizados pelos filmes tradicionais e fornecer-lhes novas experiências cinemáticas.

Em *Vagas Estrelas da Ursa Maior* (1965), do italiano Luchino Visconti, há a leitura de três cartas lacradas. Uma delas, o marido a coloca sobre o móvel e a carta se lê sozinha, já que Sandra não a toca, nem mesmo chega a abri-la. Escuta-se a voz do marido em *off*. A voz de fora da cena tira o poder da dimensão subjetiva. É como se fosse um plano independente, em que as novas estruturas narrativas possuem liberdade e são de complexidade inesperada.

André Parente discute os termos de uma narrativa polifônica em que a permutação dos lugares que não poderia ocorrer num tempo e espaço comuns, o que acarretaria numa narrativa falsificante (PARENTE, 2000, p. 133-134). Entretanto, isso passa a ser possível com um pacto narrativo do espectador para com o autor. Essa é a mesma relação discutida

anteriormente da permutação de histórias com desfechos distintos e contraditórios na literatura. Como foi visto anteriormente, nos contos de Borges é possível que um personagem ocupe várias posições, tome caminhos distintos simultaneamente, pela bifurcação do tempo. O mesmo ocorre na narrativa fílmica de Resnais e Grillet (segundo Parente), quando o processo da totalidade do possível está no espaço da narrativa, na soma de todas as posições tomadas ou cedidas. Para André Parente, ocorre no cinema moderno o que Borges chama de “mundos impossíveis”, isto é, mundos que pertencem a um mesmo universo múltiplo (Ibidem, p. 135).

Há também uma mistura de materiais de linguagens distintas na trama: intromissão de arquivos de filmes, programas de TV, quadrinhos, pinturas, desenhos, materiais documentais e outros registros destoantes da narrativa, do enredo na tonalidade da cena em curso (MANEVY, 2006, p. 245).

A constante problematização da narrativa não está presente apenas nas obras de Resnais e Grillet e em seguidores de sua estética, como também é muito utilizada por contemporâneos, como Peter Greenaway e David Lynch (com o cinema desnarrativo, marcado pela indeterminação das personagens e da ação, a repetição de ações do mundo fragmentado, ou pela multiplicidade de telas e atos de fabulação contraditórios, através de ecos da narrativa). O espectador dessa estética passa a ter um papel mais ativo que o público exposto à narrativa clássica. O sentido não é dado previamente e unicamente pela montagem. Os muitos planos são elementos que valem por si mesmos na estrutura do filme e acionam os sentidos do espectador, de acordo com sua cultura e visão de mundo.

Assim, a coerência do texto depende da interpretação do espectador e da repetição sequencial. Neste sentido, o cinema moderno exige mais do espectador em termos de interpretação: “o espectador deve ligar o que o texto fílmico dissociou, pois os segmentos afastados se encadeiam em uma estrutura mais vasta do que aquela que o contém imediatamente” (MANEVY, 2006, p. 139).

Mediante esse traçado histórico, percebe-se que, após o cinema moderno, no final da década de 70 e os anos 80 vivenciam uma conjuntura de percursos alternativos, fruto da mediação hollywoodiana e de outros modelos de existência cinematográficos: cinema *underground*, filme B, *American New Wave* e *New american cinema*.

O diretor David Lynch, por exemplo, que começou carreira nos anos 70, realiza uma junção entre o cinema experimental, com o cinema de gênero e o puro apelo visual e sonoro, a fim de gerar uma angústia perturbadora nos espectadores, que virou marca em toda a obra posterior. Seus filmes mais famosos que seguem essa estética são: *Veludo Azul* (1986), *A*

*estrada perdida* (1997), *cidade dos Sonhos* (2001), *Império dos Sonhos* (2001), entre outros (SUPPIA; PIEDADE; FERRARAZ, 2008, p. 244).

Portanto, o cinema do pós-guerra, de forma geral, trabalha com uma mudança na percepção do espectador. Se antes predominava um olhar vetorial (Aumont) de uma narrativa que parecia ser conduzida sozinha, sem o auxílio do espectador, já com o cinema moderno, pretende-se “limpar o olhar [acostumado] do espectador através da descontinuidade da narração” (MANEVY, 2006, p. 247).

Uma percepção diferenciada é exigida. Os sentidos devem ser readaptados às novas formas e estéticas de cinema que aparecem ao longo da história. Por isso, fez sentido retornar as fases do cinema clássico, moderno, já que o último solicita a quebra de estereótipos nos modos de ver o cinema.

Parte dessa tendência moderna, assim como o uso diferenciado de alguns recursos do cinema das vanguardas de 20 e 60, em geral, parece ter sido reapropriada pelo cinema contemporâneo e, hoje, é utilizada tanto em produções independentes como também comerciais e pelas novas mídias. A passagem para a contemporaneidade é marcada pelo hibridismo de veículos, o que ocasiona um novo modo de produção do cinema como estratégia econômica na era da digitalização, o que será estudado no próximo capítulo.

## 2 NARRATIVAS DO CINEMA CONTEMPORÂNEO

### 2.1 Mudanças na lógica de produção do cinema contemporâneo

Ao longo da história, muitos pesquisadores têm avaliado como a técnica influencia a cultura e as formas de produção. Pesquisadores do século XIX, tais como Georg Simmel, Siegfried Krakauer e Walter Benjamin refletem sobre a transformação da percepção dos indivíduos no ambiente urbano com as invenções técnicas. Simmel, em *A Metrópole e a vida mental* (1987), acredita que as pressões da vida urbana, o ritmo das ruas (velocidade do bonde) e a multiplicidade da vida econômica provoquem o hiperestímulo dos nervos. A intensificação dos estímulos esgarça os sentidos do indivíduo, que se torna *blasé*, apático. Portanto, “as sensações têm que ser cada vez mais fortes para penetrar os sentidos atenuados para formar uma impressão e redespertar uma percepção” (SIMMEL, 1987, p. 140). Walter Benjamin (1987), em *Rua de mão Única*, analisa como se configura a sociedade de um dado local e seus hábitos culturais, a partir de objetos técnicos do ano de 1926. Já em seu clássico *A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica* (1986), aborda, da mesma maneira que Krakauer, que a mídia pode promover a mutabilidade da sensação e da percepção humanas, provocar uma renovação do aparelho sensorial do indivíduo. O cinema, com seus choques sucessivos e uso do sensacionalismo, reaviva o organismo cansado para atividades renovadas e tende a estimular uma atenção esgotada. Para Benjamin “o cinema corresponde a mudanças profundas no aparelho perceptivo” (BENJAMIN, 1986, p. 176).

Marshall McLuhan (1974), por sua vez, também realiza uma abordagem da relação técnica/ percepção. Considera a tecnologia como extensão dos sentidos humanos, pois esta modifica as relações do homem com o mundo e amplia sua capacidade de ver e ouvir, seja através da acoplagem das próteses ao corpo, seja por câmeras que funcionam como olhos mecânicos, entre outros. Portanto, os dispositivos tecnológicos significam uma mudança dos sentidos, da percepção do homem.

Entretanto Bruno Latour (2006) vai mais além, ao pensar a tecnologia de maneira diferente. Para Latour, a tecnologia não é somente uma ferramenta ou extensão. Ela modifica o processo perceptivo, subjetivo. Ao realizar um recorte da dimensão social das técnicas, no capítulo *La clef de Berlin*, entende que a técnica afeta não somente o sentido e a percepção, mas também provoca uma mudança mais profunda na cognição do indivíduo. Diferentemente do que se pensava antes (os processos perceptivos se davam primeiramente com a percepção, que transmitia uma informação para o cérebro (afecção) e esse provocava uma resposta (ação) (BERGSON, 1999), hoje os estudos das ciências cognitivas afirmam que os processos



perceptivos, a cognição e a ação ocorrem simultaneamente, de maneira integrada: “A percepção é por si mesma frequentemente relacionada com as possibilidades de ação e é continuamente influenciada pelo contexto cognitivo e fatores motores”<sup>27</sup> (CLARK, 2001, p. 95).

Segundo Latour, os objetos não existem sem o homem, mas são necessários para a construção do social (há uma mistura das determinações sociais e do contrato material). Para explicar essa relação, Latour utiliza a metáfora das “chaves e fechaduras”, objetos técnicos não somente ferramentas do homem, mas que modificam a relação social. As chaves e fechaduras funcionam como proteção da sociedade, sustentam a lei e a moral (como o panóptico de Foucault). Apesar de o homem ser considerado um ser superior e possuir o livre arbítrio, este não basta. Ou seja, o indivíduo necessita da chave para lembrar-se de que não pode roubar ou invadir propriedade alheia sem permissão. Assim, de simples utensílio, a chave (objeto técnico) ganha a dignidade de um mediador, ator social, agente ativo que adverte o homem das normas sociais (LATOURE, 2006, p. 33-42, 45). Dessa maneira, o objeto técnico passa a ser visto não apenas como ferramenta, mas como meio essencial que alerta o homem nas tarefas de memória e provoca sua reação cognitiva. Portanto, a tecnologia é vista com uma função social e pedagógica.

Regis & Perani (2009, p. 11) explicam que outros autores das ciências cognitivas, como Daniel Dennett (1996), George Lakoff & Mark Johnson (1999), Andy Clark (2001), Donald Norman (1933) e Francisco Varela (s/d), cada um a sua maneira, também articulam a cognição ao ambiente, aos objetos técnicos e às interações sociais. Norman, tal como Latour, considera que o comportamento inteligente é resultante da interação de processos mentais com os objetos e determinações do mundo: o homem utiliza “o mundo físico e outros tipos de informação como ativadores das lembranças e geralmente como extensões de nosso próprio conhecimento e sistemas de razão”<sup>28</sup> (NORMAN, 1993, p. 146).

Para explicar a relação do homem com a técnica, Norman formula o conceito artefato cognitivo, que entende ser qualquer ferramenta que auxilie a mente a cumprir seu papel: lápis, escrita, calculadora, computador, assim como os processos mentais (como a linguagem e a lógica) são artefatos técnicos (Ibidem, p. 164). Assim, o conceito de cognição atual engloba as habilidades sensoriais e não só os raciocínios lógicos. Kittler (1999), ao reler

---

<sup>27</sup> Livre tradução para: “Perception is itself often tangled up with possibilities for action and it is continuously influenced by cognitive, contextual, and motor factors”.

<sup>28</sup> Livre tradução para: “We use the physical world and one another as sources of information, as reminders, and in general as extensions of our own knowledge and reasoning systems”.

Freud, já falava do uso de objetos que auxiliavam na memória, como no caso da escrita para o homem.

Seguindo essa lógica, há uma complexa relação entre os homens e a tecnologia, uma interação no nível cognitivo, ou seja, os homens têm sempre trabalhado com objetos para potencializar os poderes cognitivos. As altas tecnologias fazem mais do que simplesmente dar auxílio ao pensamento e memória: as máquinas que o homem cria começam a modelar o pensamento e às análises realizadas pelo homem. Por isso é certo que, a cada invenção de uma nova tecnologia, há uma modificação não só no homem e nos modos de vinculação social. A relação homem/técnica traz consequências globais, modificações no funcionamento dos sistemas de mídia e na lógica econômica de produção e distribuição dos conteúdos, o que estimula a cognição do usuário.

O modo de produção passa a ser outro na era da globalização. Com o avanço da tecnologia, a distribuição de filmes pode ser realizada mediante suporte eletrônico e digital (filmes na TV, videocassete, DVD, Internet, celulares, *Ipods*). As famílias sonham ter o *home theater* em casa, mais jovens assistem a filmes em computadores portáteis ou celulares. Há a integração entre a tecnologia cinematográfica tradicional e as tecnologias eletrônicas e digitais. Como estratégia de sobrevivência a esse cenário, o cinema deve se atualizar. Há mudanças no modo de constituição da estrutura narrativa do cinema, trazendo maiores possibilidades de composição do enredo para além da montagem do filme.

O novo cinema de Hollywood pode ser visto segundo focos diversos, tais como o estético (narrativa, estilo e técnica) ou o econômico (sistema de produção, distribuição, exibição, marketing e consumo). Pesquisadores abordam esses aspectos distintos simultaneamente. Segundo Mascarello, essa simultaneidade do estético/econômico provoca falta de clareza e generalizações nas discussões. Porém, se grande parte dos autores considera ambos os focos, isto se deve ao fato de a determinação da forma fílmica estar relacionada com a nova paisagem da indústria do entretenimento. E é isso que pretendemos mostrar nesse capítulo. Por isso, a importância da recuperação das estratégias de sobrevivência do cinema.

Se avaliarmos as técnicas de reprodução das imagens, várias vezes o cinema se sentiu ameaçado economicamente com o advento de novas tecnologias concorrentes de seus produtos. Epstein relata essa relação desconfortável do cinema tradicional de Hollywood, ao longo do século XX. Na década de 20, o cinema sonoro intimida a indústria dos filmes mudos; na de 40, a televisão ameaça dispersar o público que frequentava os cinemas; na década de 70, o gravador de vídeo doméstico pode pulverizar ainda mais esse público, entretanto o público doméstico salva o cinema. Os recursos do videocassete e do DVD

(mercado de *home video*) se acrescentam à concorrência das mídias e provocam o decréscimo ainda maior do público nas salas de cinema. Já no século XXI, o novo desafio tecnológico que afeta o cinema é a digitalização (EPSTEIN, 2008). De todas as invenções, nada se compara ao impacto da Internet e das novas mídias digitais sobre a forma de entretenimento, pois a rede desequilibra o modo antigo de produção, distribuição e consumo dos filmes. Devido a isso, surge a indagação se o cinema desaparecerá em 10, 30 ou 50 anos (MASCARELLO, 2008, p. 15). Mas se ele sobreviveu a uma série de mortes anunciadas, o mercado atual reage, apresentando novas estratégias.

Mas, na verdade, a primeira grande crise do cinema está relacionada ao surgimento da televisão. Isso porque a televisão representa a primeira grande concorrência com o público do cinema hollywoodiano. Antes, em 1929, alguns anos depois da invenção do cinema falado, mais de dois terços da população ia ao cinema toda semana. Já em 1946, com o advento da televisão, segundo Ramalho Jr. divulga (In EPSTEIN, 2008), o público semanal do cinema cai de 90 milhões para 29 milhões, sendo que a população praticamente dobra. A queda de bilheteria que a televisão proporciona ao cinema leva Hollywood ao fim de sua era de ouro. Sem o lucro massivo da bilheteria, o cinema hollywoodiano não consegue sustentar as produções pelo “sistema de estrelas”, pois os atores não têm mais contratos fixos (adquirir um ator de peso para um filme significa a exigência de um montante muito alto). Há, portanto, uma diminuição drástica da produção fílmica e o consumo da televisão aumenta em grandes proporções (já que a TV é um novo entretenimento que não possui custo algum para o consumidor, pois os anunciantes pagam as emissoras).

Porém, a *Walt Disney Productions* utiliza uma estratégia diferente da dos outros dirigentes de estúdio, que a levanta no mercado fílmico: passa a ver os filmes como produtos, visando ao lucro. A *Disney* é a primeira empresa a apostar no público infanto-juvenil como seu consumidor. As crianças apresentam vantagens econômicas, são as forças motrizes para o entretenimento, pois influenciam os adultos nas compras, assistem várias vezes os filmes, tal como fazem costumeiramente com os cartuns. Segundo Epstein (2008, p.22): “enquanto os estúdios ganhavam dinheiro à moda antiga com a venda de ingressos, a maior parte da receita da *Disney* vinha das licenças de uso do Mickey Mouse e de outros personagens em brinquedos, [parques temáticos], livros, filmes e jornais”. A *Disney*, portanto, segue um caminho de sucesso e também dita alternativa<sup>29</sup> para a indústria do entretenimento, em geral, e para a sobrevivência na economia da atualidade.

---

<sup>29</sup> Hoje uma empresa que segue o exemplo de sucesso da *Disney* (utiliza a licença do uso da imagem dos personagens dos desenhos em seus produtos) é o *Mc Donald*, com o Mc Lanche Feliz.

Em 2004, os estúdios de cinema já não são mais como na época clássica (*Paramount, MGM, Universal, Warner Bros, Fox*, entre outros). Como forma de sobrevivência, eles se transformam em verdadeiros impérios corporativos internacionais, o que também tem a ver com a lógica das remediações. Passa a valer a lógica da remediação dos produtos, isto é, de reutilização dos conteúdos de um filme em DVD, quadrinhos, jogos, álbuns, algo que começa nos anos 80 e ganha potencialidade nos anos 2000. A *Columbia Pictures* e *MGM*, por exemplo, passam a ser propriedade da *Sony Corporation*, que fabrica computadores, videogames (e por isso ocorre a lógica de, muitas vezes, um filme virar game e vice-versa). E não só esse estúdio segue esse caminho de se tornar empresa de entretenimento como um todo. A *Warner Bros* pertence à *Time Warner* e reúne um conglomerado da *America Online*, *HBO*, ativos de tevê a cabo, *Turner Entertainment*, cinema, TV e música. A *Fox*, propriedade da *News Corporation*, também inclui jornais, revistas, rede de televisão, canais de tevê a cabo e até sistemas de transmissão via satélite. A *Universal*, propriedade da *General Electric* (maior companhia industrial dos EUA), possui também a rede de TV *NBC*, parques temáticos, entre outros. Já a *Paramount* é proprietária da *CBS*, da *MTV*, da *Nickelodeon*, sistema de lojas de vídeo *blockbuster*, etc. E a *Walt Disney Productions*, além de possuir canais de TVs a cabo, emissoras de rádios, também conta com uma rede de navios de cruzeiro. Tudo isso indica que os estúdios se tornaram verdadeiras empresas multinacionais de entretenimento (EPSTEIN, 2008, p. 25).

Atualmente, a nova realidade econômica impõe outras regras para o cinema. A parcela de ganhos totais dos filmes, mesmo com inclusão de receitas de distribuição, vendas de vídeo e DVDs, licenças concedidas à TV, a realização dos filmes corresponde apenas a uma pequena parcela dos ganhos totais das empresas. Hoje, nos EUA, maior país de público em salas de cinema, apenas 2% dos transeuntes vai ao cinema, enquanto 95% assistem à TV (RAMALHO in EPSTEIN, 2008, p. 19). Assim, os estúdios se tornam empresas de negócios. O cinema, ou um game, ou ainda os seriados, e quadrinhos passam a ser somente a atividade inicial. Segundo relata Meehan, nessa nova lógica, no caso do cinema como plataforma, “as salas de exibição reduziram-se a simples plataforma de lançamento ou campanha de vendas para uma linha de produtos multimidiática mais relevante” (MEEHAN apud SCHATZ, 1993, p. 32).

Mas Epstein justifica porque as empresas ainda mantêm as produções de filmes:

Embora o império do entretenimento seja composto, hoje em dia, de empresas globais gigantescas, com tentáculos que se estendem das videolocadoras aos satélites especiais, ele continua a se apoiar fortemente num único produto para se definir: o cinema. Summer Redstone, em uma entrevista com o autor, explicou: ‘Sem o conteúdo, todos os canais a cabo, redes de televisão, cadeias de videolocadoras e outros sistemas de distribuição são absolutamente inúteis. Esse conteúdo são os filmes’ (EPSTEIN, 2008, p. 136).

Além disso, as produções passam a ser realizadas não mais para a média de um público e sim para públicos de nichos diferenciados. Assim as produções independentes também ganham destaque e concorrem com os filmes de Hollywood nas salas do cinema, além de trazerem novos atrativos para o conhecimento de culturas diferenciadas. As fronteiras entre os gêneros também se tornam menos precisas. Desde a década de 70, começam a surgir produções de megagêneros, o que difere das produções clássicas com o gênero determinado.

Hoje em dia não somente a televisão dispersa o espectador do cinema. Há também outras formas concorrentes de entretenimento: games, Internet, parques temáticos, entre outros. As produções, então, tornam-se mais especializadas em nichos e a indústria do cinema comercial passa a investir nos jovens como seu novo público alvo, já que se constitui num núcleo rentável. Segundo Michel Marie, nos últimos tempos, observa-se a preferência por produções que geram bilheteria de jovens. Conseqüentemente há o retorno ao cinema de gênero e o privilégio de filmes de ação, além de refilmagens de clássicos (MARIE, 2008, p. 57).

Mas para a obtenção de público, as empresas precisam gerar publicidade, promover “verdadeiros leilões” para o contrato de atores famosos, e conseguir um número suficiente de cópias para as salas de exibição do cinema (sistema multiplex<sup>30</sup>). O mercado atual exige dos filmes um espectro de exposição muito amplo, um marketing intenso para que a exibição simultânea ao redor do mundo resulte em uma boa bilheteria. Há também que se considerar que as formas de distribuição não autorizadas atrapalham a bilheteria, como o *download* via Internet e a pirataria em DVD (alguns espectadores até gravam os filmes da própria sala de cinema com suas câmeras portáteis e disponibilizam o arquivo na rede). Por isso a estratégia contra o prejuízo no lançamento dos filmes passa a ser o licenciamento dos personagens para uso em produtos secundários, além da licença para a exibição doméstica (redes de TV por assinatura, videocassete e DVD), o que passa a corresponder a grande parte dos lucros da indústria fílmica.

---

<sup>30</sup> O cinema multiplex é uma fórmula que adapta o cinema à lógica mercantil, pois modifica as regras de distribuição. Esse sistema possibilita que um mesmo filme possa ser lançado em várias salas no mesmo dia e no mesmo horário, apoiado por uma breve e intensa campanha de marketing em escala nacional. Até hoje, o país mais contrário ao sistema multiplex é a França, marcado pela grande predileção pelas produções nacionais e pela resistência ao cinema americano.

No cinema contemporâneo, “há o surgimento de uma nova Hollywood fundada no conceito de filmes *blockbuster* [investimento em seriados de TV e em vídeo/ DVD]” (BAPTISTA; MASCARELLO, 2008, p. 14). Dessa forma, se em 2003 a renda dos estúdios com o entretenimento era quase cinco vezes maior que a obtida nos cinemas, hoje, cada vez mais, o lucro se desloca dos cinemas para as lojas de varejo.

Francisco Mascarello (2006) realiza um levantamento histórico das discussões de diversos autores acerca da estética do cinema de Hollywood “pós-moderno”<sup>31</sup>. Para ele esse cinema poderia ser dividido em três períodos: 1) *American Art Film* (aparece com a crise do cinema comercial na década de 60 e vai até 1970; são produções independentes marcadas pelo abandono da narrativa, ora inspiradas na *nouvelle vague*, ora no perfil experimental do cinema moderno); 2) Nova Hollywood (ganha força pós-1975, período de reconfiguração estética e mercadológica do cinema, primeiro com o auxílio do *blockbuster* e dos mercados secundários como forma de compensar os prejuízos de bilheteria, e, posteriormente, com a estratégia da estética<sup>32</sup> de George Lucas e Steven Spielberg na conquista de um público mais jovial apolítico, de um período pós-vanguardista); e 3) o cinema *High Concept*<sup>33</sup> (promove uma ruptura com a velha Hollywood em termos de modificações do estilo da narrativa para atender às novas demandas de marketing e venda ao longo da nova cadeia midiática, ocasionando a integração horizontal dos grandes estúdios aos demais segmentos da indústria de entretenimento) (MASCARELLO, 2006, p. 335).

Com a digitalização, mais uma vez há a modificação do cenário técnico e econômico. Na atualidade, a extensão dos filmes não se concentra somente em objetos de consumo (como, por exemplo, a propaganda indireta de um celular tecnológico nas mãos do protagonista, para despertar o desejo de compra). O processo narrativo está mais complexo e exige planejamento. A narrativa fílmica prima não só pelo uso de estruturas não cronológicas, fragmentárias, pela disposição de histórias alternadas, em *flashback* ou de narrativa-destino, condicionais, colocadas na montagem como possibilidades permutativas, como também pela opção de a imagem representar, através da fusão e o uso de várias telas, a simultaneidade de informações, conceitos que serão explicitados ainda nesse capítulo.

---

<sup>31</sup> Há uma série de conceitos para as mudanças do cinema Hollywoodiano pós-clássico: renascimento hollywoodiano, cinema neoclássico, nova Hollywood, cinema pós-moderno, cultura da alusão, filmes de altíssimo orçamento, pós-fordismo, com as respectivas divergências dos autores quanto aos conceitos e metodologias para o uso desses termos (MASCARELLO, 2006, p. 337).

<sup>32</sup> A nova estética faz uso da fórmula de sucesso dos filmes de catástrofes e de efeitos especiais (filmes velozes e viscerais). O início da era *blockbuster* é marcado pelos filmes *Tubarão* (1975) de Steven Spielberg, *Guerra nas Estrelas* (1977) de George Lucas, e os *Embalos do Sábado à noite* (1977), de John Badham.

<sup>33</sup> Conceito de Justin Wyatt (1994) que, como o próprio termo diz, “é a máxima exploração das possibilidades oferecidas pelo conjunto das janelas e mercados”, ou seja, a consolidação da integração horizontal dos produtos (dos filmes, com seriados de TV, vídeos, etc).

Observam-se também, no mercado fílmico, o início de uma tendência ao acréscimo de camadas na paisagem midiática e mudanças nas relações entre essas camadas, ou seja, uma nova relação dos produtos fílmicos ampliados para outras mídias tecnológicas. Mascarello aponta o filme *Guerra nas estrelas* (1977) como o primeiro modelo construído sobre o esquema de franquia que dá início ao florescimento da indústria de negócios conexos, de mercados secundários (MASCARELLO, 2006, p. 346). O espectador/ usuário deve buscar a interpretação das informações e montagem, realizar a construção mental da linearidade narrativa, assim como ter disponibilidade na busca de informações e conteúdos complementares dos filmes, ao longo de diversas mídias. Quanto a esse aspecto da narrativa exigir maior participação do usuário na busca de referências, tem sido objeto de estudo<sup>34</sup> o fato das tecnologias e o mercado fílmico promoverem alterações nas capacidades cognitivas e de percepção do homem.

E, por fim, as tecnologias disponibilizadas modificam toda uma cultura, em que a produção, a distribuição e o consumo se misturam, o que abre espaço para o acesso a produções transnacionais.

## 2.2 Contemporaneidade e convergência das mídias

Na contemporaneidade, as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) permitem que os meios sejam transpostos para a plataforma digital. Essa é a proposta abordada por Lúcia Santaella (2003) e Wilson Dizard (2000). A idéia de convergência desses autores é a de reunião de várias mídias de comunicação em um só aparelho, como, por exemplo, no computador ou no aparelho de celular, um misto de telefone, máquina fotográfica, rádio, arquivos de vídeos e filmes, de som (música Mp3), Internet, arquivo de texto, televisão, gravador e câmera filmadora. O surgimento de equipamentos e tecnologias compatíveis favorece a união dos veículos em equipamentos digitais portáteis (*Iphones, Ipods, Mp10, celulares, notebooks*). Ou seja, a digitalização promove a convergência das mídias, possibilitando um maior fluxo de conteúdos que possibilita modificação na prática cultural de produção, distribuição e consumo.

---

<sup>34</sup> Tais como as discussões do atual grupo de pesquisa “Tecnologias de Comunicação e Novas Habilidades Cognitivas na Cibercultura”, coordenado pela professora Dr<sup>a</sup>. Fátima Regis, da UERJ. O núcleo pretende avaliar as mudanças das habilidades cognitivas requeridas para as práticas de comunicação e fruição dos produtos de entretenimento como um todo na Cibercultura e tem como foco os seriados de TV e videogames das décadas de 80, 90 e 2000. Além disso, o autor Steven Johnson, em “Surpreendente! A televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes” (2005) e em “De cabeça aberta: conhecendo o cérebro para ender a personalidade humana” (2008) aborda a mudança das habilidades cognitivas requeridas nos produtos de entretenimento.

Na atualidade, a digitalização dos meios, a lógica da velocidade e as características descritas por Gumbrecht (1998) de um modelo fragmentar (destemporalização, destotalização do discurso científico e da falta de referências) muito influenciam o cinema. No universo do excesso de informação, a lógica caótica de certos sistemas mantém coesão e coerência dentro da desordem do mundo. Entra em cena a Teoria do Caos. Essa teoria tenta entender como comportamentos aparentemente aleatórios e imprevisíveis de certos fenômenos (como o efeito do bater de asas de uma borboleta que pode provocar um furacão do outro lado do mundo) procedem de acordo com regras precisas e associam ao caos alguns fenômenos como o acaso, a não-linearidade, a complexidade e a fractalidade ou bifurcação (WANDELLI, 2000). Assim, pequenas diferenças nas condições iniciais de um sistema podem conduzir a diferenças significativas no resultado final<sup>35</sup>.

O cenário fragmentado das mídias digitais possibilita a construção de estruturas narrativas também fragmentárias, que contam com a maior participação dos espectadores, quanto ao conteúdo, pela junção de idéias e construção do sentido. As narrativas cinematográficas não só incorporam o excesso da contemporaneidade, como realizam a mistura de diversas características estéticas, de modo a formar um produto híbrido.

Como modificação estética, a contemporaneidade possui algumas características que se assemelham com as do movimento Barroco: instabilidade, casualidade, irregularidade, imperfeição, caos e máxima complexidade. O barroco, pois, ganha estabilidade e reemerge no contexto cultural, via o neobarroco. Muitos autores consideram que o cinema contemporâneo utilize algumas tendências neobarrocas como: excesso de informações pela simultaneidade e multiplicidade, forma aberta, deformidade da narrativa (similar às anamorfoses do Renascimento), espírito carnavalesco, paródias, intertextualidade, entre outros. Omar Calabrese (1987) aborda o neobarroco, considerando o ritmo acelerado dos produtos culturais devido às tecnologias, à estrutura fragmentar e polidimensionalidade das narrativas e das estruturas da série na televisão, o nó e o labirinto como metáforas da complexidade e dos caminhos narrativos possíveis; além do uso constante da repetição. Ângela Ndalianis (2004), por sua vez, explica que o termo neobarroco “emergiu como um resultado de transformações sistêmicas e culturais, as quais são resultados de um crescimento de conglomerações, de

---

<sup>35</sup> A Teoria do Caos foi elaborada por Edward Norton Lorenz (1996, p.15), em um estudo concentrado na área de meteorologia, sobre a previsão estatística do tempo. Pequenas alterações (arredondamentos) decimais provocam variações diferentes de previsões anteriores. Por isso antigamente as previsões do tempo não funcionavam, pois os cálculos eram realizados à mão e arredondados, algo que o computador não necessita fazer. Omar Calabrese também permite realizar uma associação das teorias científicas ao consumo cultural e ao neobarroco, devido à mistura das áreas na contemporaneidade (CALABRESE, 1987, p. 10).



interesses multimídia, e novas tecnologias digitais”<sup>36</sup> (NDALIANIS, 2004, p. 17). Para ela, nas últimas três décadas, as transformações de nossa cultura têm sido seduzidas por formas visuais (espacial, visual e sensorial) que relembram o sistema de percepção do barroco (Idem).

O princípio da fragmentação entra em congruência com a idéia do rizoma de Deleuze e Guattari. Na Introdução de *Rhizome, Mil: platôs, capitalismo e esquizofrenia*, os autores propõem a imagem do rizoma:

O rizoma é um crescimento orgânico caótico, interceptado e ramificado pelo meio, em que todos os extremos funcionam como pontos de entrada, mantêm entre si uma comunicação em rede. Metáfora de um texto plural, sem início nem fim, que se multiplica pelo método de germinação, desvinculado de uma raiz-mãe, a obra-rizoma (DELEUZE; GUATTARI, 1980).

O rizoma então é um paradoxo da natureza, pois não segue a lógica de conexão com a árvore, mas a cada segmento pode-se ligar a outro e todo o percurso livre é possível. Embora o raciocínio da metáfora do rizoma tenha sido pensado em relação a obras impressas, também vale para o hipertexto veiculado na *web* e no cinema, onde o espectador/participante escolhe alguns caminhos lineares entre as possibilidades de *links* de histórias. Ao negar o compromisso da obra literária com histórias lineares, desfechos e finais conclusivos, a estrutura hipertextual dá nova vida à ficção, abrindo um campo de possibilidades para o enredo. Relações de similaridade e simultaneidade nas narrativas contemporâneas (des)estruturam, assim, o (des)dobramento progressivo dos enredos tradicionais, produzindo uma recircularidade de fatos e personagens.

Alguns dos princípios da obra rizoma estão presentes nas estruturas narrativas fílmicas. As características do rizoma de multiplicidade e combinação de linguagens (tais como linguagens verbais e não-verbais, códigos linguísticos, gestuais e icônicos diversos ao mesmo tempo) são muito utilizadas na estética do diretor britânico Peter Greenaway.

Na verdade, Greenaway é fortemente influenciado pela estética do vídeo e começa a realizar filmes que mesclam as linguagens da TV e vídeo. Neste contexto, é comum o uso de recursos de sobreimpressão de cenas, sequências em fusão e o jogo de inúmeras janelas que recortam a tela e permitem visualizar, concomitantemente, vários fragmentos de imagens, promovendo um misto de informações, vozes, textos e linguagens. Peter Weibel chama a tela com projeções múltiplas e técnicas de divisão, de tela explodida (WEIBEL, 1998, p. 338). A multiplicidade promove uma quebra do hábito retilíneo de leitura. Com a suspensão da lógica sequencial, entram em jogo as leis de associativismo e do aleatório. Arlindo Machado

---

<sup>36</sup> Livre tradução para: “The current expression of the neo-baroque has logically emerged as a result of systemic and cultural transformations, which are the result of the rise of conglomeration, multimedia interests, and new digital technology”.

descreve a técnica de escritura múltipla de textos, vozes, ruídos, imagens que se combinam, entrecrocando e compõem um tecido de rara complexidade. Machado relaciona a estética de sobreposição e o processo de acumulação infinita dentro da tela ao excesso da modernidade e à tendência da arte contemporânea de recusa das formas unitárias, em favor da pluridimensionalidade e instabilidade das produções culturais (MACHADO, 1995, p. 238-239).

Alguns filmes de Greenaway, como *Livro de Cabeceira* (1996), utilizam essa estética de disponibilizar janelas simultaneamente nas telas, para retratar ângulos diferentes de uma mesma história, planos em fusão com mais de uma cena (uso da transparência das imagens, em que os espectadores veem dois ou mais planos com ângulos diferentes ao mesmo tempo). Em *As maletas de Tulse Luper* (2003), Greenaway mantém seu estilo de disponibilizar informações pela multiplicidade, numa mistura de linguagens. Ele usa, ao mesmo tempo, o registro de uma série de linguagens (escrita, fala e imagem dos personagens em movimento na tela, desenho animado, pintura, informação de jornal impresso, o registro antigo em vídeo e a representação da linguagem matemática nas cenas em que o personagem principal recebe socos, formando figuras geométricas) e recursos, principalmente a sobreposição de telas pequenas na cena principal - diferenciadas pelo uso do preto e branco, que dão textura ao ambiente.

Essas formas de expressão contribuem para o conteúdo da obra e trabalham com a ideia de convergência dentro de um mesmo filme. Se o filme estiver em outra língua, o espectador ainda deve conciliar o foco de atenção com os diversos recursos sonoros e visuais, além da linguagem metafórica da imagem e se desdobrar para conseguir ler a legenda. Mesmo na legenda, Greenaway não deixou de fora o jogo de linguagens simultâneas. A legenda, por vezes, ocupa toda a tela, subindo como créditos em fusão com imagens e é utilizada como a própria fala dos personagens filmados, com repetições de sons, formando um ciclo. Por isso, vários *takes* da mesma cena são realizados em planos colocados lado a lado. Cenas são multiplicadas na tela, além de pessoas narrando a vida dos personagens, como se fosse um documentário. O recurso de repetição é utilizado de maneira contínua em uma mesma cena (somente modifica parte da fala final, avançando na história em progressão), o que facilita que o espectador se localize no meio de tantas informações concomitantes. Esses elementos enriquecem a quantidade de informações que o espectador deve absorver. Entretanto o espectador necessita assistir ao filme mais de uma vez para obter um sentido mais completo.

No filme *Ensaio sobre a cegueira* (2008), de Fernando Meirelles, também a sintaxe audiovisual é usada em favor de imagens em fusão, recursos de montagem com signos

baseados na cegueira, na impressão da não visão. Um exemplo é o *frame* de uma mesa que aparece repentinamente no meio do caminho, não percebida por um menino cego (a mesa só aparece no momento em que o menino esbarra, uma metáfora para com o espectador como se também estivéssemos cegos, junto com o menino, antes de ele esbarrar no objeto). A composição artesanal de luzes e cores da fotografia, na dinâmica do desenvolvimento da narrativa com cortes rápidos, também atende às solicitações de velocidade requeridas nas obras cinematográficas contemporâneas, tal como ocorre nos filmes *Cidade de Deus* (2002) e *O jardineiro fiel* (2005), ambos de Fernando Meirelles. Segundo Cléber Eduardo, em análise do *Cinema transnacional latino americano*, o diretor Fernando Meirelles dinamiza os padrões, as texturas e os contrastes de cor pelo corte:

A câmera se move, a narrativa muda de rumo, a luz é mexida, os artifícios se exibem. São filmes velozes, cheios de cortes, de quebra de estrutura, mas, por sempre perseguirem essa performance narrativa, são menos atentos à observação das experiências, sustentando-se pelo fluxo de imagens. O investimento é na quantidade de informações visuais curtas e não na retenção de dados da realidade ali representada, construindo-se, assim, um olhar que varre o ambiente, mas parece querer evitar se instalar nele (EDUARDO, 2008, p. 207).

Portanto, para que o espectador compreenda e se atenha às idéias de um filme repleto de cortes e informações simultâneas, é preciso que veja e reveja a obra várias vezes, parando os *frames* via DVD, ou consultando informações extras de imagens em fusão que ressurgem em mídias alternativas.

Os novos processos imagéticos despejam seu fluxo de imagens e sons de forma simultânea e exigem do receptor reflexos rápidos para captar todas as conexões formuladas (ou parte delas), numa velocidade que pode mesmo parecer estonteante a um leitor mais conservador, não familiarizado com as formas expressivas da contemporaneidade (MACHADO, 1995, p. 240). Para Calabrese, devido ao problema da rapidez das imagens é que se realiza o uso repetitivo de fragmentos e trechos de obras. A repetição auxilia na percepção rápida do ambiente, isto é, o “fruidor aprende a seguir o panorama da visão com a repetição simultânea [de fragmentos]” (CALABRESE, 1987, p. 48). Dessa forma, a destreza sensorial das gerações atuais sobrepõe a destreza muscular das gerações precedentes, já que o público de hoje possui maior velocidade nas reações aos estímulos perceptivos (Idem). Ainda complementa que a estética do caos é mais adequada às jovens gerações, dotadas fisiologicamente de mecanismos necessários para a sua realização e compreensão (Ibidem, p. 68, 144).

Assim, a polidimensionalidade da narrativa transforma o papel do espectador, de somente leitor das imagens e consumidor, em produtor de significações. A respeito das novas tendências contemporâneas, Regis (2008-a, p. 2) acredita que as novas práticas culturais

“demandam uma ‘atuação mais ativa’, estimulando assim o refinamento de competências cognitivas do usuário”, além das habilidades visuais, táteis, sonoras para manuseio de aparelhos pequenos e do aprendizado de novas interfaces, na decodificação de textos em suportes distintos. Ou seja, são novos desafios à atenção, percepção sensorial e outros aspectos cognitivos. Para Fátima, “os produtos de entretenimento atuais parecem demandar não apenas atividades mentais do indivíduo [mas também ação do corpo em conjunto] com a percepção e cognição” (REGIS, 2008-a, p. 2).

A representação desse universo híbrido e múltiplo permite que a história ganhe muitos significados. Numa integração horizontal dos diversos conglomerados de mídia o espectador pode aventurar-se por outras possibilidades no elaborado jogo de referências cinematográficas, alusões a outros produtos já conhecidos. Os textos são estrategicamente abertos às múltiplas leituras e à reiteração multimidiática, isto é, os leitores estão autorizados a estratégias interpretativas simultâneas e o apelo potencial da audiência é alargado.

Isso porque a obra contemporânea é aberta a múltiplas conexões com referências externas, tal como preconiza Umberto Eco, em *Obra aberta* (1971), e Gisele Beiguelman, em *O livro depois do livro* (1999). Para Umberto Eco, intertextualidade “é um texto que cita, de modo mais ou menos explícito, uma cadência, um episódio, um modo de narrar que imita o texto de outrem” (ECO, 1989, p. 125). Omar Calabrese considera que a citação é um modo tradicional de se construir textos, e existe em todas as épocas e estilos (a época clássica tem citações) (CALABRESE, 1987, p. 187). Porém o cinema contemporâneo potencializa o uso das citações numa plataforma de consumo ao redor de outras mídias. O longa-metragem atual, portanto, frequentemente utiliza uma série de elementos exteriores à trama central que, ao serem percebidos, constroem e/ou complementam significados e/ou ideias. Esses elementos formam uma espécie de ponte entre o produto consumido (o filme) e outras obras dos mais diversos meios, fatos e personalidades, os quais constituem aquilo que Eco chama de “enciclopédia intertextual”.

Fátima Regis, ao prosseguir com a discussão da intertextualidade, considera que, entretanto, “conhecer previamente os textos citados ou homenageados é um desafio proporcionado pela obra para que o indivíduo consiga ter acesso às diversas possibilidades e elementos de decodificação da obra” (REGIS, 2008, p. 16). Dessa maneira, o nível cultural auxilia o espectador na descoberta de referências externas a outros produtos conhecidos, informações, entre outros. Espen Aarseth considera esse tipo de obra que “dificulta o entendimento” de um leigo ou torna de alguma forma mais trabalhosa a sua compreensão, como uma literatura ergódica (*Ergodic* vem do grego *ergon* = trabalho + *hodos* = caminho). E

este conceito, que Aarseth utiliza especificamente para falar dos videogames, pode ser adaptado e utilizado em referência ao cinema (AARSETH, 1997).

As referências externas – citações da pintura, da fotografia, de desenhos animados, livros, Internet - vêm de todo lugar. Julia Kristeva (1969), a partir do conceito bakhtiniano de intertextualidade, expõe a influência necessária de uma obra sobre a outra e a impossibilidade de se criar um texto inaugural: “Todo texto se constrói como mosaico de citação”<sup>37</sup> (KRISTEVA, 1969, p. 85).

Genette (1982), por sua vez, formula o conceito de transtextualidade referente às relações externas que uma obra mantém com outras e mostra que um texto anterior persiste no texto transformado, usando o recurso do palimpsesto<sup>38</sup>. Segundo esse princípio, uma obra pode ser lida por ela mesma e em relação a obras de épocas anteriores, recriando novas formas a partir de estruturas arquitextuais e trans-históricas. Dessa forma Genette utilizou o conceito de hipertexto, de forma não associada ao meio eletrônico, mas sim para definir a obra que nasce da relação com outra por transformação, imitação, paródia ou pastiche (GENETTE, 1982). Ítalo Calvino confirma a grande possibilidade de se representar no texto conexões com ideias anteriores:

uma combinatória de experiências, de informações e de leituras de um mundo, no qual, cada um de nós é uma enciclopédia, uma amostragem de estilos, que pode ser continuamente remexida e reordenada de todas as maneiras possíveis [...] A multiplicidade pode ser entendida como enciclopédia, como método de conhecimento, e, principalmente como rede de conexões entre fatos, entre pessoas, entre coisas do mundo (CALVINO, 1990, p. 121 apud SANTOS, 2006, p. 12).

Cada pequeno detalhe possui uma teia de relações externas que o autor e o espectador não conseguem se esquivar. O usuário deve montar e desmontar, juntar e espalhar, depois recompor para obter a fruição da história. Hoje os fãs das obras fílmicas também produzem novos conteúdos em paródias aos filmes anteriores, realizando, de certa forma, citações e referências aos filmes originais. As estruturas labirínticas do filme povoam a narrativa contemporânea, com ícones-link dentro de um forte aparato intratextual e autorreferencial, colocam a trama em constantes referências externas, sem que a obra atinja o fim saciável das narrativas lineares.

Em clássicos do cinema estão presentes referências da própria obra do autor, tal como costuma realizar Almodóvar (com citações de sequências indiretas entre seus filmes). Isso sem falar na influência do cinema de metanarrativa que Almodóvar sofre da produção do americano David Lynch (correspondência entre *Mala Educación* e *Cidade dos Sonhos*).

<sup>37</sup> Livre tradução para: “Tout texte se construit comme mosaïc de citation”.

<sup>38</sup> O termo *palimpsesto* deriva do grego antigo e significa riscar de novo. É a página manuscrita, o pergaminho ou o livro, cujo conteúdo foi apagado e escrito novamente nas linhas intermediárias ou transversais ao primeiro texto.

Referências de obras pictóricas famosas também são muito utilizadas por diretores, tal como o quadro *Trigais com corvos*, de Van Gogh, no filme *Sonhos* (1990), de Akira Kurosawa, em que a paisagem similar à do quadro e o próprio Van Gogh aparecem em diálogo com o protagonista e depois a imagem se transforma em quadro fixo. Um processo similar é utilizado no filme *Frida* (2002), uma biografia da vida da pintora mexicana. Cenas da história da artista são paralisadas e são mostrados seus quadros, algo perfeitamente possível, já que sua obra coincide com as duras fases pelas quais Frida Kahlo passou. *Kill Bill* vol. 1 (2003) e vol. 2 (2004), de Quentin Tarantino, por sua vez, trabalham com muitas referências de Chan Cheh, um cineasta de Hong Kong dos anos 70. A trilogia *Matrix*, além da história interligada, referências da Bíblia e em relação ao Oráculo (Orientalidade), por sua vez, teve como referência o livro *Simulacros e Simulações*, de Baudrillard, além de ser dialogal com os quadrinhos *Animatrix* (projeto da Warner que tem referência à trilogia e funciona como uma espécie de prólogo à história, apesar de não ser indispensável para a compreensão).

A nova geração de diretores também promove um cinema com citações, de influências de outros cineastas consagrados. O basco Alex de Iglesia usa o cinema de gênero da ficção científica ao terror, passando pelo *western*, o filme de estrada e a comédia. Possui a influência da versatilidade de Almodóvar. Em *O dia da besta* (1995), brinca com códigos do cinema de horror; em *Perdita Durango* 1997, rodado nos EUA, recupera personagens secundários de *Coração selvagem* (1990), de David Lynch, para um filme de estrada; e em *A comunidade* (2000), que trabalha com disputa de moradores de um prédio de classe média em Madrid pela posse de uma mala de dinheiro, promove a mistura de gêneros com citações de Hitchcock, George Lucas, e outros (MELLO, 2008, p. 116-7).

Portanto, o dialogismo permite agregar, num mesmo trabalho, um misto de referências, já que as obras estão cada vez mais híbridas. Isso se deve à facilidade de trabalho com diversos suportes, ocasionada pela tecnologia digital. Os núcleos da trama ganharam uma complexidade maior com personagens que se multiplicaram (principalmente se os produtos forem comparados aos de anos atrás).

Para os autores Bolter & Grusin (1998), as novas mídias utilizam a base de recursos antigos para sua constituição, o que eles chamam de um processo de remediação<sup>39</sup>. Utilizar

---

<sup>39</sup> Além da **remediação**, Bolter & Grusin (1998) apontam a existência de dois outros fenômenos que se complementam: a **imediação** e a **hipermediação**. A **imediação** é a tendência à diminuição do tamanho da interface e de sua transparência, o que gera a impressão de invisibilidade do suporte físico e de experiência imediata entre o usuário e as simulações. Um exemplo são as imagens holográficas e as trocas de informação por tecnologias *touch*. Rutsky (1999), teórico que defende nossa sociedade atual como fruto da cultura da simulação, acredita que o original desapareça, já que a cópia é mais sedutora e permite a reprodução infinita de imagens. Já a hipermediação seria a forma de se utilizar vários meios que se complementam

parte de recursos anteriores poderia facilitar o entendimento das cenas no cinema. Mas, na contemporaneidade, a tendência é de se mesclar diversas mídias antigas com recursos que possibilitem a simultaneidade, a destemporalização, raciocínio hipermidiático, de permutas ou vários *links* possíveis. Dessa forma, a montagem de planos, com muitas informações, exige um pouco mais da atenção do espectador para vários estímulos simultâneos, além do complemento das informações disponíveis em diversas plataformas.

### 2.3 Narrativas não-lineares, transnacionais e transmidiáticas: os conceitos

A configuração da narrativa do cinema contemporâneo pode ser avaliada pela presença de três tendências que ganham força. A primeira, que ocorre dentro do filme, é a preferência dos diretores na utilização de estruturas narrativas não-lineares, com o uso da montagem de histórias paralelas, alternadas e fragmentárias (com cortes rápidos) e múltiplas. A segunda é a transnacionalização da produção do cinema contemporâneo, muito observada nas últimas décadas, como sobrevivência da produção fílmica (os filmes têm elenco, produtoras e direção de diversos países, além das câmeras digitais possibilitarem a produção individual). A terceira é um processo externo de ligação das narrativas. É a possibilidade de realização de verdadeiras franquias de entretenimento, baseada em narrativas transmidiáticas, com a disponibilização de conteúdos complementados ao longo de várias mídias. Mas esse processo ocorre de forma mesclada, imbricada, sem ordem de precedência. São processos concomitantes. Assim, a divisão aqui proposta é formulada com a expectativa de organização, em caráter didático.

#### 2.3.1 Estrutura da narrativa

Para se entender o contexto com relação à estrutura da narrativa é necessário retomar as formas de montagem que o cinema incorpora e recria na contemporaneidade.

Referências sobre os tipos de narrativa do cinema atual não são facilmente encontradas. Alguns estruturalistas, abordados no capítulo 1, escreveram sobre os tipos de narrativa não-lineares da literatura, tais como Roland Barthes, Tristan Todorov, Gérard Genette, entre outros. Apesar de também ser estruturalista, Christian Metz já trabalhava alguns tipos de narrativa não-lineares, especificamente voltadas para o cinema, mas seus

---

como uma rede de informações em caminhos múltiplos. Essa estaria mais apropriada para o processo de multiplicidade e de permutas de links, caminhos possíveis na narrativa do cinema contemporâneo. A **hipermediação** no cinema também poderia ser utilizada no cinema interativo: o usuário escolheria caminhos no desenrolar da história de acordo com o banco de dados de blocos de imagens gravadas previamente, ou arquitetadas em algoritmos programados com opções de interação pelo engenheiro, artista e diretor da obra.

escritos são datados da década de 70. Devido a essa dificuldade de autores contemporâneos que abordem o tema, não foram encontradas muitas classificações sobre os tipos de narrativas utilizados no cinema atual. Entretanto, o cineasta e professor de cinema da UFBA, André Setaro, parece realizar uma junção das múltiplas teorias narrativas para a compreensão das possíveis formas de manifestação do cinema contemporâneo. No artigo *Da narrativa cinematográfica*<sup>40</sup>, classifica os recursos de estruturas narrativas audiovisuais. Para ele existem dois tipos de narrativas: as narrativas simples e as compostas. Entre as primeiras estão a linear, a binária e a circular. Já entre as de estrutura complexa estão as de inserção, a fragmentária e a polifônica.

A narrativa simples linear, que segue a ordem cronológica de encadeamento, apesar de ainda existir, não tem sido o uso preferencial do cinema contemporâneo, principalmente nas décadas de 1990 e 2000. Há preferências para as narrativas binárias, de circulação e os modelos complexos.

A montagem binária possui dois fios condutores. Pode ser alternada, quando utiliza a interpolação do material visual de dois ou mais motivos apresentados em continuidade uns dos outros. Por exemplo, a filmagem de dois jogadores de tênis enquadrados, cada um no momento que recebe a bola. Porém a cadência das ações pode ser colocada de forma paralela; ou seja, indicar simultaneidade, coexistência temporal, como, por exemplo, a filmagem de perseguidores e perseguidos. Mas Christian Metz (1973, p. 123) defende que a montagem paralela também pode trançar elementos de uma história sem que eles tenham correspondência temporal, tal como no exemplo de uma paisagem noturna urbana seguida de um dia ensolarado (nada indica que as duas cenas se deram no mesmo momento ou em dois momentos distintos e nem a ordem da precedência). Assim, a montagem pode ter uma finalidade simbólica em alternância de ideias entre o rico e o pobre, a morte e a vida, etc.

A narrativa paralela pode trazer a relação entre presente e passado, com o uso de *flashbacks* e diferentes pontos de vista. Pedro Almodóvar é um dos diretores que dá preferência ao uso desse tipo de montagem em grande parte de seus filmes, sendo as histórias apresentadas sob o ponto de vista de diferentes personagens, normalmente separadas por subtítulos (que servem de guia para o espectador). As histórias podem ser autônomas e desenvolver um mesmo tema central, como no filme *Hable con Ella* (2002) – conta a história de uma toureira que fica parálitica e a de uma dançarina que também vive em estado

---

<sup>40</sup> O texto encontra-se disponível no *blog* do autor, apresentado como *link* de sua coluna semanal sobre cinema, no jornal *online* Terra. André Setaro também escreve sobre cinema contemporâneo e linguagem cinematográfica. Disponível em: <<http://setaroblog.blogspot.com/2007/01/da-narrativa-cinematografica.html>>, acesso em 30 jan. 2009.



vegetativo no hospital. O filme *Paris, eu te amo* (2006) é um composto de curtas-metragens individuais que nada possuem em comum. Porém, o que liga todas as histórias é o cenário em que todas elas se passam: Paris. Nesse caso, é o espaço geográfico que passa a dar unidade ao tema.

Porém as histórias, aparentemente desconexas a princípio, podem entrecruzar-se no meio ou no final da trama. São os exemplos de *Volver* (2006) e *Mála Educación* (2004). Então o espectador só passa a ter conhecimento da circularidade de informações das cenas no final do filme. Outros cineastas espanhóis da nova geração do cinema seguem o modelo almodovariano dos anos 90, de um cinema para todos, na busca de um diálogo com o público, mesmo que mental. Os filmes de Julio Medem (que dão preferência por roteiros de estrutura circular e discutem a vida dos indivíduos diante de acontecimentos trágicos) *Los amantes del círculo polar* (1998) e *Lucía y el sexo* (2001), e os do latino americano Iñárritu, *Amores Perros* (2000) e *21 Gramas* (2003), também seguem a narrativa alternada. Eles até mesmo utilizam os subtítulos ao estilo de Almodóvar, de acordo com a perspectiva distinta de cada personagem, sobre uma mesma história.

O filme *Ponto de Vista* (2008), de Pete Travis, também aborda as várias visões dos personagens de um crime contra o presidente dos EUA. As histórias são várias versões diferentes do mesmo crime. As histórias, pois, ocorrem simultaneamente (em montagem paralela) e vão se complementando, para terminarem num único final. Os vários pontos de vista poderiam ser separados no DVD por capítulos e o usuário escolheria a ordem que desejaria ver – pois o sentido geral da história não é alterado. Só no final as narrativas convergem.

Já a narrativa circular, também muito usada nos filmes contemporâneos, consiste na montagem elaborada a partir de cenas que se observam no início e voltam a aparecer no final, após os caminhos que tomaram a história registrada, como num círculo fechado. Um exemplo atual é a fábula *Laberinto del Fauno* (2006), de Guillermo del Toro, em que a mesma cena do fim, da menina morta, é a que inicia a história. Após antecipar o momento do futuro, a trama retorna a um tempo do passado e, a partir daí, a história é desenvolvida seguindo certa linearidade.

Mas as mudanças ocasionadas pelos sistemas informatizados provocam a busca por estruturas narrativas mais complexas, compostas. Hoje, são muitas maneiras de organização da estrutura narrativa, seja pela inserção, fragmentação ou polifonia (multiplicidade).

As narrativas de inserção consistem na 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. Segmentos narrativos individuais interatuam entre si, produzindo, com isso, uma complicação em termos de significante e isso potencializa o sentido global do discurso. A contínua intervenção do *flashback* pode provocar um entrelaçamento temporal que esvazia a noção do tempo cronológico em favor do conceito de duração. Gerard Genette (1976) já trabalhava com a possibilidade de sucessivas analepses (*flashbacks* e recuos no tempo). Hoje alguns filmes incorporam as características de inserção e fragmentação como *Efeito Borboleta* (2004), de Eric Bress, e *Amnésia* (2001), de Christopher Nolan. Em *Amnésia*, o protagonista Leonard não consegue reter qualquer memória nova. Seu estado de enfermidade é traumático, após bandidos invadirem sua casa, violentarem sua esposa e o ferirem na cabeça. Assim o personagem passa a ter lapsos de memória, “brancos”, e nem o tempo durante sua crise passa a ser medido. Para sobreviver a essa doença, Leonard toma nota dos fatos do cotidiano e tira fotos das pessoas com as quais interage para que não se esqueça. O diretor ainda fragmenta mais a história em pequenos trechos e os apresenta em ordem invertida; os objetos e cenas são inseridos fora de ordem, para talvez transmitir a sensação ao espectador de que ele próprio fosse Leonard. Além desses pequenos blocos de ação, há a separação de blocos em preto e branco (que vai até o acontecer do crime) e outro trecho colorido relata o restante da história. Portanto, a história deve ser então montada pela audiência, já que não é apresentada de forma linear.

Normalmente a inserção é utilizada em deslocamentos temporais, em cenas que têm um caráter psicológico e não geográfico, em que o receptor é posto diante de um desenvolvimento narrativo puramente mental, como cenas contemplativas da infância, conversa com pais já falecidos, imagem de situações possíveis de serem desenvolvidas.

A narrativa fragmentária se constitui na acumulação desorganizada de proveniência diversa. A unidade não está num fio narrativo, mas na ótica da seleção e representação dos fragmentos da realidade<sup>41</sup>. Um filme que aborda tempos distintos na narrativa é *Babel* (2006), também de Alejandro Iñárritu.

Como os filmes fragmentários geralmente possuem ritmo rápido, o DVD possibilita que o espectador veja o filme, parando as cenas ou em blocos, o que traz maiores opções narrativas na escolha entre mais de um final. Vale lembrar que no DVD, além das opções

---

<sup>41</sup> O filme *Cidadão Kane* (1941), de Orson Welles, é um bom exemplo da falta de sincronia entre a linha de tempo do discurso e a linha do tempo da história. O filme começa com a morte de Kane em sua mansão. Na linha do tempo da história esse é o último fato, entretanto, em termos de tempo do discurso, é o primeiro. A partir daí, a história dá um salto para a sua infância e segue em ordem cronológica sob a ótica de pessoas que fizeram arte da vida de Kane, através de depoimentos concedidos a um repórter que tenta descobrir o significado da palavra “Rosebud”, dita por Kane antes de morrer.

narrativas, existe a versão do diretor, o *making off*, as cenas raras extras, capítulos anteriores para colecionadores, etc. O filme *Adaptação* (2002) utiliza esse processo de vários finais, mas, nos cinemas, somente um final foi disponibilizado.

A permutação de vários finais, ou sua utilização no meio da história, se deve à relativização da narrativa. O cinema, desde os tempos da modernidade, se interessa pelas narrativas polifônicas (permutativas ou múltiplas). Este tipo de uso narrativo ganha notoriedade como movimento da *nouvelle vague* francesa (década de 60), quando seus principais cineastas (Truffaut, Godard e Alain Resnais) negavam o princípio estético da montagem e, por isso, disponibilizavam as possibilidades múltiplas de desenvolvimento da história, em seguida<sup>42</sup>.

São exemplos de filmes que utilizam permutação nos desfechos: *Destino cego e Corra, Lola, corra* (1998), de Tom Tykwer; *Smoking* e *No Smoking*, ambos de Alain Resnais (1993). Todos apresentam mais de uma possibilidade de história, uma após a outra.

No decorrer do filme *Corra, Lola, Corra* conflitos acontecem e se resolvem de maneiras distintas. Todas as possibilidades de se desenvolver a narrativa são colocadas, seguidas, na montagem. Lola corre durante todo o filme para ajudar seu namorado (Manni). Ele tem 20 minutos para pagar uma dívida e pede ajuda à Lola para conseguir o dinheiro. Lola é filha de um importante milionário bancário e faz de tudo para tentar manter o namorado vivo. Na primeira opção narrativa, Lola descobre que não é filha do pai, tenta roubar um supermercado e leva um tiro. A cena volta ao telefonema do namorado e um novo caminho é tomado. Na segunda, Lola corre ao escritório do pai que se recusa a lhe dar dinheiro; ela decide assaltar o banco, e Manni é atropelado por um caminhão de bombeiro. E, na última versão, Lola não consegue falar com o pai, joga num cassino e ganha e Manni consegue recuperar o dinheiro com o mendigo que o tinha roubado. Eles se encontram com uma sacola a mais. Por diferença de segundos, nas três possíveis histórias, acontecem fatos diversos (acidentes de carro, vidros quebrados). E o espectador pode escolher qual final deseja, nessa narrativa labiríntica.

Outros filmes apresentam-se em estrutura ramificada regressiva e promovem o aprofundamento nas questões narrativas e estéticas. Os dois filmes, *Smoking* e *No smoking*,

---

<sup>42</sup>Na verdade, os diretores acabam por realizar uma montagem ao final. Mesmo que interfiram pouco nela, disponibilizando vários caminhos permutativos para que o espectador escolha o que mais lhe convenha, são gravados pontos de vista limitados pela fotografia, pelos enquadramentos. Assim, a negação da montagem é impossível. Atualmente, com a imagem digital e os processos de permutação dos dados (imagens viram bancos de dados, transformadas em algoritmos – em zeros e uns), a montagem aberta está mais próxima da realidade de um cinema digital interativo em que os espectadores escolhem entre possibilidades multiplicadas pela permutação que ocorre com blocos de imagens no computador, o que será abordado no capítulo 4.

de Alain Resnais (1993), partem da mesma situação (dúvida da personagem principal Célia Tresdale entre fumar ou não fumar) para desenvolver doze histórias diferentes e autônomas (seis em cada filme). Alain Resnais também aborda a mudança da função dos personagens, já que apenas dois personagens representam toda a história. O que aproxima o público da trama é a voz que introduz as histórias, descreve o perfil geral dos personagens e os ambientes em que se realizarão as cenas: “A voz e desenhos somam-se a essa descritiva introdutória. [...] a mesma voz retorna ao longo do filme para realizar as passagens de tempo e, principalmente, situar o espectador no vai-e-vem das narrativas pelas histórias” (SANTOS, 2006, p. 39). A voz do narrador só aparece, nos textos escritos, nos intertítulos, sempre acompanhada por uma trilha sonora e desenhos, organiza as histórias, determina o destino dos personagens e conduz o público na multiplicação das histórias. Outra característica desses filmes é a sequência de uma história que volta várias vezes, ampliando as possibilidades de desfecho. Na mesma narração é contado o que aconteceu 5 dias depois, 5 semanas depois e 5 anos depois. A partir daí se introduz o “*ou bien*” (“ou então”, do francês), desfecho alternativo, onde se projeta outra possibilidade para esses tempos. A estrutura, assim, é regressiva.

Dessa forma, uma espécie de narração condicional explora as potencialidades do destino narrativo das personagens e elabora as categorias de simultaneidade, multiplicidade e diferença. Antonellis (2002, p.1), define a “relativização do cinema contemporâneo como de uma prática de seleção múltipla dos discursos que, na sua casualidade programada, o define como cinema-destino”.

Quanto a essa questão da fragmentação das estruturas narrativas é interessante apresentar um contraponto. Em décadas anteriores, já existia no cinema o uso de montagens paralelas, especialmente nos filmes de Griffith (1915), e de *flashback*, num período posterior, nos filmes de Kurosawa (1950); nas últimas décadas o fenômeno parece ter se potencializado e se tornado uma constante. O filme *Rashomon* (1950), de Akira Kurosawa, retrata o Japão pós-guerra e trabalha com o entrelaçamento de quatro pontos de vista diferentes sobre a mesma situação. Mostra o mesmo crime narrado por quatro pessoas distintas: a vítima do estupro, o seu marido assassinado, o criminoso e uma pessoa que passava pelo local (SANTOS, 2006, p. 31). Nenhuma das versões é apresentada como a verdadeira, tanto que, no final do filme, os personagens narradores da história desconfiam das outras versões (não sabemos quem de fato falou a verdade). O espectador é chamado a assumir o papel de juiz e a construir a verdade mais convincente a partir de suas impressões sobre as histórias contadas pelos personagens. O clássico japonês valoriza a coexistência e independência das histórias, pois não tem uma única solução da história, já que o final é aberto a interpretações. O filme italiano *La commare*

*secca* (1962) segue os moldes de *Rashomon* (os múltiplos depoimentos de suspeitos de um crime são relatados em *flashback*, mas a história também é levada a um único final; o diretor decide quem é o culpado). Assim, há uma valorização do espectador na participação das histórias, na construção mental dos acontecimentos e na escolha da opção de desenvolvimento da narrativa que mais lhe convenha.

Mesmo sendo produzidos com base nos recursos da cinematografia tradicional, os dois filmes assumem, em suas estruturas sintáticas, elementos estéticos novos, trabalham com a multiplicidade<sup>43</sup> de trechos narrativos e revelam a existência autônoma destes (história autônoma que transforma as características emocionais e as relações entre os personagens, obtendo sentido próprio frente às outras histórias).

Apesar de as formas narrativas não-lineares já existirem no cinema, com a digitalização ganham força no cinema contemporâneo. Como consequência disso, alguns autores trabalham com a possibilidade da erosão da narratividade clássica, seja pelo enfraquecimento da causa e efeito do cinema clássico, protagonistas indecisos, não-afirmativos, sem objetivos claros nos filmes de arte (características próprias do modelo *artfilm*), seja pela modularidade e superficialidade que a narrativa adquire, consequentes da imagem puramente vista como espetáculo de efeitos especiais e filmes em 3D.

Apesar desse pensamento de que o afrouxamento da narrativa pode levar à perda da narrativa como um todo, outros autores acreditam que tais relatos sejam exageros: “a narrativa não desapareceu, mas as novas tecnologias e os novos mercados estimulam certas espécies da narrativa similares às antes encontradas nos seriados, os filmes B de aventura e nos melodramas dos episódios” (SCHATZ, 1998, p.1). Segundo Mascarello, se hoje os filmes também dão menor atenção aos detalhes dos personagens e optam pela negligência do modelo de narrativas simples (lineares), isso ocorre devido à maior ênfase dada ao espetáculo. Entretanto “não significa que a narrativa tenha desaparecido com o uso dos efeitos especiais” (MASCARELLO, 2006, p. 355).

Porém existem controvérsias quanto à configuração da narrativa do cinema contemporâneo. Uma linha de pesquisa acredita que apesar dos processos formais que a narrativa contemporânea utiliza, o discurso do tempo seja sempre linear e progressivo, a apreensão do conteúdo ocorre como a de uma história linear. Por exemplo, quando lemos um

---

<sup>43</sup> A multiplicidade narrativa é um conceito utilizado na literatura por Ítalo Calvino. Ver em *Seis propostas para o próximo milênio* (1998). Refere-se às produções que utilizam diferentes maneiras para a estruturação múltipla, através do dialogismo, linguagens, histórias, referências externas, estéticas, escolas que formam um sistema complexo. No cinema significa a estrutura permutativa das imagens.

livro, mesmo fora da ordem, apreendemos as informações de forma linear. Para esses pesquisadores, num filme ocorre o mesmo processo. Apesar de o diretor utilizar artifícios temporais para se contar uma história em ordem não cronológica, por exemplo, utilizando eventos de trás para frente, câmeras lentas e aceleradas, saltos temporais, estética de planos similar aos games e passar informações de forma fragmentada, alternada ou múltipla, dentro de cada bloco o tempo é progressivo, para que o espectador possa entender a mensagem. Ou melhor, para que a história faça sentido, os eventos que compõem a obra devem ser reorganizados mentalmente em ordem cronológica. Para Snyder, mesmo o hipertexto, “por mais fragmentado que seja, retém sempre algum grau de sequencialidade, alguma dimensão mínima ou granularidade” (SNYDER, 1997, p. 115).

Fernão Pessoa Ramos segue a mesma linha ao avaliar que, apesar de todos esses fatores, “o cinema se mostra numa forma de narrativa estável, que se adapta bem às mídias digitais sem maiores transformações em sua constituição” (RAMOS, 2008, p. 9). Cabe então à audiência desmontar a ordem da linha do tempo do discurso do filme, para construir uma nova ordem progressiva dos acontecimentos do passado, presente e futuro.

Entretanto não se pode negar que os recursos de estruturas em ordem não-linear exigem maior esforço da plateia para montar a história como um quebra-cabeça que só pode ser completamente encaixado no final da trama ou não se encaixa nem no final, rendendo discussões.

### 2.3.2 Digitalização e transnacionalização das produções

A constante digitalização dos suportes tem promovido o barateamento do cinema e potencializado as produções individuais, por conta do fácil acesso às câmeras digitais e pela facilidade de manipulação das ilhas de edição não lineares pelo computador (programa *Adobe Premiere*). Com relação a esse tema, interessa destacar o que o fenômeno da digitalização promove em termos de modificação da narrativa e criação em termos de linguagem fílmica e como se apresenta a narrativa na estratégia emergente de produção transnacional.

#### 2.3.2.1 Computação gráfica

No primeiro item, ganha espaço com a digitalização uma tecnologia que muito influencia as produções do cinema contemporâneo: o emprego do computador na filmagem. Como fator de análise, o que importa abordar é a questão de reconfiguração da narrativa perante os recursos técnicos da computação gráfica. Para isso, é necessário um resgate de

como a influência dos games, de novos recursos utilizados no cinema, afetam a narrativa em função da estética, do espetáculo de imagens e efeitos especiais.

Para isso, é válida a consideração histórica de como ocorre essa mudança. O filme *Tron* (1980), de Steven Lisberger, da *Disney*, é o primeiro a utilizar a CG (computação gráfica) de maneira mais intensiva. Sua abordagem está nas perseguições de motocicletas num percurso em forma de labirinto no interior de um videogame. Como recurso da CG, já se nota desde aí a incorporação da influência dos *games* na construção de narrativas em primeira pessoa, além do uso da estética similar aos jogos *Playstation*, como no caso do registro de personagens em 3D, a filmagem em 360 graus, que o filme *Matrix*, por exemplo, utilizou em suas filmagens. Assim, a computação gráfica reinaugura a forma de se fazer cinema na estética e na constituição dos processos narrativos, que exigem outra percepção do espectador. Relatos dos primeiros testes dos filmes em 3D também indicam reclamações do público de náuseas e tontura, por não estarem acostumados com essa estética. Isso porque, diferentemente do cinema convencional de 24 quadros por segundo, o 3D alterna as projeções do olho direito para o olho esquerdo numa frequência de 144 quadros por segundo. Assim, a CG que passou a ser a principal opção dos filmes comerciais contemporâneos para a criação de sequências de ação exige uma reconfiguração do ato perceptivo.

Os *storyboards*<sup>44</sup> de cada sequência possibilitam uma boa finalização do produto. Com eles, os técnicos gráficos possuem a ideia exata do que o diretor quer com fotografias de cenas, dos atores, dos objetos do cenário e da ambientação. Posteriormente, o material é passado para o computador e trabalhado *pixel a pixel*.

Entretanto, para se obter realismo nos filmes, o núcleo de produção promove a captura de movimentos de pessoas, das expressões. Movimentos simulados com sensores são capturados e posteriormente transferidos para os personagens. Um bom exemplo de utilização da computação gráfica é o filme *Gladiator*. No filme, a CG foi utilizada para introduzir a imagem do personagem Próximo em algumas cenas, depois que o ator que desempenhava esse papel, Oliver Reed, morreu durante as filmagens. Para não terem que regravar as cenas com outro ator, através da CG a cabeça do ator foi digitalmente aplicada ao corpo de dublês com máscaras (EPSTEIN, 2008, p.172).

---

<sup>44</sup> Se avaliarmos a história do cinema, grandes cineastas se preocupam com os detalhes dos planos do filme, com a intenção de mostrar sua marca. Os roteiros de Eisenstein eram acompanhados de desenhos (*storyboards*, muito utilizados até hoje) que praticamente captavam o movimento que deveria ser feito nos enquadramentos. Ou seja, Eisenstein desenhava o que fazia parte da composição geral do quadro de seus filmes. Isso servia como linha de apoio para o trabalho de direção. O japonês Akira Kurosawa também levava em conta o aspecto artístico. Tanto é que os desenhos que preparou para *Ran*, pela riqueza de detalhes e qualidade artística, acabaram fazendo parte de uma exposição em Paris (LEONE; MOURÃO, p. 34). Hitchcock, outro grande cineasta, também desenhava todo o filme com planos, *storyboards* que imaginava. Cabia ao câmera, então, executar essa orientação ao rodar os planos.

Hoje muitos filmes de ação possuem mais cenas animadas por computador do que filmadas. Isso porque o filme de material digital pode ser praticamente montado na pós-edição, com cenários elaborados de computação gráfica. O último filme da trilogia *O senhor dos anéis*, “*O senhor dos anéis: o retorno do rei*” (2003) foi criado principalmente por artistas gráficos: “Mais de mil tomadas não foram filmadas por nenhuma câmera sequer (o que corresponde a 70% do número total de tomadas no filme)” (EPSTEIN, 2008, p.31).

Agora, além de possível produzir cenas que dispensam locação, set, objetos de cena, figurino, diretor de fotografia, dublês ou atores por conta dos recursos técnicos que permitem construir planos artificialmente, por meio de recursos gráficos e truques<sup>45</sup>, esses recursos estão a favor do espetáculo e não primam pela construção de uma narrativa em primeiro plano.

Exemplos que demonstram como o uso dos recursos da computação gráfica e dos efeitos especiais modificam a experiência no que diz respeito à narrativa são o grande número de *remakes* de obras clássicas que o cinema comercial contemporâneo passou a realizar como fórmula de sucesso de bilheteria.

Essa crescente tendência à produção de *remakes*, para reproduzir filmes clássicos de sucesso ou filmes de ficção científica, deve-se ao fato de os recursos estarem mais elaborados e principalmente à tentativa econômica de atrair um novo tipo de público, mais jovial, que vai aos cinemas não para assistir à trama com seus enredos e intrincamento da história. Os jovens buscam nos filmes *blockbuster* o espetáculo de imagens, os efeitos especiais, as explosões, os efeitos visuais, como nos filmes 3D e os atores famosos que representam papéis de verdadeiros super-heróis que realizam funções impossíveis. Seguem essa estética, os atuais filmes dos gêneros de ação e aventura e releituras de clássicos a partir dos anos 2000, como, por exemplo, a adaptação dos heróis em quadrinhos para novas leituras dos filmes de *Superman: Returns* (2006), *Spiderman I* (2002), *II* (2004) e *III* (2007), *Hulk* (2003) e *The Incredible Hulk* (2008) e *Batman Begins* (2006) e *Batman: The Dark Knight* (2008), além dos destaques das produções de ação como *007: Casino Royale* (2006) e *007: Quantum of solace* (2008), *Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull* (2008), *Missão Impossível I* (1996), *II* (2000) e *III* (2006). Além desses filmes, abre-se espaço para uma infinidade de produções advindas de outros heróis de quadrinhos, como *X Men*, *A Liga da Justiça*, *O*

---

<sup>45</sup> As trucagens atuais podem ser realizadas, como por exemplo, na imagem de um homem filmado em plano geral sobreposta à imagem de um gato filmado em close, transmitindo a impressão de que o homem encolheu (é o mesmo processo muito utilizado nos filmes infantis da *Disney* da década de 90, tais como: *Querida, encolhi as crianças* (1989), *Querida, estiquei o bebê* (1992), *Querida, encolhi a platéia 3D* (1994) e *Querida, encolhi a gente* (1997).



*quarteto fantástico*, *Wolverine*, além dos filmes que misturam os personagens e possuem novas versões de produções a, praticamente, cada ano.

O objetivo principal desses filmes é menos a narrativa e a história de fundo e mais as sensações dos efeitos perante os olhos do espectador. Por isso nota-se que os *remakes* dificilmente chegam à altura do conteúdo narrativo das produções de filmes clássicos consagrados, como no caso de *Psicose* (1960), de Alfred Hitchcock e seu *remake* (1998). A razão central disso é que os filmes regravados hoje possuem uma lógica de mercado distinta da dos tempos anteriores. Não se almeja a reprodução da história primordialmente. O destaque é dado à reprodução de recursos que levem emoção, ação e ritmo para o público. Os novos filmes que geram audiência são os que provocam espanto nos espectadores pelo espetáculo, primam pelo conjunto de efeitos gráficos. Seus temas são relacionados ao cenário metropolitano, às catástrofes ambientais, aos monstros e robôs que ameaçam a Terra, às grandes explosões.

Dessa forma, o objetivo central do cinema que utiliza recursos de CG não é mais o mesmo do cinema clássico, de elaborar uma história para o público interpretar. Ou seja, a função primordial não é fazer com que o espectador capte o enredo principal e sim criar uma ilusão de realidade que atraia o público para os cinemas. Assim, o espectador vai às salas de cinema para observar o show de computação. Enfim, o que se deseja é que os filmes sejam comercialmente vendáveis. Um filme clássico, por exemplo, será regravado, enfocando somente os efeitos especiais para um público infanto-juvenil e na fórmula comercial de filmes de ação e montagem rápida, o que gera bilheteria nos cinemas. A exemplo, o clássico *O dia em que a terra parou* (1951) e seu *remake* em 2009, *Viagem ao centro da Terra* (1959) e a refilmagem de *Viagem ao centro da Terra 3D* (2008), e o recém-lançado *My Blood Valentine 2D* (2009), também um *remake* do clássico *trash* de 1981. Mas normalmente esses filmes só se preocupam em mostrar efeitos especiais em terceira dimensão para assustar a platéia e destaca pontos que não seriam relevantes para o desenvolvimento da narrativa e a questão da maior participação. Se antigamente só era possível o desenvolvimento de 3D em animações, hoje são realizados não só desenhos, como comédias, romances e até já foi anunciada uma série infantil de filmes 3D<sup>46</sup>, *The adventures of Tintin: Secret of the Unicorn*, dirigida por Steven Spielberg, com base no jovem detetive Tin Tin do clássico dos quadrinhos franceses.

---

<sup>46</sup> A tendência é do aumento da produção em filmes 3D para que o impacto das imagens saltantes da tela possa concorrer com a expansão da qualidade dos filmes em Blue-Ray e das TVs de alta definição. Só esse ano foram exibidos em 3D animações infantis como *Bolt*, *o Supercão*, *Coraline e o Mundo Secreto*, *Monstros vs. Alienígenas* e *A Era do Gelo 3*, o terror em *Premonição 4e Avatar*, de James Cameron, esperado lançamento para o fim do ano de 2009.

São outros exemplos de refilmagens: *O Planeta dos Macacos* (1968), de Franklin J. Schaffner e *Planeta dos Macacos* (2001), de Tim Burton; *Solyaris* (1972), de Andrei Tarkovsky, remake *Solaris* (2003), de Steven Soderbergh; *King Kong* (1976), (1976) e (2005); *Os sete samurais* (1954), do japonês Kurosawa e *Sete Homens e um destino* (1960), do americano John Sturges; *Poseidon* (1972) e seu remake de 2006; *A Pantera Cor-de-rosa* (1963) e (2006); *Cidade dos Anjos* (1998), remake de *Wings of Desire* (1987); *A Casa de Cera* (2006), remake de (1953); *Godzilla* (1998), remake de *Godzira* (1954) e *Água Negra* (2005) remake de *Ringu 2* (1999), espécie de *O Chamado* japonês, dirigido por Hideo Nakata.

Outro aspecto relevante no cinema dos anos 2000 é o aumento das produções e adaptações de obras literárias para o cinema, já que o imaginário pode ser melhor representado pela computação gráfica e pelo efeitos especiais. São exemplos de filmes adaptados de aventuras literárias, *Harry Potter*, *As crônicas de Nárnia* (2005) e (2008), e a trilogia *O Senhor dos Anéis*. Os romances fantásticos Harry Potter, da escritora J.K. Rowling, após grande sucesso dos livros, ganharam popularidade e deram origem a filmes (cinco até hoje, sendo que o sexto estréia no corrente ano de 2009), após a Warner Bros comprar os direitos autorais de mais de 1 milhão de libras, videogames, entre outros. Os filmes de *Harry Potter* se tornaram a franquia cinematográfica número um na história. Somente o último filme (sexto da franquia) *Harry Potter and the Half-Blood Prince* (2009) arrecadou em todo o mundo mais de \$863 milhões, segundo dados de bilheteria do site *Box Office Mojo*<sup>47</sup>.

Dessa maneira, alguns autores analisam que essa estética da computação gráfica e dos recursos de pós-edição estão transformando a forma da narrativa fílmica. O autor Fernando Mascarello (2006) confirma que a ênfase do cinema comercial, das últimas décadas, não está mais na narrativa e sim no excesso, na narrativa superficial e na modular, devido ao foco dado à ilusão das imagens, aos efeitos do espetáculo das imagens e dos sons (efeitos especiais e CG) que guiam a atenção do espectador, além da disponibilização de material para a venda multimidiática do filme e de seus produtos conexos (MASCARELLO, 2006, p. 349-352).

Apesar de alguns autores já trabalharem com a possibilidade de diluição da narrativa em função de montagens velozes e do predomínio de cenas de ação, além do espetáculo de imagens produzidas sinteticamente, outros acreditam que a narrativa, nos moldes tradicionais, ainda importa. Porém, a história como um todo não tem o mesmo valor central que possuía no cinema clássico.

---

<sup>47</sup> Disponível em: <<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=harrypotter6.htm>>. Acesso em: 15 ago. 2009.

### 2.3.2.2 Digitalização: produção possibilitada a todos

Assim como a síntese numérica abre novas possibilidades para a criação de espetáculos, a transformação não ocorre somente no cinema comercial. Numa lógica contrária aos altos custos de produção da computação gráfica, o fácil acesso às câmeras digitais semiprofissionais, aos recursos de vídeo, de mídias, e os programas de edição de fácil manuseio possibilitam que qualquer um produza filmes, mesmo que não seja cineasta. E até pela rede é possível disponibilizar filmes. Vídeos podem ser criados e divulgados via *youtube*, *orkut*, *blogs* ou em programas de compartilhamento de informações. Dessa forma, produtores independentes de outras partes do mundo podem ter a oportunidade de mostrar seus trabalhos pela rede.

Segundo o Database Mundo 2006<sup>48</sup>, a participação dos mercados internacionais na renda anual de Hollywood aumenta a cada ano. E paralelamente cresce a colaboração do mercado interno de filmes nacionais em diversos países, como a produção fílmica dos blocos Ásia e América Latina, devido ao recurso da co-produção.

A digitalização dos suportes provoca uma queda no público dos cinemas e inclusive dos DVDs, pela possibilidade de pirataria. Assim são necessárias mudanças nas produções do cinema. Para essa pesquisa importa destacar o que essas produções independentes e coproduções significam em termos de modificações da narrativa fílmica.

Observa-se a abertura à produção realizada por qualquer amador que possua uma câmera digital (seja a produção via videocassete, na Nigéria, ou às produções com câmeras caseiras, na Dinamarca) e a tendência às produções transnacionais, que será também objeto dessa leitura. O novo horizonte para as produções de baixo orçamento (pequenas e autônomas) em todo o mundo. As câmeras digitais e equipamento não linear são um estímulo à produção de narrativas de estética similar ao cinema documentário, de captação das imagens no momento do ocorrido, tal como será visto mais à frente.

Na França, aumenta o número de produção de filmes, porém há uma crise de superprodução, pois o público não absorve tantos filmes. Muitos filmes são produzidos, mas não são distribuídos, e não chegam ao público (MARIE, 2008, p. 60). Em outros países, muitas produções são realizadas diretamente para serem lançadas em DVD sem serem vistos nos cinemas, pois, devido às leis específicas, um filme só pode ser gravado em DVD após dois anos de ser passado nas salas de cinema (Idem). Assim, muitas vezes o acesso às produções se dá via rede.

---

<sup>48</sup> DATABASE MUNDO: os 30 primeiros mercados do cinema do mundo. Ano base 2006. Disponível em: <<http://www.filmeb.com.br/dbmundo/html/introducao.php>>. Acesso em 27 jun. 2009.

Fernão Ramos Mello realiza um retrato do cinema contemporâneo dos anos 80 e 90, marcado pela produção independente, por meio de câmeras digitais. Ele explica que os equipamentos de vídeo caseiro abrem mais uma tendência às produções e à criação de novos estilos narrativos, como, por exemplo, a influência da câmera na mão, de imagens trêmulas, características similares às utilizadas no gênero documentário. O autor analisa que essa tendência surge na Dinamarca com o movimento *Dogma 95*<sup>49</sup>. Esse movimento apresenta um novo horizonte para as produções de um cinema de baixo custo, câmera na mão, com imagem digital de alta granulação, tremida, articulada por uma montagem repleta de *jump cuts* (MELLO, 2008, p. 17).

Em termos da narrativa, cineastas passam a realizar produções de narrativas claras sem espaço para ambiguidade, com imagens captadas por câmeras miniDV semiamadoras que apresentam textura, opacidade, falta de definição e dão um toque naturalista que transmite veracidade aos fatos. Mello analisa que, assim como no telejornalismo as condições ruins de iluminação e a falta de elaboração adquirem o aspecto de contato imediato com a realidade – pela dificuldade de manipulação em situações de risco, como nas transmissões de imagens de guerra em que os defeitos parecem dar veracidade às imagens captadas no calor do momento –, o mesmo ocorre com a impressão de veracidade passada pelas câmeras caseiras. As imagens sujas e tremidas, quanto mais agressivas, mais parecem verossímeis e reais.

Vale destacar nessa análise que, nos EUA, essa estética ganha uso no cinema *underground* e não só no cinema experimental. O uso da estética da imagem digital é incorporado também no cinema comercial. Há a exploração da granulação da imagem digital e das cenas trêmulas captadas pela câmera digital, para transmitir veracidade da informação, como se a informação estivesse sendo recolhida no momento exato do acontecimento. Os exemplos de utilização desses recursos no cinema comercial são os filmes *A Bruxa de Blair* (1999), de Daniel Myrick e Eduardo Sánchez, e *Cloverfield* (2008), de Matt Reeves. Nesse aspecto vale lembrar que a forma de divulgação prévia do filme em diversas mídias pelo marketing viral (cenas disponíveis na Internet, em *blogs*, vídeos em diversas línguas, etc) fez com que as produções ficassem famosas, sendo uma contribuição para as bilheterias.

Em *A Bruxa de Blair* (1999), os diretores do filme, de certa forma, trabalham com a mesma idéia de minimalismo dos equipamentos do *Dogma 95*. Na produção deixaram o mínimo de material para os atores na mata (cada um com uma câmera de vídeo) e apenas

---

<sup>49</sup> Documento divulgado no meio dos cineastas que promove a negação dos recursos estéticos do cinema tradicional.

entravam em contato com os atores ocasionalmente e através de bilhetes que diziam o que cada um devia fazer, com a intenção de transmitir o máximo de veracidade possível.

É válido destacar como a percepção desses filmes é modificada com essa estética mais documental de câmera na mão. Uma reportagem sobre o filme *A Bruxa de Blair*, publicada num site de cinema ([www.adorocinema.com](http://www.adorocinema.com)) gerou muitos comentários dos espectadores (76 com mensagens) a favor e contra a estética da produção. Uns acreditam que a falta de técnica na filmagem, de posições sem lógica da câmera, típicos de um filme amador é o que faz o público sentir medo; já outros acreditam que a idéia seja inovadora, porém que a câmera tremida deixe um mal-estar (não estão habituados com esse tipo de estética nos cinemas), e, por fim, o outro grupo simplesmente julga o filme como ruim por não estar dentro dos padrões americanos de produção.

A filmagem de *Cloverfield*, por exemplo, foi realizada por câmera na mão, sob o ponto de vista de um dos personagens em primeira pessoa (o espectador tem a mesma visão do personagem). Cenas gravadas num cartão de memória de uma câmera digital, em vídeo amador, são mescladas à gravação prévia de uma fita da visita do protagonista à cidade Bath, em Coney Island. O filme então trabalha com a possibilidade de histórias em *flashback* – já que o câmera realiza registro de imagens por cima de uma fita com imagens previamente gravadas. Nas falhas de gravação, notam-se as duas histórias. O diretor utiliza rostos desconhecidos para dar maior realidade ao filme, e abordar o sentimento de impotência, o drama dos personagens, algo que tem sido frequente no cinema transnacional. Além de o filme retratar indiretamente o sentimento de insegurança da população, após o acidente de 11 de setembro de 2001, através da alegoria do monstro extraterrestre que ataca a cidade de Nova Iorque, a câmera registra todo o potencial de insegurança do país naquele momento. Os personagens não sabem o que os ataca, e há uma tensão criada por aquilo que não se vê. A câmera registra a cauda de um animal passando rapidamente, uma explosão de outro lado, soldados lançando mísseis para todos os lados, fragmento de uma realidade de quem está presente no local confuso.

O filme é, assim, filhote da geração *Youtube*: utiliza o registro em imagens tremidas e mescla vários gêneros (terror, romance, humor negro, ação, etc). São outros exemplos de filmes da indústria do cinema que participam da estética da veracidade *Traffic* (2000), de Soderbergh, *O Informante* (1999), de Michael Mann e *O resgate do soldado Ryan* (1998), de Steven Spielberg (HIRATA, 2008, p. 131).

Além disso, câmeras não lineares de baixo custo estimulam a produção. Nos EUA, as produções independentes são marcadas pelo cinema de metanarrativa de David Lynch

(permitem criações na montagem e desafios do espectador para o entendimento da narrativa) e o estilo próprio de Quentin Tarantino (com muito sangue nas telas e efeitos especiais).

Há, portanto, um forte renascimento da forma da narrativa documentária, e a atração por realizações de filmes e vídeos com narrativa em primeira pessoa (minicâmeras do cotidiano, *Youtube*, etc), além do uso de recursos gráficos.

### 2.3.2.3 Transnacionalização do cinema

O mundo busca diversas alternativas para sobrevivência da produção do cinema. Como estratégia econômica, emergem as produções transnacionais, isto é, as produções que envolvem no processo de pré-produção, produção e pós-produção, a colaboração de diversos países. O crítico de cinema Marcus Mello explica que “o cinema encontrou na contemporaneidade uma forma de se internacionalizar para sobreviver” (MELLO, 2008, p. 107). O processo de globalização das produções tem sido muito comum na Espanha e América Latina como um todo, também devido à mudança da abordagem temática dos filmes de países subdesenvolvidos, à flexibilização dos discursos, hoje não mais revolucionários.

O diretor da Agência Nacional de Cinema do Brasil, Mario Diamante, em entrevista concedida ao site Filme B, acredita que a transnacionalização das produções permite que o cinema de países emergentes, como o Brasil, atinja outros mercados, participe de vários festivais internacionais (devido ao investimento estrangeiro, à participação de outros países nas produções e o interesse no sucesso da obra em seus territórios)<sup>50</sup>.

Segundo dados de uma matéria<sup>51</sup> publicada no site Filme B, por Fernando Veríssimo, observa-se atualmente a preferência por modelos de coproduções, pois apresentam diversas vantagens como: a divisão de custos e tarefas práticas e criativas em todas as etapas de feitura do filme (desenvolvimento, captação, produção e distribuição), é uma forma de atrair recursos privados, é fundamental para facilitar e incentivar o intercâmbio, ampliar o mercado de exibição, ganhar *know-how* (estratégias de comercialização e internacionalização), além do fato de o percentual ser mínimo na divisão da propriedade da obra. Assim países que possuem opções limitadas para o financiamento do filme podem produzir se tiver outras formas de

<sup>50</sup> O Brasil ultimamente participa do Acordo Latino-Americano de Coprodução Cinematográfica. Mas existem acordos específicos com outros países. As mais recentes coproduções brasileiras são: 31 minutos (com Chile), *Birdwatchers* (Itália), *Café de los maestros* (Argentina), A festa da menina morta (Portugal/ Argentina), *Plastic City* (Hong Kong), Última parada-174 (França), Budapeste (Portugal, Hungria), Federal (Colômbia/ Hungria), No meu lugar (Portugal), Minhocas (Canadá), Dores, amores e assemelhados (Portugal), Entre a dor e o nada (Espanha), Gringos no Rio (França), Olhos azuis (Argentina), Tamarindo (Índia).

<sup>51</sup> Dados retirados da matéria “O caminho das coproduções”, publicada no site Filme B, no dia 27 jun.2009. O Filme B é um dos sites mais conhecidos sobre cinema que possui dados anuais das produções filmicas do Brasil e de todo o mundo. Retirado de: <[www.filmeb.com.br/portal/html/materia3.php](http://www.filmeb.com.br/portal/html/materia3.php)>. Acesso em: 27 jun. 2009.

acesso aos recursos, com a colaboração de outro país. Para o produtor brasileiro Fabiano Gullane a coprodução pode ser feita financeiramente ou pela participação estrutural (na produção, locação, etc).

Da mesma maneira que a linguagem narrativa do cinema clássico americano influenciou as produções ao redor do mundo, hoje as produções transnacionais de países emergentes (seja os latino-americanos, africanos, indianos) ou mesmo produções com o estilo marcante como as da Espanha e Dinamarca, ultrapassam as dos mercados dominantes de tempos atrás e ganham visibilidade mundial, além de conquistarem prêmios como o Oscar e festivais importantes, como o de Cannes.

Na África, particularmente, a Nigéria descobriu uma outra forma de produção, devido ao fácil acesso aos equipamentos de vídeo e DVD e, com isso se tornou a maior produtora mundial de filmes. Sua produção é totalmente realizada em câmeras caseiras e o conteúdo exposto em videocassete.

Apesar de grande parte dos produtores não possuir conhecimento técnico cinematográfico (serem amadores), centenas de milhões de espectadores contribuem para um faturamento de 65 milhões de euros (BARROT, 2005, p. 41). O mercado nigeriano produtor de filmes convencionou-se a ser chamado de ‘Nollywood’, sendo que sua produção anual atinge a marca de mais de 1200 filmes de longa-metragem (rodados em VHS, Super-VHS, Beta, DVcam ou DV). Para Mahomed Bamba, essa larga produção nigeriana se deve ao *boom* do vídeo doméstico nigeriano e ao mercado informal, sem equipamentos profissionais (utilizam câmeras caseiras e programas de edição *Adobe Première*, para encurtar os custos): “A indústria do vídeo impulsionou o consumo dos aparelhos de videocassetes e leitores de DVD, e, com isso, aumentou-se a recepção doméstica dos filmes africanos” (BAMBA, 2008, p. 226). Podem-se realizar filmes até com a câmera de um celular, máquinas digitais, Mp10, *i-phones*, entre outros.

O mesmo ocorre na Índia. O cinema chamado de Bollywood passou a realizar produções conhecidas como o cinema Hindi e sua divulgação tornou-se ampla não somente dentro do país como também em todo mundo. Os temas preferenciais são a dança e outros temas típicos da realidade, religião, a divisão de castas, o que hoje pode popularizar o acesso de várias culturas, seja através da Internet ou de uso disfarçado de fórmulas mágicas do que é publicamente aceito no cinema de Hollywood: produtores colocam um romance de fundo da história, triângulos amorosos, além do melodrama, o que atrai um público juvenil para o cinema. Mas, no fundo, há certo espaço para retratar a realidade do país. Almodóvar também realiza isso em seus filmes. Resgata parte da cultura local espanhola em seus filmes de apelo

mundial. Escolhe temas universais, mas não deixa de retratar a cultura local espanhola, hábitos da cozinha catalã, o amor passional espanhol, entre outros traços típicos.

Outros diretores consideram que a produção transnacional “abre as portas” para novos temas a serem abordados e o cinema não fica viciado aos temas tradicionais, típicos de alguns países. Quanto a esse aspecto, para Sandra Kogut, diretora da coprodução do filme “Mutum” (Brasil/França), “a coprodução abre mais possibilidades para o filme, além de confrontá-lo desde o início com outras visões, outras culturas, outra maneira de fazer”.<sup>52</sup>

Dessa forma, além de realizarem uma mescla de temas que usualmente cada cultura costuma explorar no cinema, a divulgação dos filmes possibilita que diversos formatos e estilos narrativos preferenciais de montagem ganhem visibilidade e uso mundial. Isso representa não só uma mistura de abordagem das culturas como exige uma nova percepção do espectador acostumado com a estética do cinema americano, agora voltada para outros hábitos culturais e novas normas narrativas. Um exemplo de filme, que incorpora as influências de outras culturas na narrativa, é o indiano *Slumdog Millionaire* (2008), que faz referência ao programa de auditório no formato americano, que será estudo de caso da internacionalização do cinema, analisado no próximo capítulo.

Já outros autores como Cléber Eduardo acreditam que o cinema internacional seja somente neutro, pois rompe com a origem e cultura em função de uma parceria global que interesse a todos e promova o barateamento dos custos (EDUARDO, 2008, p. 201). Para ele até mesmo os diretores são internacionalizados e se tornam realizadores sem uma única nação, misturam atores de diversos países. Isso porque investir na coprodução com outros países possibilita sua penetração no exterior. Produções espanholas possuem artistas americanos e o modelo já se assemelha às produções hollywoodianas, além de mesclar línguas diferentes, direção e produção de diversos países.

O filme do brasileiro Walter Salles, *O Diário de Motocicleta* (2004), por exemplo, envolveu produtoras de dez países (Argentina, EUA, China, Cuba, Alemanha, México, Inglaterra, Chile, Peru e França); tem atores mexicanos no elenco, fotógrafo francês, roteirista argentino, entre outros. *Babel* (2006), dirigido pelo latino Iñárritu, também segue a estética de produção transnacional. É uma coprodução entre os EUA, França e México, com diálogos em quatro idiomas, elenco de diversos países e ação ambientada em três continentes – América do Norte, Ásia e África (HIRATA, 2008, p. 209). Filme como *Perfume: a história de um assassino* (2006), apesar de gravado em francês e dirigido por um alemão, é considerado uma

---

<sup>52</sup> Fernando Veríssimo, cita a posição de Sandra Kogut, na matéria “O caminho das coproduções”. Disponível em: <http://www.filmebr.com.br/portal/html/materia3.php>. Acesso em: 27 jun. 2009.



produção espanhola. *Labirinto do Fauno*, *Hellboy* (2004) e *Hellboy 2* (2008), todos dirigidos pelo mexicano Guillermo Del Toro, ganharam reconhecimento mundial, sendo o último gravado em inglês. Outro fator que mostra o sucesso da transnacionalização são os vários filmes que ganharam o prêmio *Goya* na Espanha, que estão na língua inglesa e foram gravados por atores renomados dos EUA, como Tom Cruise<sup>53</sup>. Um grande exemplo é a repercussão que o filme indiano *Slumdog Millionaire* (2008), de Danny Boyle e Loveleen Tandan, gerou no mundo. Vale lembrar que o filme ganhou 8 *oscar* na premiação mais famosa de Hollywood desse ano (2009), relativa às produções do ano anterior, incluindo os de melhor filme e melhor direção (que são os prêmios mais valorizados).

Mas o interessante é que grande parte dessas produções transnacionais tem preferência por um modelo de montagem alternada (muito usual no cinema Espanhol), além da simultânea ou em *flashback* (que ganha uso principalmente no cinema latino-americano produzido nessas condições de parcerias ao redor do mundo), em contraposição com a montagem simples.

Assim, o cinema contemporâneo, para garantir sua sobrevivência, segue os caminhos de maior colaboração: pela transnacionalização de suas produções, pela produção independente, pela opção do uso de narrativas compostas que exigem a construção mental do sentido da história ou, então, pela transposição do conteúdo para diferentes mídias.

### 2.3.3 Transmídia

Outro ponto referente à convergência ganha destaque nas mídias atuais. É o que aborda o pesquisador do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), Henry Jenkins (2008). Segundo ele, a nova estratégia econômica das empresas de entretenimento é a realização de um projeto de narrativas estendidas, um acréscimo de camadas de histórias complementares ao longo de várias mídias. É o que Jenkins chama de *transmedia* (JENKINS, 2008, p. 135). Os filmes passam a fazer parte de verdadeiras franquias de entretenimento, compostas de histórias que se ampliam, bifurcam em veículos diferentes e ganham sua própria versão, os conteúdos conversam entre si e ganham completude na união das plataformas de entretenimento.

---

<sup>53</sup> O último ganhador do prêmio *Goya* de cinema da Espanha de 2001 foi o filme *Os outros*, de Alejandro Amenábar, estrelado por Nicole Kidman e produzido por Tom Cruise, em parceria com os irmãos Weintin, da Miramax. O mesmo diretor chileno (Alejandro Amenábar) foi quem produziu o filme *Preso na Escuridão* (1997) que teve enorme sucesso na Espanha e despertou o interesse de Tom Cruise em adquirir os direitos de filmagem americana (relançado em 2001 com o nome de *Vanilla Sky*). É o mesmo produtor de *Mar adentro* (2004) que ganhou o *Oscar* americano daquele ano como melhor filme estrangeiro (MELLO, 2008, p. 117).

Na verdade, desde os anos 1970, Gene Youngblood estabelece o protótipo daquilo que seria visto como transmídia nos anos posteriores. Com o termo *expanded cinema*, já se pensava na possibilidade de ampliação de um filme, em como transportar o conteúdo de um filme para as demais mídias, ou seja, incorporar experiências complementares ao cinema, no âmbito do vídeo e da informática, além do teatro, da pintura e da música (veículos mais comuns da época). Mas, nessa época, a expansão do cinema não significava simplesmente desenvolver histórias diferentes a partir da desenvolvida no filme, utilizando o potencial de cada mídia. O conteúdo era, muitas vezes, somente transposto para outros veículos.

Já o conteúdo do filme transmidiático, por sua vez, não significa somente a transposição de uma mesma história para diversos formatos. Há um planejamento anterior aos produtos e nenhuma imagem do cinema é colocada na montagem por acaso. Além disso, as novas mídias possibilitam toda uma nova lógica de produção, distribuição e contribuição aos produtos. Assim, cabe ao espectador/participante juntar as informações, buscar complementos dos conteúdos por redes sociais, *sites*, *blogs*, *games*, livros, histórias em quadrinhos e desenhos. O cruzamento de informações é realizado pelo usuário e o conteúdo total obtido de maneira complementar. Portanto, a convergência ocorre na mente dos consumidores individuais e não numa caixa preta em que todas as informações estarão disponíveis (JENKINS, 2008, p. 28, 42).

Smith explica que é a dimensão emocional dos filmes que convida o espectador à memorização da experiência através do consumo posterior de vídeos, roupas ou na ida a parques temáticos (SMITH, 1998, p. 14). Além de o espectador buscar complemento de informações em outros veículos e repetir a experiência de ver e ouvir atentamente, quando chega a um nível de boa absorção, o participante organiza o conteúdo em uma certa linearidade, encaixando curiosidades de diversos produtos como se fosse uma única história cheia de detalhes e mistérios muito bem construídos. Smith complementa ao dizer que os jovens da geração da cultura digital já estão adaptados ao cenário contemporâneo de consumo fragmentado em produtos de pré-venda dos filmes, tais como canções de rock, histórias em quadrinhos, séries de televisão, entre outros. Estes se encontram com o texto fílmico em que processo narrativo já está ativado. Assim, “o filme em si, dificilmente inicia ou finaliza o ciclo textual” (Ibidem, p. 34). Schatz também concorda que “os espectadores juvenis têm uma probabilidade muito maior de serem ativos jogadores, consumidores e semioticistas multimidiáticos e, por isso, podem avaliar um filme em termos intertextuais e apreciar uma riqueza e complexidade que por vezes escapam aos críticos de meia-idade” (SCHATZ, 1993, p. 23).

Hoje se pode dizer que as transmídias estão presentes em projetos tanto comerciais (famosos pelos seriados televisivos *Lost* e *Heroes* e pelos filmes *Matrix* e *Batman*) quanto experimentais (*As maletas de Tulse Luper*).

Se for pensado como um projeto transmídia desde o início, os produtos agora mais complexos levam mais tempo para serem desenvolvidos. A obra *As maletas de Tulse Luper* (2003), de Peter Greenaway, por exemplo, é um projeto que levou três anos para ser elaborado. Características das transmídias de Tulse Luper são: um *site* interativo com informações complementares ao filme (dados históricos extras sobre o personagem, a bibliografia de Tulse Luper<sup>54</sup> com a metáfora do número de 92 maletas, que corresponde ao elemento químico urânio da tabela periódica, além de corresponder à época de descoberta deste elemento químico na história universal – o advento de guerras, a fissão nuclear e a bomba atômica); instalações na *web*, com *links* para endereços específicos para cada maleta de Tulse Luper; jogos desenvolvidos a partir de informações e de cenas específicas com personagens do filme; um endereço eletrônico para o jornal fictício que Tulse Luper escrevia; além das instalações itinerantes em museus sobre a experiência fílmica e de recursos disponibilizados especificamente para o DVD. Quanto aos projetos comerciais, optou-se aqui por se realizar uma análise dos filmes *Watchmen* (2009) e *The Dark Knight* (2008), por serem projetos transmidiáticos de grande bilheteria.

Na estrutura transmidiática não é necessário ter o conhecimento prévio de todas as mídias para entender a trama principal da história; funciona como um bônus de informação. Entretanto, quanto mais o espectador pesquisa sobre os personagens e a história nas diversas mídias, mais entende as piadas internas da trama, as citações escondidas em objetos, imagens e fotografias, à primeira vista inocentes aos olhos do espectador distraído ou não informado previamente.

As narrativas podem aproveitar a particularidade e o potencial de cada mídia e desenvolver novas curiosidades sobre o tema do filme. Por exemplo, o filme pode virar trama de videogame (um personagem secundário do filme pode ser o principal no game; o jogador gasta horas, comandando-o em determinada missão); parte da história não desenvolvida no filme pode ganhar explicação nos quadrinhos (tal como ocorre no exemplo da trilogia de *Matrix* e a animação *Animatrix*); explicações de mistérios e informações adicionais podem ser acessadas por meio de *sites* oficiais do filme; um desenho animado pode desenvolver um lado humorístico diferente do foco do filme; mundos podem ser explorados e vivenciados nos

---

<sup>54</sup> É uma reconstrução da vida de Tulse Luper, através de suas 92 maletas encontradas posteriormente, coleções de objetos que contam parte de sua vida. Conta a vida do personagem em prisões.

*games* advindos do filme em realidade virtual ou realidade alternada (ver exemplo do jogo patrocinado pelo Mc Donalds, *The Lost Ring* – [www.theloststring.com](http://www.theloststring.com)); *blogs* elaborados como se fossem escritos pelos personagens, etc.

Outro fator que merece destaque diz respeito à contribuição do modelo transmidiático na adaptação de uma obra literária. Numa adaptação para o cinema, normalmente, são aproveitados apenas a trama e os personagens da história original (pois duas horas e quarenta do cinema são insuficientes para a transposição fiel da obra impressa), os detalhes explicativos da história e curiosidades, além de outras características importantes para o entendimento completo da obra, ficam de fora. Já o projeto transmidiático pode possibilitar que uma mídia seja melhormente adaptada e ainda ampliada. Isso porque, como cada um dos veículos possui sua característica específica, as narrativas podem aproveitar a particularidade e o potencial de cada mídia e desenvolver novas curiosidades sobre a obra original. Por exemplo, a trama de um filme pode ser posteriormente desenvolvida num seriado e promover um maior imbricamento dos núcleos, a colocação de maior número de personagens e detalhamento das ações, já que normalmente cada episódio possui em média 50 minutos e uma temporada é composta por 21 episódios (o que corresponde ao tempo a mais de 17 horas e meia de histórias).

### 2.3.3.1. Redes colaborativas

Além disso, ganham importância redes colaborativas de fãs na troca de informações, promovendo a investigação sobre dados aparentemente inocentes na história. Temporadas de seriados, inteiras, podem ser construídas baseadas nas opiniões dos internautas; vídeos podem ser produzidos pelos fãs em novas versões tais como os *fanfictions*, a reprodução de paródias no *youtube* (o que usualmente chamamos de *spoofs*) e *mashups* (o compartilhamento de informações via *messenger*, *orkut*, *twitter*, *google earth* e *google maps*, que também complementam o conteúdo)<sup>55</sup>.

Lev Manovich denomina de remixabilidade “o processo de transformação, recombinação e reconstrução da informação e da mídia por parte do usuário. O espectador organiza e compartilha, cria novas formas, conceitos, ideias, *mashups* e serviços<sup>56</sup>” (2005, p. 1). A criação pelo mercado informal é possibilitada pelo acesso à rede e pela colaboração digital amadora. Manovich explica que os conteúdos digitais são múltiplos,

<sup>55</sup> Para mais informações sobre aplicações das transmídias em filmes, seriados, ver o capítulo 3 (Em busca do unicórnio de origami: *Matrix* e a narrativa transmidiática) do livro *Cultura da Convergência*, de Henry Jenkins (2008).

<sup>56</sup> Livre tradução para: “a transformative process in which the information and media we’ve organized and shared can be recombined and built on to create new forms, concepts, ideas, mashups and services.”

hiperfragmentados em diversas mídias e estão disponíveis aos participantes da Internet, o que cria uma nova relação de participação das audiências, também na produção e reconfiguração dos produtos. Os espectadores/usuários agora têm maior acesso às ferramentas de produção, tais como câmeras digitais, vídeos e possibilidades maiores de modificação. Então não só o mercado reutiliza os produtos comerciais, os personagens ícones de sequências de filmes, nos jogos de computador, parques temáticos e brinquedos, assim como os usuários agora também podem modularizar os produtos culturais, seja sampleando suas séries favoritas, produzindo suas próprias versões de filmes ou incluindo novos itens, personagens, modelos de jogos (MANOVICH, 2005, p. 6).

Assim, observa-se que os produtores amadores se tornam profissionais, gerando conteúdo via *sites*. Portanto, apesar de o cinema não se apresentar com uma narrativa interativa, aponta para um novo caminho da configuração entre produtores, distribuidores do conteúdo imagético, no qual, a cada dia mais, o usuário se torna coprodutor com paródias e colabora no processo de produção da indústria como um todo.

Mas a própria indústria realiza paródias em homenagem ao produto original. A Internet é o meio que mais contribui para a formação de uma grande diversidade dos mercados de nicho, pois nela a participação do público é mais igualitária. Quem tiver equipamento e vontade pode participar, tanto como mero espectador ou mesmo como “espectador/ produtor”, como é o caso dos *blogs* e *sites* criados para produzir conteúdo sobre um determinado assunto ou mesmo divulgar produções independentes na *web*.

#### 2.3.3.2. Por que realizar narrativas e entretenimento transmidiático?

O produtor da série de TV transmidiática *Heroes*, Mark Wardshaw, analisa, em entrevista para a revista *on-line Meio & Mensagem*, que a tendência atual à realização do projeto transmídia se deve ao fato de que as franquias de entretenimento possibilitam um aumento na audiência, já que mercados de nichos específicos passam a ser atingidos com a nova era digital (ANDERSON, 2006) e os episódios das séries e a produção de filmes são uma forma de publicidade escondida, *marketing* viral. Um exemplo é o projeto transmidiático da empresa de desodorantes *Axe*, da Unilever, seriado de nome *City Huntus*, que já possui um desenho veiculado no canal Fox da TV fechada, que aborda a fragrância da marca, assim como nas publicidades antigas da marca. No desenho, o jovem personagem Angel sai em busca eterna pelas mulheres. A mesma empresa também investe em propagandas com apresentadores do programa brasileiro “Custe o que Custar” (CQC), numa alusão às imagens dos personagens do filme *Matrix*. Portanto, as marcas começam a contar histórias, apresentam

conteúdos para ganharem espaço no consumo diário de seus consumidores, criar identificação, além de trabalharem com o imaginário do público.

Além disso, a produção disponível ao longo de diversas mídias possibilita que vários mercados de nicho (como o das HQs) sejam atingidos com a narrativa e a digitalização (ANDERSON, 2006). Isso porque, mesmo fazendo parte de mercados para nichos específicos, os produtos transmídia atraem públicos de mídias diferentes. É o que acontece com várias histórias em quadrinhos (hoje consideradas de público de nicho) que, com o lançamento do filme baseado em suas histórias, permitem o acesso a um público mais generalista, despertando o interesse daqueles que não tinham o conhecimento prévio dos HQs.

Em entrevista realizada pelo caderno Link, do jornal *on-line* “O Estado de S. Paulo”, no dia 02/03/2009, Jenkins explica o processo da transmídia primeiramente nos públicos de nichos:

As estratégias transmídia começaram primeiro em programas de TV que têm apelo entre nerds e geeks, que são os primeiros entusiastas desse formato. Agora estamos vendo isso para programas de TV para adolescentes, como *Gossip Girl*. Ainda não vemos estratégias como essas para programas de TV que mirem nos adultos porque ainda não encontraram um público que possa se relacionar com isso, mas quando a geração Pokémon chegar à idade adulta, isso terminará, pois tudo se tornará transmídia (JENKINS, 2008).

Independente de atingir um público somente de nicho ou um crescimento maior, o que Jenkins acredita que vai acontecer na rede (na verdade já está acontecendo) é que “aquilo que não for transmídia vai se tornar transmídia nas mãos do público”. Hoje, só nos EUA, mais de 50% dos norte-americanos já produzem conteúdo e 30% o distribuem pela Internet (Idem). Um exemplo dessa realidade é a contratação de um fã que realizou um filme em paródia de *Star wars* (e o disponibilizou na Internet) e George Lucas o contratou para o desenvolvimento do conteúdo e realização dos quadrinhos do filme original (JENKINS, 2008, p.183). Assim, observa-se que a produção amadora ganha espaço entre os profissionais, gera conteúdo via *sites*, além de uma nova fonte de renda e auxilia a indústria como um todo. Portanto, há um novo caminho da configuração entre produtores e distribuidores do conteúdo imagético.

Mas ainda não se sabe se as pessoas terão tempo ou disposição para consumir esse tipo de transnarrativa (ir ao *site*, jogar o *game*, ler o anime, além de assistir ao programa de TV e aos seriados) ou se apenas estarão dispostas a ver um filme nos métodos do cinema tradicional. Entretanto, ainda é possível conhecer histórias de um jeito ou de outro.

### 3 POLIDIMENSIONALIDADE DA NARRATIVA FÍLMICA

Os efeitos combinados da tecnologia com a narrativa fílmica têm provocado uma tensão no conceito tradicional de narrativa, ampliando as antigas noções de cronologia e com a forma de fazer histórias, tal como era comum no cinema tradicional. Na complexa rede de transformações, conseqüente das novas potencialidades tecnológicas, e possível reconfigurar o tempo, o espaço e a relação com o conteúdo da narrativa. Portanto, o objetivo desse capítulo é explicar o fenômeno de transformação e ampliação do conceito de narrativa fílmica contemporânea, sob o aspecto da polidimensionalidade de sentidos que absorve e sua relação com o processo cognitivo do espectador.

Para tal propósito, a narrativa será analisada a partir de três tendências que contribuem para sua multiutilidade: a transnacionalização, a não-linearidade e a transmídia. No que diz respeito à transnacionalização, diferentes influências culturais e misturas de hábitos e estéticas de produção formam uma nova narrativa, que foge ao engessamento de uma classificação, pautada no hibridismo. Já a não-linearidade provoca a fusão do tempo numa multitemporalidade que une passado, presente e futuro na narrativa, além de realizar maior imbricação dos fragmentos com segmentos entrecortados unidos à rapidez da montagem. E, por fim, a transmídia em que a narrativa transpõe espaços e suportes, ou seja, o conteúdo narrativo é complementado em diversas mídias com potencialidades distintas, o que depende de maior engajamento do público na coleta de dados e cultura na percepção das citações e referências externas.

O método de trabalho se pauta na análise qualitativa de exemplos significativos do cinema comercial desses três eixos. Como recorte do objeto de pesquisa, optou-se pela análise do filme *Slumdog Millionaire* (2008), nos quesitos **transnacionalização** e **não-linearidade**, e dos filmes *The Dark Knight* (2008) e *Watchmen* (2009), como franquias de **transmídia**. O critério de seleção dos filmes foi o destaque que obtiveram nas respectivas categorias nos últimos dois anos, nas grandes bilheterias do cinema comercial, dados estes divulgados nos sites *Filme B* e *The Internet Movie Database*. Já a narrativa aberta, referente a obras experimentais e instalações artísticas, que envolve as sensorialidades e participação mais ativa do espectador, será estudada no capítulo 4.

Apesar da divisão das tendências narrativas em três itens, é válido considerar que muitas vezes o limite entre os eixos converge e as classificações se misturam. Por isso a separação entre eles é simplesmente um recurso didático.

### 3.1 Transnacionalização: um estudo de caso

*Alguma coisa está acontecendo./ Um homem negro com nome muçulmano é presidente dos EUA (imagem Barack Obama)./ O prêmio de melhor jogador brasileiro do mundo é de uma jogadora (Marta- Seleção Brasil)./ O Papa está fazendo sermões pela Internet./ O prêmio de melhor filme foi dado a um filme produzido na Índia (Slumdog Millionaire)./*

*E qualquer pessoa pode carregar sua própria rede (imagem homem com notebook e Internet 3G)./ As fronteiras estão se abrindo./ É isso que está acontecendo./ E toda banda larga será inútil se a mente for estreita (metáfora com a imagem de uma estrada, num túnel)./ É tempo de mentes sem fronteiras./ TIM, você sem fronteiras (propaganda da empresa de telefonia móvel TIM, divulgada na mídia brasileira no mês de março de 2009).*

“As fronteiras estão se abrindo”. Fatos contemporâneos marcantes vão ficar para a história e têm contribuído para a renovação das opiniões, ultrapassando as fronteiras do pensamento tradicional. A propaganda da empresa de telefonia móvel TIM reconhece a busca pela “sintonia com a tendência da queda de barreiras do comportamento social, dos tabus e tudo mais que a era da comunicação está modificando”<sup>57</sup>, segundo relata Alexandre Gama, presidente da agência de publicidade Neogama/BBH, contratada para a realização da campanha.

Como introduz a propaganda, no cinema, igualmente, as novas tecnologias auxiliam ultrapassar dos limites das fronteiras e produções de países emergentes ganham uma nova visibilidade no âmbito mundial. Após receber 64 premiações<sup>58</sup> entre 2008 e 2009, além da importância de ter sido agraciado com oito estatuetas das dez indicações ao *Oscar* 2009 de Hollywood, incluindo prêmios em categorias disputadas por todo o mundo, como melhor filme, melhor direção e roteiro adaptado, o filme *Slumdog Millionaire* (*Quem quer ser um milionário?*, 2008) torna-se um exemplo oportuno para se abordar a tendência da transnacionalização das produções e a complexidade da montagem narrativa não-linear. O filme inglês/indiano parece ter se tornado símbolo da quebra de fronteiras do cinema contemporâneo, por possibilitar o acesso às diferentes culturas, além de promover a união dos modos de se produzir filmes no mundo.

A digitalização permitiu a emergência significativa das produções independentes, realizadas com câmeras digitais, e tem modificado a lógica do mercado. No ano de 2009, só “nos EUA o total de filmes lançados no mercado americano subiu de 599 para 610, mas os

<sup>57</sup> Dados retirados da matéria “Quebra de Tabus”, do jornal portal da propaganda, publicada no dia 09 mar. 2009 por Ana Ferrareze. Disponível em: <<http://www.portaldapropaganda.com/vitrine/tvportal/2009/03/0007?data=2009/03>>. Acesso em: 10 abr. 2009.

<sup>58</sup> Inclui premiações na *Academy Awards* (EUA), prêmio de edição e audiência *American Cinema Editors* (EUA)/*Austin Film Festival* (2008), de melhor filme independente *British Independent Film Awards* (2008), melhor filme estrangeiro *Film Critics Circle of Australia Awards* (2008), melhor som mixado às imagens *Cinema Audio Society, USA* (2009) em várias partes dos EUA (Boston, Chicago, Kansas, Los Angeles, NY, San Diego, Washington) e demais países, como Inglaterra (Londres), Austrália, Canadá (Toronto), entre outros.



lançamentos das *majors* caíram de 188 para 162. Entretanto, as estreias independentes subiram de 396 para 444”, segundo dados divulgados em matéria do site de pesquisas em cinema Filme B<sup>59</sup>. Outras fontes, como Atlas 2006<sup>60</sup> e “Database Mundo 2006: os 30 principais mercados de cinema do mundo”<sup>61</sup>, expõem a visibilidade que os países emergentes ganham pela produção independente, tais como o crescimento da produção e das audiências na China, Irã, Rússia, Hong Kong, Índia, Nigéria e América Latina nos últimos tempos. Ambos apontam que a participação dos mercados internacionais na renda mundial e de Hollywood aumenta anualmente.

Cada país busca caminhos distintos para conseguir visibilidade internacional, aumento do público e de produção, como garantias da atualização do cinema. Se alguns se apóiam na criação de leis de proteção à importação de filmes de outras nacionalidades (mesmo que as produções de cinemas estrangeiros cheguem via DVD, VHS ou TV via satélite); outros criam mercados independentes, com preferências distintas das do cinema comercial hollywoodiano; ou ainda apontam soluções acessíveis, tal como a produção nigeriana no mercado de *homevideo*, com 100% dos seus filmes realizados em VHS. Essa é uma solução para a Nigéria onde não há salas de cinema e, no entanto, se tornou a terceira produtora mundial de filmes, nomeada de Nollywood, atrás apenas de Hollywood e Bollywood.

No caso da Índia, o Database Mundo 2006 relata ainda que o país se tornou líder no *ranking* de público mundial (quase 4 bilhões de pessoas, contra os quase 1,5 bilhões dos EUA<sup>62</sup>), sendo 95% dos filmes exibidos de origem nacional. Somente 5% das produções exibidas nas salas de cinema são hollywoodianas, e ainda assim os filmes são dublados por estrelas indianas locais (GANTI, 2007, p.184-185). O cinema indiano só não supera a liderança norte-americana mundial em termos de renda, pois os bilhetes indianos custam em média US\$ 0,19, um preço médio de ingresso relativamente baixo; enquanto que nos EUA o preço médio por ingresso é de US\$ 6,00 (dados do Database Mundo 2006).

Há também países que buscam o investimento para expandir o setor de exibição em cinemas digitais e em complexos modernos, como salas IMAX de filmes em 3D ou até equipamentos com cadeiras vibratórias. A China é o país que mais possui salas de cinema, mais de 39 mil (dados do Database Mundo 2006). Neste sentido, se apresenta como um dos países com maior potencial para o cinema mundial. Seu sistema de produção é dividido entre

---

<sup>59</sup> Dados retirados da matéria “Bilheteria dos filmes americanos cresceu 5,2% em 2008”, de Pedro Butcher do site Filme B. Disponível em: <<http://www.filmeb.com.br/portal/html/materia8.php>> . Acesso em: 27 jun. 2009.

<sup>60</sup> In: CAHIERS DU CINÈMA. Edição Atlas du Cinèma 2006. Abril 2007. Disponível em: <[www.filmeb.com.br/dbmundo/html/fontes.php](http://www.filmeb.com.br/dbmundo/html/fontes.php)> . Acesso em: 27 jun. 2009.

<sup>61</sup> Disponível em: <<http://www.filmeb.com.br/dbmundo/html/introducao.php>> . Acesso em 27 jun. 2009.

<sup>62</sup> Disponível em: <<http://www.filmeb.com.br/dbmundo/html/india.php>> . Acesso em: 25 jun. 2009.

o capital do Estado e o privado: porém filmes independentes chineses também já são realizados em coprodução.

Outros países, como o Irã e Dinamarca, seguem os padrões de baixo orçamento na realização de filmes com tecnologia digital, o que facilita ainda mais a produção de filmes baratos por jovens cineastas, as produções independentes e a participação em grandes festivais de cinema e gera maior visibilidade mundial.

Todavia, observa-se, em paralelo, um aumento do consumo de filmes nacionais em diversos países. Em alguns casos há preferência do público por essas produções em lugar das produções hollywoodianas, como é o caso da Índia. Consequentemente, as grandes companhias norte-americanas começam a se interessar em coproduções com países como Rússia, Coreia do Sul, China, Japão, Índia, entre outros. O menor índice percentual do arrecadamento mundial dos EUA em 2006, de 40,1%, desde 1995, mostra a importância crescente dos mercados internacionais (GANTI, 2007, p.184-185). Assim, os filmes médios americanos estão cada vez menos atrativos para as audiências internacionais e, gradualmente, perdem espaço para produções locais.

Dessa relação, emergem filmes que abordam tanto a cultura local em coproduções internacionais quanto realizam adaptações do modelo de Hollywood em filmes nacionais nos gêneros de ação, comédia romântica e melodramas (como a indianização de produções hollywoodianas)<sup>63</sup>. Além disso, a opção da coprodução de filmes com outros países possibilita uma divisão de custos e maior visibilidade mundial, por serem produções que objetivam ultrapassar fronteiras.

A matéria publicada no dia 27 de junho de 2009, no *site* Filme B, divulga um gráfico comparativo que comprova essa realidade. Os filmes mais vistos no período do mês de maio d mesmo ano foram *Slumdog Millionaire*, da Europa Filmes, coprodução da Inglaterra e Índia, que levou mais de 850 mil espectadores aos cinemas apenas em um mês, seguido de *Watchmen*, o segundo título mais assistido, filme produzido sob uma franquia de produtos transmidiáticos. Outros dois filmes que tiveram destaque expressivo em março de 2009 foram as produções brasileiras *O menino da porteira* e *Se eu fosse você 2*, representantes do crescimento de 126% do público nacional e 10,4% do público estrangeiro no consumo dessas produções. E, por último, a produção com índices representáveis foi *Dia dos namorados macabros 3D* que usa, como atrativo, a tecnologia 3D.

---

<sup>63</sup> Sobre os processos da mundialização da Índia e da indianização de filmes de Hollywood, ver os textos escritos pela autora, disponíveis nos Apêndices A e B da presente pesquisa.

Comparativo de março			
	2008	2009	diferença
<b>público</b>	5.347.041	<b>5.804.253</b>	8,6%
<b>renda</b>	R\$45.194.678,00	<b>R\$49.232.239,00</b>	8,9%
<b>p.m.i.</b>	R\$8,45	<b>R\$8,48</b>	0,4%

Acumulados			
<b>público total</b>	22.217.720	<b>27.947.146</b>	25,8%
<b>renda total</b>	R\$182.894.776,00	<b>R\$232.858.624,00</b>	27,3%
<b>p.m.i.</b>	R\$8,23	<b>R\$8,33</b>	1,2%
<b>público nacionais</b>	2.948.269	<b>6.664.982</b>	126,1%
<b>renda nacionais</b>	R\$24.762.644,00	<b>R\$53.719.466,00</b>	116,9%
<b>público estrangeiros</b>	19.269.451	<b>21.282.164</b>	10,4%
<b>renda estrangeiros</b>	R\$158.132.132,00	<b>R\$179.139.158,00</b>	13,3%
<b>market share público nacional</b>	13,3%	<b>23,8%</b>	-
<b>público dos dez mais</b>	11.966.660	<b>17.621.062</b>	47,3%
<b>market share público dez mais</b>	53,9%	<b>63,1%</b>	17,1%

Obs: Março 2008 - 7 março a 3 abril (4 semanas) / Março 2009 - 6 março a 2 abril (4 semanas)  
Acumulados 2008 - 4 janeiro a 3 abril / Acumulados 2009 - 2 janeiro a 2 abril  
Fonte: SDRJ/distribuidoras independentes Pesquisa: Filme B

**Fig. 1.** Comparativo da arrecadação de mar. dos anos 2008/2009. Pesquisa: Filme B.  
Disponível em: <<http://www.filmeb.com.br/porta/html/materia9.php>> Acesso em: 27 jun. 2009

Seguindo a ideia de que coprodução promove visibilidade internacional e a divulgação em festivais, o filme *Slumdog Millionaire*, desde que foi lançado já arrecadou US\$ 141.319.928 com bilheteria doméstica nos EUA e US\$ 218.712.762 no restante do mundo, totalizando um rendimento de US\$ 360.032.690, segundo dados do *Box Office Mojo* (dados anuais de bilheteria<sup>64</sup>). O montante arrecadado em países estrangeiros representa um crescimento do público externo de 60,7%. Assim, pode-se dizer que a produção inglesa indiana atraiu olhos do mundo.

O site de cinema americano, *The Internet Movie Database* (IMDB), por sua vez, reconhecido mundialmente e com um arquivo de mais de 57 milhões de filmes, classifica *Slumdog Millionaire* como o número 70 entre os 250 melhores classificados, colocação avaliada por mais de 130 mil usuários da Internet<sup>65</sup>, mesmo após sair de cartaz nos cinemas. Além disso, os 824 comentários de usuários no site<sup>66</sup> sobre o filme representam seu longo alcance no mundo. Destes, o maior número de comentários é dos EUA, seguido da Índia, Reino Unido, Canadá e outros mais 20 países. Os comentários dos estrangeiros analisados têm uma posição favorável, apesar de apontarem que o filme foi demasiadamente premiado, se comparado a outros clássicos da história do cinema com menos premiações. Por outro lado, grande parte das considerações dos indianos é negativa, por observar que somente parte da realidade da Índia é retratada. Mas, independente dos julgamentos, é inevitável destacar a atenção que *Slumdog Millionaire* chamou do mundo, assim como é um atrativo para o conhecimento e divulgação da indústria de filmes indianos, em especial para o cinema de Bollywood, o que provocou uma mundialização da Índia.

<sup>64</sup> Disponível em: <<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=slumdogmillionaire.htm>>. Acesso em: 13 jul. 2009.

<sup>65</sup> Dados observados no dia 16 jul. 2009.

<sup>66</sup> Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt1010048/usercomments>>. Último acesso em: 17 jul. 2009.

### 3.1.1 Estrutura da indústria fílmica de Bombaim

Para se falar da produção transnacional do filme *Slumdog Millionaire*, primeiramente faz-se necessário passar por algumas características específicas da indústria fílmica Hindi, já que essa produção despertou o público para o conhecimento dos filmes de Bollywood. Isso porque, como será visto, a cultura de uma indústria tem suas próprias práticas de segmentação de público, ênfase em temáticas e acaba por influenciar culturalmente a produção. Já as produções inglesas se aproximam mais do esteriótipo de um público mundial, com temáticas do país, montagem alternada, não-linear. Segue modismos do cinema como atrativo.

O termo Bollywood<sup>67</sup> é o nome coloquial para a indústria de filmes populares da Índia realizados na região de Mumbai, antigamente nomeada de Bombaim. Por isso, o nome é uma mistura da influência da região indiana com o cinema de Hollywood (BOSE, 2006, p. 11).

Também conhecidos como parte do cinema popular indiano ou indústria do cinema Hindi, os filmes de Bollywood, em sua grande maioria, contam a história de triângulos amorosos melodramáticos, fórmula repleta de música e dança em espetáculos de longa duração. Todavia, Bollywood não domina com exclusividade o mercado indiano. Também são expressivas as produções em outras regiões. Bollywood produz uma média de 200 filmes por ano e corresponde a 20% da produção total, já que a média anual de toda a Índia chega a 1000 filmes. Há muita diversidade em filmes das regiões Bengali, Kannada, Malayalam, Tamil, Telugu, produzidos para segmentos específicos e falados em línguas diferentes, por terem hábitos culturais distintos. Porém, apesar de Bollywood representar menos de um quarto da produção total, detém a maior parte do mercado.

Ainda em relação ao dialeto, a indústria fílmica de Bollywood é a única da Índia que possui uma língua própria para o cinema e que não utiliza a mesma falada na região, portanto não se identifica com nenhum outro Estado particular. O cinema da região de Mumbai realiza a junção de dois dialetos: primeiramente era mais usual a mistura entre o *hindu* e o *urdu* e, atualmente, as produções também são realizadas em *hinglish*, uma mistura de inglês com *hindu*, normalmente com o texto escrito em inglês e as falas dos personagens traduzidas para o *hindu* (GANTI, 2007, p. 12; 23; 44). Isso só é possível porque, devido à diversidade linguística, o inglês frequentemente é utilizado como língua urbana de indianos de classe média que vivem em Mumbai, pela educação das escolas ser em inglês (Ibidem, p. 69).

---

<sup>67</sup> Derek Bose explica que a palavra foi usada pela primeira vez em matéria de jornal nos anos 70. Depois se criou o termo Tollywood em 1930, que designava as produções do estúdio de Tollygunge, em Calcutá (filmes que se aproximavam da produção de Hollywood, falados em Bengali). Depois surgiu a denominação de Mollywood para filmes feitos em Madras, Lollywood em Lahore, Kollywood, para os vindos de Karachi, até que Bollywood ganhou uso corrente.

Apesar de, após a independência, Bollywood ter se tornado a segunda maior indústria na Índia em termos de investimento de capital, a 5ª maior em termos de pessoas empregadas e a segunda maior indústria fílmica no mundo (Ibidem, 2007, p. 43-44), o cinema Hindi foi desconsiderado pelo Estado durante muito tempo, frequentemente julgado como uma produção escapista, promotora de sonhos, alienante e de baixo valor cultural, entretenimento popular para “as massas” não educadas (GANTI, 2007, p. 46; 48). Entretanto, o público tem o hábito de ver e rever os filmes de maior sucesso do cinema Hindi. Isso se deve às canções, elementos que atraem as pessoas para assistirem a um filme 10, 20, 50 ou até 100 vezes e decorarem as canções e falas (Ibidem, p. 86). Seguindo essa ideia do cinema escapista, o autor Mishra acredita que a indústria Hindi promova a sedução do público por espaços monumentais com luz, riqueza, cor, luxúria, crie “templos do desejo” para milhões de devotos dessa ilusão: uma metáfora do cinema de Bombaim (MISHRA, 2002, p. 1).

Entretanto essa junção de Bombaim+Hollywood hoje também sofre influência de alguns recursos do cinema comercial no mundo. Por exemplo, o uso do *long shot*, de pontos de vista diferentes dos personagens, movimentos rápidos de câmera, como o *zoom* e planos em *close up* para causar o impacto dramático ou promover alta descarga de emoção pela expressão dos personagens, além da ênfase no espetáculo, cores ricamente saturadas e a montagem em cortes rápidos.

Mas enquanto os filmes de Hollywood fazem grande esforço no *design* da produção, edição, iluminação e práticas da câmera para promover uma ilusão de realidade, os filmes bollywoodianos não pretendem simular uma visão imediata da realidade. Um exemplo é a filmagem nas ruas, em que, na produção hollywoodiana, os espectadores devem ficar longe do campo de visão das câmeras e as ruas são interditadas para o *set* de gravação. Já numa gravação pública dos filmes Hindi, os espectadores reais são frequentemente incorporados ao fundo da cena, desde que não perturbem o processo de produção. É comum, quando se está assistindo a um filme Hindi, ver pessoas curiosas observando a mesma ação, o que mostra que a cena foi filmada na frente delas. Ou em uma canção, os espectadores que aparecem na tela até formam um círculo grande em torno dos atores (GANTI, 2007, p. 142).

#### 3.1.1.1 Distribuição e economia

O Estado na história do cinema indiano não era favorável às produções fílmicas, cobrando taxas altas de entretenimento, inclusive após a independência. Dessa forma, sem incentivo, as produções fílmicas foram, por muito tempo, viabilizadas pela chamada “economia negra” (dinheiro sujo vindo do tráfico, de *gangsters* e jogo). Posteriormente, o

governo muda de postura, pois deseja diminuir a dependência do dinheiro do crime organizado: o *marketing* negro traz visibilidade na mídia nacional e internacional para as gangues de assassinos, já que estas fazem parte do financiamento da indústria de Bombaim (GANTI, 2007, p. 27; 49; 51).

Hoje, além do financiamento do crime organizado – que ainda corresponde à metade da economia oficial – e do Estado, uma economia paralela não regulada participa do sistema de financiamento fílmico uma economia paralela não regulada, composta de estrelas, diretores, além de setores, como: construções, joalherias, diamantes, manufatura, entre outros. Normalmente as transações financeiras são realizadas por dinheiro, uma das principais formas de investimentos sem pagar impostos na Índia.

A lógica de produção e distribuição do cinema Híndi também não ocorre como na indústria do cinema hollywoodiana. A de Hollywood, inicialmente centrada em uma empresa (verticalidade das produções), hoje busca o caminho da horizontalidade de complemento de conteúdos ao longo de diversas mídias e é embasada numa franquia de entretenimento. Já a indústria de Bollywood é descentralizada. Apesar de, no início, possuir a produção do cinema organizada de forma similar à de Hollywood (na era dos estúdios dos anos 1920 e 1930, o estúdio cobria o custo total da produção do filme), os estúdios indianos não monopolizavam o negócio dos filmes, não controlavam a distribuição e exibição (Ibidem, p.15). Após o declínio dos estúdios, com a 2ª guerra, surgem produções independentes, característica dominante na indústria fílmica Híndi até os dias atuais (Ibidem, p.20). Hoje a produção e distribuição ocorrem num processo livre na Índia. Apesar de não existirem restrições da distribuição do cinema de Hollywood e do mundo, na Índia, o cinema de Hollywood é distribuído há mais de 70 anos no país e somente representa 5%, no *market share* (Ibidem, p. 185).

Com relação à exibição, desde 2000, algumas mudanças introduziram uma nova categoria de audiência na indústria fílmica de Bombaim: a emergência dos *multiplex*, os quais detêm uma audiência de nicho nas áreas metropolitanas. Assim, na Índia, o *multiplex* funciona numa lógica diferente dos EUA, de um público mundial massivo. A era da globalização das mídias possibilita ao cinema ganhar nova importância como integrante da herança cultural da Índia (Ibidem, p. 52). O mesmo processo ocorre na Inglaterra, compondo a influência mundial dos *multiplex* em shoppings.

Além dessas mudanças, emergem outras tecnologias concorrentes na Índia, que fazem o cinema tomar um caminho de solução econômica parecido com o de Hollywood. No que diz respeito aos produtos complementares, há o desenvolvimento de plataformas, através da disponibilização de suportes alternativos para os filmes, como: DVD e VHS que podem ser

vistos em casa; promoções em rádio, venda de CD, disponibilização de *ring tones* das músicas e trilhas sonoras dos filmes para celular e *downloads* para aparelhos eletrônicos (*Ipods* e MP3); programas de TV em referência às produções fílmicas (o que acaba sendo uma publicidade); colocação de dados das produções na Internet; animação e investimento em *games* complementares. Enfim, plataformas que ofereçam ao consumidor uma oportunidade adicional do livre direito de escolha do meio de entretenimento, algo que potencializa os públicos de nicho, e, assim, aumenta a renda dos filmes (BOSE, 2006, p. 30-35).

Ainda importa o investimento em publicidade criativa e interativa em *games*, *marketing* viral, além de promoções e pesquisas de mercado, ferramentas fundamentais para o suporte do cinema. Derek Bose explica que filmes antigos de sucesso, por exemplo, não sobreviveriam uma semana sem auxílio econômico de outras mídias e da publicidade, devido à enorme concorrência do número de produções e de veículos alternativos (Ibidem, p.49). O investimento em tecnologias, como os cinemas IMAX, a solução da coprodução e participação em diversos festivais internacionais talvez possam ser um caminho de sucesso de um filme.

### 3.1.1.2 Narrativa dos filmes Hindi

No quesito da narrativa destacam-se três vertentes que convergem no cinema Hindi: mistura dos gêneros; função do intervalo na fragmentação narrativa; e música como cultura e unidade da narrativa.

#### 3.1.1.2.1 Mistura dos gêneros no cinema hindi e Hollywood

A mistura de gêneros é fundamental nas produções clássicas de Bollywood. Diferentemente das produções hollywoodianas e do cinema do mundo, os enredos dos filmes tradicionais Hindi tendem a ser compostos da hibridização de vários gêneros, com um *poutpourri* de elementos – música, triângulos amorosos, ação, crime como ascensão social, encontros e desencontros, romance, melodrama, relações familiares, comédia, fome e pobreza– combinados em um único filme, o que é conhecido na Índia como *masala* (GANTI, 2007, p. 129; 139). Esses filmes frequentemente empregam uma diversidade de temas numa mesma história, promovendo uma complexidade na narrativa, o que lembra a proposta neobarroca.

O pesquisador Mijay Mishra (2002) explica que o uso da *masala* se deve a um hábito cultural oriundo da época do Teatro Parsi, que realizava uma combinação de um repertório de narrativas, temas e diálogos, em performances que integravam música, som e dança. Além

disso, há também a influência do princípio transcendental hindu *dharma*, que possui a mesma flexibilidade da noção de gênero (heterogênea), combinação semelhante aos gêneros mesclados dos filmes de Bombaim (MISHRA, 2002, p. 8-14).

Para Rakesh Roshan, o arco dramático da narrativa Hindi deve ser similar ao de uma telenovela, com diversos núcleos de personagens e enredos múltiplos. Para ele, a história normalmente segue esse trajeto:

primeiro deve-se posicionar o herói, fixar o personagem, contextualizar seus pais. Estabelecido o personagem, deve-se pensar nas músicas, constituir um conflito que irá perturbar a família e então a história começa. É na virada da trama que entra o intervalo para manter o público interessado no filme. Quando o clímax se aproxima, as cenas são passadas devagar, com a sutileza da música de fundo. Normalmente, o filme termina logo após o clímax: o vilão é morto e o herói e a heroína finalizam a história juntos (ROSHAN 1996 apud GANTI, 2006, p. 175).

Nos filmes atuais, essa relação ainda é mantida, pois a caracterização do gênero mesclado é um modelo sólido de unidade nacional, significa a identidade cultural do cinema (CHAKRAVARTY, 1993, p. 310). Devido a isso, a classificação do gênero dos filmes Hindi é realizada pelo elemento que possui mais força na trama e não pelas convenções narrativas e estilísticas das produções de cinema no mundo. Um outro dado que confunde a classificação dos gêneros é o fato de muitos filmes Hindi possuírem músicas em sua composição, o que não significa que sejam do gênero musical. Por isso, classificar o gênero predominante é essencial para o auxílio do espectador indiano no entendimento do sentido das ações na tela e para que, sabendo o foco principal, não fique confuso (NEALE, 1990, p. 46).

A diferença de gêneros de Bollywood faz com que os produtores do cinema Hindi, freqüentemente, descrevam os filmes de Hollywood como secos ou sem emoções adicionais, por focarem somente em fato e o filme inteiro registrar o drama desse ambiente. O roteirista indiano Sutanu Gupta, por exemplo, ressalta a maior complexidade nas tramas indianas:

Eu pessoalmente sinto que os filmes indianos são mais difíceis de escrever que os hollywoodianos. Os filmes de Hollywood sustentam interesse ou podem interessar suas audiências com uma tomada em um ambiente. Você pode ter uma bomba num ônibus, uma garota dirigindo um ônibus e um homem que tem que salvar o motorista e os passageiros. Isso é tudo! É isso durante todo o filme. Nós não podemos fazer um filme como este. Eu desejo que possamos fazer! [...] Essa pode ser uma cena de um filme Hindi, como o clímax. Porém não o filme completo. Esse tipo de filme não é corrente aqui (GUPTA apud GANTI, 2006, p. 174).

Enquanto para o público indiano a mistura dos gêneros é elemento de identificação nacional, para os espectadores do ocidente a não familiarização com o cinema popular Hindi e a mistura de gênero os deixam confusos, perplexos e frustrados. Isso porque há um rompimento das regras e padrões que estão habituados e já não é possível anteciper o que será desenvolvido na trama. Conclui-se, portanto, que a diferença das produções narrativas é pautada nos costumes e na expectativa do público, o que interfere na percepção automatizada de públicos diferenciados.



Por outro lado, as convenções do cinema de Mumbai têm mudado, pois o grande número de indianos que vivem nos países de língua inglesa acaba trazendo influências ocidentais para a Índia e tem levado os filmes Hindi a se aproximarem dos modelos de Hollywood. Nos filmes de Bollywood também já é possível filmar beijos em cenas (o que não pode ser observado em clássicos do cinema de Hindi, como em *Mother India*, *Devdas*, entre outros), os enredos mostram uma vida urbana com desenvolvimento ao estilo ocidental e cada vez menos se vêem os casamentos arranjados.

### 3.1.1.2.2 *Função do intervalo na fragmentação narrativa*

Tradicionalmente todo filme Hindi possui intervalo. Isso se deve ao fato de os filmes de Bollywood serem mais longos que os das outras partes do mundo e mesmo das demais indústrias fílmicas da Índia, possuindo duração entre 2h45min a 3 horas. Para Ganti (2007, p. 2008), além disso, o uso do intervalo deve-se à fragmentação da natureza narrativa e à inclusão de sequências de canções, episódios cômicos e subtramas.

Em geral, os filmes são apresentados em dois trechos diferentes: a primeira metade estabelece os personagens no contexto da história, frequentemente contém mais canções e o intervalo é colocado no momento do suspense. Já a metade seguinte aborda uma virada dramática na narrativa (GANTI, 2007, p. 83; 138). Portanto, os intervalos do cinema promovem a quebra da continuidade narrativa no ápice da tensão dramática, para manter a atenção do público e curiosidade na trama, tal como a função do intervalo na telenovela.

Lalitha Gopalan (2002), nessa linha de raciocínio, acrescenta que as interrupções realizadas pelas sequências musicais e pelo intervalo quebram a linearidade narrativa e não se pode pensar nesses elementos como externos ao filme. Para Gopalan, essas suspensões são cruciais no formato da estrutura narrativa e na relação de entretenimento do espectador do cinema Hindi: “As sequências das canções distraem o espectador e funcionam como um aparato para sobreposição, montagem e desenvolvimento da trama. O intervalo é crucial para abrir e fechar sequências e estruturar a expectativa da narrativa, desenvolvimento e resolução”<sup>68</sup> (GOPALAN, 2002 apud GANTI, 2007, p. 139). Assim, para a autora, a distinção do cinema Hindi é estruturada em descontinuidades espaciais e temporais. Ganti acredita que o cinema Hindi possua essa configuração de narrativa fragmentar, devido às influências das velhas performances teatrais indianas (GANTI, 2007, p. 138).

---

<sup>68</sup> Livre tradução para: “The song sequences serve to distract the viewer and work as a device to delay the development of the plot. The interval is a crucial punctuating device, producing two opening and closing sequences and structuring narrative expectation, development, and resolution”.

Neste sentido, a preferência das produções transnacionais do Ocidente pela montagem alternada e simultânea do cinema independente aproxima-se de uma narrativa fragmentária do cinema Hindi. Entretanto, apesar de serem recursos parecidos, no que tange ao fragmento, eles ocorrem de maneira diferente.

### 3.1.1.2.3 *Música como cultura e unidade da narrativa*

As músicas e as danças são elementos fundamentais dos filmes populares Hindi. As canções têm sido regra de distinção do cinema Hindi das produções do restante da Índia e do mundo, desde a aparição do som em 1931.

No início dos anos 1980, as canções dos filmes eram a maior fonte de música popular na Índia, produzidas, distribuídas e consumidas em escala de massa nos cinemas, rádios, entre outros. Nos filmes Hindi, geralmente 40 minutos do tempo é ocupado pelas sequências de canções e é hábito o espectador interagir com as canções, dançar nas salas de cinema juntamente com os personagens. Apesar de existirem filmes de arte indianos que não possuem música, é o elemento da música que atrai grandes audiências e é a razão de verem e reverem os filmes.

A música possui uma variedade de funções na narrativa fílmica, além de promover o elemento do espetáculo cinematográfico indiano. Mas seu papel fundamental desempenhado é a coerência que exerce na ligação e unidade da narrativa. Segundo o pesquisador indiano Ganti (2007, p.76-80), ao mesmo tempo em que a música se apresenta como ruptura da verossimilhança da história e da sequência natural do filme, são elas que definem e empurram o desenvolvimento da trama, integram as cenas, conectadas na narrativa de tal forma que, se forem removidas, há perda da coerência narrativa. Prakash acrescenta que as músicas são colocadas “nos momentos dramáticos das ações para expressar a emoção das imagens, promovendo um efeito maior que um diálogo ou um gesto” (PRAKASH, 1983, p. 115)<sup>69</sup>.

A música também pode representar a fantasia, o desejo e a paixão; lembranças, sonhos, devaneios psicológicos dos personagens. Muitas vezes apresenta-se como metáfora para os tabus da cultura indiana que, durante muito tempo, não podiam ser expressos diretamente no cinema, tais como sexo, beijo, e romances, devido à cultura com princípios morais rígidos, baseada em castas. Dessa forma, a música representa o reprimido, temas de amor impossível, com o sentido erótico e sensual (GANTI, 2007, p. 80-81).

---

<sup>69</sup> Livre tradução para: “The dramatic moments are often those where all actions stops and the song takes over, expressing every shade of emotional reverberation and doing it far more effectively than the spoken word or the studied gesture”.

No clássico de Bollywood, *Mother India*, por exemplo, uma das primeiras canções do filme mostra um casal no campo plantando junto aos agricultores e, logo após a música, o casal já se encontra com um filho, o que é uma metáfora para o relacionamento íntimo entre eles. O filme também representa a metáfora de um ideal, como a canção em que, após perderem toda a lavoura e a casa em uma tempestade, os agricultores trabalham no arado para recuperar a terra, e a plantação que tem o mesmo formato do mapa da Índia.

O filme *Devdas*, por sua vez, também utiliza a música para dar acesso ao romance de Paro e Devdas e às cenas sensuais da dança de uma cortesã. Pela música os protagonistas podem expressar o que pensam e que não fariam com as pessoas, é um espaço para a declamação do amor e modo indireto de articular os pensamentos e desejos dos personagens (GANTI, 2007, p. 145). Por exemplo, um homem pode cantar seu amor desleal na frente de uma mulher, mesmo que o marido dela esteja presente sem que ele suspeite de nada.

Outro uso das canções é quando elas auxiliam a representação da passagem de tempo e possibilitam o personagem a evocar memórias ou sonhar com uma vida diferente, com a volta do grande amor que fugiu. Em *Mother India*, as crianças se tornam adultos no correr de uma música, ou a canção pode levar a protagonista ao passado, lembrando, por exemplo, a vida feliz com a presença do marido saudável (mesmo após o personagem ter ficado sem braços e ter abandonado a esposa com os filhos).

Quanto à inserção das canções, Rumi Jaffrey, roteirista de produções Hindi, em entrevista concedida em 1996, explica suas razões culturais. Segundo ele:

A música é uma parte da vida muito necessária. Nós cantamos quando rezamos, cantamos quando nossas crianças nascem, durante os casamentos, até os mendigos cantam quando pedem. A música é parte de nossas vidas, sem ela nossas vidas ficam vazias. Se um filme não possui canções, ele não desenrola. A música é parte essencial da Índia<sup>70</sup> (JAFFREY apud GANTI, 2007, p. 177).

Apesar de as canções estarem impregnadas na cultura, para Rakesh Roshan (em entrevista de 1996) as músicas devem ser inseridas em momento adequado na narrativa, fazer parte da história (apud GANTI, 2007, p. 177). Anjum Rajabali explica que os momentos ideais para a utilização das canções na narrativa fílmica. A canção tem a função de dar destaque aos sentimentos de extrema felicidade, extremo amor e extrema tristeza, entre outros. Além disso, a música possibilita uma suspensão do diálogo, pela emoção criada, e permite ao espectador entrar na mente dos personagens e do narrador (Ibidem, p. 178).

---

<sup>70</sup> Livre tradução para: “Music is such an integral part of our Indian culture; without music there is nothing. Music is a very necessary part of life – we sing when we worship; we sing when our children are born, we sing during weddings; even beggars sing when they beg. Music is such a part of our lives, that without music, our lives are empty. If you don’t have songs in a film, the film doesn’t run. Music is a very necessary part of India”.

Uma outra questão que pode ser apontada música são as canções apresentadas pelo *playback*. O recurso e constitui como uma forma de facilitar a participação de mais atores, mesmo usando o *hinglish*. Ganti relata que a causa do uso das danças e canções coreografadas, localizadas em lugares abertos como jardins, florestas, removidos do *set* de filmagem, com dançarinos ao fundo, deve-se ao período dos primeiros filmes falados antes da era do *playback* das canções e dublagem, em que os microfones eram escondidos em árvores como disfarce (GANTI, 2007, p. 82-83). Entretanto, até hoje, os efeitos do som e da música são inseridos na pós-edição e os atores dublam as próprias falas.

Essas sequências musicais em paisagens são possibilitadas porque a música no cinema Hindi não possui regras de tempo e espaço presas à continuidade narrativa. Assim, muitas músicas começam com os protagonistas (geralmente uma cena de exaltação ao amor) e, instantaneamente, são transportados para uma outra paisagem. Por isso a gravação das canções pode ser realizada também em lugares exóticos, como Europa, América do Norte, Austrália, Suíça, vales e montanhas de neve, lugares favoritos dos produtores do cinema Hindi, lugares esses que não possuem nenhuma relevância na trama; ou seja, a filmagem se constitui como puro espetáculo. Essas canções são editadas de maneira que os personagens apareçam em rápidas sucessões e o destaque seja dado às mudanças de um lugar para o outro. Como os filmes circulam globalmente, os governos dos países procuram atrair as produções para seus pontos turísticos, como forma de publicidade indireta (Ibidem, p. 86-87; 143). Assim, é uma via de mão dupla: enquanto os produtores de Bollywood ganham incentivos e são atrativos para a promoção do filme, por outro lado, a canções acabam por promover um turismo virtual, contribuindo para a estratégia de *marketing*.

### 3.1.2 Análise da narrativa do filme transnacional *Slumdog Millionaire*

O processo da transnacionalização do cinema, para além de possibilitar o convívio de equipes, diretores e elencos de diversos países, modifica os modos tradicionais de produção, promovendo uma mescla dos hábitos culturais e da estética, para que o filme seja comercialmente aceito pelo público mundial.

Assim, com a transnacionalização dos filmes, os hábitos de produção locais devem ser readaptados, numa mistura de temas, culturas, estéticas da imagem, forma e conteúdo da narrativa. Todavia, também se abrem portas para abordagens de novos temas e estéticas diferenciadas. Conseqüentemente, a experiência com filmes transnacionais demanda uma percepção diferenciada, que diverge, em alguns pontos, do modelo propagado por anos na indústria tradicional.

O filme escolhido para análise, *Slumdog Millionaire*, é uma coprodução entre Inglaterra (direção de Danny Boyle, roteiro adaptado de Simon Beaufoy, edição de Chris Dickens e a música da cantora M.I.A., do Reino Unido) e Índia (codireção de Loveleen Fandan, música tema e trilha sonora do conhecido indiano A. R. Rahman e elenco indiano). Realiza uma mistura dos hábitos, culturas e temas do cinema Hindi com a estética do cinema da Inglaterra e do mundo. Segue a tendência americana do cinema contemporâneo de realizar adaptações de livros *best sellers*, por ser baseado no livro indiano *Q & A*, de Vikas Swarup, que ganhou prêmio de melhor ficção, por abordar múltiplas histórias inspiradas no cinema indiano. Na adaptação realizada por Simon Beaufoy, todas as histórias de temas diferenciados são colocadas na linha de uma narrativa, alguns personagens novos surgem especialmente para o cinema, como o papel da personagem Latika, integrante do triângulo amoroso entre os irmãos Salim e Jamal, criação do roteirista especialmente para o filme, segundo entrevista concedida pela atriz indiana Freida Pinto (Latika) em programa de televisão<sup>71</sup>.

O filme também segue o aspecto das produções independentes e de coproduções, de forma a realizar o trabalho com atores desconhecidos, opção comum para o barateamento da produção. Além disso, o atrativo para o espectador ver o filme passa a não ser mais a lógica de Hollywood, que busca retratar grandes estrelas do cinema e um show de efeitos especiais, deixando o processo narrativo em segundo plano. O objetivo principal nas coproduções é o drama de uma história forte, impactante, além de um bom roteiro que gere emoção no público. E a coprodução *Slumdog Millionaire*, nesse sentido, segue o modelo transnacional. Os produtores ingleses/indianos, por sua vez, estão constantemente procurando novas faces, atores desconhecidos. O único ator mais conhecido da Índia, que fez parte do elenco do filme, foi Anil Kapoor, que representou o apresentador do show televisivo. Já os protagonistas Dev Patel (Jamal) e Freida Pinto (Latika), atores revelação, ficaram conhecidos e passaram a ser requisitados para produções hollywoodianas após a atuação no filme. Dois dos atores mirins, que também participaram do filme, Rubina Ali (Latika pequena) e Azharuddin Mohammed Ismail (Jamal pequeno), são crianças de rua, da favela de Dharavi (na Índia) e nunca tiveram um contato prévio com o cinema.

### 3.1.2.1 *Slumdog Millionaire*: o cinema Hindi e o mundo

*Slumdog Millionaire* segue os parâmetros dos filmes Hindi na apresentação de uma perturbação que inicia a ação narrativa e resolve-se ao longo da trama. Os temas comuns

---

<sup>71</sup> Informação retirada da entrevista da atriz a um programa televisivo indiano, no *site* [www.desihits.com](http://www.desihits.com). Disponível em: <<http://www.desihits.com/video/play/encounter-with-freida-pinto>>. Acesso em> 27 jun. 2009.

desenvolvidos pela indústria fílmica Hindi, como já foi dito, e que compõem a narrativa do filme *Slumdog Millionaire* são: herói romântico e vilão; moral; pobreza, denúncia social e violência urbana; crime e *gangsters*; encontros e desencontros; dinheiro, relacionamento familiar; melodrama, romance, todos eles unidos no processo da emoção.

No filme, os irmãos Jamal e Salim fazem o papel de herói romântico e vilão, respectivamente, apesar de Salim se arrepender no final da trama. Outros vilões são: o explorador de crianças Maman, o *gangster* Javed e o apresentador do programa de TV, Prem Kumar, pela tentativa de persuadir Jamal a dar a resposta errada e pela denúncia à polícia, o qual o acusa de trapaça. Jamal segue a figura do herói passivo, mas persistente por seu amor por Latika. Possui, portanto, o estereótipo de uma visão romântica, confia no irmão, mesmo que sua confiança seja traída diversas vezes por Salim. Embora tenha que roubar para sobreviver (quando criança) e trabalhar com trapaças (quando adolescente), Jamal sempre se encarrega dos trabalhos mais dignos, quando, por exemplo, finge ser guia turístico ou fotógrafo; já o irmão Salim fica com a parte mais “suja”, como roubo de pertences, carros e sapatos de turistas. Salim, ao contrário, tem o gênio forte e, por conta da necessidade e ocasiões da vida, acaba se desvirtuando para o crime. Após seu primeiro assassinato cometido por impulso, começa a trabalhar para bandidos e se torna capanga do maior *gangster* da favela de Mumbai, onde morara quando criança.

O aspecto da moral pode ser observado, principalmente no desenvolvimento da trama pela conduta de Salim em relação a Jamal. Durante vários momentos do filme, Salim apresenta caráter duplo. Ao mesmo tempo em que defende o irmão pela causa da sobrevivência (impede que o explorador de crianças de Mumbai, Maman, cegue Jamal; mais tarde mata Maman para escapar do bordel com Latika e o irmão; salva e recebe Jamal em sua casa anos depois de estarem separados), em outros momentos impede que Latika se aproxime deles, ameaça o irmão e mata as pessoas friamente.

Entretanto, apesar dos desvios de caráter, Salim mostra, em alguns momentos, que isso se deve ao ciúme e competição com o irmão por proteger Latika em primeiro lugar, e demonstra arrependimento e ter consciência de que seu trabalho de exterminar pessoas não é correto, quando reza e pede perdão aos Deuses pelos pecados. No final do filme, Salim é reconduzido para o “bem”. Liberta Latika da “prisão domiciliar” do *gangster*, pede perdão pelo mal que cometeu a ela e se sacrifica, no final da trama, em prol do bem de Latika e do irmão. Mas como a narrativa indiana preza pela moral, mesmo estando arrependido das ações do passado, Salim deve pagar o preço de seu erro com a morte (forma de recuperar a moral e ser também perdoado pelo público).

No entanto, Jamal é o irmão que representa o bem, que ganha a vida pelo trabalho, quando já adulto, e não se apega às questões financeiras. Para ele o dinheiro está em segundo plano. O que vale é o amor (lógica bem similar aos padrões de produtos da cultura de massas). Ele é herói clássico.

A lógica do relacionamento familiar, por sua vez, também é central no filme *Slumdog Millionaire*. Apesar de não abordar o núcleo familiar completo, como é usual nas narrativas indianas, pois os órfãos Jamal e Salim (irmãos de sangue) e Latika formam uma tríade familiar em vários momentos, comparada ao vínculo de *Os Três Mosqueteiros*, romance histórico escrito pelo francês Alexandre Dumas.

Outro tema frequente nas produções Hindi, que o filme aborda, é o submundo de Mumbai pela violência urbana, mostrado em cenas de policiais perseguindo crianças com cacetetes por entre os becos, telhados da favela (o que lembra a produção brasileira *Cidade de Deus*, 2002); a brutalidade de cegar crianças com ácido para receberem maiores gorjetas nas ruas e o crime junto às organizações criminosas, como o mundo em que Salim entra, virando capanga de um *gangster* e somente visando ao dinheiro.

O tema dos encontros e desencontros é essencial na trama junto ao romance e o melodrama, pois é o que justifica o acontecimento do filme. Jamal somente participa do *Show do Milhão*, na tentativa de ser visto pela TV e de reencontrar Latika, seu grande amor desde a infância. Entretanto, Salim sempre é o responsável pelos muitos desencontros do casal.

Mas o elemento mais característico do cinema Hindi, utilizado em vários momentos pelo filme *Slumdog Millionaire*, é a emoção, aliada à tensão dramática da montagem rápida e da trilha sonora. São alguns exemplos: a cena que mostra Maman cegando um menino com um ácido para a prática da mendicância e Salim assiste a tudo, o que cria a tensão quando chega a vez de Jamal; posteriormente quando Jamal tenta roubar comida pendurado de cabeça para baixo pela janela do trem em movimento e é pego em flagrante; o momento da resposta correta de Jamal na penúltima pergunta do show, após a tentativa do apresentador enganá-lo com a alternativa errada; a cena em que Salim tira a vida do *gangster* que o explorou, por instinto de sobrevivência; além do clímax da tensão emocional do fim do show, quando há o reencontro do casal na estação de trem.

No que diz respeito à língua, o filme é falado em hindu e inglês. Quando pequenos, a língua falada é o hindu. Mais tarde, adolescentes, já falam inglês com os turistas e depois de adultos também. Os demais planos alternados do tempo presente são falados em inglês, o que mostra a influência dos indianos não residentes no país e da cultura inglesa na Índia, traços retratados no filme. Além de influências da estética aceita no cinema internacional como não-

linearidade, referência a ícones ingleses (Big Ben, entre outros), fatores que contribuem para um cartão de visita para o país.

Outro fator marcante dessa influência é o forte domínio da estética da televisão via satélite. Como o cinema indiano em geral, após a abertura econômica de 1991, absorveu influências da estética da televisão, o ritmo do filme é similar aos videoclipes MTV norte-americana, com edição e tomadas rápidas, além da opção do uso da montagem não-linear, o que desde o final dos anos 80 e início dos anos 90 é um aspecto do cinema comercial ocidental, como no filme anterior de Boyle, *Trainspotting*.

A versão indiana do programa americano de TV *Who wants to be a millionaire?* é retratada no filme com uma influência tanto da cultura internacional como da indiana. Como a televisão é um meio de entretenimento muito assistido pela população indiana, é usual as produções fílmicas retratarem a influência da televisão no povo indiano, como a colocação de programas de entrevista, *talks shows* e programas de pergunta e resposta (BOSE, 2006, p. 31). Para Mishra, (2002, p. 2, 3) o fenômeno do sucesso *Who wants to be a millionaire?* ganhou tanta supremacia na televisão nacional indiana, que os cinemas estão mudando os horários para não coincidir com o do programa, que ocorre de segunda às quintas-feiras (Ibidem, p. 154). Além disso, o fato de uma das produtoras do filme *Slumdog Millionaire*, a Celador Films, ser também a realizadora da versão indiana do programa do filme, é uma propaganda indireta para que o público da TV assista ao programa. Talvez por isso, conforme entrevista com o diretor Danny Boyle, a empresa tenha concedido gratuitamente os direitos de uso do programa, como referência no filme<sup>72</sup>.

Outro fato curioso é a inversão de papéis que o filme realiza, ao fazer uma referência cultural. Na Índia, o apresentador real do show é o ator Amitabh Bachchan, citado em uma das respostas, que recupera o filme *Zanjeer* (1973), do cinema Hindi. Segundo o autor Vijai Mishra, a grande fama e popularidade na Índia do ator Amitabh Bachchan contribuiu para a audiência do programa *Who wants to be a millionarie?*, de forma a atrair um novo público para a televisão (Idem). Ao mesmo tempo, por coincidência, o ator Anil Kapoor (apresentador no filme), já participou como convidado real na versão indiana do show.

Na história do filme, também há uma referência interna ao programa: na casa de Javed, enquanto Jamal, disfarçado de cozinheiro, reencontra Latika, na TV passa o Show do Milhão. Jamal pergunta por que todos vêem esse programa (simboliza a grande aceitação do

---

<sup>72</sup> ROSTON, Tom (4 November 2008). “‘*Slumdog Millionaire*’ shoot was rags to riches”. The Hollywood Reporter. Publicado em 12 nov. 2008. Disponível em: <[http://www.hollywoodreporter.com/hr/content\\_display/features/awards-season/e3ib77f797483aeeed69fe2c15bcc9ccf4e](http://www.hollywoodreporter.com/hr/content_display/features/awards-season/e3ib77f797483aeeed69fe2c15bcc9ccf4e)>. Acesso em: 13. mai. 2009.



programa pelo público). Latika diz que todos gostam, por ser esta a única chance de escapar na Índia. O *gansgter* contra-argumenta e diz que, pelo menos ele, já é um milionário. Essa cena é razão e saída para que Jamal participe do show.

### 3.1.2.2 Composição Narrativa

Para elemento de contextualização da análise narrativa, como *plot* narrativo, o filme conta a história de Jamal Malik, nascido e crescido na favela de Mumbai, torturado por policiais, após ganhar 10 milhões de rúpias no programa televisivo *Kaun Banega Crorepati*, versão indiana do americano *Who wants to be a millionaire?*. Jamal é denunciado pelo apresentador do programa, Prem Kumar, sob suspeita de fraude e, por isso, interrogado pela polícia. Aos poucos, através dos *flashbacks* que revelam sua história, marcada por acontecimentos trágicos, Jamal explica como a vida lhe ensinou cada uma das respostas para as questões do show. As perguntas suscitam cenas do passado, compreendendo a infância junto ao irmão Salim e, posteriormente, Latika, que passa a compor a referida tríade da imagem dos três mosqueteiros.

No quesito da narrativa, o filme de coprodução promove uma mescla de estilos. Essa mistura forma uma narrativa nova, modelos mistos de edição, de temas culturais, de influências estéticas, fugindo das tentativas de classificação, de engessamento e codificação. Caminha para o conceito do hibridismo, contingência, e o conceito da narrativa torna-se multiutilitário, ou seja, há apagamento das linhas entre a solidez e a transitoriedade, o que aponta para uma redefinição da narrativa, sua polidimensionalidade.

#### 3.1.2.2.1 Hibridismo dos gêneros

Apesar de *Slumdog Millionaire* não seguir o hábito da mistura de gêneros em uma só narrativa (*masala*) nos moldes de produção Hindi, entretanto, o roteirista Simon Beaufoy encontrou no show de perguntas e respostas, *Who wants to be a millionaire?*, a forma de abordar vários temas diferenciados referentes a contextos históricos, além de seguir alguns padrões da cultura em homenagem à Bollywood (como a abordagem de gêneros diferenciados pelas lembranças), sem fugir dos padrões aceitos comercialmente pelo público mundial.

Assim, o sorteio de temas para perguntas do jogo, envolvendo cinema, religião, música, economia, conhecimentos gerais, geografia e literatura, leva Jamal para o passado através de lembranças, retratadas por *flashbacks* alternados com o presente, que promovem a divulgação de elementos e hábitos culturais da Índia e do mundo, o que faz com que responda corretamente às questões. Porém, o espectador só toma conhecimento das respostas certas de

Jamal, quando, na investigação, ao ser passado o vídeo do programa, ele explica cada uma das respostas por suas marcas de vida, imagens trágicas e cenas inusitadas.

Por exemplo, na pergunta de cinema sobre qual é o nome da estrela do filme *Zanjeer* (1973) que ficou conhecido por toda a Índia, Jamal lembra-se de sua disputa com o irmão para vê-lo, quando é trancado no banheiro e o ator Amitabh Bachchan chega à favela. Na ocasião, Jamal pula no buracode uma fossa para conseguir o autógrafo do ator, e depois ainda tem seu autógrafo vendido pelo irmão. Já na pergunta de religião, do Deus Rama, sobre o que ele leva na mão, Jamal se lembra da morte violenta de sua mãe, num ataque à vila contra os muçulmanos, fruto da intolerância religiosa do país, quando, no meio da confusão de pessoas fugindo na tentativa de sobreviver, vê o Deus menino com um arco e flecha na mão esquerda.

Quanto às referências externas a produtos culturais e a dados históricos da Índia e do mundo, destacam-se ainda: os leões no emblema da moeda da Índia; a comida típica indiana *panipuri*; a música *Darshan Do Ghanshyam*, de Surdas; o turismo no Taj Mahal e na lavanderia indiana às margens de um rio, além da referência à mudança do nome da cidade de Bombaim para Mumbai.

Já as referências externas à cultura da Inglaterra e do mundo estão presentes nos seguintes casos: referência a Benjamin Franklin, rosto estampado na nota de cem dólares americana; ao relógio do Big Ben no *call center* (Inglaterra); citação à Harbour Road, um porto das Ilhas Britânicas da Virgínia; a cidade da Inglaterra em que se encontra o Cambridge Circus; a referência ao inventor do revólver, Samuel Colt (EUA); e, na última questão, a citada referência ao livro *Os Três mosqueteiros*.

Normalmente, o uso de referência externa nos filmes exige um conhecimento prévio do espectador para que entenda a cena. Entretanto, no filme isso não ocorre, pois o próprio formato do programa de pergunta e resposta revela as respostas certas, elemento facilitador da compreensão. Por outro lado, promove a informação cultural para o público leigo, sem conhecimento dos assuntos abordados. Talvez essa forma mais passiva de recepção do conteúdo tenha sido uma opção para complexificar a forma do filme, já que a narrativa é toda entrecortada e não-linear, o que exige do espectador uma montagem do quebra-cabeça do presente e diferentes passados mentalmente.

O filme apresenta indicações de elementos que serão desenvolvidos posteriormente, como auxílio para o entendimento, além do elemento da repetição que leva o espectador a ficar mais atento. Por exemplo, o filme começa em montagem alternada do show para o interrogatório policial e, somente quando o show é passado na TV da sala da polícia e o próprio Jamal o assiste para explicar as respostas, o espectador entende o porquê da

montagem alternada e como o filme será apresentado. Em outro momento da trama, quando Latika, Jamal e Salim são retirados do lixão e levados a um suposto orfanato ou instituição de caridade, ao chegarem à localidade, é mostrada uma cena de crianças brincando, porém muitas aleijadas, sem pernas e olhos, o que é uma pista para o sentido de levarem as crianças para lá (o objetivo de exploração do trabalho infantil e ensinar as crianças a mendigarem).

Outra informação fundamental na trama é a referência aos três mosqueteiros, que liga toda a história pelos laços de Jamal, Salim e Latika. A primeira referência aos três mosqueteiros é apresentada no início do filme, quando um professor ensina aos meninos sobre o livro. Jamal, a partir de então se considera, junto ao irmão, como Athos e Porthos, não sabendo o terceiro nome da tríade (que será o de Latika - Aramis). Essa é uma pista do que a história irá desenvolver em termos de importância da metáfora do conteúdo da tríade e da pergunta final do show. Quando Salim impede que os olhos do irmão sejam queimados, também utiliza a referência aos mosqueteiros, para que Jamal confie nele, tal como em situações em que precisam um do outro. E no fim do show, a pergunta sobre o nome do terceiro mosqueteiro, fecha a metáfora da união dos três.

#### 3.1.2.2.2 *Fragmento da narrativa e a não-linearidade*

Com relação ao emprego de intervalos, elemento responsável pela fragmentação da narrativa e por criar emoção nos filmes de Bollywood, essa não é uma prática utilizada no filme analisado, por ser um filme curto (2h) e por possuir um público alvo mais amplo. Contudo, apesar de não usar intervalos, o papel da fragmentação e de causar impacto e emoção na audiência é realizado pela montagem rápida e não-linear. Por outro lado, de forma indireta há intervalos no show e o principal ocorre no fim do primeiro dia do programa e acaba gerando a causa do desenvolvimento da história.


Sobre esse aspecto, a produção *Slumdog Millionaire* absorveu algumas influências das produções independentes da Inglaterra (coprodutora) e mesmo de outras tendências mundiais, já que a preferência pelo uso de montagens não-lineares como a alternada e a simultânea, conforme já foi visto no capítulo anterior, é muito comum nas produções transnacionais da América Latina e influenciam o cinema das últimas décadas no mundo.

Mas apesar de o filme seguir a tendência de formas não-lineares, também inova ao realizar uma mescla dos tipos de estruturas da narrativa, apontados por André Setaro (2007), já abordados no capítulo 2, gerando uma complexidade dos tempos da narrativa. Assim há uma reconfiguração nas montagens clássicas, devido às transformações no cenário das produções. Observa-se nas narrativas não-lineares atuais o hibridismo de formas de exposição

paralelas, alternadas, em *flashback*, permutativas e cabe ao espectador conectar mentalmente as idéias, de forma a organizá-las em uma linearidade. Essas montagens podem ser apresentadas fora de ordem, de forma perturbadora, aliadas ao ritmo rápido e segmentado, o que exige uma percepção rápida do espectador em captar, para além da estrutura, o conteúdo da obra.

Observa-se, além da mistura dos tipos narrativos, que a história passa habitar vários tempos, realiza uma bifurcação dos tempos presente e passado, ou seja, é provocado o cruzamento, o colapso do tempo. No filme analisado, por exemplo, o passado é dividido em um mais longínquo (infância e adolescência de Jamal, Latika e Salim) e outro mais próximo ao presente (já adultos antes do show e o primeiro dia do show do milhão). E até há uma bifurcação do presente (há o presente do início da história que se constitui no interrogatório de Jamal sobre o primeiro dia do show, seguido do presente do segundo dia de show e, por fim, o encontro final de Jamal e Latika na estação de trem).

A bifurcação dos tempos é possibilitada pela edição. O quadro abaixo realiza uma representação desse processo no filme *Slumdog Millionaire*. As letras representam os fragmentos de núcleos diferenciados, numeradas segundo a ordem de aparecimento ao longo da trama.

Complexidade de tempos na montagem de <i>Slumdog Millionaire</i>			
Seções	Supra-segmento	Segmentos	
 <b>I – Presente</b>	Presente no início da história	<b>A</b> (Interrogatório)	
	Presente que se desenvolve	<b>B.2</b> (Show 2º dia)	a- Latika
			b- Salim e <i>gangster</i>
			c- Jamal saindo da prisão
d- preparação show			
e- população Índia			
f- <i>flashbacks</i> cenas anteriores			
Presente mais recente	<b>D</b> (Encontro estação) <b>Montagem Circular</b>		
<b>II – Passado</b> <i>Flashback</i>	Passado próximo ao pres.	<b>B.1</b> – (Show 1º dia)	
	Passado longínquo	<b>C.1</b> – Adultos - Latika/Jamal/Salim	
		<b>C. 2</b> – Crianças - Latika/Jamal/Salim	
	<b>C. 3</b> – Adolescentes - Latika/Jamal/Salim		

**Fig 2.** Hibridismo da montagem **alternada** do presente com o *flashback* e **simultaneidade** do final da trama entre os três núcleos (tabela criada pela autora).

Como qualquer tentativa de classificação de modelos estruturais acaba por limitar a criação dos produtos midiáticos, aqui se optou por realizar a descrição da montagem narrativa somente para avaliar a complexidade da edição do filme.

Entre os estilos de narrativa simples de André Setaro (2007), o filme utiliza a **montagem binária alternada** (uso do *flashback* - passado longínquo (C.2 e C.3) e passado

próximo ao presente (C.1 e B.1) alternado com o presente do início da história (A); a **binária simultânea** ou paralela (simultaneidade dos três núcleos de Latika (a), Salim (b), Jamal (c), além do show (d) e da expectativa da Índia (e), mescladas com *flashbacks* de cenas já mostradas (f) ao longo do filme) e a **circular** (Latika na estação (D), apresentada como frame no início do filme, na metade (quando adulta) e no final).

Quanto às narrativas compostas, há a presença da **montagem de inserção** (representa a justaposição dos planos, das ordens temporais presente/passado, para promover relação causal entre os fragmentos) e a **fragmentária** no início do filme (pela seleção e representação de fragmentos, embora, posteriormente, o fio condutor seja dado pelo show e o interrogatório, linhas de tempo entrecortadas pela montagem), não inseridas na tabela pela complexidade de representação.

Pelo hibridismo de diversas estruturas narrativas, revela-se mais uma vez a problemática da definição de limites quanto à classificação de padrões dos segmentos. Metz (1972) já apontava a complexidade da exposição narrativa do cinema, pela pluricodicidade de algumas montagens ou pelos sintagmas autônomos, não classificáveis. Raymond Bellour, em *The Unattainable Text*, texto de 1975, também explicitava a possibilidade de criação de textos não codificáveis, pela mistura de elementos de categorias distintas na narrativa. É isso que o filme *Slumdog Millionaire* realiza, ao promover a mistura de tipos de montagem e narrativa.

Em uma ótica simplista, a montagem de *Slumdog Millionaire* é realizada numa mistura de *flashbacks* das três fases do passado de Jamal (criança, adolescente e adulto) alternados com o presente (investigação policial) e o dia anterior que gerou a investigação (o primeiro dia de show em que Jamal termina com 10 milhões de rúpias), além do momento de simultaneidade no clímax do filme, quando Jamal consegue ganhar o prêmio.

A montagem também auxilia na compreensão do conteúdo, em especial na construção da metáfora central do filme. O segundo dia do show representa o momento auge do filme e da montagem: o fim do jogo e da vida de Salim, a liberdade de Latika e o triunfo de Jamal em seu objetivo do reencontro, além de vencer o show.

Esse momento é centrado na simultaneidade da tríade e na emoção do público da Índia, que torce para que um indiano pobre ganhe o programa e realize o sonho de que é possível mudar de vida. O paralelismo dos três personagens realiza um retorno à metáfora da união dos mosqueteiros, Athos, Porthos e Aramis, o que possibilita a realização final. Por isso, os *flashbacks* são mesclados com essas imagens, de forma a promover a lembrança do companheirismo necessário nos momentos de sobrevivência. Ou seja, a simultaneidade da edição desse trecho significa a união dos três mosqueteiros, fecha o ciclo de referências dos

laços construídos entre os personagens ao longo da história, além de lembrar o lema dos personagens do livro “um por todos e todos por um”, uma referência externa indireta realizada por imagens, que cabe ao espectador interpretá-la. Assim, observa-se uma complexidade tanto na forma quanto no conteúdo do filme, quando os recursos se misturam.

Mas, para o entendimento e organização da complexidade da montagem, o programa de TV cumpre a função essencial de dar continuidade às seqüências que misturam diversos tempos: é a linha principal que organiza a história para que o espectador não fique perdido com os fragmentos. Porém a junção dos tempos e das cenas em uma linearidade deve ser realizada mentalmente pelo espectador, o qual organiza as peças do quebra-cabeça.

Com relação a um elemento para a compreensão da história, a cena de abertura do filme utiliza a mesma estética do esquema de pergunta de múltipla escolha do jogo da TV, o que funciona como metalinguagem do formato e é um desafio para o espectador que está começando a assistir a história, como se devesse responder a uma pergunta do “Show do Milhão”. O cartão de pergunta do jogo é apresentado: "Jamal Malik está a uma questão para vencer 20 milhões de rúpias. Como ele conseguiu isso? (A) Ele trapaceou; (B) Ele é sortudo; (C) Ele é um gênio; (D) Está escrito"<sup>73</sup>. O fato de Jamal ser um menino crescido nas favelas e analfabeto leva a crer que as outras possibilidades, de ter um vasto conhecimento ou de ser sortudo, sejam inviáveis. No início, o espectador deve imaginar ou adivinhar o que ocorreu na história. Mas, ao longo da apresentação da trama, a explicação é dada pelos *flashbacks*. Ele não trapaceou, resposta dada após o clímax da história: o final do show.

### 3.1.2.2.3 *Função da música na unidade do filme*

No quesito da música, durante o filme *Slumdog Millionaire*, as canções não vêm acompanhadas de danças entre os protagonistas, algo que não pode faltar nos filmes de Bollywood. Apesar de não haver canções com danças, unindo a narrativa como metáfora, a música e a dança estão representadas culturalmente em três momentos da trama: o primeiro momento é quando Jamal criança dança para Latika, enquanto se prepara para cantar, dizendo que, quando crescerem vão ganhar muito dinheiro, cantando e dançando, prática comum na cultura indiana. No segundo momento, Latika já adolescente dança em um bordel, e tem o nome de Cherry, referência à imagem das cortesãs do cinema Hindi clássico que dançam para os homens. E o terceiro é a dança final em homenagem ao cinema de Bollywood.

<sup>73</sup> Livre tradução para: “How did he do it? (A) He cheated, (B) He's lucky, (C) He's a genius, (D) It is written”.

Se, no cinema de Bollywood, a música aparece em momento de emoção pela expressão das imagens, no filme estudado, a carga de emoção é dada pela edição rápida; a tensão dramática é proporcionada pela trilha sonora.


Quanto à premiada trilha sonora de A. Rahman – mais conhecido compositor moderno de músicas indianas – David Boyle, em entrevista concedida à versão *online* da revista *Sight & Sound*, de fev. 2009, explica a mistura das referências culturais no mundo: “Escolhi trabalhar com Rahman, porque ele não somente tira inspiração da música clássica indiana, como também concilia o R&B e o *hip hop* vindos da América e a *house music* vinda da Europa, criando uma incrível fusão”<sup>74</sup>.

Vale ressaltar que hoje vários temas não são mais tabus para os indianos. Por isso o cinema pode mostrar um beijo literalmente, sem o uso metafórico da música. No filme analisado, a divulgação de ambientes turísticos do mundo, realizada tradicionalmente pela música nos filmes Hindi, agora se faz pelo uso do recurso do *flashback*, como na cena do Taj Mahal, além de ser um elemento de *merchandising* cultural para o país. Mas, ainda assim, o filme utiliza o *playback* como o de costume e cria uma tensão para depois relaxar o público com o triunfo do jogo e do amor na dança final.

Dessa maneira, pode-se considerar que essa é a única cena realmente aos moldes tradicionais do cinema Hindi no que diz respeito à inserção das canções e coreografias na história. Essa cena final, a um primeiro momento, para um público ocidental, acostumado com a estética dos musicais hollywoodianos, aparenta ser uma referência aos filmes de cultura de massa, que se assemelham aos musicais para adolescentes com danças de líderes de torcida, no estilo “*High School Musical*”, mesclado aos padrões dos clipes de música pop apresentados pela MTV. Entretanto, para o espectador que conhece as características do cinema de Bollywood, a música é claramente uma homenagem às danças coreografadas e às canções de Bollywood.

Um exemplo que revela a falta de conhecimento do público ocidental da função da música de Bollywood, registrado pelo site americano de cinema IMBD, é quando um usuário julga a última cena da dança desnecessária para o contexto do filme e outro usuário rebate, informando tratar-se de uma característica essencial do cinema Hindi.

Why were those jerks dancing at the end? 

 by [Jolly Ollie Orange](#) (Wed Jun 24 2009 06:42:22)

[Ignore this User](#) | [Report Abuse](#)  reply

<sup>74</sup> Livre tradução para: “I wanted Rahman because, not only does he draw on Indian classical music, but he's got R&B and hip hop coming in from America, house music coming in from Europe and this incredible fusion is create”. Disponível em: <<http://www.bfi.org.uk/sightandsound/feature/49511>>. Acesso em: 21 jul. 2009.

↳ **UPDATED** Wed Jun 24 2009 06:52:28

---

When I rented this movie it didn't say it was a musical. The rest of the movie was ok I guess. Didn't deserve an oscar though. What was with the guy in the tub? That seemed pointless. He could have explained that she got away when he wasn't looking but instead he tried to be the hero and look where that landed him. In a pine box.

---

**Re: Why were those jerks dancing at the end?**

by [Avatar123](#) (Wed Jun 24 2009 10:03:01) [Ignore this User](#) [Report Abuse](#) [reply](#)

---

Jamal won all the money and finally got the love of his life.. who wouldn't want to dance? Ok, this is a FEEL GOOD FILM! and the dancing is a tribute to Bollywood movies... you do know what Bollywood is do you? and if you think that scene in the tub was pointless, you clearly did not understand it.

---

**Re: Why were those jerks dancing at the end?**

by [Jolly Ollie Orange](#) (Wed Jun 24 2009 10:07:38) [Ignore this User](#) [Report Abuse](#) [reply](#)

---

You're right I didn't understand it so I found it pointless. Explain to me why he did it then. And no I don't know what Bollywood is.

**Fig 3.** Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt1010048/board/nest/142924098>> Acesso em: 23 jun 2009.

Por outro lado, esse estranhamento causado pela inserção da cena musical na unidade narrativa, leva o espectador a buscar informações sobre o cinema bollywoodiano, assim como desperta olhares para as demais produções das indústrias fílmicas de toda a Índia (com destaque para as produções Bengali, Tamil e Telugu). Por isso, filmes de outras regiões da Índia ganham espaço no mercado global.

Se o diretor optasse por realizar uma produção fiel aos moldes bollywoodianos (com a colocação de diversas músicas e danças coreografadas no desenrolar da trama, de forma a dar unidade à narrativa), o público ocidental talvez pudesse não compreender o porquê das músicas no filme, por não ter uma percepção despertada para os padrões estéticos indianos. Se, por um lado, os filmes de Bollywood populares são de fácil compreensão para o público indiano, comumente assinalados como de cultura de massa, por apresentarem função escapista da realidade, com a transmissão da idéia de um mundo que nunca terão ou uma mulher que nunca encontrarão (cenários ricos e a magia de amores impossíveis); por outro, as regras particulares da narrativa Hindi são novidade para o público ocidental.

Assim, é necessária uma adaptação desse espectador para a nova estética, principalmente no que se refere ao costume da inserção de músicas e danças na unidade da trama, à mistura de gêneros para a composição da narrativa e à fragmentação da narrativa pelos intervalos. Para que entendam o significado é necessário que seja contextualizado culturalmente para entenderem o porquê da mensagem e para que vejam com outros olhos. Caso isso não ocorra, por exemplo, se o filme for totalmente produzido num modelo



bollywoodiano, corre o risco de não atingir a um público maior e não cumprir os requisitos para premiações ocidentais.

#### 3.1.2.2.4 *Slumdog Millionaire: distribuição e economia*

O filme *Slumdog Millionaire* contou com distribuidoras famosas. Assim, revela as características de uma produção transnacional até na distribuição. Quatro empresas - *Fox Searchlight Pictures* (US/Canada), *Pathé Pictures International* (UK/Europe), *Warner Bros Pictures* (em associação com outras companhias) e *20th Century Fox* (USA and UK DVD) - realizaram a distribuição e lançamento do filme em diversos países no final de 2008 e início de 2009, o que possibilitou a divisão do custo total de US\$ 15 milhões.

O filme *Slumdog Millionaire* segue aspectos de um modelo de cinema Hindi mais contemporâneo, com o surgimento de novos produtores independentes, além do visível esforço de renovar a narrativa. Surgem, na Índia, os cinemas multiplex e, assim, a seqüência de músicas passa a ser combinada com outros modos visuais do cinema mundial, tais como a edição rápida e o fluido movimento de câmera, resultando num estilo visual híbrido. Dessa forma, observa-se a abertura do mercado para um hibridismo cultural nas produções transnacionais, de forma a atender um pouco de cada cultura.

No quesito do desenvolvimento da plataforma econômica, o filme possui dois sites oficiais (um pela *Pathé UK*<sup>75</sup> e outros pela *Fox USA*<sup>76</sup>), sendo que no do Reino Unido há um jogo semelhante ao show, disponível para a participação do usuário, com informações sobre a produção, e direção e a opção do próprio usuário montar as perguntas e respostas para o Show do Milhão. No site da *Fox*, há várias matérias disponíveis sobre a produção do filme com *links* para outros sites, além de vídeos com o *making off* da produção e *ring tones* disponíveis para celular com a trilha do filme. O resultado da busca pelo filme no *youtube* é de 21.700 vídeos, incluindo *trailer*, trilha sonora, produção de conteúdo pelos usuários como paródias da dança e do conteúdo do show contextualizado no filme. O filme também já possui versões em DVD e Blue-ray. A música *Jai Ho*, após sua versão em inglês, foi *remixada* e virou parada de sucesso nas rádios mundiais, além da televisão. O elenco e o diretor participaram de programa de TV em vários países.

Quanto à questão da transmídia, como a indústria da Índia de produção, distribuição e exibição não é centralizada, nem ao menos horizontalmente como nos EUA, não é realizado

<sup>75</sup> Disponível em: <<http://www.slumdogmillionairemovie.co.uk/#/video/>> . Acesso em: 23 abr. 2009.

<sup>76</sup> Disponível em: <<http://www.foxsearchlight.com/slumdogmillionaire/>> . Acesso em: 23 abr. 2009.

um planejamento de franquias de entretenimento que desenvolvam conteúdos complementares à história principal do filme em diversas mídias e não somente a simples transposição do mesmo conteúdo de uma mídia para outra.

### 3.2 Análise da Transmídia

Os filmes comerciais contemporâneos têm disseminado debates sobre a possível complexidade da narrativa. Parece estar emergindo um tipo de cinema com formas não-familiares de narração e narrativas que abrem novos e grandes caminhos inexplorados para a audiência e o engajamento do espectador.

Ainda não existe um consenso se esses filmes realmente são sinais de um novo tipo de cinema ou se meramente um fenômeno, ou uma tendência, moda passageira. Para Jan Simons (2008, p. 1), vários são os nomes dados a essa complexidade, na tentativa de mapeamento: *forking path narratives* (David Bordwell 2002), *mind games* (Thomas Elsaesser 2008) *modular narratives* (Alan Cameron, 2006), *multiple-draft films* (Edward Braningan, 2006), *database narratives* (Marsha Kinder, 2002), *puzzle films*, *subjectives stories* e *network narratives* (apud Bordwell, 2006).

Seguindo o foco dessa pesquisa, que busca mostrar a ampliação da narrativa fílmica, optou-se pelo uso do termo polidimensionalidade, por abranger os três aspectos<sup>77</sup> da complexidade narrativa que ganham força nas produções da contemporaneidade. Neste item pretende-se avaliar o aspecto da **transmídia** (categorizada segundo Henri Jenkins no capítulo 2), por abordar a amplitude da disposição espacial que o conteúdo narrativo ganha ao longo de mídias complementares.

As transmídias surgem como estratégias de sobrevivência do cinema, e outros veículos, após a emergência do digital. A criação de plataformas de entretenimento torna-se uma opção viável para o cinema comercial hollywoodiano e para o mundo, devido à proliferação das novas mídias que funcionam numa lógica de públicos de nicho (ANDERSON, 2006) que, no total, geram lucro para o cinema. Ao mesmo tempo, a convergência das mídias significa uma abertura para outras formas e potencialidades de exposição dos conteúdos.

Assim como a narrativa, a transmídia possui um leque de significados e aplicações para diversas áreas. Mas, em todos os casos, o lado econômico é o que desencadeia o uso. São diversos os nomes. Os termos entretenimento multiplataforma, convergência 360° e *crossmedia* significam a estratégia de publicação do mesmo conteúdo em múltiplos canais de

---

<sup>77</sup> Englobam a não-linearidade, a transnacionalização e a transmídia.

entretenimento, tais como um filme sendo lançado em DVD, com versão para site, videogame, seriado, videogames, jogos de celular, *ring tones*. Porém significa somente a transposição, adaptação do conteúdo principal para outras mídias, ou seja, não há o desenvolvimento de novas histórias e a utilização das potencialidades diferenciadas de cada veículo, visando ao lucro.

Já o termo *transmedia planning* é usado nos negócios como uma proposta de *marketing* integrado que permeia as outras mídias para a promoção de um produto. Há o desenvolvimento de novos conteúdos complementares ao principal, mas o objetivo central é promover uma marca. Além de ser uma maneira de chamar a atenção do usuário pela forma criativa de exposição em multiplataformas de realidade alternada, sites e jogos, atinge públicos diferenciados.

E, por fim, o que interessa de forma mais pontual nessa pesquisa é o termo *transmídia storytelling*, cunhado por Jenkins (2002) e (2008), que é, primordialmente, o modo de contar histórias ao longo de diversas mídias. Em artigo sobre a função da narrativa nos games, Jenkins (2004) avalia a experiência do usuário em mídias diferentes e acredita que esta não possa ser reduzida à história original do filme.

Para ele, a função específica do *transmedia storytelling* é o modo de contar histórias de forma distribuída espacialmente, de ampliar o conteúdo, criar um maior número de personagens e núcleos em mídias diferentes e articulá-los num espaço mais amplo que o filme, de forma a explorar o que cada mídia tem de melhor. O estudioso exemplifica o processo do foco diferenciado em diversas mídias:

Quando você adapta um filme em um game, o processo tipicamente envolve a tradução dos eventos do filme em ambientes no game. Quando as revistas de jogos querem descrever a experiência do jogador, é mais comum, reproduzirem mapas do mundo do game que recontar suas narrativas<sup>78</sup> (JENKINS, 2004, p. 122).

Além disso, o espaço dos games também facilita diferentes tipos de experiências narrativas, como personagens que guiam o jogador pelo rico desenvolvimento do mundo. Apesar de o game se embasar em fragmentos de *plot* narrativo e referências fotográficas que podem aparecer no game, seu foco está na construção espacial do gênero do filme. Da mesma forma, nos parques de atrações, não faz sentido se simplesmente reproduzem a história de um trabalho literário, pois devem evocar uma atmosfera que trabalhe com os sentidos e a experiência do visitante, além de levar em conta texturas e sons, objetivando a imersão do

---

<sup>78</sup> Livre tradução para: “When you adapt a film into a game, the process typically involves translating events in the film into environments within the game. When gamer magazines want to describe the experience of gameplay, they are more likely to reproduce maps of the game world than to recount their narratives”.

participante nesse universo. A diferença é observada até mesmo nos videogames que desenvolvem mundos que o usuário interage pelos consoles (JENKINS, 2004, p.123).

Essas são exemplificações de como os veículos podem utilizar suas potencialidades para reproduzir dados diferentes, esculpir novas narrativas. Apesar de as narrativas serem autossuficientes e não dependerem das demais para entender a história principal, quanto maior o contato do espectador com a variedade de produtos, mais entende as piadas internas da trama, as citações escondidas em objetos, imagens e fotografias, obtendo informações do conteúdo de um grande sistema narrativo, à primeira vista inocentes aos olhos do espectador distraído ou não informado previamente.

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 a mídias programadas pela indústria como sites, DVD, *games*, *blogs*, como pelas redes de comentário sobre o filme, curiosidades postadas na Internet, etc. Assim, os produtos fílmicos transmidiáticos envolvem mais atenção no processo cognitivo do usuário na busca de informações complementares e no entendimento de citações e referências externas, o que os filmes tradicionais de narrativas clássicas da cultura de massa não exigiam. Assim, cabe aos consumidores realizar a junção do conteúdo maior mentalmente (o que Jenkins explica ser o processo de convergência na mente).

Os autores Hannele Antikainen; Sonja Kangas e Sari Vainikainen (2004, p.5) em análise sobre o entretenimento crossmidiático, relatam que a principal razão das pessoas fazerem opção pelo uso dos produtos ao longo das mídias está na satisfação da experiência, na interação.

O processo transmidiático de produção de novas histórias é realizado tanto pela indústria quanto pela participação do público, criação pelo mercado informal possibilitada pelo acesso à rede e pela colaboração digital amadora para a troca de informações sobre o universo ficcional (*fanfictions*, comunidades, fóruns, *wikis*). E a indústria passa a produzir novos produtos, baseada em contribuições dos internautas.

Assim, observa-se que a produção amadora ganha espaço entre os profissionais, gera conteúdo, além de significar uma nova fonte de renda e auxiliar a indústria como um todo. Portanto, há um novo caminho da configuração entre produtores e distribuidores do conteúdo imagético e muito do que não for transmídia pode se tornar pelas mãos do público.

### 3.2.1 O caso da transmídia em *Watchmen*

Como aplicação da transmídia no cinema comercial, optou-se pela abordagem dos filmes *Watchmen*<sup>79</sup> (2009), mais atual, e o filme *The Dark Knight* (2008), último filme da franquia de Batman, devido às grandes bilheterias e aos retornos expressivos (*Watchmen* \$100 milhões e *The Dark Knight* \$185 milhões). Ambos são filmes de super-heróis advindos de adaptações de quadrinhos e de projetos planejados de transmídia (projetos da *Warner Bros. Pictures*).

O filme *Watchmen* é uma releitura da série dos quadrinhos escrita por Alan Moore, composta de 12 partes, publicada pela DC *comics* em 1986. A história original emprega recursos que exploram a narrativa em suas potencialidades e no diálogo com recursos de outras mídias, tais com o a simetria dos quadros, *flashbacks*, metalinguagem e apêndices, o que a fez ser considerada como um marco na história das HQs. O diretor do filme, Jack Snyder, aproveitou a proximidade de outras mídias, dos quadrinhos de *Watchmen*, para desenvolver um projeto transmidiático e atrair novos nichos (o público que não conhece os quadrinhos pode se interessar pela obra ao assistir ao filme). Assim, o filme segue os parâmetros da metalinguagem, realiza inúmeras citações<sup>80</sup> de produtos correntes da cultura de massa. O filme também utiliza alguns recursos de *flashback* na narrativa, assim como a montagem alternada dos pontos de vista dos personagens.

Como produtos transmidiáticos, *Watchmen* (2009) utiliza uma série de lançamentos em outras mídias para complemento do conteúdo narrativo. Entre elas estão: o livro *Os Bastidores de Watchmen*, a versão de luxo com as 12 edições da série dos quadrinhos originais – o que remete à teoria de Steven Johnson (2005) de que uma nova mídia pode fazer ressurgir uma antiga – e o DVD em versão estendida (que contém cenas extras do diretor, ou histórias paralelas não desenvolvidas para a versão do cinema, além do tradicional *making off* e de material informativo sobre o filme, erros de gravação, entre outros). Um outro DVD, produzido pela mesma equipe do filme, recria, em animação, os *Contos do Cargueiro Negro* (HQ dentro de outra HQ) e o falso documentário *Por trás da máscara* (acrescenta características dos personagens), ambos de 30 min. Além disso, o filme vira trama de videogame (um personagem secundário pode ser o principal no game; o jogador gasta horas, comandando-o em determinada missão, como no jogo de realidade virtual). Um dos jogos de

---

<sup>79</sup> Parte da abordagem do filme *Watchmen* (2008) foi retirada do artigo “*Who watches the watchmen? Uma análise transmidiática*”, apresentado e publicado nos anais do Intercom Sudeste no primeiro semestre de 2009, como resultado de pesquisa desenvolvida em 2008 e 2009, pelo grupo de iniciação científica “Tecnologias de Comunicação, Entretenimento e Cognição na Cibercultura”, da UERJ, sob a coordenação da professora Dr<sup>a</sup> Fátima Regis, escrito pela autora dessa dissertação em co-autoria com os alunos da pesquisa.

<sup>80</sup> Um dos muitos exemplos é a referência de Alan Moore aos personagens dos anos 40, 50 e 60 da extinta editora norte-americana Charlton Comics. Personagens como Pacificador, Besouro Azul, Capitão Átomo, Canário Negro e Questão serviram como ponto de partida para a criação da trama de super-heróis vigilantes.

*Watchmen (Justice is coming*<sup>81</sup>) está disponível também para *Iphone* e *IPod Touch*. O game se passa em Nova Iorque, nos anos 70, antes que a história principal do filme se desdobre (época em que Coruja e Rorschach ainda são parceiros no combate ao crime). Outro site promocional, que funciona como marketing viral para o filme, disponibiliza um jogo no formato de uma máquina de fliperama com gráficos antigos. No game, chamado *The Minutemen*<sup>82</sup>, o jogador pode escolher entre os personagens Coruja I e Espectral. A aparência do jogo e os personagens comandados também remetem a uma época anterior à do filme.

A transmídia de *Watchmen* poderia perfeitamente contar com um seriado (apesar de ainda não ter sido desenvolvido), já que o seriado possibilita um maior imbricamento das tramas, a colocação de maior número de personagens e detalhamento das ações, pois normalmente cada episódio possui em média 50 minutos e uma temporada é composta por 21 episódios (o que corresponde ao tempo a mais de 17 horas e meia de histórias). De certa maneira, a transmídia também possibilita uma maior complexidade narrativa no aumento de personagens típicos de mídias diferentes, ou no desenvolvimento psicológico de um personagem.

Agora não só os fãs entram na indústria. A própria indústria realiza paródias em homenagem ao produto original. Uma delas, disponível no *Youtube*, faz referência ao seriado *Two and a half man* e foi intitulada *Two and a half Watchmen*<sup>83</sup>. Até mesmo uma revista em quadrinhos em formato de paródia foi lançada, chamada de *Whatmen?!* A revista é, segundo seu roteirista Scott Lobdell, uma homenagem divertida aos quadrinhos originais. Um exemplo da mudança do cenário antes separado entre indústria e receptor é o de um fã de *Watchmen* que, após criar um site ([www.watchmencomicmovie.com](http://www.watchmencomicmovie.com)), foi contratado pela *Warner Bros* e hoje o site possui uma média de 15 mil visitantes<sup>84</sup> por dia e, de agregador de conteúdo, o site passou a possuir conteúdo próprio, realiza a divulgação gratuita do filme como um viral.

O primeiro site *Watchmen Brasil* é uma espécie de *fanzine* virtual em que os fãs contam as suas experiências e ainda fazem uma espécie de *clipping* do que sai na mídia a respeito de seu objeto. Uma de suas seções denominada “Anotações” explica, em detalhes, a obra de Alan Moore e Dave Gibbons através de *links*, além de traduções das manchetes de jornais em inglês e observações sobre os desenhos e o texto. Outra seção, chamada

<sup>81</sup> Jogo oficial do filme que possibilita que usuários façam justiça na luta contra outros personagens. Disponível em: < [http://rss.warnerbros.com/watchmen/2009/03/watchmen\\_justice\\_is\\_coming\\_onl.html](http://rss.warnerbros.com/watchmen/2009/03/watchmen_justice_is_coming_onl.html) >. Acesso em: 23 mar. 2009.

<sup>82</sup> Disponível em: < [www.minutemenarcade.com/uk/](http://www.minutemenarcade.com/uk/) > Acesso em 31 de março.

<sup>83</sup> Disponíveis em : < <http://www.youtube.com/watch?v=YDDHHrt6l4w> > e < [Http://www.youtube.com/watch?v=xv\\_I1cUdOyY&NR=1](http://www.youtube.com/watch?v=xv_I1cUdOyY&NR=1) > Acesso em 30 de março.

<sup>84</sup> Dados divulgados na matéria “Indústria inclui fã de *Watchmen* como produtor de conteúdo”, do Jornal On-line O Estado de S. Paulo, coluna Link. Disponível em: <[http://www.estadao.com.br/tecnologia/link/not\\_tec1440,0.shtm](http://www.estadao.com.br/tecnologia/link/not_tec1440,0.shtm)>. Acesso em: 25 jul. 2009.

“Curiosidades”, ainda faz o link para três *fanfictions*, denominados *Watchmen: Good Will, Blood, And Scotch*<sup>85</sup>, *Watchmen: Look Upon My Works, Ye Mighty*<sup>86</sup> e *Just Imagine Lucas Paio Creating Watchmen*<sup>87</sup>. Ele ainda mantém um *Twitter* em que o seguidor recebe a todo tempo a atualização do site.

Já outro, é um *blog* de humor<sup>88</sup> com sátiras, resenhas de cinema e notícias sobre diversos assuntos. Nele há um *post* intitulado *Paródias de Watchmen invadem a web* com seis vídeos distribuídos pelo *Youtube*. Um deles dubla o *trailer*, satirizando o uso da câmera lenta no filme; outro vídeo faz a abertura de *Watchmen*, caso este tivesse virado desenho na década de 1980, cujo título, *Saturday morning Watchmen*, é uma sátira ao modo como as animações eram exibidas nesta época. Neste *blog* ainda foi criada uma tira em que um dos participantes conversa com Rorschach, em um bar, a respeito da morte do Comediante, que “Azaghâl” (o *blogger*) o confunde com o comediante brasileiro Didi, de *Os Trapalhões*. Essa é uma das únicas paródias brasileiras entre as inúmeras americanas sobre o filme.

Foi criado um site no estilo wiki<sup>89</sup> apenas para *Watchmen*. Essa é uma prova da força da trama, que consegue ser utilizada, também num sistema tão amplo quanto o da participação colaborativa. Na página de origem norte-americana, os artigos variam desde o caráter “enciclopédico” da *Wikipedia*, até teorias sobre finais paralelos ou histórias não terminadas, mais no campo do *fan fiction*. A partir de um filme ou mesmo uma HQ, como é o caso de *Watchmen*, já é possível que o público tenha muito com que trabalhar e, quanto mais estendida for a história, mais ricos serão os seus conteúdos.

### 3.2.2 The Dark Knight em destaque

O filme *The Dark Knight* (2008), último filme de *Batman*, se enquadra nas duas lógicas de produção encontradas como atualização do cinema: o uso dos efeitos especiais, explosões e tecnologia, além da transmídia.

Segue a fórmula dos filmes seqüenciais de super-heróis advindos dos quadrinhos, sucessos de bilheteria reencontrada por Hollywood nos anos 2000. *The Dark Knight* (2008) é o nono entre as produções desde os anos 40, que resgatam fases da história de Batman dos

<sup>85</sup>Disponível em: <<http://watchmenbrasil.com.br/curiosidades/fanfics/watchmen-good-will-blood-and-scotch/>>. Acesso em: 23 mar. 2009.

<sup>86</sup>Disponível em: <<http://watchmenbrasil.com.br/curiosidades/fanfics/watchmen-look-upon-my-works-ye-mighty/>>. Acesso em: 23 mar. 2009.

<sup>87</sup>Disponível em: <<http://watchmenbrasil.com.br/curiosidades/fanfics/watchmen-tupiniquim/>>. Acesso em: 23 mar. 2009.

<sup>88</sup>Disponível em: <<http://jovemnerd.ig.com.br/humor/quadrinhos/bruno-sathler/rorschach-encontra-azaghal/>>. Acesso em: 21 mar. 2009.

<sup>89</sup>Disponível em: <<http://watchmen.wikia.com/wiki>>. Acesso em: 21 mar. 2009.

HQs. Os demais foram: *O Morcego (The Batman)* (1943); *A Volta do Homem Morcego (Batman and Robin)* (1949); *Batman, o Homem-Morcego* (1966), *Batman* (1989), *Batman Returns* (1992), *Batman Forever* (1995), *Batman & Robin* (1997), *Batman Beyond* (2000) e *Batman Begins* (2005), isso sem contar com o filme da personagem pertencente à trama, *Catwoman* (2004). Os filmes anteriores não abordavam elementos distintos da história de *Batman*, porque eram adaptações das diversas fases de *Batman* nos quadrinhos. Mas o hábito de transpor o conteúdo dos filmes para produtos em mídias afins, tais como videogames, DVD, desenhos, games, seriados, desde a década de 80 (pré-cibercultura), é uma opção bem utilizada para os personagens dos heróis dos quadrinhos.

Lucia Santaella nomeia esse período de cultura das mídias, uma cultura intermediária entre a cultura de massas e a digital. A influência da linguagem do videocassete, da tv a cabo e do videoclipe, provoca uma intensificação do hibridismo dos meios. Para Santella (2003, p. 14-17), as linguagens desses meios possibilitam o consumo individualizado, o que se opõe à lógica da cultura massiva inerte, e iniciam o treinamento cognitivo do espectador na buscar informação e o entretenimento, o que é intensificado com a posterior chegada dos meios digitais.

Por isso, ao longo da história, as produções de *Batman* possuem 19 jogos de videogame, a série humorística de TV de 1966 a 1968, 10 *cartoons* (2 dos anos 60, 2 dos 70, 1 de 80, 1 de 90 e 4 dos anos 2000 - *Batman Beyond*, *Liga da Justiça*, *The Batman* e *Batman: The Brave and the Bold*), 6 animes de 2008, além das publicações antigas em HQ. Esse número mostra como atualmente a opção pela *crossmedia* dos filmes para games, *cartoons* tem sido opção corrente.

Porém, no auge da cibercultura, diferentemente de realizar somente uma adaptação da história principal<sup>90</sup> dos quadrinhos, *The Dark Knight* (2008) apresenta uma continuidade com o filme anterior *Batman Begins* (2005), ambos planejados sob uma plataforma transmidiática de forma a contar uma narrativa ampla, e não somente focado nos efeitos especiais, que deixam a trama em segundo plano, apesar de os sentidos serem requeridos pela multiplicidade de elementos chamativos na tela.

O filme *Batman Begins* (2005) aborda o desenvolvimento de Bruce Wayne, além de se aliar aos recursos tecnológicos mostrados em cena, como o investimento no carro Batmóvel para as cenas de ação, luta e explosões. Divulga muitas cenas de vôos do personagem *Batman*, o que é posteriormente aproveitado pela indústria para a confecção e atrativo de

---

<sup>90</sup> Como a franquia de entretenimento dos super-heróis já estava desgastada pela quantidade de filmes produzidos sem muitas novidades, em 2005, a *Warner Bros* resolve recontar a história da origem do herói em *Batman Begins*.



venda de bonecos voadores. Revela a dominação de *Gotham City* pelo crime organizado, com policiais e juízes corruptos, e a própria empresa *Wayne* preocupada com os lucros. Destaca o terror propagado pela cidade pelo personagem espantalho.

O segundo filme *The Dark Knight* dá continuidade ao tema do declínio da sociedade, da corrupção do sistema, discute o processo eleitoral norte-americano, além dos temas do tempo sombrio e caótico. Por serem os dois últimos filmes dirigidos por Christopher Nolan, e com os mesmos atores para os papéis (Batman/Bruce Wayne, feitos por Christian Bale, e o mordomo Alfred Pennyworth, por Michael Caine), a identificação com a imagem dos personagens e a mesma linha de trabalho do diretor facilitam a continuidade do filme e das referências da transmídia.

Entretanto, por outro viés, *The Dark Knight* aborda uma outra face da história ainda não trabalhada nos quadrinhos e nem em outros filmes. Enquanto em *Batman Begins* o tom é de introspecção e explora o lado de mudança de personalidade do personagem *Batman*, nessa nova produção a trama é mais complexa e destaca a motivação psicológica do Coringa<sup>91</sup>, agora um personagem psicótico, sem limite de suas ações. Essa mudança e complexidade psicológica dos personagens, além da desenvoltura de diferentes pontos no filme e o foco em outros personagens, é uma aplicação da potencialidade das narrativas sequenciais e transmidiáticas. *The Dark Knight* também aborda a distorção dos princípios morais, o questionamento dos limites das ações e, até mesmo, dos heróis. Apesar de opostos, o Coringa complementa o *Batman* no que diz respeito à denúncia da corrupção, mesmo que por meios diferentes (o Coringa deixa piadas e recados após crimes que comete, como um ato de ativismo contra os governantes).

Quanto aos elementos transmidiáticos do filme *The Dark Knight*, foi desenvolvido um conglomerado de mídias afins à história, tanto pela indústria quanto pelos fãs.

No quesito das produções da indústria, há oito sites complementares ao filme. Os dois primeiros são os sites oficiais da *Warner Bros* nos EUA (<http://thedarkknight.warnerbros.com>) e no Japão (<http://www.warnerbros.co.jp/thedarkknight/>) que divulgam o trailer, DVD, *Blue-ray* do filme e realizam a propaganda para o relançamento do filme na versão IMAX, além de disponibilizarem produtos para a venda, relacionados ao filme.

Os demais são sites criados especificamente para realizar a transmídia do filme. A maioria é construída sob o pretexto de uma crítica à corrupção, supostamente realizada pelo Coringa com suas piadas e brincadeiras, além da risada desequilibrada do personagem

---

<sup>91</sup> Para tal tarefa, Jerry Robinson, um dos criadores do Coringa nos quadrinhos, foi contratado como consultor do filme.

inserida em todos os canais de comunicação ligados ao filme (o que já aponta a relevância do personagem na trama, antes mesmo de o espectador assistir ao filme). O Coringa modifica os sites, inserindo sua marca de olhos e bocas nas fotos divulgadas e nas imagens, realiza a troca de palavras das manchetes e dos nomes dos sites construídos, a respeito da cidade de *Gotham*, de forma a mudar o sentido das mensagens. Esta é uma espécie de manifestação ativista contra a corrupção da polícia e política, assuntos abordados na trama, para ridicularizar as instituições que aparecem no contexto do filme.

São exemplos de aplicações desses conteúdos em sites fictícios: o *Concerned Citizens for a Better Gotham* (<http://www.ccfabg.org>) – site *fake* do Coringa de um movimento para uma cidade melhor; site do departamento de polícia de *Gotham* (<http://www.gothampolice.com/>) e da Unidade de Crimes Majoritários da Polícia de *Gotham* (<http://www.gpdmcu.com/>), também ridicularizados pelo personagem. O site interativo, (<http://www.clowntravagency.com/>), se apresenta como um game, realiza denúncia do crime organizado e o fácil acesso para a fuga pelos aeroportos. Mas, após mostrar ao usuário a queima de arquivo, pede seu auxílio para ir a outro site sobre segurança e desarmar um sistema de alarme (o que é uma referência ao episódio do início do filme de um assalto ao Banco Nacional de *Gotham*, um complemento de informação para a causa do assalto ao banco, não revelado no início da trama). Dessa maneira, há uma mistura das referências entre o real e o fictício, o que possibilita a imersão do usuário no contexto fílmico. Na instalação *Why so serious?* há um link para a empresa de segurança referida no jogo, além do site do Banco Nacional de *Gotham* (<http://www.gothamnationalbank.com/>), o site de uma agência de viagem relatada no jogo sobre as malas (<http://www.kinslytravel.com/>), e a denúncia sobre a corrupção e explicação do esquema (<http://www.whysoserious.com/reports/bowling.htm>), todos modificados pelo Coringa, o que promove uma ligação entre os elementos transmidiáticos.

Uma outra opção *online* produzida pela indústria é o *blog* que fala sobre a candidatura do promotor Harvey Dent (<http://euacreditoemharveydent.blogspot.com>), personagem que se transforma no criminoso conhecido como Duas Caras. No *blog* estão disponíveis informações sobre o personagem e ainda todo o material da campanha “Eu Acredito em Hervey Dent”, disponível para impressão, além de um selo de apoio do promotor, que o usuário pode disponibilizar em seu site pessoal. Um canal do *Youtube*, chamado *haahhahaa*, também foi criado em relação ao filme, onde são encontrados alguns trailers de filmes da *Warner*, produtora de *The Dark Knight*, porém editados e ridicularizados pelo Coringa com suas marcas. As referências são dos filmes *Sem reservas* (2007) ([www.youtube.com/haahhahaa?gl=BR&hl=pt](http://www.youtube.com/haahhahaa?gl=BR&hl=pt)), *Antes de Partir* (2007) ([www.youtube.com/watch?v=](http://www.youtube.com/watch?v=)

CjSdDhSG1WQ&feature=channel\_page) e *Eu sou a lenda* (2007) (<http://www.youtube.com/watch?v=GYIj8FPIIUM&feature=channel>), uma rede de marketing para suas outras produções, pois os usuários procuram saber qual é a produtora do filme.

Mas a instalação *Why so Serious?* ([www.whysoserious.com](http://www.whysoserious.com)), desenvolvida pela empresa *42 Entertainment* e realizada em realidade alternada, é o projeto mais complexo em termos de referência aos detalhes da trama do filme. O nome *Why so serious?* é uma alusão ao personagem Coringa (*The Joker*) e, igualmente aos temas trabalhados, utiliza o elemento do caos, da denúncia da corrupção ao longo de seus vários canais. A página de acesso principal (**Fig.4**) disponibiliza contatos, uma lista de telefones, além de outros elementos que desmascaram a corrupção de *Gotham*, unidos pelo Coringa.



**Fig. 4.** Página principal da instalação *Why so serious?* em realidade alternada com links para sites.

Assim, o usuário trabalha como um investigador, ao unir as informações das diferentes mídias e encontrar a explicação para os casos de corrupção. Já a lista de prioridades do Coringa são referências a cenas realizadas durante o filme. Mas, na verdade, traz *links* para modificações de fichas de acesso restrito da polícia e que dão dicas do significado de outras informações não fornecidas pelos outros sites transmídia do filme. Há inclusive uma referência a um jogo da produção anterior de *Batman Begins*, transmídia produzida pela Internet, que delata os ex-presidentes dos EUA envolvidos em uma rede de corrupção (<http://www.whysoserious.com/reports/presidents.htm>).

Assim, o complemento de informações auxilia no conteúdo total dos crimes e da situação da cidade, como em uma investigação criminosa, só que revelada pela ótica marginal

do Coringa. Esse processo acaba por promover um exercício cognitivo do espectador, agora usuário, que interfere no processo da narrativa, realizando a convergência dos conteúdos mentalmente, buscando, como um investigador informações escondidas na trama que ampliem o conteúdo. A instalação realiza também uma mistura de referências sonoras na apresentação, com edição de trechos do filme, da população pedindo socorro à polícia e uma secretária eletrônica atendendo às ligações, realizando um *mix* do som de bombas e terror urbano de cenas do filme, o que é interceptado ao final pelo Coringa, com sua risada, criticando o sistema. A multiplicidade de informações do som e da imagem, além de variados canais de informação na transmídia exigem maior atenção do usuário.

Além disso, há referências explícitas na instalação à TV CNN. O site da *Gotham Cable News GCN* ([www.gothamcablenews.com](http://www.gothamcablenews.com)), que usa *design* da logo semelhante à CNN, é um *site* de notícias elaborado exclusivamente para colaborar com a trama do filme.



**Fig. 5.** Matéria sobre candidato à eleição dos EUA; manifestação sobre a campanha; vídeo caseiro sobre fracasso do Batman ao impedir um crime e imitação dos *spoofs* dos usuários de bonecos do Batman e Coringa, disponibilizadas no *site* criado para o filme GCN, em referência à CNN.

Há a inserção de matérias escritas e em vídeo sobre a eleição de Harvey Dent e manifestos das pessoas nas ruas, como reação à campanha. No mesmo site há vídeos caseiros produzidos como se fossem as manifestações dos usuários da Internet sobre o crime, Batman, games antigos, ridicularizações da figura do Batman, ou seja, apropriações das criações típicas de usuários, porém produzidas pela indústria.

Há um jornal *Gotham Times* (<http://www.thegothamtimes.com>), releitura do *New York Times* que possui um *fake* produzido pelo Coringa ([www.thehahahatime.com](http://www.thehahahatime.com)) (**Fig. 6 e 7**). Além disso, a instalação conta com 5 games sobre momentos do filme e referências a outros produtos transmídia, sendo um de perguntas e resposta e complementa as informações e

denúncias policiais por objetos relacionados aos temas disponíveis na página principal. Ainda há uma série de referências a sites de serviços, como pizzaria, bistrô, estações de trem, panfletos de igreja, empresas de táxi, complementam informações do filme, como, por exemplo, a torteria (<http://www.bettyshouseofpies.com/>) em referência a um bolo com explosivo, inserido na trama da história (filme).



**Fig. 6 e 7.** Site ficcional *The Gotham Times* e a página fake *The Gotham Mimes*, produzida pelo Coringa, exemplo das modificações produzidas pelo personagem.

Quanto à colaboração do público, a Internet acaba por forçar os usuários a aprenderem novas interfaces e *softwares*, a criar novos canais e conteúdos (JOHNSON, 2005, p. 93). Nas colaborações de *The Dark Knight*, no *youtube* há 126 mil contribuições, com colocação de trailer, paródias realizadas pelos usuários, programas de TV, debatendo sobre a briga entre os filmes dos heróis *Batman* (DC Comics) e *Iron man* (Marvel comics) que, na época, disputaram a bilheteria (<http://www.youtube.com/watch?v=UhbeHjOxVk8&feature=fvst>). Há contribuições de *spoofs* do trailer do *The Dark Knight* feito com bonecos, equipamentos e carrinhos do Lego, seguindo influências do jogo *Lego Batman: The Video Game* (2008) ([www.youtube.com/watch?v=StWZDqqBfJo](http://www.youtube.com/watch?v=StWZDqqBfJo)); outras duas paródias com histórias diferentes produzidas pelos fãs caracterizados que aproveitam trilha sonora e a voz do Coringa e desenvolve novas possibilidades narrativas são *The Dark Knight Trailer Spoof* ([www.youtube.com/watch?v=8sYBqhOEdRQ](http://www.youtube.com/watch?v=8sYBqhOEdRQ)) e *The Dark Knight Interrogation Scene Spoof* (<http://www.youtube.com/watch?v=M9nTUItGXtQ&NR=1>), além de comunidade nas redes sociais.

Assim, o efeito combinado da tecnologia e da narrativa resulta na tensão do conceito de narrativa e na complexidade crescente na forma de configurar o tempo e o espaço, abrindo caminhos para a apresentação da história de novas maneiras. Os *Alternative Reality Games*

*ARG* emergem não só em modelos experimentais, como também na indústria fílmica comercial, como modelo estratégico de aproximação do usuário devido à curiosidade e, assim, abrem caminho para o modelo de representação de novos formatos de tela e novas estratégias do cinema que englobam, cada vez mais, a experiência do espectador, o corpo, e a imersão dos sentidos, que apontam para um cinema de narrativa mais aberta e para discussões de um acinema digital e da disponibilização dos dados em um *software*. Dimensões fragmentadas e segmentos relacionados que podem ser acessados aleatoriamente na criação de novos espaços dinâmicos em que o espectador dá a ordem, escolhe ou não entrar em um item programado, descobre caminhos escondidos ou passa despercebido por eles.

As hibridizações das novas interfaces interativas e os meios tradicionais de comunicação exigem mais do usuário. A polidimensionalidade dos sentidos, para a participação e interpretação cognitiva, exige uma atenção múltipla, seja pelos experimentos da fusão de diversas imagens em uma cena (*Tulse Luper*), ou pela disponibilização de múltiplas telas lado a lado com acontecimentos simultâneos (conceito de tela explodida de Peter Weibel), imagens, ou pela colocação de diversas informações simultâneas importantes que se complementam em termos de explicação do conteúdo, escondidas por links que o usuário deve encontrar por si próprio, explorando o ambiente, vasculhando, por tentativa (o que passa a se assemelhar com a lógica de aprendizado dos games).

As narrativas disponibilizadas ao longo de diversos canais aproximam-se, de certa forma, da narrativa não-linear, pois as diferentes mídias se assemelham aos blocos de informação disponibilizados fora de ordem da edição de um produto. Porém, as informações não-lineares da transmídia são unidas ao longo das variadas mídias. Há aí uma transformação do usuário que pode participar mais ativamente e até auxiliar no processo de construção total do conteúdo midiático. Quanto ao aspecto semelhante da narrativa transnacional com a transmídia, o uso de referências a culturas diferenciadas via citações a produtos externos, leva o usuário a buscar pistas e a aprender novas informações espalhadas ao longo das mídias. A memória e outros processos cognitivos passam a ser explorados por meio de objetos metafóricos, escondidos ao longo das mídias.

Assim, a polidimensionalidade da narrativa é mostrada nos três eixos, por ter maior espaço para o desenvolvimento de histórias, culturas e gêneros variados, em uma exposição não-linear. Portanto engloba uma complexidade na exposição forma e sua relação com o conteúdo, além de incorporar outros elementos como sensoriais e corporais do espectador.

#### 4 **WHAT WE WILL, NARRATIVAS ABERTAS E O CINEMA COMO SOFTWARE**

Seguindo a proposta de análise da polidimensionalidade da narrativa, o presente capítulo propõe-se a analisar duas posturas tomadas a respeito do cinema de narrativas abertas. Uma de idealização, espécie de mito criado em torno de um modelo de cinema interativo, devido ao entusiasmo ocasionado pelas novas tecnologias e suas possibilidades de imersão em ambientes e ampliação dos sentidos. Outra, um olhar mais simplista, focado na emergência de narrativas abertas, na interferência e maior participação do usuário, seja pelo comando de botões, seja pela investigação dos quadros interativos (links), ou pela escolha da ordem de blocos de imagens programados previamente, tomando como base tecnologias já disponíveis. Observa-se, independente do caminho tomado, que as experiências artísticas, instalações e games também têm reconfigurado o termo narrativo, que ganha um caráter multiutilitário, com conteúdos que se complementam para além do suporte (sem limites de espaço) e da mistura dos tempos pela forma (bifurcação de tempos pela não-linearidade). Além disso, em termos de conteúdo, o usuário deve juntar as muitas informações de mídias diferentes disponibilizadas de forma fragmentada e múltipla em ambiente de instalação, organizá-las na mente, além de gerenciar a atenção demandada em múltiplos pontos e interesses particulares, para que não perca o foco.

Como centro de análise, será investigada a instalação interativa *What we will*, disponível na Internet. Pretende-se trabalhar com opções já concretas de maior participação do usuário nos caminhos de uma narração, através de escolhas de imagens panorâmicas em *loops* (no entorno de um ponto central, como se fosse a visão do observador). É também objeto de análise a abordagem de fotografias panorâmicas de ambientes em três planos (horizontal, vertical e diagonal), o que dá a sensação de imersão em um ambiente, impressão de imagem em 3D, através do site [www.z360.com](http://www.z360.com). O capítulo se embasa em quatro importantes autores sobre o tema, com divergências e aproximações em alguns pontos: Lev Manovich, Peter Lunenfeld, Jeffrey Shaw e Peter Weibel. Unindo as duas linhas difusas de pensamento, está a idéia de *soft cinema* de Lev Manovich, isto é, a idéia do filme transformado em base de dados digitais, o que possibilita inúmeras reconstruções narrativas executadas pelo *software* do computador em edição instantânea.

##### 4.1 **O cinema interativo**

Cinema interativo, expandido, “hipercontextualização”. Vários são os termos utilizados para discutir o rumo do cinema, devido à influência das tecnologias digitais e ao aparecimento das chamadas “novas mídias”. Alguns autores e artistas contemporâneos, tais

como Jeffrey Shaw ou Peter Weibel, delegam o potencial do cinema interativo à história de experimentação tecnológica, primeiramente a rigor da ciência, depois pela exploração criativa das vanguardas das décadas de 20 e 60, além da preocupação sempre existente com a relação espectador-espetáculo (SHAW, 2005, p. 355). Essa aproximação com as vanguardas dá-se em razão de, em ambos períodos, as novidades técnicas serem bem recebidas. Apesar da estranheza ocasionada pelos sentidos, há o fascínio pelo novo.

O cinema interativo ainda é considerado um desafio para o campo científico, inviabilizado hoje, em termos de imersão completa do usuário, por motivos tecnológicos. Agora o receptor contemporâneo, mais participativo, exige interatividade nos processos aos quais é envolvido, deixando de apresentar, aos poucos, o tradicional comportamento passivo e a leitura linear, incorporando influências da Internet (hipertexto e narrativa dos jogos). Deste cenário surgem avaliações sobre as potencialidades do espectador no futuro com relação à narrativa do cinema, nas mídias digitais. A solução para o cinema participativo pode estar na abertura aos usuários no auxílio à construção da história. Mas a influência do usuário na estruturação narrativa do cinema não necessariamente gera a exclusão do cinema tradicional. A necessidade de participação pode se expandir ao lado da produção tradicional da obra audiovisual.

Nessa linha de raciocínio, Shaw (2005, p. 362) acredita que o espectador pode se tornar usuário participante e assumir um papel de câmera (escolher os ângulos de visão) e editor (opta pela ordem das narrativas, das cenas) no cinema. Peter Weibel vai mais além: “os espectadores não vão atuar apenas na frente da tela, como também atrás dela [...] O espectador está capacitado para ser o novo autor [cria cenas e ambientes por suas reações], novo câmera, novo editor, novo narrador, nas instalações do futuro” (WEIBEL, 2005, p. 352). Assim, o usuário faria uma leitura hipertextual, se tornaria coautor de uma obra que passaria a ser aberta, multimídia. Segundo Shaw, a sociedade atual convive com duas tendências: uma considera a tela de cinema como o que separa o usuário (real) da ficção, uma janela mágica pela qual os espectadores contemplam espaços esteticamente planejados. Outra que segue a linha oposta, quer livrar-se da moldura, da “quarta parede” a que se refere a artista plástica Toni Dove, para que o espaço seja uma experiência de imersão dentro do mundo real (uma realidade aumentada, composta pela construção ficcional conjugada no mundo real – como hologramas coexistindo com habitantes) (SHAW, 2005, p. 357).

Posturas de total defesa do cinema interativo, sem mesmo saber os caminhos em que será realizado, mostram ser um posicionamento precipitado. Mas, diante das incertezas do que poderá se tornar o cinema interativo, porque não assumir direções de uma linha mais



simplista, como maiores opções do usuário na escolha do caminho, do desenrolar da narrativa? Uma opção à abertura narrativa é a junção da antiga função das instalações artísticas das décadas de 20 e 60, com os movimentos vanguardistas de experimento das sensorialidades, aliado às tecnologias disponíveis na atualidade para se programar as instalações e jogos digitais, aliadas aos efeitos especiais, à computação gráfica com mapas, e à arquitetura de possibilidades montadas pelos algoritmos nas imagens de síntese, digitais.

Todavia, sem assumir posições entusiasmadas em relação aos potenciais da tecnologia ou apocalípticas, pois em um ponto é possível descobrir falhas. Antes de tudo, deve-se verificar a viabilidade tecnológica para o que as teorias apontam e, principalmente observar se há demanda da sociedade para o desenvolvimento do cinema interativo. A resposta a isto certamente dependerá de pesquisas e testes com o usuário.

A vertente tecno-otimista de idealização do cinema interativo até hoje não propôs nenhum projeto concreto, sem contar com as técnicas em 3D e parques temáticos com cadeiras vibratórias. Na verdade, Peter Lunenfeld relata que houve uma tentativa de realizar um cinema interativo, mas essa, segundo ele, se mostrou como “um híbrido de um grande *hype*, mais que nunca deu certo” (LUNENFELD, 2005, p. 369). Assim, acredita que a idéia de cinema interativo ‘fracassou’<sup>92</sup>. Entretanto, segue dizendo, que o fracasso da forma testada no cinema não diminuiu o entusiasmo de seus proponentes. “Sua própria falta de sucesso [do cinema interativo] ocasionalmente inspirou um fervor ainda maior de ‘endireitá-la’” (Idem). Entretanto os pesquisadores não paralisam os trabalhos que abordem potencialidades de um modelo ideal para o futuro do cinema. Para Lunenfeld, isso continua a acontecer porque o cinema interativo ascendeu ao reino do mítico, o que mantém a esperança e fascínio das pessoas. Ao citar uma reportagem sobre o primeiro Festival de Cinema Interativo no programa Portugal Media 2001, publicada em Sydney, Lunenfeld descreve como a reportagem reflete o entusiasmo que a interatividade provoca, porém sempre na ordem do provável, nada concreto. “Imagine uma tela de cinema ao seu redor, exibindo uma cena panorâmica na qual você pode escolher a ação que deseja ver, aplicando zoom em certos

---

<sup>92</sup> A referência do ‘fracasso’ do cinema interativo feita por Peter não ocorre 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, apesar de sua estreia em poucos cinemas. Na experiência os usuários contavam com botões nos braços das poltronas para decidirem entre os fragmentos específicos da narrativa: seguir um personagem, escolher trajetórias dos movimentos. O questionamento de Peter é em referência ao uso do termo interatividade, termo, para ele, empregado de forma radical. Ele questiona o seja realmente o cinema interativo (para ele um processo em que o autor e o público colaboram ativamente na construção de significado) (LUNENFELD, 2005, p.372). Shaw também concorda que, apesar das formas expansivas e sensacionais dos movimentos de vanguarda, “o cinema continua a ser o que era, espaço emoldurado e contido de experiências afastadas” (SHAW, 2005, p.355).

acontecimentos e vendo algo diferente do que está sendo visto pela pessoa ao seu lado.” (LUNENFELD, 2005, p. 369).

O uso do termo interativo talvez ainda não seja o mais adequado, já que soluções disponíveis com as tecnologias atuais apontam para um cinema apenas mais participativo. Assim, uma solução para o cinema de participação ou a sinalização para um novo caminho, pode estar na narrativa aliada às tecnologias disponíveis. E é a participação do usuário nas possibilidades narrativas do cinema que este capítulo aborda, um caminho mais simplista da participação do usuário na escolha de blocos de cenas previamente gravadas ou ambientes programados, utilizando tecnologias já disponíveis. Assim, apesar de o espectador/usuário não assumir o papel de autor do cinema e não ter o poder de modificar e criar infinitas possibilidades narrativas, na construção de recortes das cenas do cinema, ele cumpriria com a função de um editor, (pela escolha da ordem das imagens no desenvolver da história, apesar de previamente gravadas). Nesse viés, a mudança do papel do espectador para usuário participante das narrativas, seria uma das interpretações viáveis do que Shaw vê como uma possível solução para o cinema digital.

#### 4.2 **Narrativas múltiplas e o DVD**

Os filmes da atualidade, com destaque para os da última década de 2000, incorporaram a influência das mídias digitais nas narrativas construídas sob diversos pontos de vista independentes, unidos ou não no fim da história. Quando exibidos nos padrões convencionais, o espectador é levado a “montar em sua mente” as peças, lacunas do quebra-cabeça narrativo. Assim, esses filmes que dão maior abertura ao espectador, para que escolha o final preferido e tire suas próprias conclusões, podem ser disponibilizados pelo DVD de forma fragmentada (pelo dispositivo que possibilita a exibição em capítulos é viável separar trechos do filme para que o usuário monte sua ordem lógica da trama). Portanto esses filmes poderiam ser vistos com cenas selecionadas aleatoriamente, sem que o espectador/participante, perdesse a compreensão da narrativa. O digital possibilitou exploração das opções narrativas que exigem mais do usuário. Este deve buscar produtos complementares, pensar, experimentar e participar.

Cabe aqui alertar que, isso não significa a eliminação das produções tradicionais. A variedade de formas narrativas e potencialidade para o cinema coexistem com as formas de produção tradicional. As novas mídias agregam possibilidades de acesso aos produtos, seja pelo uso de novas técnicas ou pela emergência de novos usos incorporados às tecnologias antigas. Além disso, pode acontecer de simplesmente o usuário não estar predisposto naquele

dia a colaborar na narrativa de um filme (pode estar cansado, vendo o filme somente por entretenimento ou preferir, em caso de participação, a imersão realizada por jogos virtuais). O ideal é que essas narrativas estivessem disponibilizadas das duas maneiras no DVD e em softwares, de tal forma que o usuário escolhesse a mais conveniente no momento. É preciso muitas pesquisas para dizer algo sobre o futuro de um cinema que ainda começa a ser desenvolvido e que não se sabe se terá sucesso da maneira que vem sendo pensado no campo teórico.

Uma aplicação semelhante às potencialidades do DVD na separação de fragmentos para a exposição da narrativa foi realizada no projeto de doutorado de Denis Porto Renó, da UMESP<sup>93</sup>. 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 oito partes diferentes e as disponibilizou em ordem aleatória, diferentes da ordem original do filme, no *Youtube*. 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 oito 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). Assim como o DVD, o *Youtube*, apesar de oferecer ao usuário a possibilidade de hospedar produções audiovisuais ou parte de um filme, não possibilita a participação do usuário na narrativa (a não ser que este, em casa, edite em outro programa o produto audiovisual com o objetivo de realizar paródias, tal como ocorre com inúmeras versões do *Tropa de Elite*, de propagandas de TV, filmes clássicos, etc).

Conclui-se daí que as mídias digitais possibilitam que as já existentes se reorganizem de novas maneiras, reutilizando de seu potencial. Cameron acredita que o cinema interativo possa ser potencializado pelos computadores:

Quando você percebe pela primeira vez que os computadores não são apenas ferramentas, mas uma nova mídia, por meio da qual a informação pode ser entregue de maneiras completamente novas, uma lâmpada se acende [...]. Ao invés de sumos-sacerdotes em torres de marfim decidindo o que será um programa de TV, você pode oferecer o material do programa ao público e eles podem construir suas próprias experiências (CAMERON apud SHAW, 2005, p.372).

---

<sup>93</sup> 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.

Mas como construir experiências próprias, tal Cameron defende, ainda não é completamente possível, Leone defende a alternativa de concepção de novos discursos interativos pela articulação do hipertexto com a montagem audiovisual, no que diz respeito à forma de organização dos planos e a influência de *links* para imagens. Ou seja, ocorre uma espécie de remediação de meios anteriores para criar novos discursos:

Se no decorrer do tempo o cinema consolidou suas originais possibilidades narrativas, a televisão, o vídeo e a multimídia absorveram esses conhecimentos e deles se valem para criar novas possibilidades e novas metodologias na construção dos discursos audiovisuais e dos discursos em hipertexto. 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 (LEONE, 2005, p.103).

Assim, a narrativa digital do filme 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.

#### 4.3 Vanguardas e novas perspectivas para chocar o espectador

Muito do potencial interativo está na história da experimentação tecnológica, no ambiente em que nasce o cinema e na relação do espectador em ambientes imersivos no espetáculo. A história da exploração criativa das capacidades de expressão, não só está presente na fórmula dos efeitos especiais encontrada pelo cinema hollywoodiano, como também nas novas tecnologias do videogame, nos recursos interativos, nos ambientes imersivos, imagens 3D e ambientes de realidade virtual. Segundo Shaw, “as tecnologias do videogame e da Internet apontam para um cinema de ambientes virtuais distribuídos, espaços sociais de modo que as pessoas tornam-se protagonistas de um conjunto de deslocamentos narrativos” (2005, p. 355-356).

A convergência tecnológica simboliza a junção da sinestesia das modalidades de percepção de formações reais e virtuais, uma tentativa de estabelecer a participação do público. Os aparelhos de visão atuais que exibem imagens em movimento e envolvem o corpo e os demais sentidos do espectador no espaço com imagens múltiplas, tridimensionais e os fragmentos de informações lembram a estética dos panoramas do início do cinema, quando já se buscava formas de percepção diferenciadas e a imersão do espectador.

Nos experiências da época, como relata Shaw, “o Omnimax aumentou a moldura do Imax e do Cinemascope até desaparecer do campo de visão dos observadores, assim como os experimentos em 3D (Sensorama e Smellorama) buscavam uma nova sensação e ativar os

sentidos” (SHAW, 2005, p. 355-356). Hoje, novas tecnologias de redes permitem que as experiências culturais construam níveis adicionais de imersão.

Outros filmes atuais retornam com a estética de disponibilizar imagens em três dimensões para o público. Muitas das vezes os filmes 3D exploram ângulos, e criam cenas que não seriam necessárias se não utilizassem o recurso que aproxima a imagem do espectador. Neste sentido há uma espécie de crítica ao conteúdo com relação às técnicas utilizadas no cinema. Um exemplo do caso de filme 3D é a regravação do clássico de 1959, *Viagem ao Centro da Terra*, baseado na ficção científica do escritor Júlio Verne. Apesar de os inúmeros recursos de computação gráfica resultarem em cenários mais ricos, com elementos do imaginário muito bem arquitetados (tais como as algas luminescentes que voam no teto das cavernas, aparentando-se com fadinhas mágicas, a riqueza de elementos nos cenários cristalinos) e dos recursos de imagens aparentarem saltar da tela em direção ao espectador, em alguns momentos cenas desnecessárias são criadas somente para mostrar os recursos gráficos do filme (som digital com vários canais, perfeição e mobilidade das imagens, monstros) e trabalhar com os sentidos do público (algo, de certa forma, similar à época do surgimento do cinema, no século XIX, quando as pessoas se assustaram com a imagem de um trem em movimento em direção aos espectadores).

O desenvolvimento de ambientes de realidade alternada também utiliza a multiplicidade de fragmentos, e a atenção e percepção sensorial ganham importância por serem requisitadas em tarefas múltiplas. Mas como explica Jonathan Crary (2001, p. 1) a atenção é o que permite ao usuário desconectar-se de um campo mais amplo de atração e focar-se em um número reduzido de estímulos guiado por sua interpretação. Como o ambiente do excesso de informações demanda a atenção em múltiplos focos, o indivíduo necessita de certa dose de desatenção para captar as informações fragmentadas, desorganizadas. Portanto o espectador deverá ver e rever, participar mais vezes do processo, para que possa captar elementos diferenciados emitidos na estética da multiplicidade.

#### 4.4 ***What we Will* - Circunstância dramática navegável e interativa**

Explorar novos usos de mídias anteriores com recursos digitais tem sido uma boa opção, em especial para o cinema. 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 fotografia pinhole tornaram possível o uso de recursos de panoramas de 360°, em torno 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*, e de os filmes ainda 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 é desenvolver movimentos discretos, *loops* e a superposição das imagens, o que previamente era 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. Imperam a linguagem do ilusionismo, da síntese e a estética da colagem gráfica, com suas características de heterogeneidade e descontinuidade. Se a fotografia e o gráfico se divorciaram quando o cinema e a animação caminharam em caminhos distintos, se encontraram novamente na tela com computador (MANOVICH, 2001, p. 311).

Assim, com a limitação dos *hardwares*, os *designers* tiveram que adaptar essa técnica para o formato interativo. A velha técnica do *loop* passa a ser reutilizada na nova mídia, no *design* de games e *softwares* (como o *Quick Time Player*), que transmitem a impressão de imersão, movimento (Ibidem, p. 315). Numa avaliação mais profunda, 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 exibição de uma coleção (uma numa caixa fechada e outra na tela do computador) e não a imagem para um público (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.

Por isso a razão da análise da instalação interativa disponível na internet *What we will*<sup>94</sup>, já que utiliza narrativas em panoramas, aliadas ao potencial interativo do formato do *Quick Time*. São 24 panoramas fotográficos<sup>95</sup>, combinados com sons compostos mesclados nos ambientes de cenas navegáveis (panoramas navegáveis em *loops* de 360°) como *hiperlinks* de imagens. No hiperdrama interativo, o usuário penetra na vida dos personagens em ambientes diferenciados e escolhe a ordem da narrativa (cada cena dos 24 blocos de imagem em panorâmicas) com o *click* do *mouse*. As panorâmicas são vistas de um ponto central da imagem, o que dá a impressão do movimento contínuo<sup>96</sup>. Pode seguir o encadeamento narrativo linear, pela ordem do relógio das 24 horas do dia ou criar a própria seqüência dos acontecimentos e do destino da trama.

<sup>94</sup> Concepção de Giles Perring, James Waite, John Cayley e Douglas Cape.

<sup>95</sup> Número estrategicamente pensado para referir-se a um ciclo de 24 horas do dia dos personagens a cada hora do dia.

<sup>96</sup> 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.

A trama central se refere a um triângulo amoroso. Chris, personagem central, está presente na maioria dos panoramas em dúvida da escolha entre Hellen e Richard. A dica sobre o triângulo amoroso é dada em várias possibilidades de fragmentos aleatórios. Existem camadas extras de drama, elementos de arte literal e textual, explicações mais familiares do potencial dramático entre os personagens humanos, histórias pessoais fragmentadas, memórias, segredos.

Esses elementos secretos da narrativa são acessados quando o usuário, por tentativas de erro e acerto, descobre o funcionamento e mensagens que o levam aos planos escondidos (não há instrução de como participar). Pelo clique do *mouse* o usuário aciona no personagem principal ou em objetos que compõem a narrativa (como o envelope de carta presente em vários panoramas). Dessa forma, assim como no cinema, o diretor utiliza *super-closes*, imagens em preto e branco ou em câmera lenta para se aprofundar na psicologia dos personagens em *What we will* também existem fotogramas psicológicos possíveis de serem acessados pelo usuário pelo *click* do *mouse*. Esses planos funcionam como se o usuário estivesse entrando na cabeça da personagem (revela seus conflitos psicológicos, segredos, dúvidas sentimentais entre os personagens envolvidos, lembranças). Dependendo da ordem de acesso ou das opções escolhidas, a história se modifica.

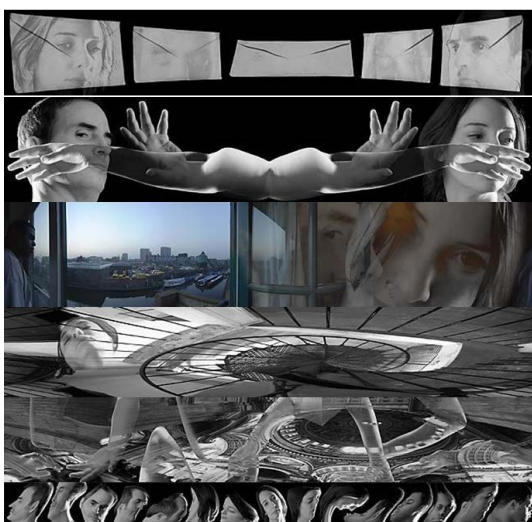
Interessante também pontuar a fusão entre uma imagem e outra na narrativa, utilizada em alguns quadros de dois personagens. A “transparência” gradual de alguns quadros, em trechos programados, explica ao usuário a escolha momentânea de Chris. Outros trechos levam o usuário aos panoramas subjetivos que revelam a lembrança transitória do personagem. O conflito psicológico do personagem principal (dúvida na escolha) é visualizado pelo usuário por uma espécie de técnica de fusão, representada no panorama. Dela subentende-se qual é a escolha feita pelo personagem (existem quadros que, quando o homem está em destaque, a mulher desaparece e vice-versa). Os *links* das imagens-interfaces dos panoramas proporcionam também ao usuário uma configuração do som associado à imagem (som aural, musical, fala dos personagens e do ambiente em dois canais), o que traz toda uma textura ao ambiente, onde mais uma vez surgem novos desafios à atenção e percepção sensorial. Mas a repetição pode ser um elemento que auxilia o usuário a focar-se em fragmentos importantes. Os envelopes aparecem em todas as cenas, o que é uma dica para que o usuário teste se há algum plano que se conecte ao anterior. Mas como não são sempre fáceis de encontrar, cabe ao usuário explorar o ambiente.

Assim a transformação da narrativa, a observação e caracterização de metáforas imagéticas simultâneas, os diálogos sócio-interativos, e as representações para novos formatos

de tela, como Jill Scott (2003, p.15) avalia, promovem modelos de atualização para os espectadores que se encontram num cenário transformado. A criação de espaços dinâmicos, em que o espectador dá a ordem ou não entra em um item programado que passa despercebido, envolve o processo de investigação de formas alternativas de diálogos e narrativas, além de explorar os processos de memória e sensorialidades do usuário. Esse procedimento auxilia no refinamento das habilidades visuais, táteis e sonoras, de visualização de informações múltiplas, pelas telas divididas e suportes de telas pequenas.

Na estrutura da instalação *hotspots* estruturados em *links* dão acesso a outros panoramas relacionados e sussurros secretos. Os sussurros literais e sinestésicos também são colocados em determinados pontos do panorama, quando o usuário passa o mouse e geram uma rica estrutura de imagem/música/vozes. 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).



**Fig 8.** Planos psicológicos acessados pela seleção de objetos específicos dos panoramas.



**Fig 9.** Planos em panorama da história. Nota-se que nos três últimos a mulher e o homem em fusão, para mostrar a dúvida do protagonista.

Portanto esse processo recupera procedimentos antigos, com o contexto atual da Internet e sua linguagem. 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*. Muitos artistas de vídeo-arte, *computer art*, podem criar novos usos das tecnologias já existentes.

Os meios cada vez mais avançados, colocados à disposição dos usuários pela moderna indústria da eletrônica, exploram as possibilidades da máquina em permanente transformação. O *site* <[www.z360.com](http://www.z360.com)> disponibiliza vários experimentos que captam não só a perspectiva



horizontal da percepção em 360 graus entorno de um objeto, como também outros se aproximam do tridimensional. O usuário, assim, tem a aparência de estar em imersão em um ambiente similar ao dos games, interativo. Pode adentrar-se em ambientes, como o de um castelo francês *Chateau de Provence* que dispõe de um mapa com a planta do castelo, permite ao visualizador caminhar por entre os cômodos (dormitórios, corredores, diferentes andares e jardins do castelo, através de fotos panorâmicas do ambiente que dão impressão de movimento), aproximar-se e afastar-se das imagens (com o dispositivo do *zoom*), voltar nos ambientes, como se estivesse numa sala de realidade virtual, ou mesmo observá-los fora de ordem pelo mapa. Este mesmo exemplo é aplicado em visitas a 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 2006, Hackney Empire, London e The Cave of Antiparos*). Portanto, o usuário passa a ter a impressão de estar dentro do ambiente em perspectiva 3D e não somente a imagem chapada do cinema bidimensional. O programa de busca de mapas *Google Maps* já possui uma ferramenta de nome “vista da rua” em que é possível obter a visão tridimensional do ambiente, como se o usuário estivesse andando na rua. 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. Apesar de existir uma opção de visualizar objetos e imagens em 3D no *Google Earth*, em alguns lugares a imagem se distorce quando o usuário procura observar por outro ângulo a localização. 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.

A artista americana Toni Dove<sup>97</sup> objetiva aproximar a estética do cinema dos ambientes dos jogos. Ela defende a ideia de que deve haver a “quebra da quarta parede”, que seria o fim da divisão ator-plateia no cinema. Para ela, o cinema interativo é uma espécie de híbrido do cinema tradicional com a estrutura narrativa dos *games*. E a visão da plateia com os efeitos imersivos de um corpo de se estende além do físico, se duplica na tela, transmitindo a sensação de telepresença.

No livro *New Screen Media*, Toni Dove discute o advento das novas mídias e a questão da representação visual, da narrativa com novas formas de produção, distribuição, apresentação tal como em plataformas com sensores que captam o movimento do corpo,

---

<sup>97</sup> Considerada uma das pioneiras na aplicação de instalações com a ideia de cinema interativo, já que desde 1990 produz trabalhos que redefinem a forma da narrativa tradicional, utilizando componentes interativos criados numa arquitetura que trabalha não só com múltiplos pontos de vista, como também permite ao usuário participar ativamente das narrativas.

como o vídeo-game *Wii*. A artista utiliza o exemplo o *Banraku*, teatro de bonecos japonês em que as pessoas se vestem de preto dos pés à cabeça e manipulam bonecos com três quartos do tamanho de uma pessoa normal. A plateia escolhe não os ver para focar nos bonecos. A mesma coisa acontece no teatro chinês que também trabalha com figuras montadas através de grupos de pessoas vestidas para a composição do objeto maior. No cinema interativo o usuário deve esquecer as interfaces intermediárias ao ambiente para participar da narrativa.

A artista criou uma instalação que estabelece a relação interativa do usuário com os personagens, num sistema de visões passado pela arquitetura do ambiente de respostas. Uma metáfora que responde à posição do usuário. Se o usuário se aproxima da tela, e ativa o primeiro dispositivo arquitetônico disponibilizado no chão, é como se tivesse entrado no personagem, de sua cabeça. Se se dá um passo para trás, fica numa posição como se estivesse em diálogo com o personagem. Mais um passo atrás, já vê o espaço da cena em um plano maior. E por último, no dispositivo mais distante, se comunica com os personagens no passado, em *flashback*.

Nesse processo, o movimento físico do usuário também é captado por sensores. Assim, seu movimento dá mobilidade aos corpos dos personagens, como também o reconhecimento dos sons gera a fala do personagem da tela em diálogo com o usuário, trilhas sonoras acompanham a instalação, entre outros. A artista apresenta seus produtos em museus, locais públicos. Seus trabalhos mais famosos são: *Artificial Challenges* (1998), *The Kleptomaniac, Sally or the Bubble burts* (2002) e *Spectropia*.<sup>98</sup>



**Fig. 10.** Usuário em instalação dando ordem de movimento à personagem, interface para interação, imagem em holograma da personagem e usuário movimentando olhos do personagem.

#### 4.5 Cinema como *software*

A cultura atual, com o advento das novas mídias, também sofre influência da computadorização. Já se pensa no princípio da variabilidade dos softwares como estrutura de um filme digital, com múltiplas versões coexistentes. Jeffrey Shaw segue uma linha similar. Propõe, além da solução de estruturas modulares de conteúdo narrativo, que permitam um

<sup>98</sup> Vídeos sobre os projetos de Toni Dove estão disponíveis em: <<http://www.seththompson.info/outsidethebox/html/tdove.htm>> .

número indeterminado, mas significativo de permuta, outro caminho para o cinema participativo:

Outra abordagem envolve o projeto algoritmo de caracterizações de conteúdo que possam ser moduladas tanto pelo usuário como pelo uso de um modelo genético de seleção. E talvez o desafio supremo seja a noção de um cinema digitalmente expandido que seja efetivamente habitado pelo seu público, que, então, se torna agente e protagonista de seus desenvolvimentos narrativos (SHAW, 2005, p. 362).

Lev Manovich<sup>99</sup> defende a migração da mídia para o *software*: “Novas mídias reduzem-se a dados digitais que podem ser manipulados por *software* como quaisquer dados. Estes dados automatizam operações da mídia, geram múltiplas versões do mesmo objeto” (MANOVICH, 2005, p. 19). Analogamente, isso pode ser potencializado num filme transformado em base de dados digitais, o que possibilita inúmeras reconstruções narrativas executadas pelo *software* do computador em edição instantânea. Isto é o que o Manovich chama de *soft cinema*: filmes tradicionais de DVDs comuns (vídeo, áudio, texto, vídeo *clips* e outros elementos da mídia) passados para o computador e transformados em base de dados. Por base de dados, Manovich entende ser:

Uma coleção de dados, organizada para pesquisa rápida repassada para um computador nada mais que uma coleção de itens. Diferentes tipos de banco de dados – hierárquicos, rede, relacionais e de objeto orientado – usam diferentes modelos para organizar como uma estrutura de uma árvore, um rizoma. Os objetos orientados em banco de dados guardam complexas estruturas de dados que são organizados em classes hierárquicas (Ibidem, p. 218).

É importante diferenciar que muitos objetos da nova mídia não contam história. Eles não têm início e fim, desenvolvimento temático, formal ou então algo que organize seus elementos em sequência. Mas, ao invés disso, eles são coleções de ítems individuais, no qual cada item processa o mesmo significado que qualquer outro. Nestas coleções, o usuário pode escolher entre várias operações – ver, navegar, pesquisar. Segundo Manovich, “a experiência do usuário com coleções computadorizadas é um pouco distinta da leitura de uma narrativa ou de assistir um filme ou navegar na arquitetura de um site” (Ibidem, p. 219).

Portanto, para ele, é um novo caminho de estrutura de uma narrativa, que imbrica a experiência do homem com as tecnologias disponíveis. Mas o autor acredita que, juntamente com os dados de computador, a síntese numérica em que as imagens são transformadas, devem desenvolver estéticas e elementos poéticos no banco de dados. Assim, em sua ideia de *soft cinema* são mescladas referências a trabalhos artísticos de composição das cenas,

---

<sup>99</sup> Em seu livro *The language of new media* o autor separa os termos cibercultura de novas mídias. Para ele cibercultura concentra-se em fenômenos sociais associados à Internet e outras novas formas de comunicação em rede. Não lida diretamente com novos objetos culturais capacitados pelas tecnologias de comunicação em rede (objeto das novas mídias). Por isso propõe um estudo no segundo campo.

influências da cultura popular, do filme e da arte, como a do artista de pinturas abstratas Mondrian<sup>100</sup> e da estética dos *displays* do canal *Bloomberg* da televisão fechada.

Manovich revela como funciona a lógica do banco de dados já disponível em diversos locais na Internet, como em enciclopédias multimídiais, coleções em CD-ROM ou DVD, de entretenimento, fotografias, museus virtuais (que leva o visitante a um *tour* entre a coleção do museu - os dados podem ser acessados cronologicamente, por país, por artista, entre outros). Assim, os bancos de dados de imagens, sons, gravações, videoclipes, outros textos que podem ser navegados numa variedade de caminhos (MANOVICH, 2001, p. 219-220). Portanto, a narrativa se torna apenas mais um método de acessar os dados entre muitos outros caminhos.

Uma analogia pode ser realizada para que se entenda a função do banco de dados de imagens do *Soft cinema* proposto por Manovich:

Do mesmo modo a página *web* é uma lista sequencial de elementos separados – bloco de textos, imagens, clips de vídeo digital e *links* para outras páginas. Sempre é possível adicionar um novo elemento à lista. A *web*, portanto, é uma coleção de elementos separados. A *home page*, uma coleção de fotografias pessoais. Um *site*, uma coleção de numerosos *links* para outros *sites*. Para as TVs e rádios existem coleções de vídeo, programas de áudio, *podcasts* disponíveis (Ibidem, p. 221).

Assim, propõe que o filme possa ser editado por um *software* em tempo real e transformado em base de dados, vira informação, números e pode correr infinitamente sem repetir uma só vez a mesma edição e os mesmo *layouts* da tela. Assim, o usuário passa a recriar novos filmes, selecionando e adicionando mídia de uma base de dados do computador. É um tipo de cinema digital no tempo real, que utiliza sistemas de composição via computador.



**Fig 11.** Cenas do filme jogadas no computador, montagem com *layout* para diferentes textos e influência do pintor Mondrian e do display do canal *Bloomberg*.

<sup>100</sup> Importante pintor da primeira parte do século XX.

Manovich afirma que certamente o cinema digital não irá substituir o tradicional ou forma de culturas mais estáveis, já que as duas estéticas podem coexistir e a tecnologia contribui para agregar possibilidades de uso e não limitá-las<sup>101</sup>.

No campo da literatura, Nich Montfort se preocupa com a ideia das novas formas de leitura disponíveis com a nova mídia. Em seu livro *The new media reader* (2000), trabalha com a questão da ficção interativa de *plots*, personagens, uma forma de fazer com que o leitor vá até o ambiente e se envolva com a história, resolva o quebra-cabeça da trama. Ele aborda a nova mídia como mais um meio para disponibilizar narrativas que o leitor interaja, seguindo o exemplo do livro de Marc Saporen de nome *Composition n° 1* (1961), espécie de prévia da ficção interativa, um livro que não possui uma sequência de páginas apresentadas numa linearidade. O livro era disponibilizado ao leitor numa caixa e a história composta de tal forma que as folhas soltas pudessem ser embaralhadas e lidas em qualquer ordem. Exige-se mais do leitor, que se aproxime e monte o texto da maneira que deseje, pode influenciar o que acontecerá, como as partes da história serão unidas, já que possui uma leitura fragmentar. Assim, a mudança na projeção de filmes, com base em película para o digital, ou dos livros para arquivos eletrônicos possibilita uma nova estética aliada aos padrões já existentes.

Portanto, apesar de ainda não existirem tecnologias que atinjam todos os sentidos, o corpo como um todo em imersão no ambiente, hoje o público se torna agente e protagonista do desenvolvimento narrativo, é mais exigido a buscar complemento das informações em mídias diversas.

---

<sup>101</sup> Informação retirada do vídeo.

## 5 CONCLUSÃO

Pela presente pesquisa, concluiu-se que houve uma ampliação do conceito de narrativa no cinema comercial, levando em conta a influência das tecnologias digitais. Pela análise de três eixos do desdobramento narrativo, comprovou-se que a narrativa superou o limite de seu conceito tradicional, efetivou a recusa de formas unitárias, está em transformação, ultrapassou o engessamento da classificação, atingiu o paradoxo, o espaço do caos, em favor de uma polidimensionalidade.

No primeiro capítulo, viu-se que, ao longo da história, o cinema se apresentou como um dispositivo de mutação, acompanhando as transformações sociais, econômicas e tecnológicas do ambiente em que esteve inserido. Viu-se também que a principal maneira de adaptação da experiência narrativa ocorre pelo hibridismo entre as novas tecnologias e as referências a recursos anteriores com novos usos, para o auxílio à adaptação cognitiva.

Já no segundo capítulo, foi realizado um diagnóstico da transformação da narrativa do cinema contemporâneo ocasionada pela digitalização, pelo viés econômico, e destacada a mudança na lógica de produção, distribuição e consumo da narrativa fílmica. O foco foi dado aos desdobramentos constituintes da polidimensionalidade narrativa: a não-linearidade, a transnacionalização e a transmídia, opções de sobrevivência do cinema. Assim, abordou-se o tema das montagens não-lineares, em uma complexidade que não possui fórmulas e se reconfigura a cada produção; comprovou-se a mistura das influências culturais diversas no conteúdo narrativo e nas estéticas diferenciadas; e detectou-se que foram ultrapassados os limites físicos do suporte para a composição da história ao longo de diversas mídias.

No terceiro capítulo, com a análise dos três itens da transformação da narrativa, observou-se que a reconfiguração da narrativa é promovida pela fusão entre os três eixos. Na montagem não-linear, a mistura dos tipos narrativos faz com que a história habite vários tempos, realize uma bifurcação dos tempos presente e passado, o colapso do tempo e a edição rápida, com planos curtos e um fluxo de imagens constante, exige que o espectador preste mais atenção, uma dada cognição para que preencha as lacunas das cenas mentalmente. Essa mistura, a fuga das classificações só é possível porque nossa percepção foi adaptada. Assim, é gerado um problema de atenção, já que o espectador não capta todas as informações ao mesmo tempo e somente realiza uma varredura da tela num primeiro momento. Para entender o sentido mais profundo e a multiplicidade de referências, é adequado assistir várias vezes a um filme. As produções transnacionais, por demandarem percepção diferenciada, divergem em alguns pontos do modelo propagado por anos na indústria tradicional. Diferenças culturais trazem compreensões diferenciadas, hábitos de composição narrativa truncados, pois

diferentes povos não conhecem as características culturais daquela produção, o que gera, em um primeiro momento, estranhamento. Entretanto, devido à digitalização e à cultura de nicho, produções diversas emergem da visibilidade de filmes transnacionais. Fórmulas do *marketing* viral começam a ser usadas em diversas partes do mundo, principalmente por produções independentes com verba limitada, já que as soluções transmidiáticas de divulgação dos filmes, via redes sociais, geram visibilidade sem um custo elevado, o que simboliza um caminho de interseção entre a transmídia e a transnacionalização. Na transmídia, o processo de narrativa para além da forma engessada do cinema e do conteúdo, promove uma mistura de linguagens dos meios diferenciados e exige maior colaboração do usuário, participante essencial no processo da busca de dados escondidos por entre as mídias e pelo cruzamento das informações como um investigador, o que significa um maior exercício das habilidades cognitivas para a compreensão mais abrangente da narrativa, realizando a convergência dos conteúdos, mentalmente. Quanto à colaboração do público, a Internet acaba por forçar os usuários a aprenderem novas interfaces e *softwares*, a criarem novos canais e conteúdos.

Portanto, observou-se que novos desafios à atenção, à percepção sensorial e outros aspectos cognitivos nos textos abertos possibilitam múltiplas construções de sentido. A obra é exposta de tal maneira que dificulta o entendimento mais completo de forma passiva. É exigida uma forma mais trabalhosa, para uma compreensão mais profunda. Esse tipo de experiência é contrário à idéia da pobreza de conteúdo da cultura de massas. Observou-se nas análises que há uma complexidade no conceito de narrativa fílmica o que contribui para o complemento dos dados para a pesquisa mais ampla do grupo “Tecnologias da Comunicação e Novas Habilidades Cognitivas na Cibercultura”, da UERJ, que avalia as mudanças cognitivas requeridas nas práticas de comunicação e fruição dos produtos de entretenimento, além de ampliar o corpus representativo para o processo de reconfiguração das mídias de massa.

E o capítulo quatro analisou a polidimensionalidade da narrativa aberta no campo experimental e a opção pelo retorno às referências de mídias anteriores com novos usos para o auxílio à adaptação cognitiva dos múltiplos focos de atenção e a sinestesia dos sentidos requeridos numa experiência do usuário participante. Foi abordado que, atualmente, o que vale é a cultura do envolvimento, onde não há mais a separação entre arte e vida, o usuário invadiu as formas de produção e as fronteiras da antiga indústria estão esmaecidas. Abrem-se caminhos para o modelo de representação de novos formatos de tela e novas estratégias do cinema que englobam, cada vez mais, a experiência do espectador, o corpo, e a imersão dos sentidos, que apontam para um cinema de narrativa mais aberta e para discussões de um

cinema digital e da disponibilização dos dados em um *software*. Dimensões fragmentadas e segmentos relacionados que podem ser acessados aleatoriamente na criação de novos espaços dinâmicos em que o espectador dá a ordem, escolhe ou não entrar em um item programado, descobre caminhos escondidos ou passa despercebido por eles.

Porém, na maioria das vezes, há um elemento facilitador, o uso de um recurso conhecido em contraponto com a imbricação dos três eixos, como fator de compensação para adaptação cognitiva. Quanto ao auxílio pelo uso de recursos técnicos anteriormente utilizados adaptados a uma nova maneira, observou-se que o cinema comercial retorna às estratégias já utilizadas em outros tempos ou por outras vertentes. Nas transformações culturais, o interesse multimidiático por novas tecnologias, e as experiências proporcionadas por novas mídias digitais nas últimas décadas, promovem a sedução por formas sensoriais que lembram o sistema de percepção do Barroco e do início do cinema. A remediação promove a combinação de linguagens antigas com as novas em diferentes mídias de comunicação. Produções, antes restritas a construções experimentais, começam a fazer parte da estratégia de atrativo de público da indústria fílmica comercial.

Assim, o efeito combinado da tecnologia e da narrativa resulta na tensão do conceito de narrativa e na complexidade crescente na forma de configurar o tempo e o espaço, abrindo caminhos para a apresentação da história de novas maneiras. A narrativa, por consequência, também supera a fronteira tradicional de conceito, da forma, do conteúdo, e da dimensão espacial que engloba a fruição, a participação do corpo, dos sentidos, a exigência da atenção e cognição na construção, união das mídias e conteúdo na convergência da mente. A observância da expansão do conceito da narrativa contribuiu para reflexões no campo epistemológico da narrativa fílmica e sua transformação em sentidos polidimensionais, além de promover o diálogo com áreas afins.



## REFERÊNCIAS

### Capítulo 1

- AMENGUAL, Barthelèmy. *Chaves do cinema*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira S.A, 1973.
- AUGUSTO, Sérgio. Cidadão Kane. In: LABAKI, Amir (org.). *Folha conta 100 anos de cinema*. São Paulo: Imago, 1995. p. 37-51.
- BAKHTIN, Mikhail. *Questões de Literatura e Estética: a teoria e o romance*. São Paulo: Unesp, 1997.
- BARTHES, Roland. *Introdução à análise estrutural da narrativa*. In: --- et al. *Análise estrutural da narrativa*. Trad. Maria Zélia Barbosa Pinto. 5 ed. Petrópolis: Vozes, 2008. p.19-62.
- BELLOUR, Raymond (Pref.). In: PARENTE, André. *Narrativa e modernidade: os cinemas não-narrativos do pós-guerra*. Trad. Eloísa Araújo Ribeiro. Campinas, São Paulo: Papyrus, 2000. (Coleção Campo Imagético).
- 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.
- BLANCHOT, M. *Le livre à venir*. Paris: NRF, 1959.
- BORGES, Jorge Luis. A biblioteca de Babel; O Jardim das veredas que se bifurcam. In:--- *Ficções* (1944). Trad. Davi Arrigucci Júnior. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- \_\_\_\_\_. *El tragaluz del infinito*. Trad. Francisco Llinás. Madri: Cátedra, 1987.
- BORDWELL, David. *La narración en el cine de ficción*. Ed. Paidós, 1996.
- BORDWELL, D. e THOMPSON, K. *Film history: an introduction*. Nova York: University of Wisconsin/McGraw-Hill, 1994.
- BURCH, Noël. *El tragaluz del infinito*. Trad. Francisco Llinás. Madri: Cátedra, 1987. in: MASCARELLO, Fernando (org.). Campinas, SP: Papyrus, 2006. p. 24.
- \_\_\_\_\_. *La lucarne de l'infini: naissance du langage cinématographique*. Paris: Nathan, 1990.
- CÂNDIDO, A. ROSENFELD, A. PRADO. Decio de A.; GOMES, Paulo e S. *A personagem de ficção*. 2. ed. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1970. Coleção Debates
- CARNEIRO, Luiz Marcelo Brandão. *O mosaico narrativo de Watchmen: processos bakhtinianos e intersemióticos de produção de sentidos*. In: INTERCOM-Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. Divisão Temática Multimídia. XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste. Rio de Janeiro, 7-9/05/2009.
- CARRIÈRE, Jean Claude. *A linguagem secreta do cinema*. Trad. Fernando Albagli; Benjamin Albagli. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.
- COSTA, Antônio. *Compreender o cinema*. Trad. Nilson Moulin Louzada. Rev. Sheila Schwartzman. 2. ed. São Paulo: Globo, 1989.
- COSTA, Flávia Cesarino. *O primeiro Cinema: espetáculo, narração e domesticação*. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 1995.
- \_\_\_\_\_. Primeiro cinema. In: MASCARELLO, Fernando (org.). *História do cinema mundial*. Campinas, São Paulo: Papyrus, 2006. (Coleção Campo Imagético).
- CLARK, Andy. *Mindware: an introduction to the philosophy of cognitive science*. New York: Oxford University Press, 2001.
- 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)
- \_\_\_\_\_. *Teoría y técnica cinematográficas*. Madrid: Rialp, 1958.

- EPSTEIN, Edward Jay. *O grande filme: dinheiro e poder em Hollywood*. Trad. Silvana Vieira. São Paulo: Summus, 2008.
- FELINTO, Erick. Apostila de Comunicação e Imagem (Plano de Aula – UERJ), s.d.
- FOUCAULT, Michel. *As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas*. Trad. Antônio Ramos Rosa. São Paulo: Martins Fontes, 1966.
- FURTADO, Fernando Fábio Fiorese. *Cinema escrito: apostila de introdução ao cinema*. [Colaboração de Carlos Pernisa Júnior]. Juiz de Fora: UFJF/Faculdade de Comunicação, 1981.
- GUNNING, Tom. Weaving a narrative: Style and economic background in Griffith's Biograph films. In: ELSAESSER, T. (org.). *Early cinema: Spaceframe-narrative*. Londres: British Film Institute, 1990. p. 336-347.
- JAKOBSON, Roman. *Linguística. Poética. Cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1975.
- JOHNSON, Steven. *Surpreendente: a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.
- \_\_\_\_\_. *De cabeça aberta: conhecendo o cérebro para entender a personalidade humana*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.
- LEONE, Eduardo & MOURÃO, Maria Dora Genis. *Cinema e montagem*. São Paulo: Editora Ática, 1987.
- MACHADO, Arlindo. *Pré-Cinemas e Pós-Cinemas*. 4.ed. São Paulo: Papirus, 2007.
- MANEVY, Alfredo. Nouvelle vague. In: MARCARELLO, Fernando (org.). *História do cinema mundial*. Campinas, SP: Papirus, 2006. (Coleção Campo Imagético). p. 221-252.
- MARCARELLO, Fernando (org.). *História do cinema mundial*. Campinas, São Paulo: Papirus, 2006. (Coleção Campo Imagético).
- MARTINS, Dileta Silveira; ZILBERKNOP, Lúbia Scliar. *Português instrumental*. 19. ed. Porto Alegre: Sagra-Luzzatto Editores, 2000.
- METZ, Christian. A grande sintagmática do filme narrativo. In: BARTHES, R (org.). *Análise estrutural da narrativa*. Trad. Maria Zélia Barbosa Pinto. 5 ed. Petrópolis: Vozes, 2008. p. 210 - 217.
- \_\_\_\_\_. *A significação do cinema*. Trad. Jean Claude Bernardet. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- MITRY, Jean. *Histoire du Cinéma*. Paris: Ed. Universitaires, 1969.(t. II)
- MUNSTERBERG, Hugo. *Film: a psychological study*. 1916. New York, Dover Pub., 1970. (cap. 4, 5 e 6). Trad. Teresa Machado. In: XAVIER, ISMAIL (org.). *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilmes, 2008. p. 25-54.
- PARENTE, André. *Narrativa e modernidade: os cinemas não-narrativos do pós-guerra*. Trad. Eloísa Araújo Ribeiro. Pref. Raymond Bellour. Campinas, São Paulo: Papirus, 2000. (Coleção Campo Imagético).
- RAMALHO, Francisco. Prefácio à edição brasileira de *The big picture*, o livro. In: EPSTEIN, Edward Jay. *O grande filme: dinheiro e poder em Hollywood*. Trad. Silvana Vieira. São Paulo: Summus, 2008.
- REGIS, Fátima. *Tecnologias de Comunicação e Novas Habilidades Cognitivas na Cibercultura*. Rio de Janeiro: Projeto de Pesquisa UERJ – Programa Pró-ciência, 2008.
- \_\_\_\_\_. *A literatura e o Mal no Ocidente: implicações éticas e estéticas*. [Dissertação do programa de Estudos em pós-graduação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, UFRJ, 1996.
- ROSENBERG, Bernard; WHITE, David Manning. (org.). *Cultura de Massa: as artes populares nos Estados Unidos*. Trad. Octavio Mendes Cajado. São Paulo: Cultrix, 1973.
- SONTAG, Susan. *Sobre a Fotografia*. Trad. Rubens Figueiredo. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

SUPPIA, A.; PIEDADE, L.; FERRARAZ, R. O cinema independente americano. In: MASCARELLO, Fernando; Baptista, Mauro (org.). *Cinema Mundial Contemporâneo*. Campinas: Papyrus, 2008. (Coleção Campo Imagético).

TODOROV, Tristan. *As estruturas narrativas*. São Paulo: Perspectiva S/A, 1970.

\_\_\_\_\_. As categorias da narrativa literária. In: BARTHES, R (org.). *Análise estrutural da narrativa*. Trad. Maria Zélia Barbosa Pinto. 5 ed. Petrópolis: Vozes, 2008. p.218- 264.

XAVIER, ISMAIL (org.). *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilmes, 2008.

### Sites consultados

ADRIANO, Carlos. Conhecemos a canção, mas não o cinema. In.: Revista *Trópico de Cinema*, s.d. Disponível em: <<http://pphp.uol.com.br/tropico/html/textos/1580,1.shl>> Acesso em: 04/01/2009.

BAZIN, André. A evolução da linguagem cinematográfica. In: *O Cinema - ensaios online*. Disponível em: <<http://cosmopista.wordpress.com/2008/04/01/evolucao-da-linguagem-cinematografica>>. Acesso em: 16 set. 2008.

COSTA, Ricardo. *Os olhos e o cinema: mimesis e onomatopéia*, 1997. Disponível em:<<http://www.bocc.ubi.pt/pag/costa-ricardo-olhos-cinema.pdf>>. Acesso em: 13/07/2008.

IASBECK, Luiz Carlos. *Eisenstein e as funções da linguagem cinematográfica*. Disponível em: <<http://www.geocities.com/absbsemiotica/eisenstein.htm>>. Acesso em: 15/09/2008.

ROCHA, Guilherme Espíndula da. *Cinema digital: a transformação do olhar*. [dissertação do Programa de Estudos Pós-graduados em Comunicação e Semiótica- PUC/ SP]. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2007. Disponível em: <<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/cp041208.pdf>>. Acesso em: 19 set. 2008.

SALLES, Filipe. *Princípios de cinematografia*. Disponível em: <[http://www.mnemocine.com.br/pdf/%7B11102007204322\\_cine\\_1principios%7D.pdf](http://www.mnemocine.com.br/pdf/%7B11102007204322_cine_1principios%7D.pdf)> Publicado em 11/10/2007. Acesso em: 13 jul. 2008.

\_\_\_\_\_. *Como se faz cinema*. Disponível em: <[http://www.mnemocine.com.br/pdf/%7B18102007214938\\_cine\\_funcoes\\_equipe%7D.pdf](http://www.mnemocine.com.br/pdf/%7B18102007214938_cine_funcoes_equipe%7D.pdf)>. Publicado em: 17/10/2007. Acesso em 13 jul. 2008.

SANTOS, César Augusto Baio. *A multiplicidade pela sintaxe cinematográfica: uma análise dos filmes *Smoking* e *No smoking*, de Alain Resnais*. [dissertação do Programa de Estudos Pós-graduados em Comunicação e Semiótica- PUC/ SP]. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2006. Disponível em: <<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/cp004972.pdf>>. Acesso em: 19 set. 2008.

## Capítulo 2

AARSETH, Espen. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore/London: The John Hopkins University Press, 1997.

ANDERSON, Chris. *A Cauda Longa*. Rio de Janeiro: Campus/Elsevier, 2006.

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.

BAMBA, Mohamed. O(s) cinema(s) africano(s): no singular e no plural. In: MASCARELLO, Fernando; Baptista, Mauro (org.). *Cinema Mundial Contemporâneo*. Campinas: Papyrus, 2008. (Coleção Campo Imagético).

- BAKHTIN, Mikail. *Marxismo e filosofia da linguagem*. Trad. Michel Lahud e Uara Frateschi Vieira. Hucitec, São Paulo, 1981.
- \_\_\_\_\_. *Questões de literatura e estética: a teoria do romance*. Trad. Aurora Fornoni Bernardini et al. Hucitec, UNESP, São Paulo, 1988.
- BARROT, Pierre (org.). *Nollywood: Le phénomène video au Nigeria*. Nigeria. Paris: L'Harmattan, 2005. (Coleção Imagens Plurielles).
- BEIGUELMAN, Giselle. *O livro depois do livro*. <http://www.desvirtual.com/giselle>. 17 set. 1999.
- 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.
- \_\_\_\_\_. *Rua de mão única*. Trad. Rubens Rodrigues Torres Filho. In:--- *Obras escolhidas II*. São Paulo: Braziliense, 1987. p. 227-235.
- BERGSON, Henri. *Matéria e Memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*. 2 ed. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- BOLTER, Jay D. & GRUSIN, Richard. *Remediation: understanding new media*. Cambridge, Massachusetts, 1998.
- CALABRESE, Omar. *A idade neobarroca*. Lisboa: dições 70, 1988. 214 p.
- COELHO, Luiz Antonio. L. *O objeto da condução narrativa: o caso Ano Passado em Marienbad*. In: *Anais do Socine 2001 (5º encontro da Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema)*. Porto Alegre: UCRS, 2001.
- DELEUZE, Gilles; GATTARI, Félix. *Introduction: Rhizome. Mille: plateaux, capitalismo et schizophrénie*. Paris: Les Editions de Minuit, 1980.
- \_\_\_\_\_. *O que é a filosofia?* Trad. Bento Prado Jr. E Alberto Alonso Muñoz. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.
- DIZARD Jr., Wilson. *A nova mídia: a comunicação de massa na era da informação*. Trad. Antonio Queiroga e Edmond Jorge. 2. ed. rev. e atual. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2000.
- ECO, Umberto. *Obra aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- \_\_\_\_\_. *A Inovação no seriado*. In: *Sobre os Espelhos e Outros Ensaios*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.
- EDUARDO, Cléber. *Diretores transnacionais latino-americanos (1985-2007)*. In: MASCARELLO, Fernando; Baptista, Mauro (org.). *Cinema Mundial Contemporâneo*. Campinas: Papyrus, 2008. (Coleção Campo Imagético).
- NDALIANIS, Angela. *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*. Cambridge: The MIT Press, 2004.
- EPSTEIN, Edward Jay. *O grande filme – dinheiro e poder em Hollywood*. Trad. Silvana Vieira. São Paulo: Summus, 2008.
- FOUCAULT, Michel. *Vigiar e Punir: nascimento da prisão*. Editora Vozes Ltda, 2008.
- GENETTE. *Palimpsestes: la littérature au second degree*. Paris: 1982. (Collection Poétique Editions du Seuil).
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Corpo e Forma: ensaios para uma crítica não hermenêutica*. João Cezar de C. Rocha (org.). Rio de Janeiro: EdUERJ, 1998.
- HIRATA, Maurício F. *O Dogma 95*. In: MASCARELLO, Fernando; Baptista, Mauro (org.). *Cinema Mundial Contemporâneo*. Campinas: Papyrus, 2008. (Coleção Campo Imagético).
- JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. Trad. Suzana Alexandria. São Paulo: Ed. Aleph, 2008.
- KITLER, Friedrich. *Gramophone, Film, Typewriter*. Trad. Geoffrey Winthrop-Yong. Califórnia: Standford University Press, 1999.

- KRISTEVA, Julia. *Semeiotike: Recherchers pour une sémanalyse*. Paris: Editions du Seuil, 1969 (coleção Points – Essai).
- LATOURE, Bruno. *Petites leçons de sociologie des sciences*. Paris: Éditions La Découverte, 2006.
- LORENZ, Edward Norton. The evolution of dynamic meteorology. In: FLEMING, J. R. (ed.). *Historical Essays on Meteorology*. Boston: American Meteorological Society, 1996. p.3-19.
- MARIE, Michel. Os últimos 20 anos do cinema francês (1986-2006). Trad. Eloísa Araújo Ribeiro. In: MASCARELLO, Fernando; Baptista, Mauro (org.). *Cinema Mundial Contemporâneo*. Campinas: Papyrus, 2008. (Coleção Campo Imagético).
- MELLO, Marcus. Gaspacho para todos: notas sobre o cinema espanhol contemporâneo. In: MASCARELLO, Fernando; Baptista, Mauro (org.). *Cinema Mundial Contemporâneo*. Campinas: Papyrus, 2008. (Coleção Campo Imagético).
- \_\_\_\_\_. *História do cinema mundial*. Campinas, São Paulo: Papyrus, 2006. - (Coleção Campo Imagético)
- McLUHAN, Marshal. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 1973.
- METZ, Christian. *A significação do cinema*. Trad. Jean Claude Bernardet. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- NORMAN, Donald. *Things that make us smart*. Cambridge: Perseus Books, 1993.
- RAMOS, Fernão Pessoa. Prefácio. In: MASCARELLO, Fernando; Baptista, Mauro (org.). *Cinema Mundial Contemporâneo*. Campinas: Papyrus, 2008. (Coleção Campo Imagético).
- REGIS, Fátima; PERANI, Letícia. *Comunicação e Entretenimento na cibercultura: repensando as articulações entre lúdico, cognição e tecnologia*. [No prelo, 2009].
- \_\_\_\_\_. *Tecnologias de comunicação, entretenimento e competências cognitivas na cibercultura*. In: II Simpósio ABCiber - Associação Brasileira de Psiquisadores da Cibercultura, 2008, São Paulo. Anais do II Simpósio ABCiber. São Paulo: PUC-SP, 2008. v.1.
- RUTSKY, R. L. *High Techné: Art and Technology from the Machine Aesthetic to the Posthuman*. Minneapolis and London: University of Minnesota, 1999.
- SANTAELLA, Lúcia. *Cultura e artes do pós-humano: da cultura as mídias à cibercultura*. São Paulo: Editora Paulus, 2003.
- \_\_\_\_\_. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004.
- SCHATZ, T. "The new Hollywood". In: COLLINS, J.; RADNER, H. E COLLINS, A.P. (orgs.). *Film theory goes to the movies*. Nova York: Routledge, 1993.
- 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.
- SMITH, M. (1998). "Theses on the philosophy of Hollywood history". In: NEALE, S. e SMITH, M. (orgs.). *Contemporary Hollywood cinema*. Londres: Routledge, 1998.
- SNYDER, Ilana - Hypertext. The electronic labyrinth, New York University Press, New York, 1997.
- WYATT, Justin. *High concept: Movies and marketing in Hollywood*. Austin: University of Texas Press, 1994.
- WANDELLI, Raquel. Reconstituição dos corpos nas narrativas hipertextuais. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação da Universidade Federal de Santa Catarina para obtenção do grau de Mestre em Teoria Literária. Orientador: Prof. Alckmar Luiz dos Santos. Florianópolis, Santa Catarina, 2000.

WYATT, J. *High concept: Movies and marketing in Hollywood*. Austin: University of Texas Press, 1994.

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

### Sites consultados

JENKINS, Henry. Entrevista ao caderno *Link* de Informática do jornal *on-line* O Estado de S. Paulo, realizada no dia 02/03/2009, pelo jornalista Alexandre Matias. Disponível em: <<http://www.diginois.com.br/index.php?meio=post&id=1073&PHPSESSID=b111047f05a5234fd2399a148be81053>>. Acesso em 05 mar. 2009.

ROCHA, Guilherme Espíndula da. *Cinema digital: a transformação do olhar*. [dissertação do Programa de Estudos pós-graduados em Comunicação e Semiótica- PUC/ SP]. Universidade Pontifícia Católica de São Paulo, 2007. Disponível em: <<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/cp041208.pdf>>. Acesso em: 19 set. 2008.

SANTOS, César Augusto Baio. *A multiplicidade pela sintaxe cinematográfica: uma análise dos filmes Smoking e No smoking*, de Alain Resnais. [dissertação do Programa de Estudos pós-graduados em Comunicação e Semiótica- PUC/ SP]. São Paulo: Pontifícia Católica de São Paulo, 2006. Disponível em: <<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/cp004972.pdf>>. Acesso em: 19 set. 2008.

VERISSIMO, Fernando. *O caminho das co-produções*. Matéria publicada no site Filme B, no dia 27 jun.2009. Disponível em: <[www.filmeb.com.br/portal/html/materia3.php](http://www.filmeb.com.br/portal/html/materia3.php)>. Acesso em: 27 jun. 2009.

WARDSHAW, Mark. Entrevista para a revista on-line *Meio & Mensagem*, realizada por Maurício Mota (autor do prefácio da edição brasileira do livro de Henry Jenkins) Disponível em: <<http://www.coxacreme.com.br/2007/12/04/transmedia-storytelling/>> Acesso em: 13 fev. 2009.

### Capítulo 3

AARSETH, Espen. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore/London: The John Hopkins University Press, 1997.

ANDERSON, Chris. *Cauda Longa: do mercado de massa para o mercado de nicho*. ESTADO: Ed. Campus, 2006.

ANTIKAINEN, H.; KANGAS, S.; VAINIKAINEN, S. *Three views on mobile cross media entertainment*. MGAIN- project. Finland: VTT Information Technology, 2004, Research report TTE4-2004-17.

BELLOUR, Raymond. The Unattainable Text. Trad. D. Matias. Revista *Screen*, nº 16, 3 ed, p. 19-27.

Benjamin (1986)

BOSE, Derek. *Brand Bollywood: a new global entertainment order*. New Delhi: Sage Publications India Pvt Ltd, 2006.

CHAKRAVARTY, Sumita. National identity in Indian popular cinema: 1947-1987. Austin: University of Texas Press, 1993.

ECO, Umberto. A Inovação no seriado. In: *Sobre os Espelhos e Outros Ensaios*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

GANTI, Tejaswini. *Bollywod: a guidebook to popular Hindi cinema*. New York: Routledge Film Guidebooks series, 2007.

GOPALAN, Lalitha. *Cinema of Interruptions: action genres in contemporary indian cinema*. London: British Film Institute, 2002. In: GANTI, Tejaswini. *Bollywod: a guidebook to popular Hindi cinema*. New York: Routledge Film Guidebooks series, 2007.

- GUPTA, Sutanu. In: GANTI, Tejaswini. *Bollywod: a guidebook to popular Hindi cinema*. New York: Routledge Film Guidebooks series, 2007.
- JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. Trad. Suzana Alexandria. São Paulo: Ed. Aleph, 2008.
- JENKINS, Henri. Game Design as Narrative Architecture. In: WARDRIP-FRUIN, Noah; HARRIGAN, Pat (orgs.). *FirstPerson: new media as story, performance, and game*. The MIT Press: Cambridge, Massachusetts, 2004.
- METZ, Christian. *A significação do cinema*. Trad. Jean Claude Bernardet. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- MISHRA, Vijay. *Bollywood cinema: temples of desire*. New York; London: Routledge, 2002.
- NEALE, Stephen. In: GANTI, Tejaswini. *Bollywood: a guidebook to popular Hindi cinema*. New York: Routledge Film Guidebooks series, 2007.
- PRAKASH, S. *Music, Dance and the Popular Films: Indian Fantasies, Indian Repressions*. In: VASUDEV, A.; LENGLET, L. (orgs.). *Indian Cinema Superbazaar*. New Delhi: Vilkas, 1983.
- ORWELL, George. *Mil Novecentos e Oitenta e Quatro*. Lisboa: Edições Antígona, 1991.
- RAJABALI, Anjum . In: GANTI, Tejaswini. *Bollywod: a guidebook to popular Hindi cinema*. New York: Routledge Film Guidebooks series, 2007.
- REGIS, Fátima. *Tecnologias de Comunicação e Novas Habilidades Cognitivas na Cibercultura*. Projeto de Pesquisa submetido ao Prociência (SR-2 / UERJ / FAPERJ). Rio de Janeiro: UERJ/FAPERJ, 2008.
- ROSHAN, Rakesh. In: GANTI, Tejaswini. *Bollywod: a guidebook to popular Hindi cinema*. New York: Routledge Film Guidebooks series, 2007.
- SANTAELLA, Lúcia. *Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Editora Paulus, 2003.
- SIMONS, Jan. *Complex narratives*. Publicado em: Revista Media en Cultuur. Edição: *New Review of Film and Television Studies*, vol. 6, tema 2, ago. 2008. p. 111-126.

### **Sites consultados:**

- BORNÉL, Claude. *Watchmen: a influência da HQ na cultura Pop*. Disponível em: <<http://www.opovo.com.br/colunas/sequencial/860947.html>>. Acesso em: 22 mar. 2009.
- BOX OFFICE MOJO. Disponível em: <<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=slumdogmillionaire.htm>> . Acesso em: 13 jul. 2009
- BUTCHER, Pedro. *Bilheteria dos filmes americanos cresceu 5,2% em 2008*. Matéria publicada no site Filme B. Disponível em: <<http://www.filmeb.com.br/portal/html/materia8.php>>. Acesso em: 27 jun. 2009.
- CAHIERS DU CINÈMA. Edição Atlas du Cinèma 2006. Abril 2007. Disponível em: <[www.filmeb.com.br/dbmundo/html/fontes.php](http://www.filmeb.com.br/dbmundo/html/fontes.php)>. Acesso em: 27 jun. 2009.
- DATABASE *Mundo 2006*: os 30 principais mercados de cinema do mundo. Disponível em: <<http://www.filmeb.com.br/dbmundo/html/introducao.php>>. Acesso em 27 jun. 2009.
- FERRAREZE, Ana. *Quebra de Tabus*. Matéria publicada no dia 09 mar. 2009, no Jornal "Portal da propaganda". Disponível em: <<http://www.portaldapropaganda.com/vitrine/tvportal/2009/03/0007?data=2009/03>>. Acesso em: 10 abr. 2009.
- GOMES, Alice. *Atlas reúne dados de cinema em 34 países*. Matéria publicada no site Filme B. Disponível em: <<http://www.filmeb.com.br/portal/html/materia2.php>> . Acesso em 27 jun. 2009.
- JENKINS, Henry. Entrevista ao caderno Link de Informática do jornal on-line *O Estado de S. Paulo*, realizada no dia 02/03/2009, pelo jornalista Alexandre Matias. Disponível em: <<http://www.diginois.com.br/index.php?meio=post&id=1073&PHPSESSID=b111047f05a5234fd2399a148be81053>> . Acesso em 05 mar. 2009.

RASHID, Zaynah. “Bollywood brings flair to *So You think you can dance*”, publicada em 11 jun. 2009. Disponível em: <<http://www.desihits.com/blog/article/so-do-you-think-you-can-dance-20090611>> Acesso em: 27 jun. 2009.

REGIS, F.; TIMPONI, R.; SANTOS, J. M.; FERNANDES, J.; AGUIAR, M. ROCHA, S. *Who watches the Watchmen?* Uma análise transmidiática. In: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação – INTERCOM. Intercom Júnior, Divisão Temática Comunicação Multimídia, XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste nos anais do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste – Rio de Janeiro/RJ, 7 a 9 mai. 2009. Disponível em: <[www.intercom.org.br](http://www.intercom.org.br)>

ROSTON, Tom (4 November 2008). “*Slumdog Millionaire*’ shoot was rags to riches”. The Hollywood Reporter. Publicado em 12 nov. 2008. Disponível em: <[http://www.hollywoodreporter.com/hr/content\\_display/features/awards-season/e3ib77f797483aeed69fe2c15bcc9ccf4e](http://www.hollywoodreporter.com/hr/content_display/features/awards-season/e3ib77f797483aeed69fe2c15bcc9ccf4e)>. Acesso em: 13. mai. 2009.

THE INTERNET MOVIE DATABASE. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt1010048/usercomments>>. Acesso em: 17 jul. 2009.

WARDSHAW, Mark. Entrevista para a revista on-line *Meio & Mensagem*, realizada por Maurício Mota (autor do prefácio da edição brasileira do livro de Henky Jenkins) Disponível em: <http://www.coxacreme.com.br/2007/12/04/transmedia-storytelling/> Acesso em: 13 fev. 2009.

#### .*Watchmen*:

Site *Watchmen* Brasil e ainda seu *Twitter* que mantém os fãs atualizados – Disponível em: <<http://watchmenbrasil.com.br/>> e <<http://twitter.com/WatchmenBrasil>>. Acesso em: 24 mar. 2009

Quadrinho em paródia de *Watchmen* - Disponível em: <<http://jovemnerd.ig.com.br/humor/quadrinhos/bruno-sathler/roshach-encontra-azaghal/>>

Vídeos que fazem paródias com *Watchmen* disponíveis no *Youtube* (no total são seis) - Disponível em: <<http://jovemnerd.ig.com.br/jovem-nerd-news/cinema/parodias-de-watchmen-invadem-a-web/>>. Acesso em: 21 mar. 2009.

A wikipedia de *Watchmen* - Disponível em: <[http://watchmen.wikia.com/wiki/Watchmen\\_Wiki](http://watchmen.wikia.com/wiki/Watchmen_Wiki)> Acesso em: 23 mar. 2009.

#### .*The Dark Knight*:

Sites oficiais <<http://thedarkknight.warnerbros.com>>, <<http://www.warnerbros.co.jp/thedarkknight/>>. Acesso em: 13 jun. 2009.

Sites fakes para conteúdo transmidiáticos: Acesso em 13 jun. 2009.

- *Concerned Citizens for a Better Gotham* <<http://www.ccfabg.org>>
- Departamento de polícia de *Gotham* <<http://www.gothampolice.com/>>
- Unidade de Crimes Majoritários da Polícia de *Gotham* <<http://www.gpdmcu.com/>>
- Banco Nacional de *Gotham* <<http://www.gothamnationalbank.com/>>
- Agência de viagem relatada no jogo sobre as maletas <<http://www.kinslytravel.com/>>
- *Blog* do candidato a promotor Harvey Dent <<http://euacreditoemharveydent.blogspot.com>> ,
- Vídeos *Youtube* de ativismo do Coringa <[www.youtube.com/haahhahaa?gl=BR&hl=PT](http://www.youtube.com/haahhahaa?gl=BR&hl=PT)> ,
- <[www.youtube.com/watch?v=CjSdDhSG1WQ&feature=channel\\_page](http://www.youtube.com/watch?v=CjSdDhSG1WQ&feature=channel_page),>
- <<http://www.youtube.com/watch?v=GYIj8FPIIUM&feature=channel>>.
- Instalação *Why so Serious?* <[www.whysoserious.com](http://www.whysoserious.com)>

#### .*Sites* gerais:

<<http://www.adorocinema.com/>>. Acesso em: 23 jun. 2009.

<<http://www.bfi.org.uk/sightandsound/feature/49511>>. Acesso em: 23 abr. 2009.

<<http://www.filmeb.com.br/dbmundo/html/introducao.php>>. Acesso em: 27 jun. 2009.

<<http://www.filmeb.com.br/dbmundo/html/india.php>> . Acesso em: 25 jun. 2009.



<<http://www.desihits.com>. <<http://www.desihits.com/video/play/encounter-with-freida-pinto>>. Acesso em> 27 jun. 2009  
 <<http://www.imdb.com/title/tt1010048/board/nest/142924098>> Acesso em: 23 jun 2009.  
 <<http://www.slumdogmillionairemovie.co.uk/#/video/>> . Acesso em: 23 abr. 2009.  
 <<http://www.foxsearchlight.com/slumdogmillionaire/>> . Acesso em: 23 abr. 2009.  
 <<http://www.filmeb.com.br/portal/html/materia9.php>> Acesso em: 27 jun. 2009  
 <<http://www.caminhodasindias.globo.com>> Acesso em: 15 jul.2009.  
 <<http://www.caminhodasindias.blog.br/>> . Acesso em: 15 jul. 2009.  
 <<http://www.live2life.com.br/?p=692>> . Acesso em : 18 mar. 2009.  
 < <http://www.youtube.com/watch?v=nJsQgKCTucM>.> Acesso em: 27 jun. 2009.  
 <<http://www.youtube.com/watch?v=f5Pjo0WjBcs&feature=fvw>>. Acesso em: 27 jun. 2009.  
 <<http://www.youtube.com/watch?v=TtJRNyPK-lc&feature=related>>. Acesso em: 27 jun. 2009.  
 <<http://www.youtube.com/watch?v=nSxv-lePRWg>>. Acesso em: 15 jun. 2009.

### Filmes analisados

- . *The Dark Knight* (2008): EUA, de Christopher Nolan, *Warner Bros*
- . *Slumdog Millionaire* (2008): Inglaterra/ Índia, de Danny Boyle (dir. Ingl) e Loveleen Tandan (co-dir. Ind), *Warner Bros* e *Fox Searchlight*
- . *Watchmen* (2009): EUA, de Zack Snyder, *Warner Bros*

### Capítulo 4

- CRARY, Jonathan. *Suspensions of perception: attention, spectacle and modern culture*. The MIT Press: October Books, 2001.
- DOVE, Toni. In: ROSER, Martin; ZAPP, Andréa (ed). *New Screen Media: cinema/art/narratives*. NEW York: BFI Classics, 2002.
- LUNENFELD, Peter. Os mitos do cinema interativo. In:LEÃO, Lucia (Org). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Ed. SENAC, 2005.
- MACIEL, Katia. Transcineas: um, nenhum, cem mil. In: MACIEL, Katia; PARENTE, André (orgs.). *Redes sensoriais: arte, ciência e tecnologia*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2003.
- MANOVICH, Lev. Novas mídias como tecnologia e idéia: dez definições. In: LEÃO, Lucia (Org). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Ed. SENAC, 2005.
- \_\_\_\_\_. *The Language of New Media*. Cambridge:The MIT Press, 2001.
- MANOVICH, L.; KRATKY, A. *Soft Cinema: Navigating the Database*. The MIT Press, 2005.
- RIESER, Martin & ZAPP, Andrea. (orgs.). *New Screen Media: Cinema, Art, Narrative*. 2 ed. London & Center for Art and Media (ZKM) Karlsruhe: The British Film Institute, 2003.
- ROSER, Martin; ZAPP, Andréa (ed). *New Screen Media: cinema/art/narratives*. New York: BFI Classics, 2002.
- SHAW, Jeffrey. O cinema digitalmente expandido: o cinema depois do filme. In:LEÃO, Lucia (Org). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Ed. SENAC, 2005.
- SCOTT, Jill. Cruzamento e colapso do tempo: reconstruindo narrativas fílmicas históricas e ideológicas em um cenário transformado. In: MACIEL, Katia; PARENTE, André (orgs.). *Redes sensoriais: arte, ciência e tecnologia*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2003.

WEIBEL, Peter. Teoria narrada: projeção múltipla e narração múltipla (passado e futuro). In: LEÃO, Lucia (Org). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Ed. SENAC, 2005.

#### **Instalações:**

*WHAT we Will*. Broadband interactive drama. Disponível em: [www.z360.com/what/](http://www.z360.com/what/) . Acesso em 19 ago. 2008.

CHATEAU de Provence. Disponível em: <http://www.z360.com/chateau/index.htm> . Acesso em 21 ago. 2008.

AMANPULO Resort, Philipines. Disponível em: <http://www.z360.com/amanpulo/index.htm> . Acesso em 21 ago. 2008.

HITCHHIKERS Guide Pod. Espaço nave. Disponível em: <http://www.z360.com/full/small.htm> . Acesso em: 21 ago. 2008.

THE Cave of Antiparos. Disponível em: <http://www.z360.com/cave/index.htm>

#### **Vídeos:**

DOVE, Toni. Disponível em: <http://www.seththompson.info/outsidethebox/html/tdove.htm> . Acesso em 25 ago. 2008.

\_\_\_\_\_. [http://ecommons.library.cornell.edu/bitstream/1813/3981/2/Dove\\_Toni.pdf](http://ecommons.library.cornell.edu/bitstream/1813/3981/2/Dove_Toni.pdf)

MANOVICH, Lev. Disponível em: <http://www.seththompson.info/outsidethebox/html/manovich.htm> . Acesso em: 25 ago. 2008.

MONTFORT, Nick. *The new media reader*. Cambridge: MIT Press, 2003.

\_\_\_\_\_. Disponível em: <http://www.seththompson.info/outsidethebox/html/nmontfort.htm> . Acesso em: 29 set. 2008.

## APÊNDICE A – Mundialização dos filmes Hindi

A coprodução fílmica de países emergentes permite maior visibilidade no mercado mundial e, principalmente, que a cultura local e a estética específica da produção de um país (tal como a da indústria de Bollywood) influenciem os produtos midiáticos de outros e, conseqüentemente, promova uma propaganda de seu cinema e de seu estilo de produção. O filme *Quem quer ser um milionário?*, por exemplo, é um atrativo no mundo para a cultura local indiana. As características das produções fílmicas do cinema de Bollywood são reaproveitadas, inclusive, em produções de países emergentes, como no caso da telenovela brasileira “Caminho das Índias”.

Dessa forma, o cinema que retrata predominantemente a Índia abriu portas para a pesquisa de um novo tema na produção brasileira, ampliando o contato do público entre ambas as culturas, além de mesclar os hábitos dos dois países. A influência do cinema de Bollywood está presente nos temas da divergência Ocidente/Oriente (a novela se passa na Índia e no Brasil), na relação global/ local, e, principalmente, pelo hibridismo de gêneros tão freqüente no cinema Hindi, quando incorpora vários núcleos, como família, triângulo amoroso, melodrama, encontros e desencontros, castas e crimes, como já foi dito, o que muito se assemelha com a estrutura de um complexo arco dramático de uma novela. O episódio apresentado no dia 27 jun. 2009, pela emissora Globo, faz referência ao cinema de Bollywood. Mostra a relação do público interagindo, dançando nas salas de cinema junto com a canção coreografada no filme indiano *Jodhaa Akbar*, ou quando uma das personagens é convidada a fazer testes para ser atriz de Bollywood e tem que saber dançar, ou mesmo cenas que fazem referência às diferentes línguas em que o cinema indiano é apresentado.

Além disso, a telenovela “Caminho das Índias” mistura exemplos de estratégias de outros mercados para aumentar a audiência e atrair públicos de diversos nichos. Para isso, faz uso de recursos transmidiáticos e estratégias de *marketing*, freqüentes no cinema norte-americano, visando ao lucro. Assim como as grandes produções de efeitos especiais como *Star Trek*, *Matrix*, *Batman* e *Watchmen* disponibilizam seus conteúdos ao longo de diversas mídias, a novela da rede Globo de televisão utiliza o potencial das tecnologias para a criação de conteúdos e curiosidades culturais sobre a Índia. Por isso a novela possui um *site* com notícias complementares, disponibiliza informações dos episódios seguintes via SMS, além de disponibilizar fotonovela no *site* e curiosidades sobre hábitos culturais indianos, culinária, vocabulário, vestimenta e lojas virtuais com produtos do figurino da novela, dos cenários, entre outros.

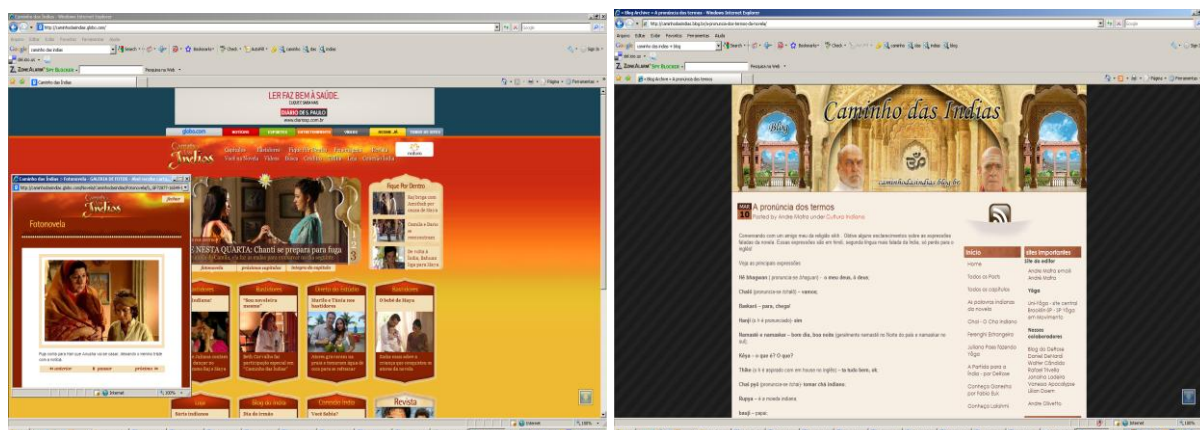


Fig. 12 e 13. Site e blog da novela brasileira sobre a Índia. Disponível em: <<http://caminhodasindias.globo.com>> e <<http://caminhodasindias.blog.br/>>. Acesso em: 15 jul. 2009.

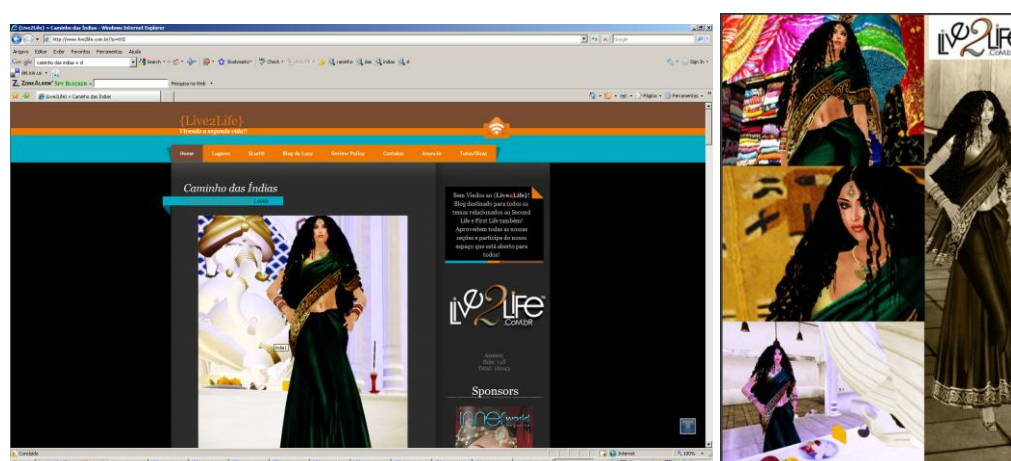


Fig. 14 e 15. Personagem do *Second Life* inspirado em Maya da novela “Caminho das Índias”, interpretada por Juliana Paes. Disponível em: <[www.live2life.com.br/?p=692](http://www.live2life.com.br/?p=692)> . Acesso em : 18 mar. 2009

Outro exemplo de que o filme *Slumdog Millionaire* divulgou o cinema de Bollywood, e a cultura indiana para o mundo, foi sua influência em *reality shows* da televisão americana. Da mesma forma que o filme *Slumdog Millionaire* se baseou em um formato americano de programa de perguntas e respostas na versão indiana, o *Who wants to be a millionaire?*, outro programa no formato americano resolveu utilizar a dança de Bollywood em suas apresentações. O conhecido programa *So you think you can dance?* utilizou coreografias dos filmes de Bollywood, o que se transformou num apelo para as audiências, pelo fato das referências ao Oriente estarem em alta na mídia mundial. Segundo matéria divulgada em um site indiano<sup>102</sup>, coreógrafos do programa deram uma nova roupagem à dança da música-hit “*Jai Ho*” do filme *Slumdog Millionaire* e dois dançarinos participantes foram sorteados para dançarem no programa. O comentário de uma das juradas sobre a dança indicia como Bollywood ganhou reconhecimento mundial:

<sup>102</sup> Matéria “Bollywood brings flair to *So You think you can dance*”, publicada por Zaynah Rashid, em 11 jun. 2009. Disponível em: <<http://www.desihits.com/blog/article/so-do-you-think-you-can-dance-20090611>> Acesso em: 27 jun. 2009.

June 24, 2009 09:10 PST - [Bollynatyam](#)  
I agree that it has been great to see Bollywood on American primetime television. I actually commented on the dance and song choice on my blog: <http://bollynatyam.blogspot.com/2009/06/so-you-think-you-dance-goes-bollywood.html> It's great to see the coverage you have given this dance here. Bollynatyam [www.bollynatyam.blogspot.com](http://www.bollynatyam.blogspot.com)

June 12, 2009 06:28 - [atinger](#)  
Nakul isn't that great... some of those moves that girl does.... bollywood just doesn't do! The australian bollywood routine was much better. Jai ho isn't even that great of a song! There are waaay better dance routine songs!!

June 12, 2009 05:12 - [XYX](#)  
hmmm good choreographer not the best but nice try. Bollywood was always known in east but east people opened their eyes very well after Slumdog M.

June 12, 2009 03:14 - [nanesukhi](#)  
I completely agree, for many years bollywood have brought hollywood in their shows and culture and now it is time that bollywood gets recognized. Even though I do think there are better choreographers than Nakul but he is good as well. I am hoping to see more of classical, folk, garba, and bhanga on the show, that would be great...

June 11, 2009 20:51 - [sweatsour128](#)  
thank god theyre admitting bollywood is coming to hollywood!

June 11, 2009 20:32 - [basichis](#)  
Yes! dat's how we roll out east...but it didn't look authentic

**Fig 16.** Comentários dos internautas indianos no *site* com matéria sobre a influência de Bollywood em programas americanos.

O público indiano ainda comenta a frase -“Eu estou muito feliz que Bollywood chegou à Hollywood”<sup>103</sup> -, dita pela jurada, e ressalta o reconhecimento de Bollywood.

Pode-se dizer que uma verdadeira diáspora do cinema indiano ocorreu a partir do filme *Slumdog Millionaire*. A música principal de Rahman, “*Jai-Ho*”, foi regravada em inglês, com letra alterada em nova versão, pelo grupo americano pop *The Pussycat Dolls*, com o título “*Jai-Ho: You are my destiny*”. A música atingiu as paradas de sucesso dos canais americanos de música, tais como *MTV Hits*, *VH1 Soul*, entre outros. Outro exemplo que confirma o reconhecimento do cinema de Bollywood no mundo, está no quarto episódio da 4ª temporada de *The O.C.*, em que o personagem Ryan assiste a um filme de Bollywood e Seth lhe pergunta se ele gosta de produções indianas. Assim, o cinema Hindi ganha reconhecimento em referências de seriados, filmes, novelas, produtos típicos da cultura de diversos países.

O autor indiano, Vijay Mishra, aponta a dispersão da forma cultural e das produções do cinema de Mumbai. Por exemplo, é estimado um crescimento da diáspora indiana nas comunidades do mundo em 11 milhões: 1,5 milhões na Europa; 2 na África; 2 na Ásia; 1,4 no Oriente Médio; 1 milhão na América Latina e Caribe e 2 na América do Norte. Entretanto, a influência dessa cultura segue um caminho complexo em cada país (MISHRA, 2002, p. 235).

Ele aponta os indianos não residentes no país como contribuintes de uma releitura das formas culturais indianas no processo diaspórico. Além disso, há que se considerar que a televisão a cabo e o advento do videocassete auxiliaram na propagação da diáspora indiana, pois filmes Hindis podem estar disponíveis em casa, ou pela TV a cabo (tal como a ATN Canadá e Sahara TV, nos Emirados Árabes), de forma a atravessar as diferenças das línguas, sem falar nas formas de pirataria (MISHRA, 2002, p. 237).

<sup>103</sup> Livre tradução para a frase da jurada Mary Murphy : “I’m so glad Bollywood came to Hollywood!”

Os filmes de Bollywood trazem o global para o local, ao mostrar cenas dos personagens na *Main Street*, em Vancouver, em Londres, reunidas pela emoção, que no geral produz um senso transnacional de solidariedade (Ibidem, p. 238). Ao mesmo tempo os atores indianos passam a ter visibilidade no exterior e trabalhar em produções internacionais.

Os produtores de cinema Hindi atuais pesquisam audiências extensivas da Índia, abrem escritórios para a distribuição em Nova Iorque, Nova Jersey e Londres. Criam *websites* para promover seus filmes, dublam os filmes para inglês, espanhol e francês e realizam a transposição das legendas para inglês, hebraico e japonês, visando a expandir seus mercados (GANTI, 2006, p. 37-38).

Assim, os filmes Hindi têm se tornado parte visível da paisagem midiática do oriente, como pode ser observado nos filmes que alcançam prestígio internacional em festivais conhecidos como Cannes, Venice, Toronto, entre outros. A realização de diversos filmes de outras partes do mundo, como o musical *Moulin Rouge!* (2001), de Baz Luhrman, e *Dancer in the Dark* (2000), de Lars von Trier, também são referências explícitas ao cinema Hindi.

Porém um caminho inverso ocorre concomitantemente na Índia; ao mesmo tempo em que *Slundog Millionaire* provocou uma potencialização da visibilidade da Índia no mundo, a Índia acaba por absorver algumas características da estética, da narrativa do cinema de Hollywood. Mas, por outro lado, promove uma espécie de indianização dos temas dos filmes clássicos. Mas muitos outros atores ganharam a visibilidade de Hollywood após o filme: uma visibilidade internacional.

## APÊNDICE B – Indianização dos filmes de Hollywood

Atualmente os filmes Hindi não estão apenas centrados nos elementos tradicionais de Bombaim. A globalização levou o cinema indiano a sofrer influências de outras culturas em sua produção. Observa-se o aumento da presença de Hollywood na Índia, não apenas nos filmes dublados. Os filmes Hindi, repentinamente, ganham o reconhecimento de sua autenticidade cultural e promovem uma espécie de indianização, aculturação dos filmes de Hollywood.

Apesar de os próprios integrantes da indústria Hindi, como o ator e produtor Aamir Khan, acreditarem não ser possível ver Hollywood produzindo para o apelo da cultura indiana e nem vice-versa, devido ao formato e ao perfil dos consumidores serem diferentes, é possível que uma indústria exerça influência na outra. A indústria de filmes de Bombaim é frequentemente classificada pela crítica como imitação de algumas fórmulas de Hollywood, cópias baratas dos filmes de Hollywood. Ganti (2007, p. 75) comenta como os shows de televisão e revistas de cinema, regularmente expõem a indústria fílmica Hindi como cópias dos filmes americanos.

Alguns filmes, apesar da diferença do *plot*, da caracterização e do tema, se inspiram nos filmes de Hollywood. Mas é feita uma releitura das histórias com base em mitos e na tradição da Índia. Muitas das histórias não são exclusivas, mas a forma de apresentação das mesmas e o novo tratamento renovam a trama. Essa prática é usual na Índia, porque o direito autoral no país protege a ideia original, mas não a idéia em suas variações. Assim, na Índia, o conceito de domínio público das produções é mais expansivo que nos EUA (Ibidem, p. 75-76). Portanto, “quando os produtores de Bombaim fazem uma ‘cópia’ das ideias do *plot* dos filmes de Hollywood, não estão quebrando nenhuma lei de direito de cópia, desde que finalizem o produto alterado ou ‘Indianizado’, dentro das convenções do cinema Hindi”<sup>104</sup> (Ibidem, p. 76).

Os produtores de Bombaim aproveitam as bilheterias de sucesso ou *hits* em outros dialetos indianos, como atrativo material de *remake*. Isso porque as produções, que já obtiveram sucesso com um dado tipo de audiência, são escolhidas pela maior probabilidade de darem certo e obterem boa renda. Portanto, os filmes contemporâneos Hindi, usualmente, são articulados em cima de filmes mais antigos e produções consagradas. Um exemplo de uma produção indiana que teve releitura em diversos dialetos de regiões diferentes da Índia é

---

<sup>104</sup> Livre tradução para: “When Bombay filmmakers take or ‘copy’ plot ideas from Hollywood films, they are not breaking any copyright laws since the finished product is substantially altered or ‘Indianized’ according to industry parlance, to fit into the conventions of Hindi cinema”.

*Devdas*. O primeiro *Devdas* é de 1928, ainda realizado no cinema mudo. Mas a primeira produção, já no cinema sonoro, é de 1935 e se tornou uma das histórias favoritas dos produtores de cinema em *remakes*. O filme, refeito no cinema Hindi em 1955, com última versão de 2002, relata o romance trágico de *Devdas* e o amor em função de Paro. Conta a história de um amor de infância dos vizinhos *Devdas* e a bela Paro, prometidos ao casamento desde pequenos. Porém, o desentendimento da família de ambos faz com que eles não se casem (uma semelhança até com a estrutura dramática shakespeariana). *Devdas* foge de casa e manda uma carta a Paro para que esqueça a história deles. Paro desiludida, casa-se com um aristocrata rico e *Devdas* arrepende-se da carta enviada, iniciando uma vida de vícios que o leva até a morte. Começa a beber e a frequentar um bordel até que uma cortesã se apaixona por ele. Ele a despreza enquanto idolatra Paro (triângulo amoroso) e acaba morrendo de cirrose. Próximo de sua morte procura Paro, mas o marido dela manda fechar os portões de casa, impedindo o reencontro.

Outro filme, também destaque de *remakes* da própria produção indiana, é *Mother India*, sendo, em sua primeira versão de 1957, indicado ao *oscar* como melhor filme estrangeiro. As outras versões ocorreram em 1975 (para a tv) e outra em 1992, segundo dados do *The Internet Movie Database*. Outras indústrias da Índia produziram releituras do filme em outras línguas como em telugu, *Bangaru Talli* (1971) e em tamil, *Punniya Boomi* (1978).

Já os *remakes* de Hollywood não são escolhidos com base na bilheteria, mas sim pelos *plots* que dão boas adaptações. A adaptação de filmes de Hollywood tem se tornado uma prática universal na indústria fílmica de Bombaim, apesar de muitos dos sucessos de bilheteria do cinema Hindi não serem adaptações de Hollywood (GANTI, 2007, p. 77).

Como os filmes de Hollywood são considerados inadequados para a audiência da Índia, a transformação dos filmes hollywoodianos normalmente ocorre pela inclusão de elementos, segundo os costumes das produções indianas. O chamado processo de indianização dos filmes passa por três tarefas principais: 1) adição de emoção; 2) expansão da narrativa e 3) inserção de músicas.

O processo da emoção está relacionado ao alargamento e intensificação da narrativa numa variedade de caminhos, pelo acréscimo de membros da família e o emprego dos personagens numa rede de relações sociais, comum nos filmes Hindi (Idem). A narrativa Hindi possui *subplots*, devem ser incluídos trechos paralelos, uma dose de romance, comédia, drama. Para Anjum Rajabali (1998), os relacionamentos são o primeiro critério a se considerar quando se vai indianizar um filme. Relacionamentos fortes, intensos e íntimos, sentimentos como amor, raiva, sacrifício, vingança, dor da separação e a família são histórias



que interessam ao cinema indiano. Mitologia, poesia, literatura indianas são repletas de situações onde os amantes desejam um ao outro (RAJABALI apud GANTI, 2007, p. 183). Já os filmes de Hollywood de ação são considerados secos pelos indianos, em termos de emoções. O indiano Anjum Rajabali (1998) faz uma comparação inversa com a colocação de melodrama nos filmes de ação.

Se em um filme de Hollywood o herói ou a heroína forem separados e cinco cenas destacarem como eles estão sofrendo, porque sentem falta um do outro, as pessoas provavelmente irão achar essa atitude sentimental e antiga. [...] Por isso que eu penso que sujeitos como o James Bond das histórias de detetives e *western* não funcionariam da mesma maneira que os heróis daqui da Índia. [...] Num filme de Hollywood James Bond mata por profissão, aqui nós precisamos justificar isso, porque o moralismo é uma parte importante em nossas vidas, por conta de nossa mitologia, eu suponho [...] Quem são os pais do James Bond? Clint Eastwood ama alguém? E seus irmãos e irmãs?<sup>105</sup> (apud GANTI, 2007, p. 182-183)

Mas o caminho mais óbvio da distinção da adaptação dos filmes de Hollywood para os Hindi é a inclusão de músicas na narrativa. Isso porque o filme popular e a música estão intrincados na Índia, pois a música tem sido regra no cinema indiano de Mumbai desde a aparição do som em 1931 (Ibidem, p. 78).

Assim, as conhecidas produções dos super-heróis *Superman* e *Batman*, filmes de ação, podem ser mais facilmente indianizadas pelo elemento da inserção das canções e danças entre o herói e a mocinha indiana, que espera ser salva por ele. Abaixo, um exemplo da versão *The Indian Superman* (s.d.) e, em seguida, outra produção mais recente, também indiana, de nome *Superman* (1987), segundo o *site* IMDB, classificada também como *The Indian Superman*. A segunda versão já realiza a junção de outros personagens midiáticos (referência ao *Spiderman*, porém representado na figura feminina, por ser um filme Hindi, voa com o Super-homem para salvar o mundo). Independentemente da história mais ampliada, esses filmes parecem dar um maior destaque às canções e às danças, como elemento intrínseco da cultura Hindi. Além disso, a reprodução desses filmes Hindi pelo *youtube* e o número expressivo de acessos (o primeiro, com mais de um milhão de acessos e, o segundo, com mais de quatro milhões), para além do consumo dessas produções em vídeo, parece indicar um novo público de nicho, acostumado à cultura dos virais e a assistir, assim como realizar *remakes* caseiros, vídeos no estilo *trash*, divulgados pela Internet.

---

<sup>105</sup> Livre tradução para: “But, in a Hollywood film if a hero and heroine were to separate and you had five scenes underlining how they are suffering because they miss each other, people might find that soppy and corny too [...] In a Hollywood film, James Bond kills on the job [...] That is why I think subjects like James Bond, detectives stories, westerns and the like don’t work as they are here. [...] In a Hollywood film Who were James Bond’s parents? Does Clint Eastwood love anyone? What about his brothers and sisters?”



**Fig 17.** *The Indian Superman* (s/a) - **1.387.030** exibições. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=nJsQgKCTucM>>. Acesso em: 27 jun. 2009.



**Fig 18.** *Superman* - Hindi (1987) - **4.948.044** exibições  
Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=f5Pjo0WjBcs&feature=fvw>>. Acesso em> 27 jun. 2009.

O fenômeno da indianização não está presente somente no cinema, como também sofre influências da música e da dança dos videoclipes americanos. Há uma versão indiana do clip *Thriller*, de Michael Jackson, que conta com a presença de uma moça indiana e promove uma mistura da dança e de influências culturais. Há também a reprodução de uma canção dueto do Elvis, dos Beatles indianos, entre outros.



**Fig 19.** *Indian Thriller* – Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=TtJRNyPK-lc&feature=related>>. Acesso em: 27 jun. 2009. – **6.081.657** exibições.

Mas, para além dessas produções que só visam a reproduzir as canções, também é frequente a indianização do conteúdo, pela expansão da forma narrativa, dos gêneros. Por isso, os produtores indianos buscam filmes de Hollywood que possuam uma trama adequada para adaptação Hindi. Um exemplo clássico de filme Hindi, conectado a uma produção americana, que gerou reconhecimento mundial, é *Mother India* (1957), de Mehboob Kahn. O filme foi indicado ao *oscar* de melhor filme estrangeiro e é uma indianização do clássico americano *Gone with the wind* (1939), de Victor Fleming.

A indianização de *Gone with the wind* foi facilitada por ser um melodrama, gênero frequentemente utilizado por Bollywood. Como é a história de uma narrativa mais ampla também possui uma semelhança com os vários gêneros do cinema Hindi: aborda os tempos difíceis da guerra, apresenta conflitos constantes, questões como a fome, a pobreza, a luta pela terra, a família, a relação de amor e ódio, o romance (amores e desilusões), além do fator essencial de Bollywood que é a emoção, características que contribuíram para o processo de adaptação, como já foi dito. Por isso, a história de *O vento levou*, de tempos difíceis, é um melodrama adaptado para o *remake* indianizado *Mother India*, com a colocação de elementos típicos da cultura indiana: romance gótico de uma mãe que vive em função do marido e dos filhos e a questão da honra e dignidade feminina (mata seu filho pela dignidade de uma moça da vila).

Em *Gone With the Wind*, Scarlett O’Harra é filha de um imigrante, menina mimada que faz o que quer e sai de casa para servir a guerra. Quando retorna, encontra o pai louco, a mãe morta e sua fortuna destruída. Ela então luta para a recuperação de sua terra. Já *Mother India* narra a história de Radha, uma pobre agricultora que criou os dois filhos (Birju e Ramu) sozinha, após o acidente do marido que teve os braços dilacerados num acidente da fazenda e os abandonou. Os filmes se assemelham pela fotografia, luta pela terra, força dos personagens, temas comuns. Abaixo, observa-se, na semelhança da fotografia, a referência realizada em *Mother India*, uma homenagem ao clássico americano.



**Fig. 20.** *Gone with the wind* (1939). Cartaz e foto disponíveis no site IMDB - New Line Cinema Productions, Inc. 1998. **Fig. 21.** *Mother India* (1957) – Cartaz retirado do site IMDB. Imagem disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=nSxv-lePRWg>>. Acesso em: 15 jun. 2009.

Os personagens também são similares em algumas características psicológicas. A imagem de Scarlett é similar à de Birju. Assim como ela, quando retorna para casa, tem que lidar com um pai louco, uma mãe morta e lutar pela terra, Birju é considerado como o filho

louco por seu comportamento agressivo, seu pai o abandonou, sua mãe está velha e o irmão é passivo. Torna-se bandido, cansado da exploração do agiota, durante toda sua vida, de seu trabalho braçal. Sua maior luta, assim como a de Scarlet, é pela recuperação da terra. Por outro lado, a mãe Radha se assemelha a Scarlet em outros aspectos. Representa a força, o triunfo da figura feminina perante as situações de dificuldade e pobreza crescentes. Já os contrastes estão nos temas sociais diferenciados que atendem às culturas locais.

Esses exemplos mostram como há a necessidade de indianização das referências de conteúdo e estética das produções de fora, devido ao elemento cultural que se torna mais forte na atualidade.

Alguns autores analisam que a mudança do reconhecimento das produções da Índia deve-se à maior circulação dos filmes Hindi fora da Índia; à política neoliberal e à economia dos mercados de livre concorrência, que desmantelam o suporte do Estado e provocam uma mudança da visão da indústria fílmica Hindi, agora símbolo do sucesso e da nação (GANTI, 2007, p. 52).

Mishra comprova essa mudança, ao reconhecer que, até recentemente, a produção de Mumbai não tinha, como objeto crítico, recebido devida atenção pela academia, julgada apenas como cinema pastiche, promotora de sonhos e alucinadora das massas. Entretanto, se hoje o cinema indiano é visto como parte da cultura (MISHRA, 2002, prefácio p. 18), é porque os filmes populares promovem a identificação espectral com a cultura indiana, isto é, o cinema popular Hindi simboliza a cumplicidade com os hábitos culturais do espectador (Ibidem, p. 17; 32-33).

Ainda para o autor, além da ideologia do cinema atender a uma dinâmica interna das expectativas da audiência, a emergência majoritária da cultura popular pan-indiana, leva o conhecimento das tradições culturais do povo indiano para o mundo. Além disso, apesar da classificação do cinema Hindi como puro sonho, um vazio alienado da cultura de massas, é realizada também uma denúncia social em seus temas.

Sobre o aspecto da mundialização das produções Hindi, o autor Mishra realiza uma releitura da reprodutibilidade técnica de Benjamin (1986), ao dizer que a produção diaspórica ganha autenticidade e uma nova “aura”, não em termos monetários, mas no sentido da propagação da emoção e da cultura de um país, como, por exemplo, os hábitos da mistura dos gêneros no enredo (MISHRA, 2002, p. 242).

Já Grundmann (1994, p. 23), numa vertente contrária, acredita que o pastiche, a direção da atenção para o artificial e os *remakes* (usualmente vistos como *fakes* das produções hollywoodianas) se assemelham ao *kitsch*. Entretanto, Mishra admite que o uso da *masala*,

por exemplo, desloca a memória do espectador e sua identificação, com a ilusão de um mundo de sonhos, porém enfatiza a qualidade aurática do artefato reproduzido nos filmes (MISHRA, 2002, p. 244).

Os filmes não podem apenas ser vistos com o pensamento de produtos de uma cultura de massa que só visa à alienação e ao mero entretenimento, sem acrescentar um maior valor cultural. É válido considerar que a transnacionalização das produções, além de outros aspectos narrativos e econômicos, se modificam e exigem uma nova experiência do espectador, uma adaptação da percepção e cognição para novas estéticas culturais desconhecidas, o que converge com a ideia de complexidade dos produtos midiáticos, os quais passam a exigir um maior trabalho na busca de informações para a compreensão de uma mensagem e de suas referências.