

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PARANÁ - UNESPAR  
FACULDADE DE ARTES DO PARANÁ - FAP CAMPUS DE CURITIBA II  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO/MESTRADO EM CINEMA E ARTES DO  
VÍDEO - PPG-CINEAV**

**RODRIGO DOS SANTOS ESTORILLIO**

**ESTRUTURAS DIMENSIONAIS DA NARRATIVA COMPLEXA NO CINEMA E NAS  
ARTES DO VÍDEO: O PROCESSO CRIATIVO NA ROTEIRIZAÇÃO DE '*O CUBO  
DE METATRON: NA SEMIOSFERA DO TESSERATO*'**

CURITIBA  
2022

RODRIGO DOS SANTOS ESTORILLIO

**ESTRUTURAS DIMENSIONAIS DA NARRATIVA COMPLEXA NO CINEMA E NAS  
ARTES DO VÍDEO: O PROCESSO CRIATIVO NA ROTEIRIZAÇÃO DE 'O CUBO  
DE METATRON: NA SEMIOSFERA DO TESSERATO'**

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção de grau de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV) – linha de pesquisa: Processos de Criação no Cinema e nas Artes do Vídeo da Universidade Estadual do Paraná – campus de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná.

Orientadora: Profa. Dra. Cristiane do Rocio Wosniak

CURITIBA  
2022

Ficha catalográfica elaborada pela bibliotecária Mary Tomoko Inoue-CRB-91020

Estorillio, Rodrigo dos Santos

Estruturas dimensionais da narrativa complexa no Cinema e nas Artes do Vídeo : o processo criativo na roteirização de 'O Cubo de Metatron : na semiosfera do Tesseracto'. / Rodrigo dos Santos Estorillio, 2022

480f.

Dissertação ( Mestrado ) – Universidade Estadual do Paraná – Mestre pelo Programa de Pós-graduação em Cinema e Artes do Vídeo PPG-CINEAV

Orientadora : Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Cristiane do Rocio Wosniak

1. Escrita Audiovisual. 2. Processos de Roteirização.  
3., Estrutura Narrativa Dimensional. 4. Interatividade Narrativa.  
4. Semiosfera. I. T. II. Universidade Estadual do Paraná

CDD : 791.43

## TERMO DE APROVAÇÃO

RODRIGO DOS SANTOS ESTORILLIO

### **ESTRUTURAS DIMENSIONAIS DA NARRATIVA COMPLEXA NO CINEMA E NAS ARTES DO VÍDEO: O PROCESSO CRIATIVO NA ROTEIRIZAÇÃO DE 'O CUBO DE METATRON: NA SEMIOSFERA DO TESSERATO'**

Esta dissertação foi julgada e aprovada para a obtenção do título de Mestre em Cinema e Artes do Vídeo na Universidade Estadual do Paraná.

Curitiba, 15 / 03 / 2022.

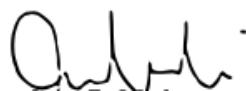
---

Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV)  
Linha de pesquisa: Processos de Criação no Cinema e nas Artes do Vídeo  
Universidade Estadual do Paraná



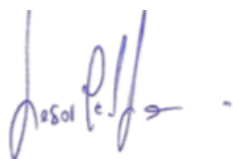
---

Orientador(a): Profa. Dra. Cristiane do Rocio Wosniak  
Unespar – PPG-CINEAV



---

Banca: Profa. Dra. Ana Flávia Merino Lesnovski  
Unespar – PPG-CINEAV



---

Banca: Prof. Dr. Cesar Felipe Pereira Carneiro  
Convidado externo ao PPG-CINEAV

"O mestre ignorante não ensina seu saber aos alunos,  
mas apoia suas aventuras pelo mundo das coisas e dos signos,  
que digam o que viram e o que pensam do que viram,  
que o comprovem e o façam comprovar."

— Jacques Rancière, 2012.

## DEDICATÓRIA

Dedico o presente trabalho a todas as pessoas que trabalham a inteligência buscando o conhecimento holístico através da escrita criativa e da arte da sabedoria, explorando todos os rastros indiciais das práticas culturais do passado transversalmente aos ícones históricos traduzidos, reinterpretados e dialogados segundo os princípios do pensamento complexo, da simbologia das relações interativas da consciência do 'Eu', do 'Outro' e do mundo e das teorias semióticas polifônicas que leem, ouvem e veem os caminhos sígnicos da 'verdade real' seguindo em direção à luz no final do túnel da servidão da ignorância e saindo da caverna da obscuridade encontra pela vida em liberdade os desafios do caminhar ereto nas intempéries da natureza despido de ferramentas na luta diária pelo pão nosso de cada dia — que alimenta não só o nosso corpo como nossa alma — e têm acesso à informação por meio da pesquisa autoetnográfica de campo aberto à crítica processual revelando os percalços do poder luxuriante e da disputa ideológica bruxuleante e, mesmo assim, obtendo a graça da conquista do 'elixir do saber' e a coragem para voltar a caverna da fantasmagoria e libertar da ignomínia os incautos, outrora irmãos do fardo da não percepção do 'todo' logosófico, ainda que estes insistam em se ater aos grilhões das trevas e prefiram a escuridão do desconhecimento. Dedico especialmente aos colegas, amigos e familiares que acreditaram nos projetos desenvolvidos por mim e lutaram ao meu lado diversas batalhas produtivas, algumas relatadas aqui; ao meu pai, que sempre trabalhou para que eu nunca desistisse dos meus sonhos, e a minha mãe, que nunca deixou de reconhecer meus talentos e que ajudou a revelar todo o meu potencial; despertando todos para o melhor e o pior de mim, onde e quando agir em controle das emoções, os afetos e as razões dos porquês e como continuar em movimentação.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à Coordenação do Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Cinema e Artes do Vídeo (PPGCINEAV), Universidade Estadual do Paraná — campus de Curitiba II — especialmente à orientação dos professores da linha de Processos de Criação no Cinema e nas Artes do Vídeo do curso de Mestrado Acadêmico, individualizando o apoio e a dedicação que obtive à figura empenhada da profa. dra. Cristiane do Rocio Wosniak, personalidade do mais alto gabarito na esfera acadêmica. Não posso deixar de citar aqui à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pela bolsa que permitiu este aluno maduro continuar a formação acadêmica avançada. Destaco os esforços de todos nós para o desenvolvimento da visão crítica no campo das artes, e em específico, para as ações de criação artísticas em cinema e artes do vídeo; vinculando a escrita criativa, o pensamento investigativo e a narrativa auto-etnográfica com os processos de criação como forma de aprimoramento e atualização constante, visando assumir a postura metodológica pós-moderna da pesquisa a perspectivas éticas, poéticas e estéticas.

Continuando os agradecimentos, devo mencionar alguns familiares e amigos que, com suas vivências, atingiram e impactaram a minha trajetória; como o meu pai (*in memoriam*), que sempre manifestou sua admiração e afeto por mim; à minha mãe, que mesmo controversa, compõe o roteiro no círculo de afetos; ao colega Edeimar Miqueta, que representa a amizade e o espírito de camaradagem e solidariedade tão necessária nestes tempos sombrios; e à Paula Vanessa, que endosso o carinho por ter me ajudado nas tarefas do dia a dia do curso, *feedback*, revisão linguística e etc.

Por último, preciso destacar o incomum interesse dos inimigos ocultos que sempre atentam contra os projetos sociais e pessoais que, de forma geral, rumam a favor do coletivo, da inclusão, da equidade e da alteridade desses novos tempos que exigem um olhar ontológico além da consciência racional epistemológica e, portanto, revele a experiência hermenêutica pelo prisma do sentimento como potência *per se* do *devoir*. O entendimento da vida, na realidade dos mundos possíveis, ensina que a jornada de cada um é afetada pela do outro e vice-versa, e o percurso desenvolvido, breve para o tempo e o espaço do mundo, mas longo o bastante para cada um de nós, é muitas vezes desviado, interrompido, acelerado, regredido e pausado. É preciso saltar, desviar ou retirar esses obstáculos ignóbeis do caminho para poder interagir com a narrativa da nossa história. Essa é a semiosfera do tesseracto. Está lá! *Andiamo via!*

## RESUMO

Considerando nesta dissertação que a obra fílmica é ‘um mundo em si mesmo’, artificialmente construído para ser tensionado, reflexionado e interpretado em contraposição ao ‘mundo real’ em que vivemos, parti de uma problemática que se ancora em questões norteadoras específicas que intenta descobrir quais seriam as estruturas dimensionais de sistematização narratológica que se apresentam e/ou se (re)ordenam a partir da dinâmica dos mecanismos e ferramentas construídas no meio digital que operam processos de (re)produção criativa em tricotomia autor-obra-receptor no cinema e nas artes do vídeo. A dissertação intertextualiza a teoria e a prática de diferentes referências em autoria, crítica e análise processual de conteúdos artísticos expressivos, e conjuminando o saber imbricado em escrita criativa, com exposição dos motivos que me levam a teorizar a narrativa dimensional como modelo de criação hipertextual, dialogando crítica de processo de autoria criativa com pesquisa de revisão bibliográfica e filmográfica, indagando se há em curso um novo tratamento ético, poético e estético nos processos de criação em filmes de ficção. O recorte dessa pesquisa parte do processo de criação hipertextual em multitrama e seu tratamento em roteiro de longa-metragem de ficção interativa hipermediática desenvolvido por mim durante o curso de mestrado e intitulado ‘*O cubo de Metatron: na semiosfera do tesseracto*’ — um filme-jogo que se projeta em perspectiva quadridimensional da cibercultura na semiosfera do tesseracto, em articulação entre efeitos e recursos de interatividade no aparato e no dispositivo cinematográfico e das artes do vídeo, consubstanciada e transfigurada na interface do homem-máquina, na intersecção e conexão entre objetividade e subjetividade nas matrizes sonora, visual e verbal da linguagem e pensamento. Trata-se de um estudo de caso procedimental e metodológico sobre a narrativa dimensional dessa autoetnografia no meio digital, em bricolagem polifônica pós-moderna e paradigma pós-positivista, fazendo uso da crítica de processo. A questão central é saber como se operam entre suportes, ferramentas e aplicativos os elementos estruturais que integram os fundamentos semióticos da abertura de obra aos efeitos e recursos de interatividade e se configuram em narrativas de filmes de ficção no meio digital. Como ancoragem teórica, os autores trazidos para o estudo são, entre outros: Salles (2006); Bordwell (1986, 1989, 2019); Deleuze (1974, 1995, 1996, 2007); Peirce (2005); Bakhtin (1997, 2006, 2014); Santaella (2005, 2010), e Eco (1984, 2011, 2014, 2015).

**Palavras-chave:** Escrita Audiovisual; Processos de Roteirização; Estrutura Narrativa Dimensional; Interatividade Narrativa; Semiosfera.



## ABSTRACT

When cinema scripts are in opposition to the 'actual world' in which we live, in tension, reflection and interpretation, this dissertation considers that films are artificially constructed like 'a world in itself'. I started from a problem that was anchored in specific guiding questions that tried to discover what were the dimensional structures of narratological systematization as like mechanisms and tools built in the digital environment. The reasoning was: what would be the dimensional structures of narratological systematization called by the system author-work-receiver trichotomy in cinema and in video arts that present ordered by the dynamics of mechanisms and tools built in the digital environment that operate processes of creative production? The current essay intertextualizes the theory and practice of different references in authorship, criticism and procedural analysis of expressive artistic contents combining the imbricated knowledge in creative writing (with an explanation of the reasons that lead me to theorize the dimensional narrative as a hypertextual creation model). The idea was dialoguing bibliographic review research and film analysis with genetic criticism — asking if there is a new ethical, poetic and aesthetic treatment in the processes of creation in fiction films. The clipping of this research starts from the process of hypertextual creation in multitransmedia and its treatment in a hypermedia interactive fiction feature script developed by me during the master's process and entitled '*Metatron's cube: the tesseract semiosphere*' — a movie-game in a four-dimensional perspective of cyberculture projected in the tesseract semiosphere. The film project is articulated between effects and interactivity resources in the cinematographic apparatus and device of the video arts — embodied and transfigured in the human-machine interface — at the semiotic connection of the sound, visual and verbal language. It is a procedural and methodological case study on the dimensional narrative and a post-modern polyphonic bricolage autoethnography — making use of process criticism in the digital environment — an post-positivist paradigm. The central theme was to know how the production of meaning of a interactive movie includes the poetics of open work in the study of sign process (semiosis). After all, the structural elements of fundamental semiotic theories must integrate the effects and interactivity resources between the narratives of fiction films in the digital environment — supports, tools and applications. The theoretical framework is mainly based on the following authors: Salles (2006); Bordwell (1986, 1989, 2019); Deleuze (1974, 1995, 1996, 2007); Peirce (2005); Bakhtin (1997, 2006, 2014); Santaella (2005, 2010), and Umberto Eco (1984, 2011, 2014, 2015).

**Keywords:** Script Writing; Plotting Processes; Dimensional Narrative Structure; Interactive Storytelling; Semiosphere.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 — DODECAEDRO ROMBIFORME .....	40
FIGURA 2 — POLÍGONO DE PETRIE .....	41
FIGURA 3 — POLITOPO 4-DIMENSIONAL .....	41
FIGURA 4 — HIPERCUBO DIMENSIONAL .....	42
FIGURA 5 — FORMAÇÃO DA FLOR DA VIDA (MANDALA) .....	43
FIGURA 6 — VETORES PRIMÁRIOS DO TESSERATO .....	43
FIGURA 7 — VARIAÇÕES DAS FORMAS DO HIPERCUBO .....	44
FIGURA 8 — TRICOTOMIA SÍGNICA INICIAL .....	46
FIGURA 9 — TRÍADE (MÔNADA + DÍADE) .....	48
TABELA 1 — TRICOTOMIA PEIRCIANA .....	58
FIGURA 10 — RIZOMA .....	62
FIGURA 11 — DIMENSÕES NARRATIVAS .....	68
FIGURA 12 — ESTRUTURAS NARRATIVAS INTERATIVAS .....	69
FIGURA 13 — MEMÓRIA EM CIRCUITO PERCEPTIVO .....	71
FIGURA 14 — O VASO DE RUBIN E O TAO YIN&YANG .....	73
FIGURA 15 — LINHAS DE PERCEPÇÃO .....	75
QUADRO 1 — AS MENINAS .....	86
FIGURA 16 — ESPIRAL DIALÓGICA .....	131
FIGURA 17 — ESTRUTURA CONCEITUAL MTA .....	139
FIGURA 18 — CICLO FUNCIONAL .....	142
FIGURA 19 — ESTRUTURAS NARRATIVAS INTERATIVAS .....	145
TABELA 2 — INTERATIVIDADE .....	157
FIGURA 20 — MAPA NARRATIVO ALL YOU ZOMBIES / O PREDESTINADO ...	174
FIGURA 21 — INTERESTELAR .....	223
FIGURA 22 — DETROIT: BECOME HUMAN .....	230
FIGURA 23 — BANDERSNATCH (mapa 1) .....	233
FIGURA 24 — BANDERSNATCH (mapa 2) .....	239
FIGURA 25 — CURVA DRAMÁTICA .....	246
QUADRO 2 — QUADRO ESTRUTURAL DA COMUNICAÇÃO MUDIÁTICA .....	293
FIGURA 26 — INTERFACES DO USUÁRIO.....	309
FIGURA 27 — INTERFACES INTERATIVAS .....	310
FIGURA 28 — COLAGEM DE BANDERSNATCH.....	311
FIGURA 29 — COLAGEM DE DESENHOS .....	313

## LISTA DE IMAGENS

IMAGEM 1 — TASSILI N AJJER .....	66
IMAGEM 2 — COLAGEM DE CARTAZES .....	72
IMAGEM 3 — PERSPECTIVA QUADRIDIMENSIONAL .....	76
IMAGEM 4 — MATRIX .....	80
IMAGEM 5 — PAINTING OF TAOIST IMMORTALS .....	85
IMAGEM 6 — 2001: UMA ODISSEIA NO ESPAÇO .....	87
IMAGEM 7 — PSICOSE .....	113
IMAGEM 8 — O ANO PASSADO EM MARIENBAD .....	114
IMAGEM 9 — RASHOMON .....	117
IMAGEM 10 — DE CASO COM O ACASO .....	126
IMAGEM 11 — A CRIADA .....	127
IMAGEM 12 — CORRA LOLA CORRA .....	128
IMAGEM 13 — KILL BILL, JOGO DA MORTE E MATRIX .....	154
IMAGEM 14 — COLAGEM DE O SEXTO SENTIDO .....	159
IMAGEM 15 — COLAGEM DE CLUBE DA LUTA .....	160
IMAGEM 16 — COLAGEM DE ILHA DO MEDO .....	161
IMAGEM 17 — CARTAZ DE PONTO DE VISTA .....	178
IMAGEM 18 — CD-ROM LEONARDO .....	183
IMAGEM 19 — LAST CALL / A GRUTA / IMAGINE .....	185
IMAGEM 20 — COLAGEM DE ILHA DO MEDO .....	198
IMAGEM 21 — EXPLICANDO: A MENTE .....	204
IMAGEM 22 — DARK .....	208
IMAGEM 23 — SE EU NÃO TIVESSE TE CONHECIDO .....	209
IMAGEM 24 — CORALINE .....	213
IMAGEM 25 — O HOMEM DO FUTURO .....	214
IMAGEM 26 — CONTATO .....	215
IMAGEM 27 — ESFERA .....	217
IMAGEM 28 — A CHEGADA .....	218
IMAGEM 29 — INTERESTELAR .....	220
IMAGEM 30 — COLAGEM DE A CELA E O CUBO.....	307
IMAGEM 31 — PARQUE NACIONAL DO MONTE RORAIMA .....	307
IMAGEM 32 — INTERFACE INTERATIVA (Avatar, Detroit e Nightflyers) .....	312
IMAGENS 33/34 — HOLODECK, HIPERCUBO E TESSERATO .....	315/317

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

- AIM – Arquitetura da Informação Multimodal
- AW – Actual World (Mundo Real)
- APWs – Actual Possible Worlds (Mundos Possíveis Alternativos)
- CPR/OSF – construção poética da realidade por obliquação do sujeito fundante
- CR – Cubo de Realidade
- CG – Computação Gráfica
- CSF – Semiótica Cognitiva do Filme
- DA – *Distentio Animi*
- EE – Espiral Evolutiva
- EI – Esquema de Imagem
- ET – Espaço Transicional
- IE – Imagem Esquema
- IP – Interatividade Poética
- LC – Linguagem Cinematográfica
- MG – Mind-Game
- MLP – Matrizes da Linguagem e do Pensamento
- MTA – Monismo de Triplo Aspecto
- ND – Narrativa Dimensional
- OA3 – Obra Aberta em Terceiro Grau
- PF – Puzzle Film
- PW – Possible Worlds (Mundos Possíveis)
- TAW – Textual Actual World (Mundo Real Textual)
- TGG – Teoria Gramática Gerativa ou Transformacional
- P4D – Perspectiva Quadridimensional
- WWW – *World Wide Web* (Rede Mundial de Computadores)

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	13
1.1	CONSIDERAÇÕES METODOLÓGICAS: NA TRICOTOMIA DAS MATRIZES TEÓRICAS .....	13
1.2	PROJETO DE PESQUISA: PERCURSOS .....	23
1.3	AUTOENTREVISTA: UMA INTRODUÇÃO PELAS VEREDAS PÓS-DRAMÁTICAS DA SALVAÇÃO .....	27
1.4	ESTADO DA ARTE .....	36
1.5	MAPA MENTAL: A GÊNESE DA NARRATIVA DIMENSIONAL NA ESTRUTURAÇÃO DRAMÁTICA PESSOAL E DO MUNDO .....	38
1.6	AVALIAÇÕES INICIAIS: CONSIDERAÇÕES ACERCA DO CURSO DO MESTRADO .....	51
<b>2</b>	<b>DESENVOLVIMENTO</b> .....	65
2.1	UMA RETROSPECTIVA COGNITIVA .....	65
2.1.1	Na biblioteca da Cibercultura .....	104
2.1.2	Intertextualidades, dialogismos e polifonias .....	130
2.2	UMA PERSPECTIVA INTERSEMIÓTICA .....	167
2.2.1	Nos bosques da ficção ouvi, vi e falei .....	188
	• Puzzle Films Mind-Games .....	194
	• Narrativa Clássica, Moderna e Contemporânea .....	199
	• Mapas Narrativos .....	227
2.2.2	Agência, imersão e transformação .....	250
2.3	UM ESTUDO DE CASO .....	272
	• Crítica de Processo .....	284
2.3.1	Na Semiosfera do Tesseracto: <i>O Cubo de Metatron</i> .....	288
<b>3</b>	<b>CONCLUSÃO</b> .....	321
	No labirinto da linguagem e do pensamento: caminhos que se bifurcam em rede e se reconectam no ciberespaço .....	321
	APÊNDICE — Roteiro ' <i>O cubo de Metatron: na semiosfera do tesseracto</i> ' .....	347

# 1 INTRODUÇÃO

## 1.1 CONSIDERAÇÕES METODOLÓGICAS: NA TRICOTOMIA DAS MATRIZES TEÓRICAS

"O visionário é o único e verdadeiro artista."  
Federico Fellini

A dimensão poética da narrativa tem adquirido contornos cada vez mais estruturados em sistemas complexos, inspirados nos processos inovadores de interação homem-máquina, propiciados pelo uso de ferramentas tecnológicas que manipulam interfaces de aplicativos hipermediáticos e modelam conceitos estéticos aos usuários em plataformas e redes de comunicação.

O recorte da pesquisa partiu da autoria criativa em roteiro de longa-metragem, depois seriada, de ficção interativa e finaliza com a crítica de processo do tratamento hipertextual em multitrama, por meio de hiperlinks e através da linguagem hiper/transmediática: um argumento procedimental e metodológico sobre a narrativa dimensional de *O Cubo de Metatron na Semiosfera do Tesseracto*<sup>1</sup>, sua autoria no meio digital em bricolagem etnográfica pós-moderna e paradigma pós-positivista.

A presente pesquisa qualitativa acerca da narrativa postulou a existência de múltiplas construções da realidade, segundo os pontos de vista de diversos pensadores (artistas-cientistas-pesquisadores criadores), que reinventam processos de compreensão da vida e do mundo em interpretação e manipulação dos seus elementos. Significa dizer que teoria e prática precisam conjugar o saber imbricado em escrita criativa. Nesse entendimento, desenvolvi a *narrativa dimensional*<sup>2</sup> como um modelo de criação hipertextual. Nos capítulos a seguir, desenhei essa trajetória dialogando pesquisa de revisão bibliográfica e crítica de processo no percurso.

O propósito desta pesquisa foi contribuir para a mudança no enfoque do discurso narrativo, dado que o conceito de realidade no campo cinematográfico é sempre parcial e problemático, pois depende da linguagem; *mister* então, se faz revelar a pluralidade e a polissemia da semiótica narrativa.

---

<sup>1</sup> Texto de minha autoria criado durante o curso acima citado, exposto em trechos nos capítulos a seguir e anexado na íntegra em separado.

<sup>2</sup> Postulação teórica desenvolvida por mim durante o Mestrado em Cinema e Artes do Vídeo, da Universidade Estadual do Paraná (Unespar) – *campus* de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná (FAP), e explanada no curso da presente dissertação.

A presente pesquisa indaga se interfaces interativas permitem ranhuras e brechas que dialoguem experiências multissensoriais nas dimensões que fragmentam o tempo narrativo e espacializam as imagens, desmaterializando a relação de causa e efeito em dispersão de pontos de vista e perspectivismo em multitrâma.

O problema é saber como isso ocorreria, tanto nas dimensões da subjetividade do pensamento complexo quanto na linguagem semiótica do filme de lógica modal (mundos possíveis)<sup>3</sup>, como estrutura de obra aberta (ECO, 2015) e abertura de terceiro grau (PLAZA, 2003a).

A crítica de processo em referência optou pela escrita criativa pós-positivista, baseando a poética pós-modernista em uma narrativa complexa auto-etnográfica, dimensionada por efeitos de dispositivo e recursos no aparato, vinculada a diferentes metodologias. O estudo sobre a narrativa no meio digital, projetada perspectivamente no interior do sistema procedimental hipermidiático da *cibercultura*<sup>4</sup> — em articulação homem-máquina — permitiu uma argumentação de forma sistêmica que pretendeu abranger tanto a produção textual, o desenho audiovisual e a forma de utilização dos dispositivos, ferramentas e aparatos tecnológicos no meio multimidiático.

Retrospectivamente, ainda se fizeram necessários alguns apontamentos em torno de teorias e conceituações acerca dos elementos formativos dos diferentes processos históricos de efetivação narrativa que se consubstanciaram no cinema e nas artes do vídeo, contextualizando filmes e teorias em seus momentos no tempo e no espaço. São as questões de fundo que se impõem perante a pesquisa, já que a verdade é relativizada e a realidade é mascarada por um conjunto de estruturas sociais, políticas e culturais, que envolvem relações de poder e desigualdades.

Nesse contexto, forma e conteúdo são atravessados pela história onde discurso, fabulações e estilos marcam pontos de vista que perpassam significados através da *semiose*<sup>5</sup> — um fenômeno processual que surge da relação do signo com o objeto, produzindo o interpretante e se constituindo no objeto perceptível que servirá como novo signo ao receptor, produzindo a reconstituição e reificação do fenômeno.

---

<sup>3</sup> Segundo Marie-Laurie Ryan (2019), na teoria dos mundos possíveis, conjugamos narrativas complexas como meio de objetivar um discurso interno na forma cognitiva da recepção.

<sup>4</sup> Segundo Pierre Lévy (1999), temos que identificar o meio de criação para definir cibercultura, porque no ciberespaço ela emerge e se transforma, não possuindo nem centro nem linhas diretrizes. A cada novo nó das tessituras em redes de criação em expansão constante pode interconectar sistemas abertos sempre em construção e cooperação universal e transparente.

<sup>5</sup> Charles Sanders Peirce (2005) introduziu o termo para designar o processo de significação, a produção de significados, atribuindo lógica dedutiva, indutiva e abdutiva à equação.

Na teoria dos mundos possíveis, postulada primeiro por Gottfried Wilhelm Leibniz (1983) e depois pormenorizada por Umberto Eco (1984), conceito proveniente da *lógica modal*<sup>6</sup>, conjugamos narrativas complexas como meio de objetivar poeticamente ao receptor um discurso interno em tessitura de linguagem e na acepção de estruturar, estilística e esteticamente, um estado da arte que traduza as ideologias que julgamos eticamente pertinentes. A forma cognitiva da recepção obtém percepções e inferências por meio da criação e reformulação de mapas mentais (*schematas*<sup>7</sup>) que refazem a história (*fabula*<sup>8</sup>) no enredo (*syuzhet*<sup>9</sup>), ensejando checagem e validação através de testes-hipótese até confirmação ou não, satisfazendo uma fórmula dupla: primeiro modular e depois conexionista, processual e procedimental da mente, que condiciona o pensamento que conforma, classificando sujeitos, objetos, ações e forças opostas ou cooperadas em ordens catalogadas previamente, linearidade temporal, organização espacial e relações de causa e efeito.

Toda ação forçosamente cômica ou dramática é uma forma de manipulação por conta dos elementos da narrativa que revelam o aspecto multidimensional da obra complexa, como os *puzzle films* e os *mind games*, segundo Warren Buckland (2009), operando a complexidade dos filmes em níveis mimético e diegético — um sistema multitrama com características de não linearidade, *forking path plots* e multiplicidade de pontos de vista, ou um jogo mental de perspectiva teórico-narratológica, que estabelece crises de identidade das personagens, problemas epistemológicos (como saber o que saber) e dúvidas ontológicas (sobre outros mundos e outras mentes), que obrigam o espectador (receptor ou interator) a escolher entre universos aparentemente válidos, mas que, ao final, são incompatíveis.

Ou seja, na tríade relacional entre autoria-obra-recepção, a narrativa complexa pode manipular certos elementos que estruturam dimensionalmente a contação de histórias em diferentes níveis transfigurativos ou categorias fenomenológicas, as chamadas tricotomias de Charles S. Peirce (2000), que Lúcia Santaella (2005) desenvolve para oferecer aplicações na hipermídia.

---

<sup>6</sup> Humberto Eco (1984) trata dos 'mundos possíveis' e dos 'contrafactuais' em sua semiótica da interpretação, empregando conceitos de probabilidade lógica na percepção temporal e espacial.

<sup>7</sup> Mapas mentais que o espectador subjetiva o discurso. Para Bordwell (1986), estes elementos são as chaves para a análise fílmica, onde a percepção seria um processo de teste-hipótese.

<sup>8</sup> Narração de fatos (imaginários ou não) em que se aproveita a ficção alegórica para sugerir uma verdade ou reflexão moral. Narrativa de ideação mitológica. Cf. **Michaelis**, dicionário on-line.

<sup>9</sup> Enredo processual que liga a fábula ao estilo. Sistema que rearranja a lógica narrativa manipulando o tempo e o espaço na ordem do constructo imaginário em recortes, supressões e dicas.



Étienne Souriau (1993), por exemplo, destaca que toda obra artística supõe um universo, no qual a sistematização narrativa é como um recorte que irrompe o microcosmo da cena em tensão de forças nucleares, catárticas e miméticas perante o macrocosmo da vida, contrastando as realizações físicas do microcosmo cênico com a espiritualidade do macrocosmo performático. Souriau nominou esse fenômeno de pequeno cubo de realidade. Nele, encontrei diversos elementos reais em uma categoria ficcional (dimensão simbólica), produzindo vários significantes para um mesmo significado ou significados em um significante (dimensão convergente-divergente), que pode vir a ser uma experiência marcada pela frustração (dimensão ilusória) ou um aprendizado (dimensão construtiva). Analisando a teoria dos filmes em retrospectiva, encontrei alguns efeitos que devem sobreviver ao meio digital e continuar compondo, sintética e plasticamente, o futuro do audiovisual.

Nesse caminho, segundo Buckland (2003, p. 40): “A semântica cognitiva postula que o conhecimento é representado na mente na forma de *schemata* (estruturas cognitivas que organizam a entrada perceptual nas experiências)”. As imagens-esquema, portanto, estruturariam a entrada perceptual nas experiências — *schematas* que representariam o corpo na mente e que seriam inerentemente significativos porque ganhariam seu significado diretamente das capacidades sensoriais-motoras inatas do corpo. O *schemata* é considerado cognitivamente real por conta da sua motivação direta (não arbitrária), mediando corpo e cognição como uma forma de materialismo mental, desafiando a filosofia cartesiana dualista.

Para a semântica cognitiva, significa dizer que o realismo experiencial<sup>10</sup> caracterizaria o significado em termos de incorporação, isto é, em termos do coletivo biológico, das capacidades e experiências humanas (físicas e sociais) em função no meio ambiente, um ecossistema pensado como semiosfera. A premissa é de que o raciocínio vai além das bases estritamente estruturais do objetivismo proposicional, de que o conhecimento é representado na mente por proposições que consistem em símbolos sem sentido ou no significado literal operando de forma autônoma das experiências humanas. Nessa ideia, o processo de significação é motivado diretamente pelo corpo e pela capacidade imaginativa, processada pelo pensamento por meio de metáforas e metonímia, por exemplo.

---

<sup>10</sup> George Lakoff (1987) usa uma definição ampla do termo 'experiência', que inclui tudo o que desempenha um papel na construção da compreensão humana, a partir da composição genética de nossos corpos, à maneira como o corpo interage com seu ambiente social.

Portanto, segundo os autores, a metáfora e a metonímia são tipos diferentes de processos. A metáfora é, principalmente, um processo em que se concebe uma coisa em termos de outra, e sua função principal é a compreensão, o entendimento. A metonímia, por sua vez, possui como principal função a referenciação, mas também tem a função de promover entendimento.

A metáfora faz o mapeamento entre dois domínios no eixo sintagmático baseado na similaridade estabelecida entre os conceitos estruturados a partir dos esquemas de imagens e da categorização. A metonímia, por sua vez, faz o mapeamento no eixo paradigmático baseado em um único domínio, que também tem seus conceitos estruturados a partir dos esquemas de imagens e da categorização.

Dentro da semântica cognitiva, a concepção dos *image schemata* (imagem-esquema / esquema de imagem) é uma peça fundamental para explicar as origens corporificadas da significação e do pensamento humano, como a significação, imaginação e raciocínio, características da inteligência humana que emergem de nossas interações orgânicas, corporificadas com o meio ambiente.

A semântica cognitiva desafia uma série de pressupostos básicos da tradição de análise da linguagem, apresentando uma alternativa marcante para as suposições lingüísticas estruturais de que o signo é arbitrário e de que esse significado surge do não-significado. Nesse sentido, Lakoff (1987) desenvolveu a gramática cognitiva da semântica gerativa. Resumidamente, a semântica generativa foi uma resposta à *Teoria Padrão da Gramática Gerativa Transformacional*, de Noam Chomsky, refutando a afirmação de que a estrutura profunda é um sistema formalizado de símbolos não interpretados (sem sentido). A estrutura profunda é a interpretação semântica (já é significativa) e motivada por experiências corporais.

A semântica cognitiva é capaz de responder ao questionamento do porquê a simetria e o equilíbrio são agradáveis em obras de arte — porque imitam a simetria e o equilíbrio do corpo do observador. O processo de raciocínio e compreensão pode ser descrito usando essas teorias em termos da capacidade de formar conceitos complexos, projetando várias imagens *schemata* (mapa mental) no domínio conceitual e seu uso pode se dar tanto para escrever quanto para ler filmes de cinema e de vídeo.

É nesse contexto que apresento a solução via CSF (Semiótica Cognitiva), com o implemento da MTA (Teoria Monista de Triplo Aspecto) e a TGG (Teoria Gramática Gerativa ou Transformacional), nos termos acima apresentados e com as devidas ressalvas a seguir, desenvolvidas ao longo dos capítulos subsequentes.

Analisei narratologicamente a cibercultura e produtos audiovisuais pela perspectiva da obra aberta (ECO, 2015) na semiosfera de Lúri Lótmán (1978) com a abertura em terceiro grau de Júlio Plaza (2003a), o conceito de rizoma de Gilles Deleuze e Félix Guattari (1995) no sentido da convergência de Richard Jenkins (2013) e da imagem interativa de Mônica Tavares (2001), com características propostas por Janet Murray (2006) de agência, imersão e transformação. A narratologia defendida na presente dissertação associa narração com significação, segundo Paul Ricoeur (2000) e a forma de análise dos filmes expostos nos capítulos a seguir será a poética histórica de David Bordwell (1986), que entende os filmes cognitivamente como um processo. Em relação aos aspectos ludológicos presentes no filme-jogo elaborado, precisei recorrer aos conceitos presentes em Johan Huizinga (1999) e Roger Caillois (1990), outrossim, nas questões de comunicação em hipermídia fui assessorado pelos autores Lev Manovich (2001) e Marie-Laurie Ryan (2021), analisando termos específicos como agência, imersão e transformação (MURRAY, 2006), bem como outros pontos característicos de interatividade com base na semiótica peirceana.

A semiótica, em termos de semântica cognitiva, busca examinar os procedimentos da organização textual e, ao mesmo tempo, os mecanismos enunciativos de produção e de recepção do texto. O texto, nesta concepção, só existe quando concebido na dualidade que o define, como objeto de comunicação e de significação, e se organiza do ponto de vista de um sujeito, dentro do nível narrativo do percurso gerativo de sentido, segundo Algirdas Julius Greimas (1973).

O problema é que não temos um modelo completo de análise narrativa, com base em uma única metodologia. Para poder realizar a presente pesquisa, precisei rearranjar diversas teorias em bricolagem metodológica, não apenas por causa da crítica de processo e da dissertação em si, mas por conta do trabalho de confecção do roteiro. O estudo do texto com vistas à construção de sentido deve ser entrevisto à luz do exame tanto dos mecanismos internos, como procedimentos e mecanismos que o estruturam, quanto dos fatores contextuais e sócio-históricos de fabricação do sentido. A escrita criativa pós-positivista trabalha o sentido nos planos do conteúdo e da expressão, não somente para expressar poética e esteticamente o conteúdo como para eticamente explicar 'o que o texto diz' e 'como o diz', performando, representando e dialogando as análises ditas 'interna' e 'externa' do texto. O roteiro desse filme-jogo interativo ora proposto faz isso, traduz, adapta, comenta, intertextualiza e tergiversa a polifonia do texto. Esse poder se dá pela capacidade intersemiótica da interatividade.

Percursos criativos e gerativos de sentido são atravessados por diversos fatores, como a tecnologia à disposição, a técnica aplicada, a economia de recursos e diversos valores em referência que dialogam forma e conteúdo em manipulação da produção de sentido — efeitos cognitivos e perceptivos que interagem dicotomicamente na via de mão dupla em oposição e cooperação; um sistema de pesos e contrapesos que tergiversa a polifonia do pensamento e o intertexto da linguagem, modulando a etnossemiótica das matrizes sonora, verbal e visual — em nível de primeiridade, questão do ícone; de secundidade, na ordem do índice; e de terceiridade, como uma questão da ordem do símbolo.

A pesquisa em arte tem como objeto o argumento da narrativa dimensional e o processo criativo de roteirização do filme-jogo ‘*O cubo de Metatron: na semiosfera do tesseracto*’ que eu, como artista pesquisador, estou desenvolvendo. Mas, afinal, o que é a narrativa dimensional e a semiosfera do tesseracto? Efeitos e recursos de interatividade podem se dar em filmes de narrativa complexa tanto no cinema clássico quanto no cinema moderno ou apenas nas artes do vídeo contemporâneo? Por isso, como escrever um roteiro em formato interativo e o acesso a conteúdos hipertextuais?

Para Ricouer (2000), a narrativa é a síntese da vida que concorda com o heterogêneo. Associando narração com significação, a narrativa dimensional apresenta diferentes versões de uma mesma história por meio da manipulação do enredo pela sua formatação, incidindo diferentes perspectivas por meio de vários pontos de vista (todos parciais, mas que compõem em sua sucessão um mosaico).

Essa rede se conecta de modo não linear em nós hipertextuais e anamorfozes<sup>11</sup>, dialogando polissemicamente a tricotomia da linguagem signo-objeto-interpretante em processo cognitivo (de percepção), transformando a logosfera da obra fílmica em *semiosfera*<sup>12</sup> e vice-versa (espelhamento e duplicidade). Isso faz vir, para Arlindo Machado (1997, p. 103), à linguagem semiótica a experiência originária e o sentido oculto do mundo, o que sugere à imagem a ocupação de um espaço, com o tempo correndo como uma força geradora de anamorfozes, “liquefazendo os corpos para ‘derramá-los’ num outro *topos* — em um *cronotopos* — em um espaço-tempo”.

---

<sup>11</sup> A fotografia é normalmente encarada como um sistema significante de suspensão do tempo. Para Arlindo Machado (1997), o tempo é como um desenrolar de eventos, e a imagem fotográfica se fixa como um intervalo neste instante inscrito no tempo. O movimento em registro ‘distorcido’ da figura em foco é a quarta dimensão (Eisenstein) da imagem, deslocando corpos no espaço-tempo.

<sup>12</sup> A semiosfera é o campo da semiose na qual os processos de signos operam no conjunto de todos os ambientes interconectados.

Materializado no espaço, o tempo se mostra como um efeito de superposição ou de percurso de corpos no espaço, lembrando Paul Virilio<sup>13</sup> (1990, p. 81), conforme Machado (1997, p. 59), “onde os momentos sucessivos se tornam co-presentes em uma única percepção, que faz desses momentos sucessivos uma paisagem de acontecimentos”. Segundo Pollyana Ferrari (2014, p. 211), em uma discussão sobre a força da mídia social e o poder dos feedbacks dos usuários em rede, especula que “a mudança de estado (ou perturbação) de um componente de um sistema que produz uma interação, reduzindo ou aumentando a resposta do sistema ao qual ele está inserido, pode ser incorporado ao conceito de *cronotopo*”. A teoria foi desenvolvida por Mikhail Bakhtin (2014) em um compêndio de escritos que compõe o livro *Questões de literatura e de estética*. Completa Ferrari (2014, *ibidem*):

Para ele [Bakhtin], a relação espaço-tempo é indissociável, não existe interação sem dialogismo, pois em cada conteúdo ressoam sempre duas vozes: a do eu e a do outro, promovendo a “interligação fundamental das relações temporais e espaciais, artisticamente assimiladas em literatura” (FERRARI, 2014, p. 211).

Na lógica desses acontecimentos, encadeados em anamorfozes (*puzzle film*<sup>14</sup>, *mind game*<sup>15</sup> e *forking path plot*<sup>16</sup>), a *mimesis* da história (*fabula*) é apresentada ao receptor na forma da *diegesis* do *syuzhet* (enredo) que a liga ao estilo (processual), provocando o surgimento de mapas mentais (*schemata*) ao receptor, que organiza perceptivamente o conteúdo em processo cognitivo em rede de testes das hipóteses sugeridas até a satisfação pessoal e a depender do grau de conhecimento (crítico-poético) e do nível de texturas apresentado (crítico-estético). As ligações dos fios narrativo-temporais e causais da “moral da história” (crítico-ético) são guiadas pelas deixas e dicas do *syuzhet* sobre causalidade e tempo e espaço, na manipulação da informação e amarrados pelo receptor no curso do desenvolvimento das ações em

<sup>13</sup> As transformações provocadas pela velocidade da técnica evidenciam a proliferação das mídias audiovisuais e interativas nas últimas décadas, que subvertem as vivências temporais, contribuindo para comprimir as durações, desmaterializar o espaço e expropriar certas zonas da experiência subjetiva. VIRILIO, Paul. Cf. **Estética da desapareição**, Rio de Janeiro: Contraponto, 2015.

<sup>14</sup> Filmes ‘quebra-cabeça’. Tramas com enredo tipo ‘jogo de encaixe’. Warren Buckland propõe o uso do termo como 3ª linha de causalidade: 1) simples / mimética clássica ação contínua baseada em probabilidade e necessidade; 2) complexa / 2ª linha entrelaçada na 1ª por meio de reversão e reconhecimento; 3) puzzle plot / trama entrelaçada nas outras, subvertendo a lógica ‘espaço-tempo’.

<sup>15</sup> Jogos mentais. Janet Murray (2006) propõe ver um jogo e jogar um filme, mexendo com a percepção da realidade do público (e das personagens). Essas obras, Segundo ela, os obrigariam a escolher entre multiversos aparentemente válidos, mas ao final incompatíveis.

<sup>16</sup> Roteiro com trama bifurcada. Linha narrativa emaranhada por vias complicadas e desconcertantes.

blocos idealizadas pelo autor, encorajando o espectador a fazer inferências sobre essas ligações que, por sua vez, criam brechas, falhas ou lacunas (*gaps*, no inglês) que podem ou não, ser preenchidas. Quanto mais as brechas são preenchidas, mais coerente fica a fábula (BORDWELL, 1986).

A unidade do diverso é o raciocínio da lógica modal como mundos possíveis em que se aplica o método probabilístico de se raciocinar e compreender pela via das inferências, extraíndo hipóteses e unificando o pensamento. A dedução extrai a inferência contida nas premissas. A indução confirma as inferências pela experimentação. A abdução prova que alguma coisa pode ser real, verdadeira. Em um filme com narrativa complexa dimensionada, pressuponho que haja supressão da síntese na conclusão da obra, ou seja, aquela perspectiva ‘clássica’ de estruturação do arco dramático em três atos, com começo, meio e fim — o método de exposição da história por meio de introdução, desenvolvimento e conclusão — se apresenta como hipótese ao longo da exposição narrativa diversas vezes no curso do processo de significação, cabendo ao receptor estrategicamente a tarefa da conclusão ‘*per se*’.

Essa conclusão normalmente é provisória porque trata de um raciocínio dedutivo por parte do receptor. Ela se dá por indução conforme o andamento da obra e é determinada estrategicamente pela relação de autoria por etapas, em que um argumento diferente muda a proposição interligada, revelando novo curso do processo de *assunção*<sup>17</sup>. Esse silogismo é inicialmente oferecido com indução ao erro e de forma temerária. Com o desenrolar das ações, o enredo provoca ‘nós’ que amarram a trama. O receptor deduz diferentes versões da história apresentada através das visões das personagens por caminhos alternativos ao primeiro sugerido.

Finalmente, o receptor preenche as lacunas da narração pela lógica abdutiva (tirando conclusões). A lógica abdutiva é uma inferência hipotética, uma ideia ou imposição que provoca reações ao conteúdo exposto e prova que algo pode ser verdadeiro. Esse método cria hipóteses explicativas não contidas nas premissas.

No desenvolvimento desta dissertação apresentei diversas teorias, obras artísticas e pesquisas científicas que ajudam a compor o mosaico de interpretações acerca do processo de construção da narrativa fílmica, reconhecendo, no percurso criativo, o rastro semiótico indicial que dialoga alguns desses conceitos que

---

<sup>17</sup> 1. Relativo à ação de assumir; 2. Referente à subordinação ou vinculação de determinado dever; 3. Designação de arrebatamento ou euforia. Cf. **Léxico**, Dicionário de português on-line.

atravessaram o tempo e o espaço das arquiteturas tecnológicas, como meios e dispositivos, e técnicas discursivas, como formas de linguagem e conteúdos ideológicos — dimensões éticas, poéticas e estéticas que estruturam o pensamento complexo em construção da narrativa em rede no meio digital.

Analisando, retrospectivamente, alguns dos efeitos narrativos que refletem a estrutura da narratologia e definem o estatuto da ficção no cinema e nas artes do vídeo, na sua relação com a narração e a história, acredito poder apresentar novas coordenadas da impressão da realidade e da verossimilhança no filme — em sua perspectiva no meio digital, com a interatividade permitindo o acesso aleatório não linear e demais características específicas de multidimensionalidade na cultura hipermidiática, que são: a diversidade de pontos de vista, a perspectiva fragmentada, a agência interativa, a imersão perceptiva e a transformação evolutiva.

As matrizes da linguagem e do pensamento<sup>18</sup> convergem cognitivamente nessa base “em uma rede significativa, um tecido de fios entrecruzados em que um elemento narrativo pode pertencer a muitos circuitos” (AUMONT, 2005, p. 108), potencializando criativamente significados e enredando esquemas de imagem cinestésica que estruturam o mapa mental de pensamento complexo.

Acredito que o formato que melhor representa essa nova fase de entendimento cultural da vida e do mundo na interpretação de suas realidades, por meio de narrativas cada vez mais complexas e integradas aos processos dinâmicos de convergência cultural em rede virtual digital e aos conceitos de multiplicidade de pontos de vista, integrados às dinâmicas processuais evolutivas das trajetórias pessoais, individuais; em perspectivas contextualizadas à luz evolutiva dos processos histórico-sociais e suas razões poéticas é a *narrativa dimensional*.

Além de apresentar diversos pontos de vista e alterar a perspectiva da trama, a narrativa dimensional amplia a intriga por meio da complexidade da narração, no ir e voltar do tempo fabular do enredo, o que intensifica o processo de significação na poética do *schemata* e potencializa a cognição do receptor no espaço, fazendo uso da interatividade imersiva, agenciada e transformadora dos efeitos de dispositivo e dos recursos do aparato, explorando as dimensões do discurso e da história na narrativa por meio da estruturação alegórica do cubo de realidade souriano.

---

<sup>18</sup> Lúcia Santaella (2005) define as matrizes da linguagem e do pensamento como sonora, visual e verbal, analisando três pontos de vista semióticos: qualitativo-icônico, singular-indicativo e convencional-simbólico. O processo comunicacional combina signos à significação pelo receptor.

## 1.2 PROJETO DE PESQUISA: PERCURSOS

Texto parcialmente apresentado em entrevista oral do processo seletivo de Mestrado *Stricto sensu* do Programa de Pós-graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV), realizada em 28 de novembro de 2019 e transcrito em *word*:

O filme *Clube da luta* representa uma passagem importante na minha carreira. Lembro-me de não me interessar em assistir a película por associar o título do filme (e provavelmente ao conteúdo dele) ao evento em que um estudante de medicina foi ao cinema no shopping do rio e metralhou os espectadores que assistiam a esse filme (a mensagem depois se mostrou totalmente antagônica a um projeto de violência que parecia que era o proposto). Vi o filme anos depois, mas somente após ser convencido por vários colegas de que uma coisa não era ligada à outra. Será? Ocorre que *Clube da luta* nos conduz por um caminho de verdade fílmica aparente, mas que ao final se revela totalmente contraditória.

Um efeito de ilusão cognitiva baseado na capacidade de confundir e manipular a lógica narrativa interna do receptor-espectador em inferências subjetivas equivocadas. A verdade está lá, a gente que não consegue ver porque está mais preocupado com outras coisas. O roteiro traiu-me as expectativas, indo em direção completamente oposta ao que aparentava ser como proposta, o que me surpreendeu.

A partir desse momento decisivo como artista, no entender do meu *ser em devir*, comecei a pensar uma teoria e um método que "mexesse com o espectador" exatamente no ponto confortável da análise e entendimento de uma obra — nomeei de "teatro da mentira". Pouco depois escrevi uma adaptação de um texto teatral de Brecht chamado *O mendigo e o cão morto*, que não teve apelo comercial, mas que impactou sensivelmente um nicho específico do público de teatro da cena local. Mas, senti-me frustrado em não ver na audiência a miríade de público que gostaria de alcançar porque queria passar certas mensagens a determinadas fatias de público que naturalmente não se interessariam pelo tipo de produto que se apresentava.

Percebi que o *Teatro da mentira* era uma necessidade mais que uma opção estética de linguagem. A narrativa deveria englobar tudo, desde o material promocional e de marketing até o texto de apresentação como o espetáculo em si, com releases, cartazes e fotos; determinando a ocupação do espaço físico de uma determinada forma, como relação público-plateia, ambientação, entre outros. Assim



foi feito, escrevi *Volúpia*, outra peça teatral encenada no festival de teatro de Curitiba no ano seguinte, em 1998. Além da encenação ter se dado em um bar, o título da montagem e tudo o mais ensejaram a promessa de uma "comédia erótica". No local, o público ficava mais à vontade, livre para dançar, sentar, ficar em pé, circular pelos ambientes, além de poder assistir à peça do modo tradicional, mas podia comer, beber e até fumar no bar. A peça começava de repente, sem avisos ou explicações, os atores entravam 'em cena' como se fossem também frequentadores do local e do nada, como um fato corriqueiro da vida, começavam a atuar. Os espectadores se movimentavam entre os ambientes do local e aconteciam cenas simultâneas em ambientes diferentes, ou seja, as pessoas precisavam escolher quais cenas assistir.

Dez anos depois voltei a trabalhar em produtora de comerciais, TV e cinema, e passei a me interessar mais profundamente pela narrativa interativa, que dava novos passos a partir do meio digital com a tecnologia on-line hipermediática. Pude comparar diferentes narrativas que souberam explorar esse novo meio e suas potencialidades, tanto do ponto de vista procedimental quanto conteudístico.

Variações de estilo, estética e linguagem a serviço da história e do discurso acerca da manipulação dos elementos disponíveis de autoria e recepção e dos potenciais criativos da obra artístico-narrativa. Destaco o ponto de virada encontrado em filmes como *A ilha do medo*, *O sexto sentido* e *Clube da luta*; a discussão sobre linguagem de *A chegada*; a manipulação do espaço-tempo contínuo e fragmentado de *O efeito Borboleta*, *Interestelar* e *Amnésia*; e de causa e consequência em *Corra, Lola, corra* e *O predestinado*. Pontos de vista e de perspectiva são particularmente bem expostos em *A criada*, *Ponto de vista* e *Rashomon*. Filmes para a internet destaco *A gruta*, em plataforma de exibição, *Dark* e *Black Mirror: Bandersnatch*, como exemplo de streaming, e os documentários *RIP - um manifesto*, e *Filhos do tremor*. R.I.P. mostra a força do crowdfunding e do crowdsourcing e *Filhos do tremor* apresenta uma narrativa colaborativa em efeito cascata sobre o terremoto no Haiti em 2010.

Em Bordwell, *syuzhet* (enredo processual que liga a fábula ao estilo) e *schemata* (rede de inferências subjetivas acerca do discurso) são as chaves para a análise fílmica. Buckland define *puzzle film* como um sistema complexo de narrativa complexa, superando a *mimesis* dramática e a estruturação da narrativa em simples e complexa, ambas de Aristóteles. Peirce destaca as inferências subjetivas e a lógica narrativa interna para a compreensão dos fenômenos de percepção e de recepção. Bakhtin fala em seus livros sobre a intertextualidade, polifonia e dialogismo para

revelar que a composição de uma fala reproduz diversos autores em rede, cruzamento, re-análise e reconfiguração ao longo da história. Já Humberto Eco propõe o conceito de obra aberta, desenvolvido por Barthes, Stam e Plaza, que avança a análise em proposição de uma abertura em terceiro grau, a partir da revolução tecnológica e cognitiva, expostas ultimamente por Harari e Jenkins.

As análises de Bordwell se pretendem uma "poética histórica" baseada num modelo de agente racional, num modelo institucional (econômico e social) e num modelo perceptivo e cognitivo. O estudo tem esse horizonte como ponto de partida. Como? Estudando o desenvolvimento histórico dos filmes, os princípios construtivos e seus efeitos, os sentidos que são centrais ao ato interpretativo.

Compreender como o estilo cinematográfico se desenvolveu historicamente e quais efeitos o cinema gerou em diferentes períodos ajudaria a compreender o alcance potencial de sentidos que um filme pode gerar? Acredito que sim, mas a proposta tem a pretensão de alcançar uma dimensão poética da narrativa em perspectiva do meio digital, um recorte do estudo em termos dos *puzzle films* e *mind games*, das novas ferramentas tecnológicas disponíveis que se apresentam como auxiliares no processo de criação e de recepção à luz dos novos tratamentos criativos.

Sobre o potencial do meio, Janet Murray, de *Hamlet no holodeck*, arrisca prever que a narrativa procedimental é um caminho aberto a um novo horizonte de futuro para a narrativa e que teria grandes possibilidades de especialização nas redes de comunicação *on line* e suas ferramentas tecnológicas. Esse novo tratamento de estruturação narrativa de filmes e de jogos pode ser analisado processualmente em termos das interfaces de aplicativos hipermediáticos que, somados à análise da gênese do pensamento criativo de alguns filmes e jogos específicos (representantes desse movimento estético), a partir de algumas teorias referendadas pelos autores aqui expostos, podem apontar uma estrada no sentido evolutivo das narrativas, demonstrando potenciais e especificidades dos meios a serem investigados que já exploram ou poderiam explorar a contação de histórias.

Inicialmente, propus a construção de um 'hiper-romance'<sup>19</sup>, uma narrativa de texto em hiperlink que pretende narrar a história do homem sob uma perspectiva

---

<sup>19</sup> Termo trazido por Cecília Salles a partir da sua análise de Italo Calvino. Lembrando que o trecho em questão reflete a apresentação oral na entrevista do mestrado. Durante o curso do mestrado, optou-se por retirar a proposta do hiper-romance e de incluir a de roteiro interativo. O objetivo de apresentar os textos introdutórios do projeto de mestrado na dissertação é apresentar a evolução do pensamento como crítica genética e de processo, como o que ocorre logo adiante no mesmo

procedimental distanciada. Mais do que fazer uma crítica genética desse texto, pretendia que o próprio texto fosse uma crítica genética do discurso narrativo do homem ao longo da história, a partir de suas diversas narrativas e manipulações textuais, refletindo conceitos como causa e consequência, espaço-tempo *continuum*, a teoria do caos, a teoria de tudo, a espiral evolutiva, e a narrativa dimensional; a partir de sistemas esquemáticos como a cabala, a árvore da vida, as leis universais, a geometria sagrada, o *tesseracto* de *Metatron* e as escrituras sagradas. Era um projeto inviável, mas ficou a ideia: discutir a capacidade do ser humano em acreditar em coisas que não existem no mundo físico, concreto e real, mas que passam a existir depois de teorizados e que algum elemento agregador posiciona diversos atores em predisposição de um raciocínio abstrato, transformando uma causa em resultado concreto. Estariam em jogo diversos elementos agonísticos e antitéticos, o círculo mágico, o estraga-prazeres, o pré-julgamento e o preconceito, por exemplo.

A narratologia tem três “correntes” principais, segundo André Parente (2000): a primeira associa a narrativa com o enunciado, pertencendo a lógica dos significante/significado (Saussure) que desemboca nos paradigmas estruturalistas. A tendência do enunciado se manifesta nas teorias formalistas, temáticas ou proposicionais, nas quais as narrativas se dariam como enunciados temporalmente ordenados que exprimem uma dimensão cronológica encarregada de estabelecer uma rede de causalidade. O segundo modelo associa o filme narrativo à enunciação. Tributária de Gerard Genette (inspirado na linguística de Emile Benveniste) tal concepção defende que a narrativa seria uma manifestação que envolveria em um mesmo contexto o enunciador, enunciado e receptor. O terceiro modelo associa narração com significação (processo de criação de sentido), na medida em que a narrativa faria vir à linguagem a experiência originária e o sentido oculto do mundo (cf. MACHADO, 1997). É a síntese da vida que concorda com o heterogêneo, de difícil aplicação efetiva para o cinema, mas narratologia defendida por Paul Ricoeur (1997).

Bordwell trabalha dois horizontes de análise na teoria narrativa dos filmes: o mimético e o diegético. Ele ataca especificamente o estruturalismo e a apropriação do conceito de enunciação de Benveniste, que estabelece dicotomias entre enunciado/enunciação e história/discurso. Genette, Barthes e Metz fizeram um

---

parágrafo, onde se enumeram vários temas históricos, científicos, enfim, todos complexos; e, claro, impossíveis de serem realizados na sua plenitude em um único roteiro.

deslocamento ao colocarem a história dentro da enunciação, entendendo que todo ato de contar envolve um sujeito que o profere: assim a narrativa se faria sempre discursivamente e traria em si as marcas de sua enunciação.

Desta forma, a história torna-se diegese e o discurso a forma de contá-la. David Bordwell e André Parente 'rebelam-se' contra a analogia do filme com a linguagem, mas enquanto Parente (2005) supõe que a resposta está numa concepção semiótica do cinema, Bordwell (2019) acredita que a combinação de neoformalismo e cognitivismo pode validar uma coerência que seja satisfatória pelo não comprometimento com uma grande teoria da subjetividade. Já para Greimas (1973), a semiótica é a teoria da significação e não do signo, dado que o signo participa do sistema semiótico, compondo uma tessitura de sentidos, o texto. O texto estrutura-se a partir de um percurso gerativo de sentido compreendido por estruturas profundas, que determinam as condições de existência dos objetos semióticos e os espaços em que a significação se organiza sob a forma de oposições; estruturas discursivas, que estabelecem as relações entre as ações narrativas; e estruturas superficiais, em que as formas discursivas produzem e organizam os significantes.

### 1.3 AUTOENTREVISTA: UMA INTRODUÇÃO PELAS VEREDAS PÓS-DRAMÁTICAS DA SALVAÇÃO

Entrevista oral realizada em 10 de junho de 2020 para a disciplina de Metodologia de Pesquisa em Artes e transcrita com recursos do *WhatsApp*:

#### 1.3.1 Descreva seu processo de criação:

Cada obra que criei surgiu de um modo diferente. Foram processos de criação *sui generis*, como a ideia para a construção de Metatron, por exemplo. Primeiro, eu observei o momento político do mundo. Refleti bastante sobre diferentes aspectos da vida, das angústias do homem na sociedade atual. Comecei a pensar no modo como as coisas estão evoluindo e passei a criar metáforas internas, soluções poéticas que refletiam esse estado de coisas. Ética, poética e esteticamente comecei a recolher passagens, fragmentos, histórias, personagens que ligavam os acontecimentos de hoje com eventos do passado, alegóricos, anedóticos, fenômenos, coincidências...

Porque, para mim, a vida imita a arte e vice-versa. É um eco que se repete e se traduz em metáfora. Pode ser antagônico ou parecido, mas tem relação.

O cubo, o *tesseracto* foi um achado arqueológico. Um modelo. Um esquema. Uma estrutura pronta. Pronta enquanto esqueleto. Faltava dar sangue, criar os órgãos, as veias e os vasos comunicantes. O desenho do cubo duplo em movimento se dá pela formação de 78 linhas que formam diversos desenhos que se complementam, formando figuras geométricas com vários significados místicos, como a *cabala*, a *árvore da vida*, e o *hermetismo*. A *geometria sagrada*. É um amplo estudo, só que enveredei por outro caminho: me propus escrever 78 passagens inspiradas em escritos históricos que relatam a evolução espiritual da alma humana (78 passos).

Esse é o jogo do ‘decifra-me ou te devoro’ de ‘*O cubo de metatron: na semiosfera do tesseracto*’ e que permeia a história em si sobre a narrativa do ‘Apocalipse’. Então, primeiro decidi falar sobre a manipulação da narrativa, tendo como pano de fundo a ameaça de uma guerra global, desastres naturais e uma pandemia. O fim do mundo está nos *Evangelhos* e prenuncia a vinda do Anticristo e do Salvador. Em meio a esse cenário, uma equipe de cientistas tenta decifrar o enigma do cubo alienígena que pode ser a causa da iminente destruição da vida humana na Terra, mas também pode ser a solução final. E qual seria? Se você tivesse o poder de escolher, o que faria? Começaria tudo de novo, resolveria a situação e continuaríamos como se nada tivesse acontecido ou deixaria acabar com tudo?

Seria melhor que a humanidade, afinal, fosse extinta? Essa ideia me parece ser ideal para demonstrar a narrativa dimensional, que tem características de agência, imersão e transformação com interatividade em roteirização na hipermídia. Pretendo inserir efeitos narrativos que demonstram a obra aberta em terceiro grau, que pode se dar tanto na narrativa complexa como na interatividade explícita.

Tentei escrever anos atrás um romance em literatura que se chamaria *O segredo da Cosa Nostra*, sobre a manipulação de uma pessoa sobre a outra através da linguagem narrativa, corporal, etc., um exercício de poder. Cheguei a escrever umas 40/60 páginas e não fiquei satisfeito. Deixei pra lá. Fui escrevendo outras coisas que cheguei a produzir e outras coisas fui guardando, contos, crônicas, poemas e ideias para outros romances... Tenho um material grande sobre verdade, ilusão, realidade e fantasia (de como a nossa mente nos engana pregando peças) em contos, roteiros e dramaturgia inédita, esperando publicar e outros no forno das ideias, crescendo... Comecei a amarrar várias dessas ideias em contos. Depois, em romance.

No forno - *O reino de Robert Polli, O menino-robô, O homem invisível, Sem pai nem mãe, Suicida às avessas, Babá e Terrorista, Homem-bomba, A cartomante, Gaidjin, No Educandário... Prontos - Toque de Midas, Encontros não marcados, O julgamento do século, O verdadeiro herói, A estrela da Índia, O bom Samaritano, O cuco lelé da cuca e o pinguim sem remédio, A teoria da pirâmide, O príncipe e a camponesa, Esta lá, estaleiro, estaleirinho, Bicho que come bicho é outro bicho* e outros. Há cerca de dez anos desenvolvo estes textos e pensando em como colocá-los em conjunto me veio a ideia da narrativa em hiperlink e narrativa interativa, bem como a *Cidades Invisíveis*, e *Seis propostas para o próximo milênio*, de *Italo Calvino*, e conceitos de obra aberta, *O nome da rosa*, de *Humberto Eco*, e *Seis passeios pelos bosques da ficção*. Esse texto me remeteu ao *Jardins dos caminhos que se bifurcam* e *Biblioteca de Babel*, de *José Luis Borges*. Ou seja, sempre trabalhei processo de criação juntando referências. Elas me servem de inspiração, tanto conceitos teóricos quanto temas, mensagens e personagens. Já adaptei *Pirandello*, *Kafka* e *Dostoiévski*, por exemplo. Recorro constantemente a livros de teoria, ficção e dramaturgia, filmes e séries. Pra mim, tudo é polifonia, dialogismo, intertexto, reescrevendo sobre o passado e pensando no futuro, ou vice-versa.

Dessa contaminação, como uma esponja, observo muito antes de escrever. Mas... mudei e decidi escrever um roteiro interativo em plataforma hipermídia, que poderá servir como um roteiro de longa (de narrativa única em uma versão clássica), um roteiro seriado (de multitrâma em uma versão interativa), e um livro em hiperlink com multitrâmas acessadas em vias digitais ou em papel impresso e link via QRcode.

A hipermídia se desdobra, ela não necessariamente precisa ser apresentada em *corpus*<sup>20</sup> diferente. Antes de tentar participar de editais de fomento e/ou vender o projeto a eventuais investidores, o produto do mestrado será a dissertação e o roteiro. O que se pretende é que o roteiro não se concretize apenas em texto, em palavras impressas, mas em registros indiciais, como fotos, desenhos, animações, áudios e vídeos, tanto produzidos por mim como disponíveis em rede.

Esse é o processo... arbitrário, caótico, em profusão líquida, deixo-me absorver confiando no acaso e que o universo conspira. Relacionando as coisas, posso aproveitar qualquer coisa. Para mim, tudo é aprendido, porque estou sempre

---

<sup>20</sup> Para a Linguística, um conjunto finito de enunciados representativos de uma determinada estrutura.  
1) Coletânea acerca de um mesmo assunto; 2) Conjunto de documentos que servem de base para a descrição ou o estudo de um fenómeno. Cf. **Priberam**, Dicionário da Língua Portuguesa.

aberto a me deixar contaminar. Mesmo um mau conselho, um mau exemplo, ou um trabalho ruim, pra mim é válido. Saber o que não fazer e o que não se deve fazer é tão ou mais importante do que saber o que fazer na hora certa, e estar pronto para fazer algo artisticamente é saber o *timing*, o rumo que o pensamento estético-poético-ético (político) em sociedade evolui para saber melhor interferir e provocar a mudança na hora certa, se é que ela existe. É um ideal, um exercício de tentativa e erro. Foi nesse ponto que encontrei Metatron, seu Tesseracto, o Mestrado e a Narrativa Complexa (em hiperlink, na hipermídia, interativa, imersiva e o jogo).

*Olhando para trás*, o meu entendimento como pessoa me leva a compreender que, em minha trajetória pessoal, sempre fui impelido por mim mesmo a indagar a vida e o mundo, nessa relação dialógica (de mim para comigo mesmo, de mim em oposição e cooperação ao outro, do presente em função do passado e projetando o futuro, contextualizando as ‘coisas’ e aprendendo — aprendendo movimentos, forças e formas no sentido evolutivo. Junto a isso há a revolução interna, a revolta, ao mesmo tempo que há a luta contra o *status quo*, contra os discursos vazios, os projetos que ‘morrem na casca’ por (des)interesses variados, corruptelas e sabotagens... até em si mesmas, percebendo as manipulações narrativas, as culpas que projetamos, etc.

*Sobre o acaso*. Para mim, o processo de criação envolve planejamento e execução, é fruto de muita observação do momento contextual de tudo ao meu redor em interpretação e correlação com o passado histórico em evolução aos dias de hoje e como uma projeção do futuro, com base nos mundos possíveis, deixando o acaso surgir espontaneamente e aprendendo a lidar com isso com naturalidade, introduzindo a minha participação nesse processo como centelha divina, como uma iluminação.

*Metatron* virou essa síntese da minha vida e do meu trabalho, com anseios e descobertas. Uma necessidade de expressar, de registrar esse processo de aprendizado por meio de uma reinterpretação da história e seus significados. Juntei sinteticamente a trajetória da minha vida com a da humanidade, a pesquisa sobre processo de criação e a produção desse texto ficcional reunindo diversos olhares em dialogismo (como anexos à trama do enredo) e reescrevendo meus trabalhos (como apêndices à história principal) a partir dessa reflexão, da escavação de textos históricos e da manipulação deles (reescrevendo a história na forma de contos que sustentam a base do mecanismo do tesseracto) e criando originalmente um novo roteiro que amarra a narrativa clássica na ficção dos dias atuais, mas sob uma metodologia rigorosa. As regras são objetivas, mas a composição é causal e casual.

1.3.2 O que o motiva nesta caminhada, que é o espaço de uma vida percorrida no mundo cronológico do tempo?

Ainda criança, ficava fascinado com as fabulações de *Monteiro Lobato* e seu universo encantado: *O sítio do pica-pau amarelo*. Queria ser o Pedrinho, e como as histórias contadas pelo *Visconde de Sabugosa* ganhavam vida na biblioteca da *Dona Benta*, lia e criava contos, crônicas e poesias em casa e na escola. Minhas referências eram os especiais da TV, *Os trapalhões*, a coleção *Vagalume*, gibis e *Para gostar de ler*. A vida de aventuras do conhecimento dentro dos livros e das telas parecia tão interessante quanto era a vida real, passada aqui fora. Lembro que, cedo, tive contato já no Colégio Militar com os gregos *Sócrates*, *Platão* e *Aristóteles*, e a máxima "conhecimento mais inteligência igual a sabedoria" se tornou o meu axioma. Mas, as decepções não tardaram a chegar. As personagens das histórias têm uma vontade resolvida, mesmo as dissimuladas, os vilões guardam sempre algum caráter, uma espécie de moral interna que os motivam e os movem na persecução de seus objetivos. Já no mundo real, as relações são mais frouxas, complexas sim, mas em outro sentido. As 'coisas' demoram mais a acontecer, mudam muito lentamente, e algumas barreiras são intransponíveis. Nada depende de você. Tudo está interligado e ao mesmo tempo nada está. Algo vem até você quando menos se espera e, ao mesmo tempo, aquela 'coisa' que você muito quer, quanto mais corre atrás, mais ela se afasta. Ou pior: o seu desinteresse quando passa a conquista. Sim, porque você não pode passar uma vida culpando os outros: às vezes é você quem precisa mudar. É isso que eu procurei sempre: aprender, descobrir, lutar, repensar e mudar... errando... o tempo todo se necessário. Mas, tentar aprender com os erros. Não ficar se culpando. Então, se arrepender... certo. Essa é uma das coisas que pretendo descrever em *Metatron*: uma pessoa que não se arrepende não é uma pessoa ou já morreu. O que me motiva nesta vida é tentar ajudar a mudar o mundo para melhor. Passar o que aprendi. Talvez a arte seja o caminho mais duradouro e mais impactante, profundo. A mudança só é efetiva e perene pela via cultural. Cultura é tudo!

1.3.3 Qual é a sua interpretação da realidade da existência humana e seu produto criacional característico: a cultura?



É preciso que se diga: o ser humano condiciona seu meio. Ele interpreta a natureza, traduzindo-a em significados, codificando símbolos, indexando hierarquias, classificando, categorizando, entre outros. Isso é bom e é ruim, ao mesmo tempo. Como tudo na vida. Como diz Harari: "a revolução cognitiva trouxe a consciência do ser e fez com que um grande número de pessoas se agregassem em torno de 'coisas' que não existiam no mundo material de forma concreta, mas que trouxeram evolução e progresso aos homens que acreditaram nas ideias de outros homens" ... Mas, também trouxeram a guerra e a fome, escravidão e a miséria humana, segregação e o preconceito. O ser humano tem os cinco sentidos e o cérebro que processa informações captadas pelo mundo sensorial do aparato perceptivo-cognitivo. Nossos sentidos são ferramentas. Imperfeitas. Quero dizer, são perfeitas dentro de um propósito. Ou seja: é um processo. Complexo. Essa função se justifica. Temos prova de que hoje os seres evoluem. Nossas capacidades intelectuais aumentam de acordo com o nosso meio ambiente natural e não natural, e vice-versa. Evoluímos de acordo com nossas capacidades, assim como nossas capacidades evoluem de acordo com os limites forçados, impostos pelas nossas criações e seus aparatos, dispositivos, ferramentas, e outros. Ou seja, os produtos que criamos são frutos de nossas ideias reificadas, corporificam através do nosso conhecimento à montante e à jusante, pensados por essa capacidade inventiva que processa, interpreta e elabora o meio. A partir disso, nos ajustamos ao novo meio, processo e produto. Depois, subvertemos tudo isso e encontramos novas formas e reajustes. Nosso pensamento livre busca formas de condicionar o meio, aprisionando conceitos em padrões e leis. E isso liberta? É criativo? Sim, porque é uma busca pelo novo, de ler e de escrever, e fazer: história, arte e ciência. Liberta, aprisiona, depois liberta de novo.

1.3.4 A arte e a ciência dialogam em quais termos e como isso se dá em sua pesquisa científica de processo de criação ou crítica genética?

Para mim, a arte inventa 'coisas' a partir do sonho, da poética, da estética. O mundo imaterial ganha corpo na criação artística. Depois, a ciência se apodera do discurso, ainda que 'meio' de forma inconsciente, e traz para o mundo dos valores, funcionais, éticos (sobretudo)... Os cientistas inventam para a utilidade da vida os produtos sonhados pelos artistas, talvez um pouco como o livro ficcional *Locus Solus* faz, sob a batuta de Raymond Roussel.

Quero apenas ressaltar que, assim como existe a cultura dos homens (das pessoas), com sua arte, ciência, e tudo mais, também existe a cultura das ‘coisas’, dos animais, que também desenvolvem técnica e estilo, arte e ensino, com tradição e instinto, só que esses aprendizados se dão em outros termos. Em meu processo, tudo se interliga em uma via de mão dupla, em diálogo constante, em processo contínuo. Metáfora, metonímia, síntese, uma expressão de tudo um pouco, ou do melhor de cada mundo possível. Uma polifonia de vozes dissonantes e concordantes, numa pulsão... e nesse pulsar surge o intertexto, surge a compreensão. Não é a moral da história, não é a relação de causa e consequência, o acontecimento linear. Porém, é necessário para se fazer entender porque, como já disse, o ser humano condiciona.

Então, nada pode ser puramente formal, nem simbólico, ou pós-dramático. Pelo menos, não pela concepção de *Lehmann* (Hans-Thies Lehmann, autor do livro *Teatro pós-dramático*, entre outros). Se a arte for totalmente simbólica, de nada adiantará, porque ainda assim o ser humano atribuirá a ela algum significado lógico, mesmo que não verdadeiro; baseada apenas em suas implicações subjetivas e inferência a partir de um referente, sem bases argumentativas. A obra precisa ser as duas coisas: desequilibrar, deixar lacunas, fraturas expostas que se abrirão à recepção dentro da rede de tessituras apresentando níveis dimensionais na tricotomia das interconexões semióticas por meio de diferentes modos de leitura. O filme, por exemplo, pode apresentar diferentes versões sequenciais conflitantes e deixar a conclusão para o espectador ou criar um final e depois apresentar outra alternativa.

1.3.5 Sua proposta criativa tem bases e relações com sua vida profissional e pessoal, atravessada por processos coletivos independentes ou não de você? como chegou à fórmula ideal do projeto de pesquisa, evoluindo até o presente momento?

Em 1998, adaptei e dirigi a primeira obra de Brecht: *O mendigo e o cão morto*. A participação do público acabou circunscrita a um círculo afetivo de relações pré-estabelecidas com a proposta ideológica do autor. Percebi que, para atingir o maior espectro de audiência, precisava recorrer a determinados ardis que nomeei depois de teatro da mentira. Esse pensamento se somou à experiência de assistir o filme *Clube da luta*. O título e a sinopse da fita, juntamente com o trailer do filme, remetem a um grupo fechado que se reúne para trocar sopapos atrás de bares mal frequentados.

Anos depois, devido à insistência de amigos, aluguei o vídeo e tive uma surpresa com o final revelador que desmanchava a proposta inicial daquele discurso embrutecedor. O filme se mostrou um libelo contra violência, mas era mais: tomando o filme com o meu histórico pessoal e contextual, ele era um achado do que deveria ser a arte nesses tempos de alienação cultural e de mensagens diretas e populares.

Assim, escrevi, dirigi e encenei *Volúpia*, uma peça que se passava em um bar 'de verdade', onde jovens inconsequentes procuram por prazeres fúteis, vulgares e relacionamentos fugazes. Isso, em princípio, porque no decorrer do espetáculo as tessituras do texto e da montagem se revelavam complexas e nada convencionais.

Quando cursei, em 2000/2001, Especialização em Cinema na FAP, trabalhava em uma produtora de conteúdos audiovisuais e escrevia vários projetos de produção de filmes nos editais de leis de incentivo à cultura da cidade, inspirados nas inovações tecnológicas que se desenhavam à época, dando conta da narrativa interativa como uma das alternativas que soltavam rumo ao futuro da linguagem.

Queria estudar o tema no mestrado, mas depois fui verificando que o que buscava ia além das produções e dos estudos feitos em artigos, dissertações e teses que lia e assistia. Isso se intensificou durante o processo de seleção do Mestrado, já em 2019/2020. Junto com os estudos preliminares sobre narrativa complexa, surgiram outros termos e suas acepções: procedimental, procedural, bifurcada, fragmentada, ergódica, imersiva, embutida, emergente, entre outros.

Foi quando descobri que, mesmo o efeito *rashomon* pode traduzir fenômenos cognitivos complexos e tessituras na audiência receptora, assim como a narrativa interativa por si só, como o apertar de botões que bifurcam a trama por caminhos escolhidos pelo receptor, não traduzem simplesmente tais fenômenos.

Ou seja, forma e conteúdo precisam serem somados para atingir esses objetivos, se é que tal autor assim almeja. Quando falo em forma e conteúdo, quero dizer da narrativa e da forma de fruição pelo mediada pelo aparato e pelo dispositivo. Conteúdo é a história em si, mas também sua abertura, dialogação, polifonia e intertextualidades. Um processo de criação de sentido associa narração com significação, na medida em que a narrativa faz vir à linguagem a experiência originária e o sentido oculto do mundo. Paul Ricoeur defende essa teoria, mas é David Bordwell quem discorre uma maneira interessante de se compreender filmes e que podem ajudar no sentido inverso, ou seja, na criação deles.

Enfim, sem querer antecipar a etapa da pesquisa e adentrar no universo das teorias, resolvi propor o estudo da narrativa complexa pelo viés da análise processual da criação fílmica e comentar alguns filmes que julgo conter fenômenos de linguagem que provocam efeitos cognitivos complexos de obra aberta, interatividade, agência, imersão e transformação. Chamo isso de *narrativa dimensional* e de *espiral evolutiva*.

1.3.6 Discorra sobre as suas pretensões acerca de *O cubo de metatron na semiosfera do tesseracto*, a narrativa dimensional e outras ideias que pretende desenvolver durante o mestrado. Vamos falar de cinema, de multimídia, redes, etc.?

A convergência é uma característica comum que perpassa a linguagem do pensamento criativo artístico, tecnológico e procedimental dos formatos e dos conteúdos culturais em sociedade, cada vez mais sintética e plástica, conectada ‘em redes’ que se ligam e desligam de modo independente de suas peças, que também se engajam de forma autônoma. Nesse devir há um porvir. É nesse processo que se engajam os pensadores entusiastas do sistema, os chamados ‘tecnófilos’; bem como, os ‘tecnófobos’, que denunciam os efeitos destrutivos de um sistema econômico que se tornou onipresente, dentro e fora do ciberespaço. Destarte, a fantasia de controle racional humano sobre a totalidade da existência, o espaço virtual da rede interativa de fluxo de informações integra, pela primeira vez na história, as modalidades oral, escrita e audiovisual da comunicação humana, por meio da formação de metalinguagem e hipertexto. Pretendo usar o texto de Lúcia Santaella como eixo principal desse diálogo. Meu ideograma em poética refere-se ao sistema modelar artístico do mundo, mas um sistema que se constrói pelo sistema de relações dialógicas. Minha noção de sistemicidade diz respeito à dinâmica transformadora, capaz de promover mudanças de condição, criando vínculos no espaço potencial das relações. Por isso, semiosfera do tesseracto. Por isso também, *O cubo de Metatron: na Semiosfera do Tesseracto*. É narrativa dimensional. É espiral evolutiva. É semiolinguística: na perspectiva dos espaços semióticos, que Lótman define como semiosfera, nas relações dialógicas da linguagem entre autoria-obra-recepção. Com isso, nos diz Irene Machado, em sua *Concepção sistêmica do mundo*, que “a modelização apresenta-se como capacidade cognitiva ou como princípio heurístico para alcançar distintas semioses na dinâmica da cultura”. Nesse sentido, a arte cria modelos por meio dos quais se torna possível compreender o mundo.

Já o 'tesseracto', '*O cubo de Metatron: na semiosfera do tesseracto*', é o modelo mais bem acabado desse organismo vivo, um cubo dentro de outro cubo, que, com seu movimento, produz em seu prisma círculos, triângulos, hexágonos; enfim, todas as formas geométricas puras, ou platônicas, que são encontradas, na composição, em todos os organismos vivos ínstos na natureza, e essa cosmovisão, nos diz que, hermeticamente, tudo está vivo e em constante evolução, em transformação na escala evolutiva da vida. Um mundo em simbiose, idealizado pela interdependência de seus agentes, atores no palco da vida. Metatron seria uma figura-símbolo, um escriba que registra tudo, do nascimento à morte, de todos os seres em todos os tempos.

Para Metatron, não existe o tempo ou o espaço, pelo menos não do jeito que conhecemos seus conceitos. Nesse sentido, primeiro: tridimensionalidade é um conceito espacial de área - comprimento, largura e profundidade. Nossa percepção da vida é no mínimo quadridimensional, porque precisamos acrescentar o tempo na equação. Como exemplo, sugiro a visão em perspectiva, desenvolvida na Renascença. Um quadro é pintado para que tenhamos uma visão representativa da realidade, portanto, na relação sujeito-objeto. Esse vetor equaciona o tempo, que é o nosso olhar, nossa observação. Ou ainda, cito o cinema, o filme. A teoria, durante anos, tratou de diferentes maneiras e por diferentes autores de lidar com o cinema como a forma artística mais próxima da realidade por causa da questão do movimento.

Nossos sentidos nos traem o tempo todo porque não traduzem fidedignamente a realidade integral dos fenômenos. Eles sempre nos escapam em determinados aspectos, como a visão, que alcança um ângulo reduzido e é preenchido pela memória fotográfica. Os filmes buscam representar nossas leituras superficiais e parciais dessas realidades que observamos em nossas vidas durante a curta experiência de coabitar um mundo relativizado repleto de significados.

Essa riqueza de valores é dada por nós e não há, em princípio, nada de errado nisso, mas se queremos nos aprofundar nessa relação criativa e artística que temos com a vida e o mundo, precisamos avançar com esse processo de codificar o pensamento em linguagem, em comunicação, e dialogar formas mais condizentes com o que fazemos o tempo todo na vida para passar simbolicamente mais profundidade para a arte complexa, manipulação consciente dos elementos.

#### 1.4 ESTADO DA ARTE

Texto elaborado durante o curso da disciplina de Metodologia de Pesquisa em Artes durante o primeiro semestre de 2020:

Foram encontradas 198 produções científicas, destas, 151 foram publicadas nos últimos 10 anos (2010-2020). Foram encontradas 125 produções científicas sobre narrativa complexa, narrativa interativa, cibercultura, hipermídia, mídia digital, semiosfera, obra aberta, crítica de processo, narratologia, ludologia, semiolinguística e razão poética, sendo: 8 artigos isolados, 31 artigos (Revista FAMECOS, Revista Rebeca, Revista Temática, Revista Geminis, Revista de Semiótica, Revista ANIMUS, Revista ORSON e e-journal), além de 8 dissertações/teses, 30 livros e 40 capítulos de livros, 8 Anais de congresso (ART research journal, ARS (USP), INTERCOM, COMPÓS e LABCOM).

A busca na base de dados foi realizada em três etapas — durante o ano de 2011 (especialização em cinema), durante o ano de 2019 (processo de seleção do mestrado e frequência em disciplinas isoladas), e entre março de 2020 e junho de 2020 (curso regular do mestrado) em sete bases de dados: sistema Qualis CAPES periódicos, Google Scholar, banco de teses e dissertações Capes, base SCIELO, site repositório academia.edu, e bibliotecas da UFPR e UNESPAR — em busca de livros, capítulos de livros, artigos, teses e dissertações sobre o conceito de narrativa complexa dimensional, obra aberta em terceiro grau, interatividade e poética no cinema e nas artes do vídeo. Os termos utilizados para a pesquisa foram: cinema e narrativa; narrativa complexa e interatividade; narratologia e ludologia; cibercultura e hipermídia; razão poética e semiolinguística.

Foram encontradas 160 obras fílmicas seriadas, longa-metragens de ficção ou narrativas interativas que versam formatos de *puzzle films*, *mind games*, *forking path plots* e multitrama, abordando temas da teoria dos mundos possíveis, multiverso, teoria do caos, realidades paralelas e viagens do tempo; sendo 116 produções prioritárias para o mercado cinematográfico, 20 para o mercado de *streaming* de vídeo, e 8 obras transmídia. Foram encontrados ainda 25 aplicativos de formatação de roteiros interativos, 8 plataformas de exibição de conteúdo interativo do tipo múltipla escolha, 25 ferramentas de criação de multitrama em hipermídia, que operam nos eixos da literatura em hiperlink, teoria dos jogos e realidade imersiva. Destes, 8 ainda encontram-se em pleno funcionamento. Existem ainda 31 aplicativos de criação de obra narrativa digital, sendo 15 de produção audiovisual e 16 de animação de jogos de conteúdo imersivo com contação de histórias do tipo RPG.

Finalmente, foram encontrados 212 jogos narrativos ou vídeo-jogos imersivos e interativos, 35 livros de ficção em hipermídia, 35 aplicativos de criação hipertextual na internet, 7 animações e 1 série de aventura documental em plataforma *streaming*, lançamento de 12 filmes longa-metragem de exibição comercial em salas de exibição com recursos de interatividade, 4 sites de criação de roteiros interativos e 4 de filme interativo de ficção em plataformas de criação e exibição com financiamento coletivo.

### 1.5 MAPA MENTAL: A GÊNESE DA NARRATIVA DIMENSIONAL NA ESTRUTURAÇÃO FICCIONAL E DRAMÁTICA

O processo de criação de *O cubo de Metatron na semiosfera do tesseracto* se define pelo meu interesse em efeitos e recursos de interatividade e por acreditar em estruturas dimensionais da narrativa complexa no cinema e nas artes do vídeo que sintetizem o pensamento criativo em lógica modal como obra aberta. Dialogismos, polifonias, intertextualidades, linguagens intersemióticas como o esquema comunicativo e o processamento da linguagem por meio de metáforas e metonímias são questões caras às ideias sógnicas peircianas e aos aspectos multimodais das redes de criação na cibercultura, como o hipertexto na hipermídia e na transmídia.

Denominei esse espaço transicional de semiosfera do tesseracto, porque a semiosfera é o campo da semiose na qual os processos de signos operam no conjunto de todos os ambientes interconectados, e a escrita do roteiro do filme que está em tratamento por mim aplica o modelo conceitual do monismo de triplo aspecto<sup>21</sup> ao formato do desenho do *cubo de Metatron*, um hipercubo dinâmico de quatro dimensões, para a sistematização do organograma e fluxograma do meu mapa mental — já que o modelo combina as potencialidades dos estados dos sistemas em fenômenos da realidade interativa, bem como suas alterações dinâmicas — os processos. O mapa mental foi concebido e analisado a partir desses princípios, tendo por base o desenho do tesseracto, modelando o sistema complexo da narrativa dimensional e de *O cubo de Metatron* com base no formato dinâmico do hipercubo,

---

<sup>21</sup> A teoria de sistemas é utilizada aqui como uma ferramenta para modelar o mapa mental da pesquisa e do roteiro do cubo de Metatron, assim como para modelar a ontologia do monismo de triplo aspecto que, segundo seu idealizador, defende que a realidade se constituiria de três aspectos independentes e mutuamente irreduzíveis: matéria/energia, forma/informação e sentimento/consciência. A ontologia é uma disciplina filosófica que procura compreender os princípios subjacentes à organização da realidade (cf. PEREIRA JUNIOR, 2013).

na nomeação de seus pontos, linhas e sólidos em torno de conceitos, aparatos e dispositivos, amparados pelos seus autores e suas teorias e seus filmes.

Ficou claro desde o início que eu precisaria encontrar um modelo histórico (mítico e místico) que simbolizasse a manipulação da narrativa ao longo da tradição. O modelo mais enigmático, profundo, histórico e representativo que encontrei foi Metatron: um anjo pouco conhecido e quase nunca retratado, mas que é descrito historicamente desde os tempos mais primitivos da escrita. Conhecido por ser o representante de Deus na Terra, ele é confundido com um demiurgo, um demônio, uma série de anjos e homens proféticos, o maior escriba da vida e do mundo, com poderes de estar em qualquer lugar e a qualquer tempo, um executor dos desígnios dos céus, um mártir terreno e um carrasco para os merecedores do inferno.

Sua representação morfológica é de um anjo alado, com sete pares de asas e um corpo meio humanoide e meio divinal, mas o que mais chama a atenção é sua representação simbólica: o cubo na forma de um tesseracto, um hiper-cubo de quatro dimensões em movimento. O desenho do cubo remete ou faz alusão a uma série de outras representações monistas, como a árvore da vida e a *Kabbalah*<sup>22</sup>, embora nunca se tenha dado significado a cada uma de suas setenta e oito linhas formativas.

Sabe-se que, para a formação do cubo metatrônico, é preciso se construir outras configurações primeiro, como os sólidos platônicos, estes sim teorizados e idealizados. Juntos, eles compõem as sete leis universais de *Hermes Trimegisto*<sup>23</sup>, ou leis herméticas, que tentam conceituar a natureza em princípios fundamentais, como se depreende a partir da Figura 1, a ser pormenorizada na Figura 7.

O cubo de Metatron é representado pelo desenho de um tesseracto: o hiper-cubo de quatro dimensões. Ele é formado por dois cubos tridimensionais, interagindo um dentro do outro em movimento de oposição: enquanto um está em expansão, o outro se comprime. A sua forma em repouso é um exercício de raciocínio

---

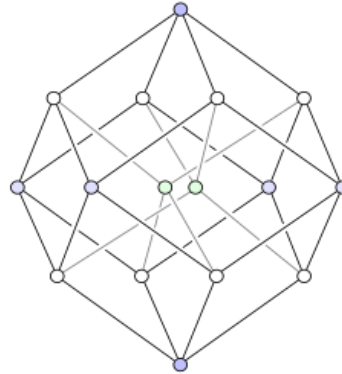
<sup>22</sup> É uma palavra de origem hebraica que significa recepção. Sua prática objetiva desmistificar os mistérios da vida e do universo através da narrativa de sua criação, ou seja, interpretar signos e códigos encontrados em letras e números em sequência. Em essência, “tudo o que acontece na nossa vida fomos nós que criamos de alguma forma em lei de causa e efeito” (SALTOUN, 2018).

<sup>23</sup> O estudo sobre sua filosofia é denominado hermetismo, em que uma deidade sincrética combina aspectos do deus grego Hermes e do deus egípcio Thoth. Estima-se que Hermes Trimegisto serviu de inspiração a diversos pensadores da Antiguidade que o sucederam, como Sócrates, Platão e Aristóteles. O hermetismo consiste no estudo e prática da evolução e expansão da consciência humana até à consciência divina, penetrando assim nos mais profundos mistérios da Criação, o que ficou conhecido como iniciação, iluminação ou senda no Oriente. Cf. Os 3 iniciados. **O Caibalion**: estudo da filosofia hermética do antigo Egito e da Grécia. São Paulo: Pensamento, 2021.



conceitual, mas é possível sua visualização mesmo se desenhado em superfícies planas, como demonstraremos a seguir, na FIGURA 1:

FIGURA 1 – DODECAEDRO ROMBIFORME



Fonte: a.k.a. TILMAN PIESK (2007)<sup>24</sup>

Um quadrado é obtido a partir de linhas perpendiculares, já um cubo é formado de quadrados perpendiculares; portanto, para se entender a formação de um hipercubo de quarta dimensão raciocina-se por extensão que um tesseracto é feito de cubos perpendiculares. Isso somente será possível se houver uma quarta dimensão, simultaneamente perpendicular às outras três.

Como se pode observar em leve distorção em torno do seu eixo principal, o tesseracto apresenta vértices (pontos), arestas (linhas), faces (planos) e células (sólidos). Em trecho extraído do site Wikipedia, traduzido a partir do livro *A New Era of Thought* de Charles Howard Hilton (1888, p.11, c.1)<sup>25</sup>, tem-se a seguinte definição:

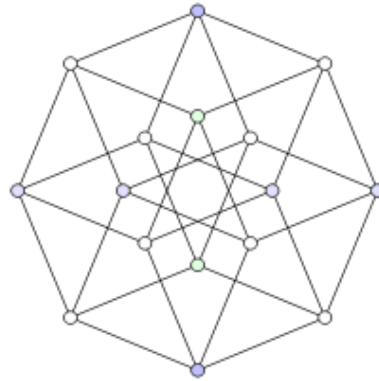
O primeiro conceito é o ponto. Um ponto é a representação geométrica de posição no espaço, e não possui dimensões (nem altura, nem comprimento, nem profundidade), ou seja, é impossível "medir" um ponto. Um ponto que se move em uma direção gera um segmento de reta. Uma linha que se desloca produz ou uma linha mais longa, ou uma área, se ela se move em direção perpendicular à sua direção anterior, ela gera um retângulo, e, se a distância for a mesma que a que o ponto se deslocou, um quadrado. Um quadrado, movendo-se nesta mesma distância em uma direção perpendicular, gera um cubo. Para mover o cubo, supondo-se que existisse uma direção perpendicular às três dimensões, e que o cubo se deslocasse nesta dimensão da mesma distância padrão, a figura gerada seria um tesseracto. Para representarmos um cubo, unimos os vértices de dois quadrados por quatro segmentos de reta. Para representarmos um hipercubo, unimos todos os vértices de 2 cubos por segmentos de reta (HILTON, 1988, parte 11, cap. 1).

<sup>24</sup> O termo é a abreviação para "Also Known As" e se refere ao codinome do autor sob pseudônimo.

<sup>25</sup> Livro digitalizado e texto disponibilizado gratuitamente pelo Google no site Internet Archive: <[https://archive.org/stream/anewerathought00falkgoog/anewerathought00falkgoog\\_djvu.txt](https://archive.org/stream/anewerathought00falkgoog/anewerathought00falkgoog_djvu.txt)>.

Observando o tesseracto, representado geometricamente como um hipercubo de quatro dimensões, faz-se necessária a analogia acima. De outro modo, deslocando novamente o hipercubo, aplicando forças em torção a partir de suas vértices, podemos obter por meio de novo prisma de configuração e observação, sugerindo por consequência nova representação, unindo todos os vértices de dois cubos por segmentos de reta, conforme sugere a imagem a FIGURA 2 seguir:

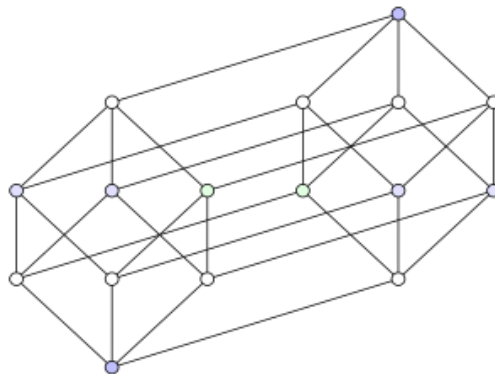
FIGURA 2 – POLÍGONO DE PETRIE



Fonte: a.k.a. TILMAN PIESK (2007)

Por fim, é necessário acrescentar o movimento contínuo ao desenho, para os lados e de cima abaixo, a fim de conseguir representar o efeito de um cubo dentro de outro cubo, formando assim o hipercubo. A FIGURA 3 a seguir é desenhada conforme os dois modelos anteriores, mas com uma pequena diferença: aplica-se agora a mesma intensidade, na mesma direção e no mesmo sentido aos vetores, de forma ordenada. Em geometria analítica, um vetor é uma classe de equipolência de segmentos de reta orientados. Abaixo, segue a representação da FIGURA 3:

FIGURA 3 – POLÍTOPO 4-DIMENSIONAL



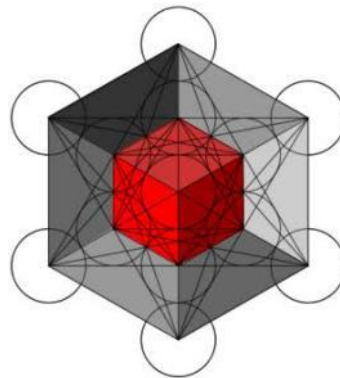
Fonte: a.k.a. TILMAN PIESK (2007)

Em todas as suas configurações, é possível identificar 16 vértices, que são: 8 do cubo interno mais os 8 do cubo externo. Podemos ver também 32 arestas, que são as 12 do cubo interno, mais as 12 do cubo externo e mais as 8 de ligação entre esses 2 cubos. É possível identificar também 24 faces quadradas, que são as 6 do cubo interno, mais as 6 do cubo externo e mais as 12 que são as faces laterais das pirâmides, com formato de trapézios. Assim, consegue-se saber quantos elementos geométricos de cada tipo tem o hipercubo: 16 vértices (0D), 32 arestas (1D), 24 faces quadradas (2D) e 8 células cúbicas (3D) que encerram 1 hipervolume (4D). Podemos ver que cada vértice está em 4 arestas, que cada vértice está em 6 faces, que cada vértice está em 4 células, que cada aresta está em 3 faces, que cada aresta está em 3 células e que cada face está em 2 células.

Na Matemática, a partir da observação de regularidades, somos capazes de abstrações que transcendem as possibilidades dos sentidos. Se associarmos um segmento de reta a um cubo de 1 dimensão, um quadrado de aresta a um cubo de 2 dimensões e um hexaedro regular a um cubo de 3 dimensões, então podemos inferir quais seriam as características de um hipercubo, de 4 dimensões.

Abaixo, um desenho destaca o cubo vermelho dentro de outro cubo cinza, ressaltando que o hipercubo é formado por dois cubos, como se vê na FIGURA 4:

FIGURA 4 – HIPERCUBO DIMENSIONAL

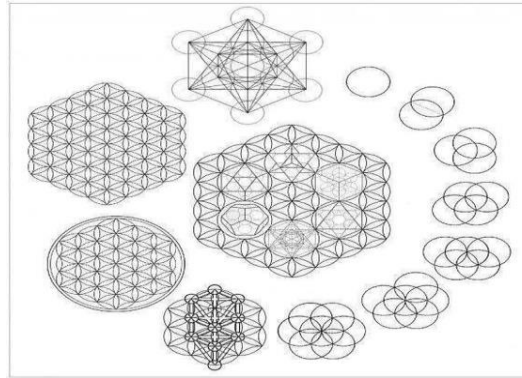


Fonte: a.k.a. TILMAN PIESK (2007)

Na figura acima, podemos observar a formação necessária para a representação do hipercubo em superfície plana bidimensional, que são os círculos representados a partir de um ponto único e, em equilíbrio de forças, desdobra-se em novos pontos e círculos equidistantes, sempre em rotação e expansão.

Abaixo, segue o desenho que forma a ideia que se convencionou chamar de geometria sagrada, considerada a matriz do Universo, conforme se vê na FIGURA 5:

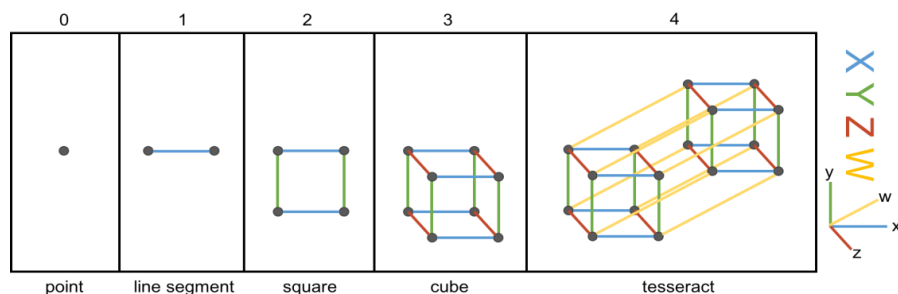
FIGURA 5 – FORMAÇÃO DA FLOR DA VIDA (MANDALA)



Fonte: KINGO LABS (2020)

Pelo desenho em sua configuração multidimensional, observa-se a figura do tesseracto a partir de um eixo central em que se vê pontos, linhas, faces, formas e vértices, a partir de forças aplicadas e vetores em potência, conforme FIGURA 6:

FIGURA 6 – VETORES PRIMÁRIOS DO TESSERATO

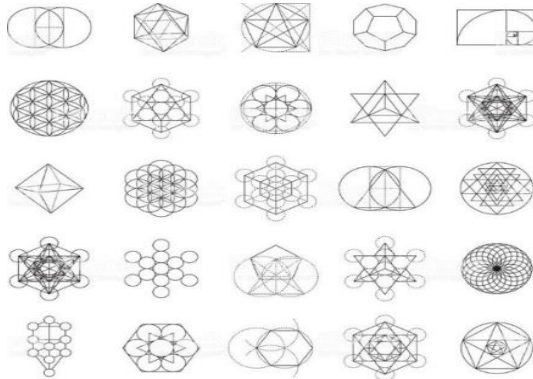


Fonte: a.k.a. TILMAN PIESK (2007)

Em termos metodológicos, apliquei às formas de composição do tesseracto, como os sólidos platônicos (o cubo, o tetraedro, o octaedro, dodecaedro e o icosaedro), as representações simbólicas, como a holística, árvore da vida, a cabala, a flor da vida, a estrela de cinco pontas (considerada sagrada para o judaísmo, a estrela de Davi), para levar à narrativa monista de triplo aspecto (geometria sagrada) as leis universais (segundo o hermetismo) e modelar o mapa mental da estruturação de organograma e fluxograma em cubo de dados 4D — OLAP (*On-Line Analytical Processing*), fazendo uso do sistema de representação da informação em construção (BIM — *Building Information Modelling*).

Abaixo, como exemplo, segue a FIGURA 7:

FIGURA 7 – VARIAÇÕES DAS FORMAS DO HIPERCUBO



Fonte: KINGO LABS (2020)

Os poliedros convexos regulares (sólidos platônicos) são aqueles cujas faces são polígonos regulares congruentes e em todos os vértices concorrem o mesmo número de arestas. Os cinco poliedros convexos regulares, que denominados poliedros de Platão, são descritos no Livro XIII dos *Elementos* de Euclides. Ele constrói sistematicamente o tetraedro, o octaedro, o cubo (hexaedro), o icosaedro e o dodecaedro, nesta ordem, demonstrando que cada um deles é inscritível em uma esfera e provando que há apenas esses cinco poliedros regulares. A história da geometria e, em particular, a história dos poliedros, podem ser contadas como uma aventura humana do pensamento, da criatividade, da ciência, da filosofia e da arte.

A modelagem do sistema de representação da informação em construção — BIM — conceitualmente é uma metodologia que reúne pessoas, processos e tecnologias que, de forma colaborativa, permite maior controle e exatidão em projetar, construir e operar edifícios do conhecimento e a infraestrutura do pensamento de maneira mais eficiente. A intenção é fazer uso desse modelo na criação do roteiro do filme de ficção *O cubo de Metatron na Semiosfera do Tesseracto*.

A partir da maquete eletrônica 4D do desenho do cubo tesseracto é possível extrair diversos raciocínios modelares em fluxo contínuo, coletando informações e possibilitando a antecipação de decisões estratégicas para a obtenção de melhores resultados, seja na comunicação do conhecimento adquirido de forma criativa entre os agentes carreados aqui por mim na tentativa de construção teórica da narrativa dimensional do processo (autores, filmes e teorias), bem como na criação textual do

roteiro interativo em discurso fílmico elaborado que concretiza forma e conteúdo em método intersemiótico<sup>26</sup> de linguagem na produção de sentido.

O planejamento em cubo de dados utiliza práticas de modelização em organograma e fluxograma 4D, aplicando técnicas heurísticas e conceitos de ubiquidade e *affordance*, utilizado na análise de informações OLAP visando obter novos conhecimentos que são empregados na tomada de decisão. É um conjunto de ferramentas voltadas ao acesso à informação com o objetivo final de transformar os dados obtidos em informações capazes de dar suporte às decisões gerenciais e organizacionais de criação que, no caso específico, suportam o modelo do cubo.

Portanto, aplicando o modelo multidimensional do hipercubo de dados na construção dinâmica do desenho do tesseracto, estabelecemos que os “pontos” na figura são “ícones” e ícones são pessoas, os chamados “sujeitos”; já as “linhas” são “índices” e índices são teorias, os chamados “conceitos”; e os “símbolos” são figuras e as figuras são os filmes, os chamados “objetos”. O ponto inicial é o “eu” (*self, soi*<sup>27</sup>), o ser em si, o ser para si e o ser para o outro, como sendo o pesquisador, e a primeira figura que o circunda é o círculo do “mundo interior”.

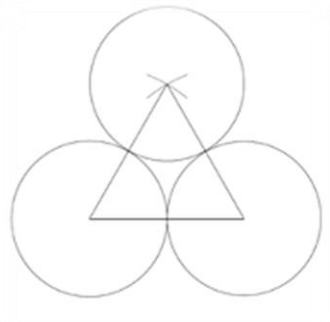
Seguindo a primeira tricotomia que se forma a partir do movimento em expansão da configuração do tesseracto, o contato que se dá com o “mundo exterior” (segundo círculo) é com o “outro” (segundo ponto), o “id” na psiquê — em relação de identificação, oposição e cooperação. A terceira área de experiência humana é a “cultural” ou a sociedade, de onde parte o “nós” para fazer surgir o “eles”, em novo processo de tricotomia, como a logosfera e a semiosfera. Nessa área circular está a projeção e o superego, perfazendo as linhas do primeiro triângulo equilátero, o equilíbrio, como demonstrado na FIGURA 8 por exemplo, o começo, o meio e o fim.

---

<sup>26</sup> Estudo semiótico em diferentes meios ou linguagens, em diferentes semioses. Júlio Plaza define o método como um exercício de transculturação, em que as tensões entre a história e a arte, o político e o estético, os meios e a interferência do artista resultam em formas surgidas dos trânsitos e das conexões entre os diferentes suportes e as diferentes linguagens. É o que o autor define como tradução intersemiótica na arte, no contexto da pós-modernidade, cuja teoria e prática ele circunscreve, neste trabalho destinado a comunicadores, artistas e produtores culturais, de maneira original. Cf. PLAZA, Júlio. **Tradução Intersemiótica**, 2003b.

<sup>27</sup> O termo *soi* se traduz por “si-mesmo”, em referência a Paul Ricoeur (2000), o que assinala um termo técnico já que essa junção não é escrita com hífen em língua portuguesa. O termo reforça a referência ao “sujeito” ricoeuriano, que não é “je”, mas “soi”. Cf. CORÁ, Elsie J. **Reconhecimento, intersubjetividade e vida ética: o encontro com a filosofia de Paul Ricoeur**, 2010.

FIGURA 8 – TRICOTOMIA SÍGNICA INICIAL



Fonte: Acervo Pessoal (2021)

Em termos físicos, a realidade parece conter a consciência em um só lugar no pensamento e na memória, separado da natureza e do cosmos, o cérebro. É a expressão do fenômeno como partículas e é chamado de “a ilusão da separação”. No campo metafísico, nossa consciência está espalhada e estamos conectados ao universo de forma holística, sem perder a individualidade, o “eu”.

A essa expressão do fenômeno comporta a propriedade da natureza como ondas. Esta dualidade oscilante permite um loop de feedback da consciência: entre pensamentos, emoções, crenças e expectativas. Outrossim, (re)elaboramos dados e experiências do passado que outras pessoas depositaram na história também como cultura do saber, por exemplo, por meio de filmes ou de teorias registradas em livros.

Então, estamos constantemente dialogando entre polifonias e intertextos, criando e recriando, produzindo e consumindo, trazendo e levando percepções da vida e do mundo, de si e de outrem, como verdades cognoscientes acerca das nossas e de todas as outras consciências do universo.

Desenvolver uma teoria semântica cognitiva do filme, como quer Buckland (2003, p. 45), leva em consideração o papel do corpo no cinema-percepção. Para ele, a casualidade não é apenas um caminho, ou seja, “o raciocínio abstrato não é apenas um efeito da experiência corporal, uma vez que a compreensão de um filme muda a maneira como experimentamos nossos corpos”. Se nossa mente é corporificada, todo pensamento, acepção e nossas expressões simbólicas são embasados em padrões da nossa percepção e dos movimentos e ações do nosso corpo. Podemos, então, estruturar conceitos abstratos e realizar inferências sobre domínios abstratos do pensamento em termos da experiência do corpo como um receptáculo. A orientação é de que o receptor é o ponto de partida e de chegada, o centro da relação audiovisual.

O processo envolve a projeção de esquemas invariáveis (entrada/saída) e variáveis (meta/caminho/fonte) que ajudam o material fílmico a dialogar sua estrutura. A via de mão-dupla formada entre as *diegesis* e *mimesis* estabelece caminhos de enredamento da história (pontos de vista), pontos de contato ('nós'), pontos de partida e de chegada (perspectivas) e níveis de entendimento da obra (dimensões ou tessituras) que processam a percepção do receptor de modo físico (interativo), abstrato (simbólico-emotivo) e psicológico (esquema racional).

Dentro do filme-jogo, o espectador adota uma postura passiva (filme) recebendo estímulos, decodificando, interpretando, arquivando e os evocando em seu sistema nervoso — essas habilidades demandam diversas funções cognitivas, como a percepção, a linguagem, a memória e a consciência; uma postura ativa (jogo) quando o sistema permite a modificação dos caminhos da estrutura pela manipulação e o deslocamento de objetos sonoros ou visuais em uma relação estímulo-resposta; e de transição interativa, já que se espera que o espectador preencha o implícito com sua interpretação baseada no contexto do filme e em seu universo cognitivo.

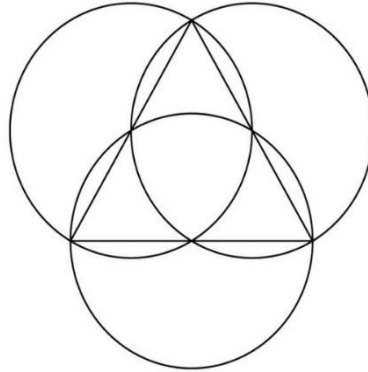
Contextualmente, o padrão recorrente do organismo com seu *environment* (meio ambiente) serve de modelo a esse esquema de imagem (*schemata*), na dinâmica de interação do receptor com o material fílmico, nessa relação projetada, dialogada e intensificada. A teoria cognitivista adotada pela semiótica do cinema-vídeo considera o esquema de imagem como central às relações do corpo-mente com o material semântico da obra fílmica. No caso, o desenho do tesseracto provoca e inspira a contextualização metodológica dessa pesquisa nos termos da escrita criativa em relação à dissertação e ao roteiro. Quando eu falo da espiral evolutiva e da narrativa dimensional quero descrever vários esquemas de imagem cinestésica e demonstrar como eles determinam a estrutura do pensamento conceitual abstrato na minha relação de sujeito-escritor com o objeto-pesquisa/roteiro. Essa relação é mediada por mim e dialogada com o outro, tanto teoria quanto prática, bibliografia ou filmografia.

Se na pesquisa eu sou o centro, na dissertação é a narrativa e no roteiro é o receptor. A orientação se dá por conceitos espaciais e temporais, depois por sensações emocionais e percepções racionais e, finalmente, por deslocamentos, em alteridade, equidade e projeção. É como um manifesto antropofágico. Entre o 'eu' e o outro há o *link*, a ligação, representado pela linha que estrutura a ação e o movimento volitivo vocacionado entre a tradição simbólica do acaso e determinação, livre-arbítrio e destino — isto é, força de vontade focalizada que cria a ação/movimento.



Abaixo, segue a FIGURA 9 como representação desse movimento:

FIGURA 9 – TRÍADE (MÔNADA + DÍADE)



Fonte: Acervo Pessoal (2021)

A figura acima representa a tríade, que é símbolo de sabedoria. Conforme o entendimento cabalístico baseado na geometria sagrada, a ordem do cosmos ou leis universais, a humanidade beneficia-se do passado, organiza o presente e prevê o futuro. Portanto, essa visão tripla é a causa da sabedoria e do entendimento.

Os esquemas de imagem fazem com que as experiências produzam sentido (inconsciente cognitivo). A estrutura permite o perfazimento de um sistema maleável dentro da lógica do receptor, compatível com a experiência de entender e de agir com inteligência, variando os significados conforme o caminho percorrido pela estratégia de significação no tempo e no espaço. Isso permite a convivência de múltiplas construções da realidade a partir da previsibilidade dos mundos possíveis.

Étienne Souriau<sup>28</sup> distingue sete níveis de realidade cinematográfica: realidade afílmica (a realidade que existe independentemente da realidade cinematográfica); perfilada (a realidade fotografada pela câmera); filmográfica (o filme como objeto físico, estruturado por técnicas como edição); cinematográfica (o filme como projetado em um tela); diegética (o mundo da história ficcional criado pelo filme); espetacular (a percepção e compreensão do espectador de um filme), e criativa (as intenções do cineasta). A discussão de Souriau sobre o modo como esses níveis de realidade se relacionam um com um outro pode ser reformulado em termos de receptáculo (*container*) e *schemata* (entrada/saída), segundo Buckland (2003, p. 47).

<sup>28</sup> SOURIAU, Étienne. **La structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmologie**. 1ª ed., p. 7-8, 231-240, Paris: Revista internacional de Filmologia, 1951.

Na *Semiótica Cognitiva do filme*, Buckland (2003, p. 47-48) diz que:

O esquema de entrada e saída delimita o primeiro limite – entre realidade afílmica e profílmica. O afílmico existe fora do reino do cinema, enquanto o profílmico existe dentro. Mas ambos estes níveis são então definidos como existentes fora do texto fílmico. Este estabelece uma nova fronteira – entre realidade extra-textual e textual. Considerando que o afílmico e o profílmico são extratextuais, os seguintes três tipos de realidade fílmica são textuais e estão estruturados em relação um com o outro em termos do esquema de receptáculo (*container*): o filmográfico contém a tela, e a tela contém a diegese. Os dois níveis finais da realidade cinematográfica são cognitivos, referindo-se à compreensão do filme pelo espectador e o filme concebido pelo cineasta. O quadro serve como um receptáculo para a diegese, mas a relação entre enquadramento e *diegesis* é complexa no cinema, servindo como limite entre o que é visto e o que permanece invisível. No cinema o quadro é móvel e a fronteira entre o espaço limitado e ilimitado é ambígua. Em termos cinematográficos, há uma oposição entre o espaço dentro da tela e fora dela (BUCKLAND, 2003, p. 47-48).

Mas o significado do esquema do receptáculo (*container*), ou dentro-fora (*in-out*), quando entendido em termos de cinema é ambíguo. 'Dentro' pode significar algo oculto, indisponível ou despercebido, o significado corporal direto de *in*. Mas, no cinema, significa o contrário — o objeto X está presente na imagem. 'Fora' também tem dois significados: como algo anteriormente oculto que é trazido para o primeiro plano (novamente, o significado corporal direto de *out*); ou o oposto — o objeto X está fora da imagem. Buckland (*ibidem*, p. 49) esclarece que:

Este equívoco desaparece apenas quando entendemos que o que “está contido” no cinema é como um recipiente transparente. Então o cinema não pode ser entendido em analogia direta com o corpo, mas em termos modificados, uma vez que o corpo como um recipiente opaco não mapeia diretamente dentro do quadro e da diegese, que são entendidos como recipientes transparentes. Deveria agora ser bastante evidente que este recipiente transparente não é uma entidade pré-existente (ou seja, parte do que é projetado na tela), mas é uma configuração padrão, uma parte da competência do espectador, e é precisamente seu status fronteiro como uma configuração padrão que incentiva o espectador a construir a diegese do filme mentalmente em sua visualização contínua do filme (BUCKLAND, *ibidem*, p. 49, tradução nossa).

Para exemplificar seu raciocínio, Buckland sugere a imagem-fronteira como aquela que divisa o real do imaginário e pode ficar no limite da virtualidade da ação, sendo aquela que vai além da percepção e que confunde a personagem porque cria 'meio que por vontade própria' um elemento irreal (de um outro tempo) no espaço real, fundindo as duas realidades nos mundos possíveis, como em *Clube da luta* e *Ilha do medo*. Outra sugestão é a ideia de uma imagem-intervenção como uma ajuda externa

(divina, fantasmagórica) que ajuda a percepção, indo além da realidade tangível e construindo uma justificativa irreal fantástica para a personagem escolher seguir por um caminho alternativo, que não é lógico, mas emotivo. O *déjà-vu* é um exemplo desse tipo de imagem, para isso cito o filme *Matrix* e a imagem-schemata que sintetiza essa lógica, reordenando a *fabula* no *syuzhet* nos casos dos filmes *Clube da luta* e *O sexto sentido* (colocando nos eixos da verdade aquilo que a personagem não conseguiu montar no quebra-cabeças antes). Nela, o *frame* (moldura/quadro) também pode ser compreendido de maneiras diferentes e mais específicas quando auxiliado pela arquitetura da sala, a estrutura narrativa e o processo de sutura, segundo Buckland (2003, p. 49), a trabalhar de uma maneira superlativa para envolver cada imagem corporal do espectador e, portanto, seus esquemas de imagem cinestésica:

Por exemplo, enquanto o enquadramento de uma tomada objetiva (não focalizada) é entendida como representando a visão de um narrador não-diegético (a menos, é claro, que você argumente, como Bordwell, que narradores filmicos não existem), uma tomada subjetiva (ou focalizada) é compreendida como corporificada — como representando a visão de um personagem existente na diegese. O quadro em uma tomada subjetiva é portanto, compreendida como sendo controlada dentro da diegese, enquanto o quadro de uma tomada objetiva é percebida como desencarnada e não diegética - mas incorporada no corpo do espectador do filme. É claro, a tomada subjetiva também é, em última análise, incorporada ao espectador de filme, mas essa personificação é duplicada na diegese do filme. Além disso, quais são as consequências do quadro cinematográfico móvel tem em termos de corpo? Em primeiro lugar, a moldura fixa da pintura reafirma a fronteira fixa do corpo. Mas no cinema, o quadro é potencialmente móvel (sua potencialidade, portanto, o define como um sub-código). Mas um quadro móvel não significa nada inerentemente. No entanto, em conjunto com a codificação narratológica do quadro como subjetivo ou objetivo, pode-se dizer que o movimento da câmera afeta o limite absoluto do corpo entre [o que contém e o que está contido] o recipiente (*container*) e o contido (*contained*). Se compreendido como subjetivo, o quadro móvel representa o movimento de um personagem dentro da diegese (o quadro / frame é corporificado em uma visão subjetiva do personagem em movimento / um ponto de vista). Mas quando entendido como objetivo, a moldura móvel dá à sua visão uma sensação de transcendência (uma visão subjetiva daquilo não que o personagem vê, mas sim daquilo que ele sente por dentro, mas sim daquilo que ele sente por dentro, como se fosse uma visão de sua alma, de sua percepção interna, ao contrário do POV que é sua visão externa, sua percepção corporificada objetivamente). A enorme quantidade de escritos dedicados ao modo subjetivo da tomada / visão subjetiva da câmera ou do enquadramento (ponto de vista / POV / point of view, ou em foco / focalização /focalizado) atesta a importância de perceber uma tomada como objetiva ou subjetiva (BUCKLAND, ibidem, p. 49).

Esses termos formam a base dos teóricos do cinema moderno como conceito de posicionamento do sujeito. O entendimento é de que o filme narrativo em si é como um recipiente, receptáculo (*container*). Emprega-se o “termo sutura” para descrever o

processo que “costura” o espectador em um imaginário na relação com a imagem fílmica. Em contraste, de uma perspectiva semântica cognitiva, pode-se argumentar que a projeção do receptor no filme é, de fato, o resultado do esquema de imagem do *container*, porquanto diretamente motivado pelo corpo do espectador e metaforicamente projetado no filme em seu curso de construção de uma representação mental da diegese em coerência.

## 1.6 AVALIAÇÕES INICIAIS: CONSIDERAÇÕES ACERCA DO CURSO DO MESTRADO

Tendo em foco o plano de atividades dirigidas, passei a considerar alterações entre o projeto apresentado, a pesquisa efetivada no curso das disciplinas de mestrado, o processo criativo e a dissertação ora em processo de finalização:

a) As dimensões estruturais da narrativa se associam a enunciados, ordenados hodológica e cronologicamente no espaço e no tempo atualizado e sequenciado, como acontecimento e representação em causalidade de oposição e cooperação, em relação paradigmática ou sintagmática; apreende-se como designação, enunciação, manifestação ou expressão (de sentido, exprimível ou enunciável), conforme conceitua André Parente em 2005 sobre *Deleuze e as virtualidades da narrativa cinematográfica* (PARENTE, 2005, p. 253-279).

b) A criatividade é o fator decisivo para o ser humano nas atividades culturais do brincar, na arte e no jogo. O jogo, por exemplo, satisfaz as necessidades do ser humano e seus instintos miméticos e diegéticos, interna e externamente. Acredito que essa faculdade do jogo poderia ser estendida a quaisquer atividades criativas humanas, desde que assim se convencie na mente do usuário, seja ele um jogador, espectador ou interator. Isso resultaria, tanto do ponto de vista do autor da obra criativa quanto do receptor, à luz da abertura da obra de arte de terceiro grau, proposta por Júlio Plaza (2003a, p. 9), “um novo e decisivo agente de instauração estética”, porque a convergência midiática e o uso das ferramentas de comunicação já operam a serviço de uma lógica interna narrativa, segundo Richard Jenkins (2013, p. 31), representando uma transformação cultural que “altera o fluxo do pensamento racional e o processamento dos conteúdos transmitidos”.

Isso significa dizer que é como se o modo em que dialogamos as informações obtidas e os conceitos culturais em memória agissem nas sinapses cerebrais, fazendo-as construir pontes entre os níveis de inteligências cognitivas, operando a capacidade organizacional e criativa de acordo com nossas inferências subjetivas — informações, raciocínio e conclusão a serviço de uma lógica interna narrativa.

c) Entendendo que o poder da narrativa, do discurso-filme e do impacto da ficção no cotidiano da realidade, repercutindo ideologias e poder sobre *corpus* culturais por meio de dispositivos já eram focos de pesquisa, o problema era entender como processos diferentes de construção do pensamento, em áreas diversas da ciência disciplinar do conhecimento, atuam colaborativamente, mesmo que de forma instintiva, no sentido de se evoluírem as discussões em torno de teorias cognitivas, semióticas e linguísticas acerca da razão na lógica modal, quando se apresentam diversos pontos de vista, gerando múltiplas perspectivas em abertura de obra.

d) A criação de novas formas e conteúdos expressivos pode significar um aumento em nossa habilidade de criar histórias, promovendo por meio dessas ‘estruturas atratoras dimensões de informação’ (VIEIRA, 2007) para expressar a experiência multidimensional da vida. O sentido mais profundo da *obra aberta*<sup>29</sup> emerge da compreensão de caminhos entrecruzados, multissequencial e multiforme, em que múltiplas versões podem ser geradas a partir de ‘ideias-chave’ e representação fundamental.

e) A cultura pode ser estudada sob o ponto de vista histórico, especialmente porque em cada período histórico, a cultura fica sob o domínio da técnica ou da tecnologia de comunicação mais recente. Mais do que isso, “é apenas na dimensão histórica que as questões da cultura podem ser estudadas, pois seus elementos se originam por meio de inovações e se alastram através da difusão” (SANTAELLA, 2010, p. 43), já que “a cultura comporta-se como um organismo vivo, com poderes de adaptação imprevisíveis e surpreendentes” (ibidem, p. 14).

---

<sup>29</sup> Em *Obra Aberta*, Umberto Eco (2015) combina o uso de conceitos semânticos e informacionais com procedimentos fenomenológicos para defender o papel ativo do intérprete na leitura de textos dotados de valor estético, refletindo como certas obras seriam de “livre intervenção por parte dos destinatários e, ao mesmo tempo, regular a ordem de suas interpretações”. Cf. OLIVEIRA, Adriano A. **A irrealidade do cinema contemporâneo**, 2011, p. 36.

f) Percursos criativos são atravessados por diversos fatores, como a tecnologia à disposição, a técnica aplicada, a economia de recursos e diversos valores em referência, que dialogam forma e conteúdo em manipulação da produção de sentido, interagindo dicotomicamente em oposição e cooperação — um sistema de pesos e contrapesos que tergiversa a polifonia do pensamento e o intertexto da linguagem, modulando a etnossemiótica das matrizes sonora, verbal e visual; em nível de primeiridade, questão do ícone; de secundidade, na ordem do índice; e de terceiridade, como uma questão da ordem do símbolo.

Obras fílmicas que dispõem de recursos e/ou de efeitos interativos dão poder ao espectador de assumir um papel mais participativo em ambientes imersivos audiovisuais com capacidades de agência e transformação. Existe uma grande dificuldade para definir o que é o filme interativo. Nosso argumento apresenta pelo menos dois caminhos para sua compreensão: não-linearidade e hipercontextualidade. Com isso, propõe-se que a evolução cognitiva e a revolução tecnológica mudam de tal modo a forma e a velocidade com que os seres humanos se relacionam com a informação que convivemos no mundo em um espaço também virtual.

g) A interação do homem com a máquina, entendida aqui como qualquer aparato criado artificialmente pelo homem que opera em relação de especificidade e transformação na evolução tecnológica e biomecânica de dispositivos tradutores e aperfeiçoadores da vida, do mundo e da realidade, está em franca expansão e sendo aperfeiçoada de acordo com a sua capacidade de existir em várias formas sem ser percebida conscientemente — a ubiquidade da tecnologia. Se analisarmos o homem-máquina como uma unidade integrada e interdependente, é possível enquadrá-lo no conceito de sistema. Em perspectiva funcional, tal sistema atua como um processador de informações; por um lado, interagindo para executar algum propósito físico e mecânico, e, por outro, cognitivo e sensorial.

O enfoque humanista concebe a máquina como um prolongamento das capacidades e atribuições do homem para a execução de atividades psicomotoras que expandem a mente criativa segundo a lógica modal, já o enfoque mecanicista vê o emprego do homem como uma peça necessária para suprir as capacidades deficientes de um e de outro isoladamente, segundo critérios tecnológicos e com fins utilitários decorrentes da lógica econômica de poder e ideologia.

À primeira vista, a conclusão provisória que se extrai desse pensamento é que o homem-máquina pode ser considerado em duas vertentes: a do homem considerado como uma máquina, uma visão interna, a do homem em si mesmo, de dentro para fora — do corpo dispositivo; e a da máquina considerada como um apêndice do homem, como acessório externo ao homem, em uma visão de fora para dentro — a do corpo ciborgue. Em se tratando de filmes, depreendem-se dois vetores: efeitos de interatividade e recursos de interatividade.

h) A interatividade na narrativa fílmica ficcional revela-se através das discussões de simulacro e de dispositivo, que podem se dar tanto nas dimensões da subjetividade do pensamento complexo quanto na linguagem semiótica do filme de lógica modal (mundos possíveis) em abertura da obra em terceiro grau. A narrativa pessoal referencia a vida e o mundo nesse espaço hodológico e tempo inferencial. A narrativa dimensional se utiliza da narrativa clássica formal (simples e complexa) e da complexa narrativa complexa (*puzzle films mind games*) para construir uma espiral evolutiva que perpassa a construção do criador no texto fílmico (narrativa dimensional) para atingir o receptor nas tessituras (ou brechas), nos efeitos e recursos de interatividade da abertura de obra em terceiro grau (espiral evolutiva).

Ou seja, a obra é redimensionada na mente do receptor, agora interator. Esse interator reconstrói o enredo (syuzhet) na fábula (fabula) através do mapa mental (schemata) fazendo inferências que são processos cognitivos (percepção) se utilizando de lógica (dedutiva, indutiva e abdutiva), tanto das emoções quanto das razões. Descobrir quais são esses efeitos e recursos será a nossa meta para aplicar ao modelo quadridimensional do tesseracto: o roteiro de *O cubo de Metatron*. Teorias serão testadas em referência a trechos de cenas de filmes em retrospectiva e em perspectiva a modelos em ensaio, baseados na cibercultura.

i) A noção de corpo-dispositivo parte do pressuposto de que a informação é um signo, tomando-se a semiótica de Peirce (2005) como teoria fundante que considera o corpo como mídia de si mesmo, não como veículo de transmissão, mas como processo evolutivo de selecionar informações e estabelecer conexões com o meio no qual está inserido. Tais conexões estão propostas no modelo computacional da mente modular em Santaella (2005), nas matrizes sonora, visual e verbal da linguagem e pensamento em conexão, a fim de propor um modelo de categorização

lógica e uma teoria de classificação da linguagem que pode servir de um mapa orientador (flexível e multifacetado), a fim de permitir uma visão dialógica, interativa e intersemiótica para a criação e leitura de processos concretos de signos complexos como filmes de ficção narrativa em hibridismo na hipermídia.

j) Uma situação dramática é forma particular de tensão inter-humana e microcós mica do momento cênico<sup>30</sup>. Étienne Souriau (1993) desenvolve o raciocínio, amparado por Roger Caillois (1990) de que há um exercício de tensionamento entre narratologia e ludologia em certas obras abertas, de choque entre comportamentos agonísticos e antitéticos ‘reais’ e ‘virtuais’, com a aplicação de regras e convenções, pelo lado do *ludus*<sup>31</sup>, e de fantasia e improvisação, pelo viés da *paidia*<sup>32</sup>.

“Esse pequeno cubo de realidade”, como gosta de chamar Souriau (ibidem, p. 24), deve ser ampliado, “prolongado seu espaço real para um espaço ilusório”, perfazendo uma dupla função de recorte e contraste “entre as realizações físicas do microcosmo cênico e a espiritualidade do macrocosmo teatral”, o que hipoteticamente se configuraria num tesseracto ou hipercubo de quatro dimensões, com capacidade de transfigurar — por intermédio da relação autor-obra-recepção, consubstanciada neste caso pelos elementos teatrais da cena, dos atores e da performance; ou melhor, da mimese, da diegese e da recepção — diversos elementos reais em uma categoria ficcional (dimensão simbólica); produzindo vários significados em um significante (dimensão convergente-divergente); que pode vir a ser uma experiência marcada pela frustração (dimensão ilusória), ou um aprendizado (dimensão construtiva). Para Souriau (1993, p. 21), “toda obra artística supõe um universo”. Ele compara o ‘autor’ a um demiurgo e o recorte de sua obra a um pequeno cubo, escrevendo sobre essa relação que não tem limites e pode se igualar em amplitude ao universo real e até mesmo confundir ficção com realidade.

Sobre este ponto, que será desenvolvido nos próximos capítulos desta dissertação, Murray Smith (2005, p. 161) argumenta que receptores de obras de ficção em geral não sofrem a perda de sua consciência habitual, muito pelo contrário, “o filme é uma representação construída com base em convenções”. O teórico do cinema e filósofo da arte considera que o conceito da ilusão e as metáforas do engano são

<sup>30</sup> Trecho originalmente publicado em: Revista O Mosaico, FAP II, n. 19, p. 605-620, jul-dez 2020.

<sup>31</sup> Aplicação de regras e convenções. Ambiente controlado. (cf. CAILLOIS, 1990).

<sup>32</sup> Exuberância, fantasia e improvisação. Atividade descontrolada. (cf. CAILLOIS, 1990).



respostas ao enigma ou ‘paradoxo’ de nossas respostas à ficção, revelado, em sua forma mais intensa, pelas nossas respostas emocionais. Segundo Smith (ibidem, p. 150), “a força ilusória do meio é suficientemente potente para transformar a natureza do jogo e modificar a própria instituição da ficção. A ontologia do cinema, poder-se-ia dizer, sobrepõe-se à epistemologia da ficção”.

k) Ontológica e epistemologicamente, partimos da filosofia de Aristóteles e sua visão realista essencialista de que as formas (em essência e substância) estão na realidade para criar uma obra textual com arcabouço semiótico, acreditando transmitir a ideia de que a realidade tem uma certa permanência cognitiva, que existem certas leis, regularidades, padrões... que fazem com que a nossa experiência passada nos permita antecipar experiências futuras. Segundo o professor Vinicius Romanini (2020), a essência da Metafísica é isso. Para ele, as raízes do pensamento metafísico tem a ver com as fontes do conhecimento. Podemos pensá-la a partir de uma intuição suprassensível em clarividência sobre formas ideais e perfeitas, por exemplo — como na Grécia Antiga, o filósofo grego Platão (429-347 a.C.) fazia, exaltando o papel da geometria na formação do espírito humano.

Os idealistas platônicos trabalham a matemática acreditando que sua relação cosmológica tem uma realidade que vai além da compreensão humana, ou seja, “a matemática não se altera pelas nossas opiniões” (ROMANINI, 2020). Esse é o idealismo realista platônico, e sua base formativa é o ponto de partida para organizar o pensamento (concepções internas), em introspecção da trajetória da vida como obra (um olhar interior) para depois construir um segundo pavimento neste edifício ou exercício teórico que é o trabalho de depuração — o de identificar aquilo que é claro e distinto, portanto, indubitável; e finalmente, descartar (para ao final retomar) tudo o que é associado a paixões, emoções... para ficar com as palavras de Romanini.

Lembrando que a capacidade de intuição platônica e a introspecção cartesiana são também descartadas do pensamento semiótico peirciano que, pelo seu viés alternativo, considera apenas Aristóteles e seu pensamento essencialista, no qual as formas estão conectadas ao mundo natural. Portanto, Peirce considera que a causa material é a substância, a causa formal a sua essência, a causa final sendo o propósito e a causa eficiente como o movimento de produção, ou seja, a ação.

A metodologia aristotélica ensinaria então que “se você tiver a matéria, a forma, a energia para produzir e algum propósito de vida, você realiza coisas no mundo” (ROMANINI, 2020).

l) A arte narrativa baseada em formatos procedimentais, participativos, enciclopédicos e espaciais pode incrementar nosso repertório de ações, alargar os modelos pelos quais apreendemos e interpretamos o mundo, transformar os modos de se pensar uns nos outros e de como todos se tratam, mutuamente.

Um dos aspectos evolutivos mais significativos dessa conjuntura revolucionária está no aparecimento e rápido desenvolvimento de uma nova linguagem, segundo Lúcia Santaella (2010, p. 20): a linguagem HTML da hipermídia. Neste contexto, ela escreve que “a aliança entre computadores e redes fez surgir o primeiro sistema amplamente disseminado que dá ao usuário a oportunidade de criar, distribuir, receber e consumir conteúdo audiovisual em um só equipamento”.

Sérgio Bairon e Luís Carlos Petry dizem que “metaforicamente, a hipermídia é a arquitetura da manifestação estética da linguagem, oferecendo-nos o caminho de aquisição da experiência” (2000, p. 29). As concepções artificiais e metodológicas da linguagem partiram sempre do pressuposto filosófico-científico do ‘mundo em si’, ou seja, da possibilidade de apreensão do mundo tal como ele é. A multiplicidade das acepções de mundo é o único caminho à compreensão, pois o mundo é exatamente a diversidade de suas concepções — “é exatamente esse o caminho que a hermenêutica tenta revelar e o que, geralmente a metodologia científica procura evitar” (ibidem, p. 30). Portanto, é a crítica à consciência estética e histórica que leva a hermenêutica<sup>33</sup> a questionar o objetivismo metodológico cartesiano-iluminista.

m) Pretendo construir o pavimento estrutural a partir das matrizes da linguagem e do pensamento de Santaella (2005), que por sua vez usa o pensamento modelar de Peirce (2005). Atualmente, de acordo com Santaella (2010, p. 181-207), vivemos o alvorecer da era do pós-humano, ultrapassando o limite biológico. Isto se aplica não apenas às interações entre corpo e máquina, mas ao próprio fluxo de informações *intra-corpus*. A manifestação artística do pós-humano se dá idealmente

---

<sup>33</sup> A hermenêutica do ‘si-mesmo’ situa-se como uma alternativa além do *cogito* cartesiano e do anti-*cogito* nietzschiano, fazendo uma mudança paradigmática do ‘sujeito’, filosoficamente ricoueriano.

no ponto de encontro das mídias convergentes, em que uma nova realidade se instala, construindo não mais uma trama linear única, mas um universo no qual as personagens se inserem em diversas possibilidades narrativas.

Ou seja, a narrativa dimensional pode manipular certos elementos que estruturam a contação de histórias em diferentes níveis transfigurativos ou categorias fenomenológicas, as chamadas tricotomias de Peirce (2000), que Santaella (2005) desenvolve para oferecer aplicações na hipermídia.

A seguir, segue TABELA 1 referente às tricotomias peircianas que ilustra a estruturação do pensamento semiótico:

TABELA 1 – TRICOTOMIA PEIRCIANA

<b>1</b>	<b>signo em relação a si mesmo</b>	<b>signo em relação ao objeto</b>	<b>signo em relação ao interpretante</b>
<b>2</b>	<b>quali-signo</b>	<b>ícone</b>	<b>rema</b>
<b>3</b>	<b>sin-signo</b>	<b>índice</b>	<b>dicente</b>
<b>4</b>	<b>legi-signo</b>	<b>símbolo</b>	<b>argumento</b>

Fonte: SANTAELLA (2005)

A lógica tradicional, ou silogismo formal, concebe somente a dedução e a indução, distinguindo a dedução como uma inferência necessária que extrai uma conclusão já contida nas premissas e a indução como uma inferência experimental que não consiste em criar algo novo, mas confirmar uma teoria através do método da experimentação. Charles Peirce (2000) criou o método da lógica abdutiva, teorizando a ideia como uma inferência hipotética, provando que algo deve ser. Esse método cria novas hipóteses explicativas não contidas nas premissas. A lógica abdutiva é tomada como uma lógica de descoberta, da invenção e da criação. Em outras palavras, a abdução prova que alguma coisa pode ser, já a indução confirma as inferências pela experimentação e a dedução extrai a inferência contida nas premissas. Cada um dos modelos cognitivos contextuais responde a um sistema procedural correspondente que opera 'na prática', funcionando como uma espécie de 'sistema de controle' dos demais sistemas, adequando o discurso no encaixe da história e o da interação, alteração dada uma mobilização cognitiva estratégica, textual (impressa no meio) ou sócio-interacional (em diálogo crítico paratextual).

n) Sobre a autoentrevista, considerei a importância de reexame constante dos pressupostos do projeto de pesquisa, avaliando a trajetória pessoal da minha carreira enquanto autor de obras que refletem o pensamento criativo, evolução e crescimento exponencial de valores e teorias éticas, estéticas e poéticas. Refletir sobre o processo de produção criativa de ordem pessoal é, outrossim, sobrepesar processos em retrospectiva e teorias formativas, como também projetar perspectivamente novos formatos interativos a partir de dispositivos e aparatos à disposição em processos midiáticos em dialogação tecnológica, artística e comunicativo-informacional.

o) Um dos trabalhos desenvolvidos durante o curso foi uma análise do artigo de Bruno Latour (2000) 'Ciência em ação', perspectivada pela escolha de textos científicos relevantes. Escolhi o tema 'efeito rashomon' como mote para adentrar na perspectiva da etnografia sobre o trabalho científico de produção poética e crítica de processo. Afinal, o método etnográfico tem a finalidade de desvendar a realidade por meio de uma perspectiva cultural (SEGOVIA; HERRERA, 1988). Antropólogos e epistemólogos chamam 'efeito rashomon' de subjetividade detectável na percepção e na memória, quando testemunhos do mesmo evento podem oferecer relatos ou descrições dele substancialmente diferentes, embora, igualmente plausíveis.

p) Construir um mapa mental foi em si já um processo de difícil compreensão dos seus termos, de exercício da capacidade analítica e poder de síntese. Em profundidade, realizar a tarefa sem atentar sobre os aspectos centrais de significação por meio de índices, ícones e símbolos, por meios de figurações estruturais em fluxograma e organograma não fazia o menor sentido para mim, já que optei pelo desenho do tesseracto como formato dimensional de estrutura representativa deste trabalho, que projeta formulações e teorizações narratológicas a partir das matrizes da linguagem e do pensamento (cf. SANTAELLA, 2005). Depois que decidi unir o tema da escrita criativa do roteiro de ficção cinematográfica com o processo de criação da mesma e sua metodologia, com proposições teórico-científicas e exemplificações objetivas em produções artísticas como *Black mirror: Bandersnatch* e *Dark*, ficou evidente que precisava dialogar meu texto e o desenho da figura do tesseracto em polifonia de vozes peirceanas, bakhtinianas, deleuzianas e bordwellianas como um desafio de interpretação e construção de imagens textuais à luz do pensamento de autores como Humberto Eco, Cecília Salles e Lúcia Santaella, por exemplo.



q) Concordando com Deleuze (1996) sobre o regime do dispositivo foucaultiano e o conceito de rizoma, o dispositivo maquínico é um conjunto multilinear que se entrelaça em rede e se conecta através das suas dimensões internas e externas da informação e do conhecimento, um sistema dinâmico integrado por instâncias do saber, poder e subjetividade que comporta regimes de enunciação, traçando processos sempre em desequilíbrio que são atravessados por linhas de sedimentação, de fissuras e de forças que se bifurcam, variando de direção e se submetendo a derivações. Os objetos visíveis são os enunciados formuláveis, as forças em exercício; e os sujeitos numa determinada posição, são os vetores ou tensores. As primeiras duas dimensões de um dispositivo são as curvas de visibilidade e de invisibilidade, que formam figuras variáveis no entrecruzamento entre o ver e o dizer, como as máquinas de Raymond Roussel<sup>34</sup>. Enredadas, são desenredáveis em um mapa narrativo, como no desenho metatrônico. Trata-se da "dimensão da subjetivação", a terceira dimensão do espaço interno do dispositivo, que se compõe, junto com o saber e o poder, cadeias de variáveis que se destacam uma das outras.

Ou seja, uma linha de subjetivação é um processo, uma linha de fuga, e cada dispositivo é uma multiplicidade na qual esses processos operam em *devir*, distintos dos que operam em outro dispositivo. O rizoma é parcializado dentro da teoria de Deleuze e Guattari (1995), mas representa bem a narrativa dimensional, com sua malha de tessituras, em que cenas são dialogadas em sequências operativas exponenciais dentro de uma lógica subjetiva (probabilística), em alegoria à contrafatura<sup>35</sup> modal e conexional dos mundos possíveis — em que 'nós' entrecruzam passagens e personagens em tempos e lugares diversos, mas de alguma forma contíguos, se comunicando em anamorfozes cronotópicas e multifurcando dimensionalmente as sequências da trama em operações lógicas pré-determinadas

---

<sup>34</sup> O autor trabalha conceitos como a verossimilitude para criar uma narrativa metafórica e fantástica em que um inventor (Canterel) recebe um grupo de visitantes em um passeio por *Locus Solus*, sua propriedade isolada perto de Paris, para admirar suas máquinas fabulosas e complicadíssimas.

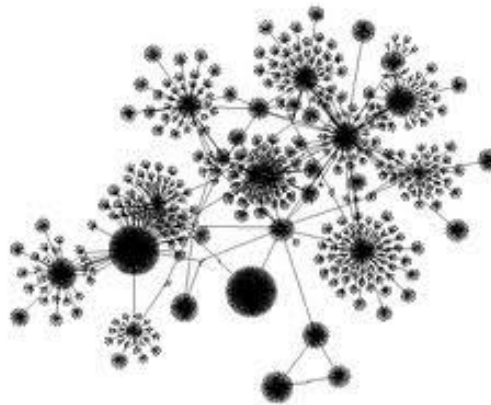
<sup>35</sup> A contrafatura, paródia, imitação, emulação, tropo, são formas imitativas que embora possam remeter a procedimentos artísticos semelhantes, guardam em si algumas sensíveis diferenças de acordo com sua aplicação em diferentes áreas, seja no campo da literatura, da oratória ou ainda na composição musical. Inicialmente foram utilizados como ferramenta pedagógica, por retóricos, literatos e compositores, que previam o ensino de técnicas composicionais do discurso falado, escrito ou sonoro. Através dos tempos, dos usos e costumes, os termos assumem conotações variadas que confundem-se ora com a homenagem, no caso da emulação e da imitação, ora com o plágio, como da paródia. Cf. JUSTI, Regina Kato. **A Missa em Si Menor de J. S. Bach**, 2013.

pelo autor e que durante o processo de fruição deverão ser refeitas através do *schemata* pelo receptor, (re)vivenciadas pelo agora renomeado interator.

A manipulação da narrativa se dá neste contexto, onde cada caminho a ser percorrido pelo interator dentro do enredo da história deve seguir novas possibilidades, em que o aprendizado individual é múltiplo, intensificado pelos fatores de agremiação das diversas potencialidades da história que, analisadas em conjunto, sugere que uma escolha altera o destino, revelando interconexões e tessituras.

A FIGURA 10, abaixo, demonstra uma forma rizomática encontrada na natureza que caracteriza processo em *devenir*, usado como modelo descritivo ou epistemológico na teoria filosófica de Gilles Deleuze e Félix Guattari (1995):

FIGURA 10 - RIZOMA



Fonte: Virtus (2013)

O rizoma, como um sistema aberto e descentralizado, gera diferentes cadeias semióticas a cada interconexão entre os diversos sequenciamentos possíveis, como tricotomia significante-significado-significação. Esses 'nós' interseccionam a história como uma trama complexa na linguagem multidiversificada, não apenas capacitando conexões em diferentes pontos das cadeias semióticas, mas também dimensionando os aspectos multimodais desse processo porque dialoga na tessitura do formato diferentes caminhos possíveis por meio dos seus múltiplos sequenciamentos.

Em rede de tessitura exposta e fragmentada, a obra vista por vários ângulos dimensiona esse movimento como um prisma, um olhar múltiplo que gera conectividade e viabiliza o encontro dos pontos ou 'nós' no caminho receptivo da percepção como linguagem polifônica em dialogismo, poliglossia, heteroglossia...

Esse é o sentido da tradução intersemiótica. Um poder de conectividade que versa a capacidade do enredo em traduzir a fabula, abrindo a história para além de

sua estruturação básica, estendendo a linguagem nessa efetivação de descentramento do significante para outras dimensões e registros. Essa capacidade da linguagem é distinta porque gera fenômenos infinitos por meios finitos.

A linguística chomskyana, particularmente em seu 'estudo da competência', definiu as doutrinas centrais da semiótica cognitiva do cinema. Uma característica definidora da semiótica cognitiva do cinema é que ela visa modelar as atividades mentais reais (conhecimento intuitivo) envolvidos na criação e compreensão de textos fílmicos, em vez de estudar os próprios textos fílmicos.

Esse fenômeno trata do diálogo intertextual que necessariamente versa linguagens que não são de mesma natureza, mas que podem revelar uma língua disfônica que conecta a heterogenia da vida e enquadra os afetos no mundo dos corpos em expansão no tempo e no espaço. O mundo é complexo, onde as forças (centrífuga e centrípeta) regem fenômenos que se alteram, intercalam, competem e cooperam, operando em ritmo de equilíbrio construtivo e desequilíbrio compensatório.

Historicamente, a narrativa tomou um caminho praticamente oposto, condicionando efeitos em causa e consequência no espaço-tempo. Agora, os efeitos e recursos revelam o véu narrativo na interatividade da estrutura de obra aberta, dimensionando a natureza das relações que Souriau (1993) chama de "cubo de realidade". O processo humano que inscreve a história de uma vida e a projeta no mundo, em uma dinâmica prospectiva que liga o passado, o presente e o futuro, visa fazer emergir um projeto autoral autoetnográfico que explora a memória em reflexão das próprias experiências, contextualizando "em um vínculo de co-elaboração de si e do mundo social", características que fazem da narrativa uma "experiência hermenêutica"; porém, "a verdade é inalcançável por meio de uma metodologia científica", e "nesse universo estaríamos ligados pela linguagem e pelo pensamento", nos diz Hans-Georg Gadamer (2014) na introdução de *Verdade e método*. Ele propõe um conceito de conhecimento e de verdade relacionados ao todo da experiência do ser humano no mundo, que coincide com a própria "experiência hermenêutica".

A assimilação da memória autobiográfica expressa a ideia de que viver a vida e refletir sobre ela é como escrever a história de vida: um contínuo ato de autocriação que envolve a cada momento escolhas, responsabilidades, reavaliações e ir adicionando novos capítulos a um livro em andamento.

Marie-Laurie Ryan (2005, p. 344) reforça esse pensamento ao dizer que "a crescente popularidade do termo 'narrativa' também reflete a crise epistemológica da



cultura contemporânea”. Para ela, há em curso um processo de erosão da ‘verdade em si’ como ciência e do próprio conhecimento como um caminho único de obtenção dessa verdade através da realidade, além das estruturas de poder estarem em choque de colisão frente ao aparelhamento ideológico das mídias sociais. Nesse entender, o discurso científico não reflete, mas secretamente constrói a realidade; ou seja, não descobre verdades, mas as fabrica de acordo com as regras de seu próprio jogo, em um processo comparável ao trabalho aberto de ficção narrativa. Ela aborda o tema como *panficcionalidade*: “chamar um discurso de ‘uma narrativa’ ou ‘uma história’ a fim de questionar sua reivindicação de verdade, equivale portanto a equiparar narrativa com ficção” (RYAN, 2005, p. 345).

Segundo Buckland (2003, p. 10), ao analisar o filme por uma perspectiva semiótica, “um novo nível de realidade fílmica” é trazido à teoria do cinema. Nela, a unidade e a continuidade do filme que cada espectador experimenta no cinema é baseada em um sistema de códigos subjacente compartilhado e imperceptível que constitui a especificidade, empresta estrutura e confere inteligibilidade ao nível perceptível do filme. É uma ilusão superficial, o que os críticos marxistas chamam de *‘impression of reality’*. Os primeiros semioticistas do cinema aplicaram a metodologia linguística estrutural de segmentação e classificação para identificar o sistema perceptível do não perceptível (sistema de códigos) subjacente a um filme. O estabelecimento dessa hierarquia é a principal contribuição dos semioticistas até agora para a teoria do cinema. A semiótica permite que os teóricos do cinema criem uma cunha entre o filme e seu referente, rompendo o vínculo supostamente existencial entre eles, a fim de demonstrar que o significado do filme é resultado de um sistema de códigos e não da relação entre imagens e referentes. Já Ryan (2005) defende que a teoria narrativa deve ser considerada como um conjunto difuso com um núcleo sólido de propriedades, mas com vários graus de adesão metafórica ou metonímica, assimilando conceitos de diversas áreas, como a psicologia e a neurociência.

Com efeito, a narrativa de ficção evoluiu no sentido de sua complexidade, ampliando o formato em linhas disruptivas de causalidade e organizando a experiência humana não mais como um discurso fílmico fixo, mas como uma ferramenta para construir modelos de realidade, permitindo ao ser humano chegar a um acordo com a temporalidade de sua existência, na estratégia de se relacionar com o concreto e o particular em oposição ao abstrato e geral, construindo valores.

## 2 DESENVOLVIMENTO

### 2.1 UMA RETROSPECTIVA COGNITIVA

*"A tarefa não é tanto ver o que ninguém viu, mas dizer o que ninguém disse sobre aquilo que todo mundo vê."*

*Arthur Schopenhauer*

Conforme o entendimento de Yuri Noval Harari (2015), o *Homo sapiens* conquistou o mundo, acima de tudo, graças à sua linguagem única. E, claro, também devido aos esforços empreendidos por nossos antepassados, identitários em gênero e espécie que, ao se adaptarem a um mundo hostil, quase nunca acolhedor, vivendo suas breves existências, cooperaram entre si<sup>36</sup>, se opondo aos outros<sup>37</sup>, em relações familiares, tribais e ao meio como um todo.

O que diferenciou nossa espécie foi essa capacidade de criar e “transmitir informações sobre coisas que não existem [...] nunca viram, tocaram ou cheiraram” (HARARI, 2015, p. 29), e dessa forma, criar realidades paralelas. Deuses, religiões, lendas e mitos apareceram pela primeira vez com a revolução cognitiva e, com isso, narrativas cada vez mais complexas foram criadas e transmitidas. A linguagem se estruturou e se modificou ao longo do tempo, codificando a vida do homem e significando o mundo, elaborando e reelaborando ícones, índices e símbolos em signos cada vez mais complexos. Em que sentido? Talvez para criar um mundo totalmente novo, sem fronteiras, um simulacro de realidade [virtual] repleto de imagens interativas e redes de criação (SALLES, 2008) tecnológicas, onde os corpos ciborgues podem se performar virtuais na semiosfera<sup>38</sup> da cibercultura e a lógica do sentido<sup>39</sup> prepondera.

---

<sup>36</sup> Unidos em torno de propósitos comuns. De acordo com Harari (2015, p. 28), “nossa linguagem evoluiu como uma forma de fofoca, citando Robin Dunbar em *Grooming, Gossip, and the Evolution of Language*, onde “a cooperação social é [foi] essencial para a sobrevivência e a reprodução”.

<sup>37</sup> Aqui entendido ‘o outro’ como todo aquele elemento a ser sujeitado ou objetificado, encarado em oposição ao ente personalizado, o ‘si’ como um ‘eu’ em alteridade, múltiplo, plural.

<sup>38</sup> A unidade da semiose, a menor função do mecanismo, não é a linguagem isolada, mas a totalidade do espaço semiótico da cultura em questão. Essa é a semiosfera. Cf. LOTMAN, 1990, p. 125.

<sup>39</sup> As coisas e as proposições acham-se menos em uma dualidade radical do que de um lado e de outro de uma fronteira representada pelo sentido. Esta fronteira não os mistura, não os reúne (não há monismo tanto quanto não há dualismo), ela é, antes, a articulação de sua diferença: corpo / linguagem (cf. DELEUZE, 2009, p. 26). Por isso, o MTA como mecanismo / método de avaliação dessa percepção lógica da realidade, em sentido cognitivo do ‘eu’ em relação a ‘si-mesmo’ e ao outro. Nessa perspectiva, faço uso de termos acessórios, como o *umwelt* e o espaço transicional.

Em face desse prisma, conforme nos diz Janet Murray (2006, p. 09), “a narrativa é um dos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo”. Segundo Marie-Laurie Ryan (2001, p. 18) “a narrativa é uma estrutura semântica razoavelmente universal”, em que informações relevantes são organizadas e a produção de sentido é compartilhada entre a autoria-obra-receptor através da representação de eventos e ações que enquadram cognitivamente significante-significado. Nela se operam determinadas funções em processo de significação em “repertório de elementos organizados em configurações específicas lógicas, espaciais e temporais” (RYAN, loc. cit.). A narrativa pode ser entendida como uma sucessão de eventos, cujas componentes principais são a ordem cronológica, a representação verbal, sonora e visual e a sua transmissão. Ela é o resultado de operações lógicas, cognitivas e sencientes efetuadas pelo ser humano ao longo de sua história através da semiose da linguagem. A IMAGEM 1 pictórica abaixo, exemplifica essa arte:

IMAGEM 1 – TASSILI N AJJER<sup>40</sup>, Argélia



Fonte: Mohammed Beddiaf – UNESCO (1998)

A linguagem visual, as figuras e as formas parecem ter precedido à escrita e aos símbolos numéricos como forma de expressão e comunicação humanas. Há registros pictóricos da atividade humana anterior à escrita em diferentes materiais (paredes de pedra, interior das cavernas, tabuletas de argila, cascas de árvores) que revelam suas intenções, crenças e realizações. Nesse sentido, “toda relação do humano com a natureza já é, de saída, uma relação mediada pelos signos e pela cultura” (SANTAELLA, 2010, p. 211). E a semiose é mediada em sentido dinâmico.

---

<sup>40</sup> Os humanos viviam nesta área desenvolvendo um comportamento cultural e fisiológico adaptado ao clima hostil; seus vestígios datam de várias centenas de milhares de anos. A arte rupestre de Tassili n'Ajjer é a expressão mais eloquente das relações entre os humanos e o meio ambiente, com mais de 15.000 desenhos e gravuras testemunhando as mudanças climáticas, as migrações da vida selvagem e a evolução da humanidade na orla do Saara. Cf. **Unesco**, disponível on-line.

Graziela Andrade (2008, p. 76) escreve que Santaella partiu do princípio de que “nenhuma representação se dá de forma direta”, entendendo que a semiose “deve ser o conceito-chave na busca por uma melhor compreensão a respeito das fusões entre corpo e tecnologia”. Já que a mediação seria intrínseca à condição humana, “mediada por sua constituição simbólica, técnica e artificial” (SANTAELLA, 2003a, p. 212), o fundamental às pesquisas em Arte&Comunicação seria entender a semiose como função mediadora entre o corpo e a informação através das interfaces que entram nesse jogo e o modo como “as tecnologias estariam aumentando a complexidade dessas mediações” e “possibilitando intermediações simbólicas na constante negociação homem-máquina”, o que propicia “um meio de co-evolução” (ANDRADE, loc. cit.). Essa mediação foi, desde sempre, uma condição imposta pelo cérebro<sup>41</sup> do *sapiens sapiens* que nos leva inalienavelmente a habitar a biosfera nos interstícios dos signos e sua resultante direta, a cultura. Essa é a semiosfera, de Lótman (1978). A semiosfera é o campo da semiose na qual os processos de signos operam no conjunto de todos os ambientes interconectados. Essa teoria semiótica da cultura entende que o signo é uma manifestação cultural, artística, poética, estética, além de um produto meramente linguístico. Nesta concepção, podemos aplicar a filosofia de Deleuze e Guattari (1995, p. 15) de que a história, enquanto tal, não se forma por aquilo que é contado por uma cronologia, ou seja, uma série de narrativas que se sequenciam, mas na articulação entre o que foi dito e o não-dito com aquilo que ainda pode ser dito: “...é preciso fazer o múltiplo no nível das dimensões de que se dispõe”. Isso segundo a poética da heterogênesse, em *Mil platôs* de possibilidades.

Somei ambas as estruturas dimensionais de sistematização narratológica para obter dados conceituais que me levaram ao estudo prático dos efeitos e recursos de interatividade na narrativa complexa, teorizando a narrativa dimensional em curso e estratégia da cibercultura a obras abertas hipertextuais no horizonte. Filmes interativos com estruturas em multitrâma têm um campo descoberto a ser melhor explorado nesse sentido. Sendo assim, a história se desdobra em multiplicidade de sentidos e passa a formar raízes, percorrendo caminhos que se organizam através da contingência e da associação de elementos cognitivos inferenciais.

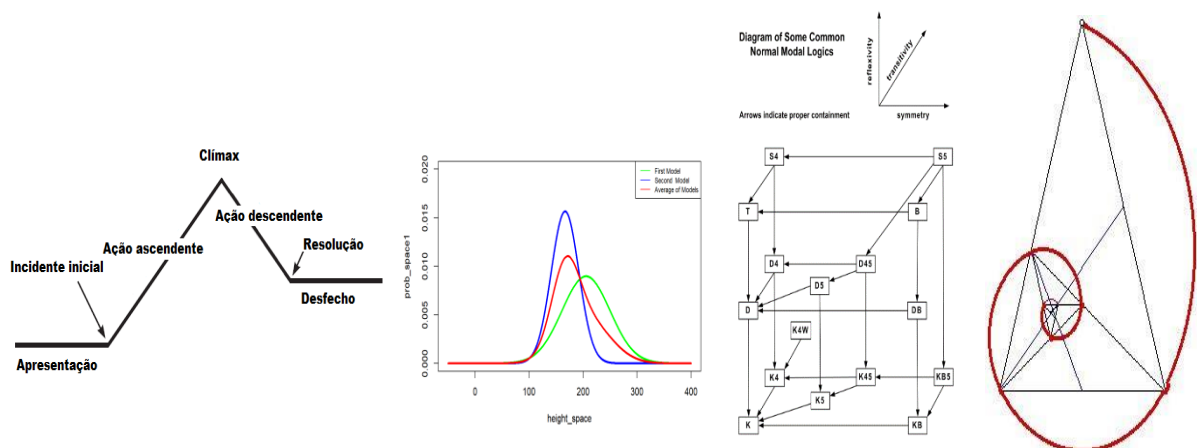
---

<sup>41</sup> O cérebro (razão/emoção) é entendido aqui em conjunto cognitivo ao corpo humano, considerando o corpo como mídia de si mesmo, teoria fundada a partir do viés semiótico no campo da Ciência da Informação. A mídia à qual o corpomídia se refere diz respeito ao processo evolutivo de selecionar informações que vão constituindo o corpo. Cf. GREINER, KATZ, [2008] apud ANDRADE, 2015.

Esse pensamento vai de encontro ao pensamento dialógico e à concepção humanista da cultura que apresenta uma ênfase idealista, pois vê a cultura como um processo e um estado de cultivo sob um prisma universalista. Como “a dialogia do discurso não se manifesta fora da signicidade emanada da sociosfera histórico-cultural”, podemos inferir que “as formulações sobre a dialogia discursiva estruturam as bases de processos sistêmicos transformados em síntese da semiose da cultura” (MACHADO, 2013, p. 139). Essa síntese pode se dar — pelo menos em alguns aspectos da modularidade da mente em rede conexionista<sup>42</sup> — nos filmes de narrativa complexa, quando há efeitos e/ou recursos de interatividade, por exemplo.

A diversidade narrativa é dimensionada pelo mundo da história como mundos possíveis (RYAN, 2019b), rizomáticos, o que exemplificaria a atividade do pensar que se abre como raízes, como galhos. Em outras palavras, os rizomas são espécies de vincos, de braços abertos dentro de uma trajetória histórica que interrompe o fluxo contínuo da história e abrem novas formas de articulações dos elementos. Essa articulação pode ser traduzida em termos de estruturas organizacionais que representam graficamente mapas narrativos na forma de fluxogramas (processos específicos que se utilizam de modelos representativos tipificados por meio de diagramas esquemáticos). Abaixo, a FIGURA 11, que reproduz de modo simbólico as dimensões narrativas<sup>43</sup> através dos fios condutores da história por meio de eixos, forças e vetores representativos do arco dramático em movimento actancial:

FIGURA 11 – Dimensões Narrativas



Fonte: Domínio Público (Google)

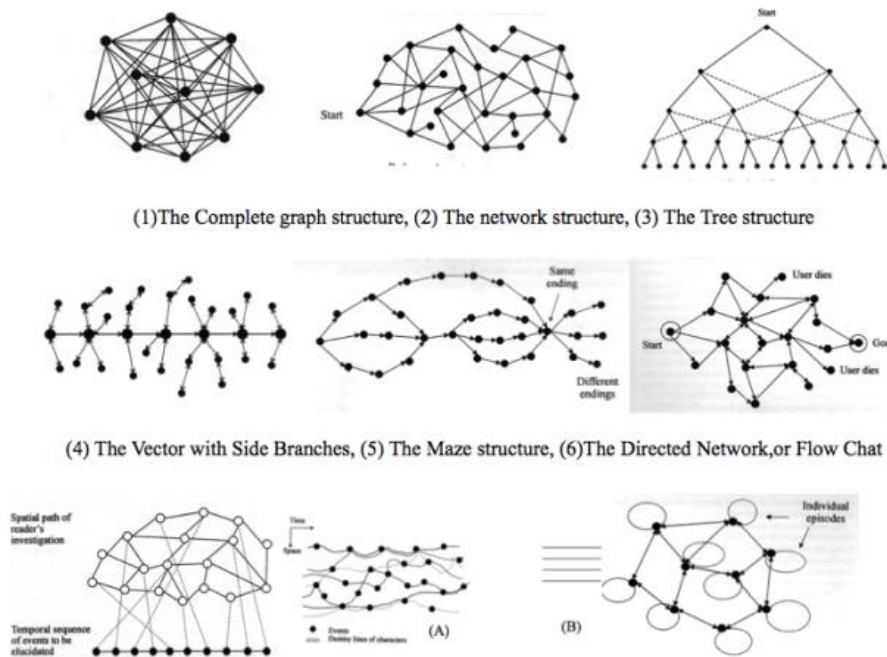
<sup>42</sup> A teoria conexionista é baseada no pressuposto de que o processamento cognitivo ocorre de forma semelhante à interconexão dos neurônios cerebrais, responsáveis pelo pensamento.

<sup>43</sup> O arco dramático, o mapa narrativo e as estruturas dimensionais da narrativa serão discutidas ao longo desta composição, especialmente no tópico ‘Mapas Narrativos’.

A noção de 'mundos possíveis' tem origem na filosofia de Leibniz (1983), mas adaptada para diferentes campos de estudos como a ficção narrativa e a interatividade audiovisual constitui o *mundo atual textual* narrado pelo autor e habitado pelas personagens. Orbitando a realidade pelo mundo atual estariam desdobrados nessa relação outros mundos possíveis (ou não reais). A isso, podemos concluir que uma obra de ficção fechada pode ser considerada, em si, um mundo possível. Já a estrutura de obra aberta amplia esse conceito para diversos mundos possíveis projetados dentro da história, como os mundos possíveis do autor, das personagens e do leitor (ECO, 1984) em relação de percepção cognitiva e de interatividade aparente ou factual, na narrativa tradicional considerada 'clássica' ou na narrativa contemporânea por meio de hiperlinks na hipermídia. Esses hiperlinks podem ser considerados como um hipertexto quando utilizados para descrever formas de escrita audiovisual que se ramificam em projeção (por parte do autor) ou que são ordenadas sequencialmente mediante operação desempenhada pelo receptor, por meio de interfaces homem-máquina, fazendo a ligação entre múltiplas seções de texto.

Abaixo, a FIGURA 12 demonstra estruturas de suporte para narrativas interativas propostas por Marie-Laure Ryan (2001) discutidas mais adiante:

FIGURA 12 – Estruturas Narrativas Interativas



Fonte: Ryan (2001)

Filmes, como já disse, são narrativas com enunciados temporalmente ordenados e que exprimem uma dimensão cronológica encarregada de estabelecer uma rede de causalidade. A narrativa é a síntese da vida, adotando Ricouer (2000), quando se configura uma visão de totalidade e que concorde com o heterogêneo, afirmando que nas histórias de vida é preciso que exista uma certa mistura de fabulação e experiência viva. Isso quer dizer que as narrativas versam ‘impressões de realidade’, no sentido de que filmes desencadeiam certos fenômenos psicofisiológicos para dar a impressão de movimento contínuo.

Essa reprodução da realidade é uma aparência visível da imagética que se acomoda aos nossos olhos como um dado perceptivo comum ao que estamos acostumados na ‘vida real’, e apesar dessas imagens lineares se confrontarem a outras não lineares, em anamorfoses cronotópicas<sup>44</sup>, o sequenciamento de ambos os tipos de imagens são endereçados ao receptor como um “duplo movimento de criação e apagamento” (DELEUZE, 2007, p. 62); nas palavras de Henri Bergson (1999, p. 166): “o duplo movimento de contração e de expansão pelo qual a consciência estreita ou alarga o desenvolvimento de seu conteúdo”<sup>45</sup>.

A culminância da ilusão do movimento, do paradoxo quântico de Zenão<sup>46</sup>, se dá com o cinema, reproduzindo esse paradoxo, para Bergson; já para Deleuze, o cinema não é simplesmente um aperfeiçoamento da ilusão do movimento, uma sofisticação da visão. Bruno Cava (2019, 2/42), em seu canal *Hora Azul*, diz que:

Embora o cinema trabalhe por meios artificiais, o resultado que ele produz não é artificial. Ou seja, embora o cinema trabalhe com meios artificiais, o resultado que ele produz não é artificial: o cinema consegue, na síntese do aparelho, no movimento a jusante, atingir o movimento em si, em um automatismo embutido. De maneira que a imagem-movimento não seja um falso movimento, e sim um movimento do falso que produz uma nova verdade: na medida em que ele não é o aperfeiçoamento da velha ilusão, mas ele é a correção de uma velha ilusão que nos coloca diante de uma nova realidade. E, por isso que, para Deleuze, há uma ruptura entre a percepção humana e o cinema, que como potencialidade vai até o super-homem nietzschiano. No cinema, há um devir que nos arrasta para além do humano, para fora das condições humanas de percepção (CAVA, 2019, 2 / 42’).

<sup>44</sup> O conceito de anamorfose cronotópica ou a quarta dimensão da imagem refere-se às deformações resultantes de uma inscrição do tempo na imagem. Trata-se de um processo que integra a distorção espacial da imagem ao longo de um período de tempo em um filme, desenho, entre outros.

<sup>45</sup> Deleuze parte das ideias de percepção de Bergson para propor uma filosofia do cinematógrafo.

<sup>46</sup> “O móvel nem no espaço em que está se move, nem naquele em que não está”. Cf. Zenão de Eléia, pré-socrático discutido por Aristóteles na *Física* (2009) formulando 4 paradoxos do estádio.

Os dois filósofos, Bergson e Deleuze, parecem concordar com os aspectos do aparelho sensório-motor agindo na memória, em relação à percepção natural; discordando dos efeitos agidos no cinema, em relação à percepção cinematográfica. Em ambos, esse movimento atinge “camadas mais profundas da realidade” à medida que “representam uma expansão maior da memória reflexionada” (Deleuze, loc. cit.).

Bergson (1999, p. 117) acredita que: “Nossa percepção distinta é verdadeiramente comparável a um círculo fechado, onde a imagem-percepção dirigida ao espírito e a imagem-lembrança lançada no espaço correriam uma atrás da outra”. Ele acredita que a percepção refletida seja um circuito, “onde todos os elementos, inclusive o próprio objeto percebido, mantêm-se em estado de tensão mútua, deve[ndo] sempre retornar ao próprio objeto”, como se vê na FIGURA 13:

FIGURA 13 – Memória em Circuito Perceptivo

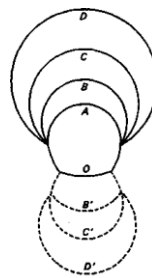


Figura 1

Fonte: Bergson (1999)

Examinando aspectos do mecanismo cinematográfico do pensamento e a ilusão mecanicista, Bergson (2005, p. 295) viu nesses sistemas um falso evolucionismo dizendo que seja “matéria ou espírito, a realidade apareceu-nos como um perpétuo devir”, concluindo que (ibidem, p. 296) “do devir, percebemos apenas estados, da duração, instantes, e, mesmo quando falamos de duração e de devir, é em outra coisa que pensamos [...] o mecanismo de nosso conhecimento usual é de natureza cinematográfica” (ibidem, p. 331). A imagem, para ele, nunca é formada pelo pensamento, oscilando entre “a visão de uma realidade exterior e de uma realidade interna” (ibidem, p. 302). O que significa dizer que, para Bergson (1999, p. 29):

Qualquer que seja essa relação, qualquer que seja portanto a natureza íntima da percepção, pode-se afirmar que a amplitude da percepção mede exatamente a indeterminação da ação consecutiva, e conseqüentemente enunciar esta lei: a percepção dispõe do espaço na exata proporção em que a ação dispõe do tempo (BERGSON, 1999, p. 29).



Henri Bergson chegou a constatar que a evolução da arte cinematográfica é um fato já que viveu até 1941. Ele escreveu sobre o cinematógrafo nos seus passos iniciais, em 1896 com *Matéria e memória* e em 1907 com *A evolução criadora*, analisando principalmente os filmes técnico-científicos de Thomas Alva Edison<sup>47</sup> e dos irmãos Auguste e Louis Lumière<sup>48</sup>, em relação histórica com as tentativas de apreensão do real, não chegando a escrever sobre cinema em relação a filmes mais complexos baseados em narrativas ficcionais, como as alegorias fantásticas de George Méliès<sup>49</sup>, ou mesmo documentários, como *Nanook do norte*<sup>50</sup>. Abaixo, os cartazes dos filmes colocados lado a lado como colagem na IMAGEM 2:

IMAGEM 2 – COLAGEM



Fonte: Arquivo Público da Biblioteca do Congresso Nacional (Washington / D.C.)

O raciocínio a montante da percepção natural, pressupondo operações anteriores, contrasta com a percepção cinematográfica, que enfatiza a síntese a jusante, por meio de reconhecimentos almeçados, em devir, mas elas se completam como uma imagem nas leis da Gestalt<sup>51</sup>, ou como princípio taoísta<sup>52</sup>, formando um fluxo contínuo, sempre adiante.

<sup>47</sup> Título original: *Frankenstein*. Dirigido por J. Searle Dawley. Estreia: 15 de março de 1910.

<sup>48</sup> Título original: *L'arrivée d'un train à La Ciotat*. Dirigido por Louis Lumière. Estreia: 25 Jan 1896.

<sup>49</sup> Título original: *Le Voyage dans la lune*. Dirigido por Georges Méliès. Estreia: 1902.

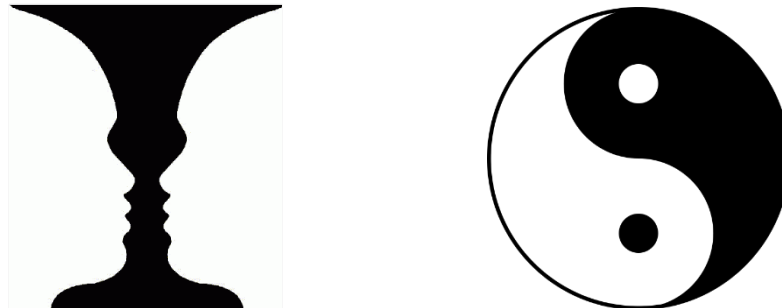
<sup>50</sup> Título original: *Nanook of the North*. Dirigido por Robert J. Flaherty. Estreia: 1922.

<sup>51</sup> A Gestalt é uma teoria psicológica alemã sobre o fenômeno da percepção visual da forma e figura, um padrão significativo de pregnância da forma pelas leis de semelhança, proximidade, continuidade, fechamento, unidade, unificação e segregação. Cf. Eco, U. **Obra aberta**, 2015.

<sup>52</sup> Yin e Yang são forças opostas que se complementam como pólos opostos do Qi, energia vital que está presente em tudo, simbolizando princípios fundamentais do universo, ao mesmo tempo antagônicos e complementares, em perpétua oscilação de predominância. Cf. Eco, loc. cit.

As imagens-abixo retratam a ilusão de ótica através do vaso de Rubin<sup>53</sup> e o movimento em evolução através da simbologia do Yin&Yang<sup>54</sup>, juntas na FIGURA 14:

FIGURA 14 – O VASO DE RUBIN E O TAO YIN&YANG



Fonte: Domínio público (Google)

Muitos autores, como Deleuze, fazem essa distinção entre os dois tipos de imagem para referenciar um período histórico, um modelo de produção, marcar um gênero de filmes ou uma forma de interpretar o cinema. Ele marca essa distinção no recorte da imagem-movimento e imagem-tempo. Na diferença entre o clássico e o moderno, “era preciso o moderno, para reler todo o cinema como já feito de movimentos aberrantes e de falsos *raccords*” (DELEUZE, 2007, p. 56):

A imagem-tempo direta é o fantasma que sempre assombrou o cinema, mas foi preciso o cinema moderno para dar corpo a esse fantasma. Essa imagem é virtual, em contraposição à atualidade da imagem-movimento. Mas, se virtual se opõe a atual, não se opõe a real, muito pelo contrário (DELEUZE, 2007, p. 56).

Se o cinema clássico, principalmente do primeiro período, pôde se afirmar pela escolha em utilizar esteticamente câmera fixa, plano espacial, o tempo do plano sendo sincrônico ao tempo do espectador e montagem reduzida para não quebrar o efeito perceptivo do espectador, uma quase naturalidade sem distorções na tentativa de ilusão proporcionada pelo aparato, esse mesmo cinema, sendo um sintetizador da imagem, gradativamente ganhou complexidade pelo uso do seu dispositivo como linguagem através da forma em estilo e da ideologia em discurso, e isso afeta, modernamente, as narrativas em seu conteúdo como fábula, enredo e narração.

<sup>53</sup> Conceito desenvolvido pelo psicólogo Edgar Rubin a partir de impressões do séc. XVIII. A ilusão apresenta ao observador uma escolha mental entre duas interpretações válidas, mas inválidas simultaneamente porque a percepção de uma acaba por impedir a da outra. Cf. Eco, U., 2015.

<sup>54</sup> Yin é princípio da noite, Lua, passividade, absorção; yang é princípio do Sol, dia, luz e atividade. Manifestam-se em todas as dimensões do ser humano e na natureza. Cf. Eco, U., 2015, passim.

A câmera começa a se movimentar e os pontos de vista passam a se multiplicar, mecanicamente, maquinicamente, fragmentando o espaço e o tempo, diacronicamente. São as virtualidades que o cinema coloca, nessa mobilidade típica que os filmes reproduzem mesmo a partir de enquadramentos ou de modelos em posições estáticas, como o fotograma no quadro da imagem do cinematógrafo.

A crise da imagem-movimento vai gerar a imagem-tempo, como um movimento de conscientização, dentro do próprio cinema e no curso de sua evolução. Deleuze (2007, p. 62), sobre o *duplo movimento de criação e apagamento*, diz que:

Não há mais imagens sensório-motoras com seus prolongamentos, mas vínculos circulares muito mais complexos entre imagens óticas e sonoras puras por um lado, e, por outro, imagens vindas do tempo ou do pensamento, sobre planos coexistentes (DELEUZE, 2007, p. 62).

Os planos dentro das sequências agem em dicotomia cognitiva dentro do aparato para com o dispositivo que projeta as imagens para fora, perfazendo esse duplo movimento, ou seja: as imagens não apenas tergiversam umas com as outras, como também dialogam em discurso fílmico como um conjunto perceptivo do 'todo'. Lembrando que esse conjunto é diferente da lógica matemática básica, em que o todo é a soma de suas partes e cada parte representa o todo no conjunto. Aqui, o conjunto é disforme e apenas ganha forma no conjunto e a soma de suas partes não resulta em um todo estático e mudo. O todo é mais que essa soma porque é dinâmico e ganha vida nesse conjunto e apenas a partir dele, mudando, ganhando voz, tomando corpo e mudando de forma à medida que evolui.

Recapitulando: a partir de Bergson e Deleuze é possível deduzir do aparato do cinema os dispositivos traçados pelos planos de imanência das imagens em movimento; reengendrar o movimento em si, não sendo mais uma intuição do movimento e sim um condutor metafísico para um outro mundo possível com uma nova realidade, uma nova percepção, colocando um novo conceito de movimento criado pelo cinema e sua teorização transversalmente a esses autores.

Isso quer dizer que os significantes em movimento e em conjunto adquirem novos significados, tanto isoladamente quanto em conjunto. Esta significação como processo triádico se dá concretamente, no âmbito da narração. É quando o devir se

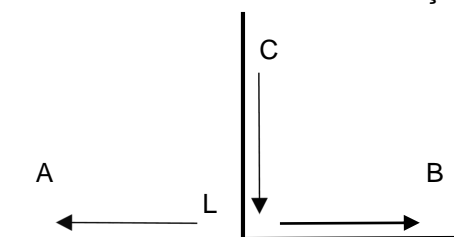
realiza e essa realização precisa agir em tricotomia<sup>55</sup> das relações entre autoria-obra-recepção para que a narrativa como função se complete. Um ciclo aberto que se expande em espiral na mente do espectador, que reage a partir do contato com a obra fílmica, baseando suas atitudes responsivas nas ações protagonizadas pelas personagens, primordialmente estabelecidas pelo autor.

Segundo Péguy<sup>56</sup>, conforme Deleuze (2007, p. 124), “a história consiste essencialmente em passar ao longo do acontecimento. A memória consiste essencialmente, estando dentro do acontecimento”. Então, é preciso nele permanecer para depois remontá-lo por dentro. Bergson (1999, p. 167-168) especula a hipótese da lembrança pura, lembrança-imagem e percepção da realidade de forma isolada, modelando história e memória, em um esquema figurativo que objetiva sua teoria:

Para desmascarar inteiramente a ilusão, seria preciso buscar na sua origem e seguir através de todos os seus meandros o duplo movimento pelo qual chegamos a propor realidades objetivas sem relação com a consciência e estados de consciência sem realidade objetiva, o espaço parecendo então conservar indefinidamente coisas que aí se justapõem, enquanto o tempo destruiria, pouco a pouco, estados que se sucedem nele (BERGSON, 1999, p. 167-168).

Abaixo, a FIGURA 15 que reproduz um esquema do tempo para distinguir a visão espacial que passa ao longo do acontecimento e a visão temporal que se entranha no acontecimento, representando forças em movimento:

FIGURA 15 – LINHAS DE PERCEPÇÃO



Fonte: Bergson (1999)

<sup>55</sup>C. S. Peirce construiu sua filosofia sobre tricotomias e relações e processos triádicos, e apresentou a “Tese da Redução” de que todo atributo é essencialmente monádico (qualidade), diádico (relação de reação ou resistência) ou triádico (relação representacional), e nunca maior. Cf. Santaella, 2005.

<sup>56</sup> Charles Péguy (1873-1914) escreveu em *Clio* (1931, p. 230) e publicado postumamente que “a história é essencialmente longitudinal e a memória essencialmente vertical”.

Henri Bergson (1999, p. 158) entende que o passado se atualiza como percepção<sup>57</sup> e memória em movimento essencialmente virtual, no qual “se manifesta em imagem presente”. Bergson (ibidem, p. 167), filosofando, escreve que:

Nossas percepções, atuais e virtuais, estendem-se ao longo de duas linhas, uma horizontal AB, que contém todos os objetos simultâneos no espaço, a outra vertical CI, sobre a qual se dispõem nossas lembranças sucessivas escalonadas no tempo. O ponto / interseção das duas linhas, é o único que é dado atualmente à nossa consciência (BERGSON, 1999, p. 167).

Relação de ordem transitiva, assimétrica e semiconexa, a criação é um atributo que se fixa na arte pela experiência, simbolizada pela marca da virtualidade que atua no tempo presente convergindo passado e futuro no aqui e agora, ou seja, “não há mais futuro, presente e passado sucessivos, segundo a passagem explícita dos presentes que discernimos<sup>58</sup> [...] todos eles implicados e enrolados no acontecimento, portanto, simultâneos, inexplicáveis”, Deleuze destaca o tempo simultâneo, implicado, interior ao acontecimento, desatualizado, como pontas soltas.

Portanto, a imagem em perspectiva, tanto em projeção em nossa mente quanto retratada em tela seria como A IMAGEM 3, a seguir, que mostra o ponto de vista do observador no tempo e no espaço, através do olhar que fotografa diversas imagens por ângulos diferentes, enquadrando diferentes perspectivas em uma só por meio da imagem reconstituída na mente e na tela, em 3D, e em 4D, sem filtros:

#### IMAGEM 3 – PERSPECTIVA QUADRIDIMENSIONAL



Fonte: Denis Mandarino (2013)

<sup>57</sup> No entender de Bergson (1999, p. 158) a lembrança vive numa imagem à medida que se atualiza, mas a imaginação, o pensamento criativo não é imagem porque “imaginar não é lembrar-se”.

<sup>58</sup> Nesta passagem, Deleuze (2007, p. 123) recorda a fórmula de Santo Agostinho segundo a qual há *um presente do futuro, um presente do presente, um presente do passado* para evocar a concepção do, segundo ele, “primeiro grande filme de um cinema do tempo: Cidadão Kane, de Orson Welles”.

Ao se compreender que a visão é quadridimensional, pode-se perceber o efeito de ilusão perceptiva dos processos de perspectiva, que tentam reproduzir a teoria do observador fixo em detrimento dos fenômenos ocasionados pelas curvaturas do olho humano, que influem no resultado daquilo que vemos. Segundo Mandarino (2013), as leis de perspectiva com ponto de fuga acabaram virando linguagem, já que “as linguagens artísticas geralmente trazem em suas obras, os conceitos da época em que foram criadas”. Foi a tradição ocidental que impôs a retratação dos objetos pela forma de reconhecimento mais realista, impedindo a fragmentação do objeto. Apenas um ponto de vista (observador fixo e frontal), caracterizado pelo ponto de fuga, virou referência para a cultura como linguagem artística e entrou para a história.

“O ponto de fuga seria um ponto de convergência das retas paralelas que se afastam de um observador fixo” (MANDARINO, 2013). Os teóricos ocidentais consideraram esse tipo de pintura uma representação tridimensional, entendendo que o processo leva em consideração as dimensões do espaço: largura, altura e profundidade. Existe uma relação geométrica entre as diagonais que cortam invisivelmente a panorâmica da imagem em perspectiva aos olhos do observador em campo fixo. Mandarino (2013) conta que na transição da Idade Média para o Renascimento estabeleceram-se as regras da perspectiva geométrica com um ponto de fuga, a perspectiva quadridimensional (altura, largura, profundidade e tempo — 4D), que pode ser vista como mais um sistema representativo da percepção espaço-temporal, em que o ponto de fuga determina a altura e a localização do observador. Mandarino (ibidem) postula que “para o observador fixo, tudo o que dele se afasta deve ser visto em tamanho reduzido” (cf. IMAGEM 3).

O físico alemão Albert Einstein propôs em sua famosa Teoria Especial da Relatividade (1905), que o espaço e o tempo não podem ser interpretados como dimensões separadas e sugeriu que ambos fossem interligados em um novo termo, o espaço-tempo. Em 1995, Denis Mandarino escreveu a Teoria da Percepção Quadridimensional, na qual defende que os conceitos da perspectiva renascentista envolvem quatro dimensões e não as três que normalmente são consideradas. Em seu trabalho, o artista plástico desenvolve o método de uma perspectiva quadridimensional, em que o observador se movimenta e muda a posição de sua

cabeça para analisar uma obra, sendo essa perspectiva uma evolução da tradicional, em que o observador se posiciona diante do objeto no campo fixo<sup>59</sup>.

Mandarino (2013) esclarece como deveria ser o processo de representação da imagem tridimensional:

Na segunda metade do séc. XX foi possível comprovar que os olhos não permanecem estáticos durante a observação de um objeto por mais que o indivíduo se esforce em mantê-los parados. O centro do olho fica em constante movimento e, desse modo, a imagem que se forma no cérebro é o resultado de inúmeros momentos de observação, a partir de diferentes pontos de vista. O homem vive no espaço-tempo e a sua percepção se dá no espaço-tempo. Acostumou-se chamar essas curvaturas de distorção [bordas da imagem panorâmica em representação tridimensional fotográfica], quando na realidade esse resultado [demonstra que] quanto menor for o ponto de observação mais curvilíneo será o resultado (MANDARINO, 2013).

Essa curvatura nas bordas da imagem panorâmica chamada de distorção carrega consigo a ideia de como a narrativa se apropria da história manipulando a memória visual para construir efeitos de realidade no espaço fílmico tridimensional. A narrativa canônica, classicamente linear, é por tradição centrada em um desvelo protagonista causal de ação objetivada com consequência moral. Essa relação com o espectador dimensionada o fator psicológico como dispositivo de transparência, um “efeito de real” (OUDART, 2009, p. 247): “um jogo de esconde-esconde que faz do espectador o sujeito de um enunciado comparável ao enunciado literário assertivo”.

O dispositivo em aparato<sup>60</sup> (a impressão maquinica como uma ferramenta de registro textual, visual, sonora, audiovisual e interface representativa da realidade mediada figurativamente pelo homem por meio de linguagem narrativa) esconde essa distorção do real no próprio mecanismo ideológico em discurso, simbolicamente reificada na imagem tridimensional e na perspectiva virtual da dupla mediação do cognitivo dos dispositivos psicológicos<sup>61</sup> pela percepção através do aparato.

As distorções cognitivas são pensamentos distorcidos da realidade utilizados para reforçar algo em que já acreditamos. Funcionam como um diálogo interno, afirmando de forma exagerada ideias que nos fazem sentir mal acerca de nós

<sup>59</sup> Como se os olhos não se movessem para esquadrihar a imagem e depois a reproduzir na mente, ou não tivessem a capacidade de focar um ponto específico e de desfocar outros, deslocando o campo de visão e sua profundidade, nitidez, equilíbrio, balanço e saturação.

<sup>60</sup> Nesse sistema, os figurantes são produzidos como signo de um discurso que se dirige ao próprio sistema figurativo. Cf. Jean-Pierre Oudart em **O efeito de real**, texto originalmente publicado na Revista Cahiers du Cinéma, números 211 e 212, em Paris, 1969.

<sup>61</sup> Dispositivo psicológico (emocional-afetiva e lógico-racional), constituindo o 3º aspecto do MTA.

mesmos. O pensamento dicotômico, uma das principais distorções cognitivas, é a ideia de “tudo ou nada” sobre os acontecimentos. É caracterizado pela percepção de que existe somente duas alternativas para cada situação e que para resolvê-la deve-se escolher ou se colocar em uma delas, sem considerar as outras possibilidades.

No sistema de representação figurativa da pintura ocidental, por exemplo, com o movimento chamado de *Quattrocento*<sup>62</sup> (normalização dos códigos espaciais), somado a figuração dos reflexos e das sombras (efeito de realidade), a representação que a constitui como ficção inclui o espectador em seu espaço (efeito de real) como elemento de fantasmagoria subsumida na imagem (a personagem como figuração), criando efeitos sob a forma da duplicação de seu dispositivo cênico.

Essa representação é regida sob a forma de uma ilusão que introduz um elemento em cena como uma dimensão do real na medida em que dá ênfase ao dispositivo cênico dessa mesma representação, voltando aos olhos do espectador um espelhamento de si através da figuração da personagem, ocasionando identificação e catarse. Oudart (2009, p. 243) acredita que essa implicação fantasmática do espectador na representação é paradoxal porque mesmo “instalado em um lugar privilegiado” se acha “em uma posição ignorada”:

...a inscrição manifesta do espectador no espaço da representação [...] a constitui como um espetáculo visto por um espectador excluído de seu campo – o reflexo sendo o termo através do qual ele mesmo se situa como sujeito, quer dizer, o índice de sua existência (OUDART, 2009, p. 243).

A falta (exclusão do observador em cena) constitui a representação em si porque ele (o espectador) se vê implicado fantasmaticamente e “é perpetuamente reativada por sua inscrição generalizada na própria representação” (OUDART, loc. cit.). Esse dispositivo de mascaramento engendra a inscrição do sujeito na representação e opera a ilusão do real que encoberta a articulação simbólica.

Esse efeito da realidade descrito pelo autor não passa de um efeito secundário que opera as figurações como significantes<sup>63</sup> dessa inscrição do sujeito que por

---

<sup>62</sup> O olho como centro do mundo em Leonardo da Vinci, entendido a partir da invenção do sistema de perspectiva monocular. Cf. OUDART, J-P, 2009.

<sup>63</sup> No sentido lacaniano, são as marcas de inscrição do sujeito nesse discurso, no qual sua própria inscrição na representação foi determinante e cujas marcas produziram um efeito de real global. Na tradição paisagística do extremo oriente, ao contrário, os *efeitos de real* são heterogêneos graças a uma figuração chapada que exclui os efeitos de sombra e de luz. Eles consistem, na verdade, quase exclusivamente em efeitos de perspectiva em que a codificação não se refere a um princípio monocular. Cf. OUDART, J-P, ibidem, p. 247.

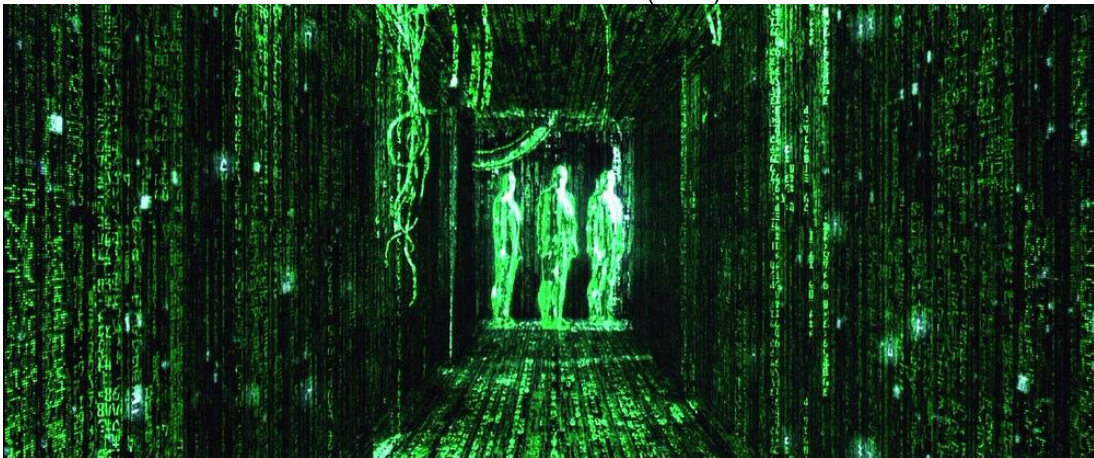


consequência gera um efeito de real para produzir um ou mais significados que são devolvidos nesse duplo movimento de significação do efeito-sujeito. Oudart (2009, p. 247) comenta sobre esses efeitos na narrativa:

O efeito de presença na narração assertiva na primeira pessoa, como o efeito de real na representação pictórica, só funciona por sua repetição, consistindo igualmente em uma metonímia que exerce a função exclusiva de fazer reverberar inúmeras vezes o discurso. Nos dois casos, a atribuição de um referente real aos figurantes da representação, como no caso da retomada de um evento real pela narrativa, são funções exclusivas do sujeito da representação e de sua inscrição no discurso dessa representação e dessa narrativa (OUDART, 2009, p. 247).

Muitos artistas, ao longo da história da arte, produziram paisagens panorâmicas que evocavam a percepção humana como contínua, sem a utilização de pontos de fuga únicos ou fixos, sobretudo na arte oriental. Hoje, com os processos de captação e manipulação digital de imagem, novas formas de representação imagética têm-se apresentado, como o cinema 3D, 360, e outras, como a IMAGEM 4 em CG:

IMAGEM 4 – MATRIX (1999)



Fonte: Frame Movie (2019)

O frame acima retrata a nova capacidade de visão de *Neo*, depois de ‘aparentemente’ morrer e ressuscitar em seguida, em enxergar a matrix como ela ‘realmente é’: um programa de computador que simula a realidade em um ‘mundo possível’ no espaço-tempo alternativo e na mente de todo ser humano conectado a ela em rede neural biocinética e sinestésica. No mundo da história, o sistema-matriz trabalha a lógica modal criando em 4D uma ilusão perceptiva em forma de realidade virtual PWAs para manter a humanidade na ignorância de sua servidão às máquinas.

A Teoria da Percepção Quadridimensional de Mandarino aponta, no sentido figurado, para uma ideia visual do potencial que a narrativa pode proporcionar quando se evidenciam os múltiplos pontos de vista apresentando perspectivas em sequência, em contraposição à perspectiva renascentista que simula o efeito maquínico que ilude nossa mente na reconstituição da imagem.

Isso se deu no cinema clássico por meio de vários efeitos, como a variação na profundidade de campo via focalização da imagem e na forma de efeitos sonoros, como a gradação de volume. O design de som nos ambientes interativos como salas de cinema, instalações do cinema expandido, das artes do vídeo e dos jogos eletrônicos em plataformas on-line ou em consoles têm obtido algumas vitórias no campo audiovisual face o aperfeiçoamento de técnicas lúdicas e narrativas construídas tecnologicamente como um simulacro de realidade, mas sofrido estagnação em relação aos avanços alcançados na área da imagem, no contexto evolutivo do design gráfico em convergência digital.

Na vida humana ordinária, sinais acústicos e imagéticos são percebidos como portadores de informações específicas, se transformando cognitivamente em signos complexos, como sons e imagens em um filme, por exemplo. Isso quer dizer que uma pessoa plena de suas faculdades mentais e capacidades cognitivas normalmente carrega de sentido o estímulo recebido, codificando o material do signo em significante e atribuindo um conceito abstrato em resposta, o significado.

Fundamenta-se que esse processo é inerente ao pensamento racional, baseado no entendimento que há regras formais de linguagem em uma lógica de produção de sentido que podem ser decompostas em níveis de compreensão em uma relação direta de causalidade, mas que nem sempre condizem com a ideia de verdade ou de realidade estrita, do ponto de vista do observador.

Nestes termos, sabe-se que o som conecta o indivíduo ao mundo físico, informando-o sobre a relação entre objetos e eventos físicos que o circundam. Ou seja, nos campos lúdicos e narrativos, a linguagem, como um meio de se transmitir mensagens (textuais, sonoras, imagéticas ou híbridas) tem a função de controlar ou manipular as emoções, percepções e cognições do interator, orientando as respostas cognoscentes ao receptor para o que a interface media (procedimental) por meio do *corpomídia*, mediado pelo dispositivo contido no aparato (inserção de dados procedurais, por exemplo). Se defende que a autoria pode estrategicamente criar uma obra aberta para transmitir interatividade poética durante a comunicação semiótica.

Considerando que tanto um filme quanto um jogo são produzidos para representarem 'mundos em si mesmos', artificialmente imersivos e interativos, construídos para serem dialogados em contraposição ao 'mundo real' em que vivemos, idem as potencialidades e especificidades que se apresentam juntas às ferramentas construídas no meio digital, nos parece salutar — já que filmes e jogos operam dois dos nossos mecanismos primários para compreender a vida e o mundo — entender que seres humanos, em sua formação social, evoluíram a partir da revolução cognitiva e suas características de competição e cooperação — elementos agregadores de histórias que formam a base impulsiva de nossa civilização. Neste contexto, podemos compreender que a humanidade se programou para lembrar-se de narrativas e não de números aleatórios, base da programação de computadores e cerne da revolução tecnológica, nos dias atuais. Ou seja, temos facilidade para aprender por meio de emoções e imagens... e para contar histórias.

Quando se trata de experiências pessoais, certos atributos como a emoção nos fazem lembrar melhor de determinadas coisas. A identificação é o que dá corpo à emoção. A indústria do audiovisual explorou os sentidos do receptor como a percepção do real através dos dispositivos em aparato para simular mundos possíveis em interface homem-máquina mediando nossas emoções em conexão virtual com a ordem dos afetos e o movimento dos corpos por meio de identificação e lógica de verossimilhança, em que o olhar fabricado é uma constante oferta de pontos de vista.

Como uma máquina de efeitos, o cinema inventou ou aperfeiçoou diversos efeitos em semiose, como o efeito de realidade, o efeito de simulação e o efeito-sujeito. “A identificação com o aparato assume uma dimensão única de adesão à imagem por força do efeito-sujeito” (MACHADO, 2007, p. 51). Em verdade, pode-se caracterizar tudo num só, apoiando-se na construção de que o processo-cinema inclui o ângulo do observador, entendendo que a simulação não é da imagem em si, mas da relação dessa imagem com o sujeito. Arlindo Machado (ibidem, p. 21) ressalta o viés ritualístico das narrativas e sua virtualidade no pensamento humano:

Ora, a narrativa cinematográfica é sempre vivida pelo espectador como um presente virtual. Num certo sentido, não há passado no cinema quando as luzes se apagam e o filme começa a ser projetado, a história começa 'de fato' a suceder diante dos nossos olhos, nós entramos dentro dela e nela nos empenhamos num processo de participação onírica. Os eventos aparecem diretamente aos nossos olhos e ouvidos (efeito de realidade), nós estamos 'lá' como testemunhas e tudo é imediato (Machado, 2007, p. 21).

Há entre o aparato cinematográfico e o olho natural uma série de elementos e operações comuns que favorecem uma identificação do olhar com a câmera, resultando em um forte sentimento da apresentação do mundo emoldurado na tela, simultâneo ao saber de sua ausência. A imagem compõe o mundo filtrado por um olhar exterior ao olhar do observador. Ela organiza uma certa aparência das coisas, estabelecendo uma ponte, se interpondo entre o receptor-observador e o mundo. Simultaneamente, nesse processo de recepção de obras de narrativas mais simples, uma coisa é roubada da audiência: o privilégio da escolha. É por isso que, para Ismail Xavier (2003, p. 37), “o olhar do cinema é um olhar sem corpo”.

O efeito de simulacro é intensificado e depois sobrepujado pelo efeito de realidade. Ao efeito de realidade se sobrepõem o efeito-sujeito, que modernamente ultrapassa as noções de realidade, fragmentando o espaço-tempo e a própria noção de sujeito para, finalmente, devolver ao efeito de simulacro novo sentido, perfazendo o ciclo semiótico de significação e desviando o caminho, abrindo novas curvas do eu-sujeito em ‘devir’. Essa tricotomia funciona como um ciclo que se repete na metonímia.

O recorte da imagem em si é o grande definidor da moldura que, para traduzir a verdade objetivada pelo autor, em verdade uma ilusão proporcionada pelo efeito no dispositivo-aparato que se estabelece como um recurso nesse paradoxo da realidade, deve estar carregada de contexto. A acuidade da reprodução é o seu eixo de semelhança e, se o sujeito-observador se esquece da função do recorte fica cativo do processo de simulação, prevalecendo a sua crença na evidência da imagem isolada.

Diante de tal crença na imagem é preciso reverter o processo e chamar a atenção para a moldura, “para a relação entre a foto [imagem] e seu entorno, para o fato de que o sentido se tece a partir das relações entre o visível e o invisível de cada situação” (XAVIER, op. cit., p. 32). Além da imagem e seu contexto, há que inserir no ‘jogo da interpretação’ também “o universo do observador e o tipo de pergunta que ele endereça à imagem, ou seja, dentro de que situação se dá a leitura e ao longo de que eixo opõe-se verdade e mentira, revelação e engano” (ibidem, p. 33).

A partir desse ponto interessa o que o autor convencionou de “dimensão política da imagem”. Xavier (loc. cit.) pontua que “somos sempre levados a estabelecer ligações propriamente não existentes na tela” por meio da montagem: “a montagem sugere, nós deduzimos”. O eixo da verdade e da mentira requer critérios próprios, como Xavier destaca em livro e teoria entre a opacidade e a transparência.

Por exemplo, no documentário *O Oriente e o Ocidente* (2009), de Jeong-ook Lee, levanta-se a tese de que nas relações entre contexto e objeto o mundo oriental estaria pelo menos 2.500 anos à frente do pensamento ocidental em questões científicas. Há uma noção de interatividade universal que entende que cada elemento no espaço age sobre cada outro elemento de forma atrativa, repulsiva e espelhada.

A diferença entre os objetos e suas substâncias reside na forma, que é um dado aparente, de ordem visual; e na composição, que é um dado estrutural, material, na ordem da sua natureza. A tendência de ver um objeto pelo seu formato incide na razão da importância que se dá às subjetivações. Para a substância, não há noção de individualidade nem de totalidade, em que o todo e sua parte tem o mesmo significado.

Conceitualmente, línguas ocidentais tratam desta questão na gramática, na qual os substantivos são o foco, no singular e no plural, designados pelas frases com ênfase nos modos verbais. É uma atividade referencial, com muitas designações.

Segundo o documentário, as línguas orientais são mais fluidas, importando mais o contexto e a hierarquia, particularmente desenvolvidas no tempo verbal. Examinando a questão do ponto de vista perceptivo, os autores e cientistas colaboradores do projeto, identificaram algumas questões em relação à observação da imagem, concluindo no filme que “enquanto os orientais veem a figura como um todo, os ocidentais veem os objetos separadamente” (LEE, 2009).

Os ocidentais criaram o efeito tridimensional baseado em perspectiva, com as imagens sendo retratadas a partir do ponto de vista do observador fixo, em um ponto de fuga convergindo para fora do quadro. “Uma vez fixo, você não pode mover-se”, diz o narrador do documentário (loc. cit.). Já os orientais tentaram observar toda a informação que poderia ser extraída do campo, a partir de vários pontos de vista, normalmente com as imagens sendo retratadas de modo mais panorâmico, vistas de cima, integradas ao meio como um todo em conjunto, do alto. A análise das imagens se dá de forma instintiva, com o ocidental separando e interpretando, atribuindo significado aos objetos; enquanto o modo oriental vê por uma perspectiva diferente, não pelas características do objeto e sim pela classificação por conexão e relação.

A IMAGEM 5, abaixo, marca a mudança de estilo de pintura em direção ao aumento do realismo, passando do tradicional estilo chinês de paisagens gerais idealizadas para locais específicos exatamente renderizados. Isso implica que a cultura oriental influenciou o modo de ver imagens em contraste, em que o meio influencia as características da situação no campo do objeto e as inferências são

extraídas do conjunto no plano, como um conceito integrado — do objeto no todo — e obtendo a contextualização da imagem a partir dessa integração: variando o olhar entre o plano de fundo e o objeto. Segue a IMAGEM 5 abaixo:

IMAGEM 5 – PAINTING OF TAOIST IMMORTALS



Fonte: Gim Hongdo<sup>64</sup> (1745/1806)

O ponto de vista ocidental (cf. LEE, 2009) se concentra na perspectiva da ação volitiva do objeto como um corpo subjetivado e vice-versa, avaliando de forma geral que os conceitos são gerados pela lógica dos acontecimentos como um ato de vontade e pelas propriedades intrínsecas do campo.

O exercício proposto sugere duas formas de abordagem construídas historicamente no tempo, intensificando a leitura das imagens a partir de pontos de vista diferentes, em que o plano de imanência já de saída parte de diferentes níveis de percepção. Não é o caso aqui de se discutir até que ponto seus argumentos são válidos para o entendimento de que exista uma sociedade oriental e outra ocidental na sua forma de pensar, em identificação como substrato, mas em exercer a criatividade do pensamento para formular hipóteses menos convencionais a respeito do cinema e das artes do vídeo, procurando avançar no conhecimento das teses do pensamento complexo que tratam a narratologia identificada como um fenômeno transdimensional. Jaques Aumont (2005, p. 150), por exemplo, escreve sobre os fenômenos de identificação e de percepção da realidade:

Mas existem ainda outros fatores da impressão de realidade, além dos fenômenos de percepção ligados ao material fílmico e ao estado particular no qual o espectador se encontra. A impressão de realidade baseia-se também na coerência do universo diegético construído pela ficção. Fortemente embasado pelo sistema do verossímil, organizado de forma que cada elemento da ficção pareça corresponder a uma necessidade orgânica e

<sup>64</sup> Gim Hong-do, também conhecido como Kim Hong-do, geralmente denominado Danwon, foi um pintor em tempo integral do período da dinastia Joseon da Coreia. Ele foi uma figura-chave das novas tendências de seu tempo, a 'pintura de visão verdadeira'. Cf. Google **Arts&Culture**.

apareça obrigatório com relação a uma suposta realidade, o universo diegético adquire a consistência de um mundo possível, em que a construção, o artifício e o arbitrário são apagados em benefício de uma naturalidade aparente [...] que proporciona à ficção a aparência do surgimento factual, da 'espontaneidade' do real (AUMONT, 2005, p. 150).

Esse efeito de realidade se deve ao sistema de representação, típico de filmes emblemáticos do 'cinema clássico-narrativo hollywoodiano', em que o sistema perceptivo herdado pelo cinema da pintura ocidental gera fenômenos psicofisiológicos. Será necessário distinguir o 'efeito de realidade' do 'efeito de real' para se estabelecer a diferença entre o cinema clássico e o cinema moderno ou a imagem-movimento da imagem-tempo (incluo aqui uma terceira categoria, a do cinema contemporâneo, buscando versar a narrativa dimensional através da interatividade). Aumont (ibidem, p. 151) comenta que a "inscrição do espectador na cena [é o] que Jean-Pierre Oudart<sup>65</sup> define como *efeito de real*", como o QUADRO 1:

QUADRO 1 — AS MENINAS (óleo sobre tela / 276 x 318 cm)<sup>66</sup>



Fonte: Diego Velásquez (1656)

A coerência, ou a consistência do universo ficcional, não fica prejudicada pelo desfile das imagens na tela; ao contrário, cortes de cena em edição e montagem,

<sup>65</sup> Na tentativa de evidenciar como sistema o efeito de real na arte ocidental, Oudart aperfeiçoou o dispositivo de inscrição do sujeito (o espectador) na representação. Cf. Revista **Poiesis**/UFF)

<sup>66</sup> Quadro em exposição permanente no Museu Nacional do Prado, em Madri, Espanha.

*mise-en-scène*, profundidade de campo, contracampo, quadro e moldura, forma e conteúdo, efeitos narrativos e subjetivações... tudo pode apoiar a pregnância, o artifício, a ideologia da *transparência*<sup>67</sup> do dispositivo em aparato — mesmo as convenções, como a da continuidade e da verossimilhança.

A desconstrução da imagem como um fenômeno de *opacidade*<sup>68</sup> depende de outro mecanismo de produção de subjetividade que fragmenta a *episteme*<sup>69</sup>, quebrando as estruturas lineares da narrativa por anamorfoses cronotópicas e diatópicas, espacializando a imagem por “*raccords*<sup>70</sup> na textura” em ordem linear dos planos, “pelo uso do *raccord* invisível” no “cinema clássico” (AUMONT, 2005, p. 152).

Em cena, a IMAGEM 6 mostra uma sequência de *raccord* plástico em elipse:

IMAGEM 6 – 2001: UMA ODISSEIA NO ESPAÇO (1968)



Fonte: MGM / UA (a.c.a.)

A montagem representada na imagem acima traduz de forma sintética a problemática em torno da tradução intersemiótica, segundo Júlio Plaza (2003b, p. 14): a equação “osso + nave espacial = evolução (tradução) sígnica e tecnológica”.

<sup>67</sup> Técnica criada pela imagem perspectivada que produz uma ilusão de realidade por meio de efeitos narrativos reificados por técnicas discursivas, ocultando os processos de representação.

<sup>68</sup> As operações que reforçam a consciência da imagem como um efeito de superfície tornam a tela opaca, chamando a atenção para o aparato técnico e textual que viabiliza a representação.

<sup>69</sup> Aqui entendida na dupla visão da obra em si e em percepção. 1. Conjunto dos conhecimentos que condicionam a forma de entender e interpretar o mundo em determinadas épocas. 2. Um corpo organizado de conhecimento, uma ciência. Cf. **Léxico**, Dicionário de Português On-line.

<sup>70</sup> *Match cut* ou *raccord* é um corte na edição de filmes que faz a transição entre dois planos que são correspondidos de alguma forma, seja por algum movimento ou assunto, assim deixando o espectador fazer a conexão óbvia entre as duas, causando diversos efeitos distintos, como: o efeito sintático de ligação (ilusão de continuidade de movimento); o efeito semântico (narrativo), alheio à realidade temporal mas que produz dentro do filme uma noção convincente de tempo; o efeito conotativo, ou seja, de constituição de um terceiro sentido além dos postos nos planos; e o efeito rítmico, correlacionado ao corte e o modo como esse se põe entre os planos. Cf. AUMONT, J, 2005.



A passagem de tempo revela uma alegoria que pode ser interpretada como a intenção do cineasta de estabelecer um paralelo com a evolução da humanidade, pelo menos foi assim que ‘leu’ Plaza (2003b, p. 14), mas o invariante é a estruturação da verdade imanente como uma operação tradutora no trânsito criativo de linguagens na trama do tempo:

Se a verdadeira sequência corresponde e faz juz à noção de história progressista, a segunda sequência (simétrica e inversa à primeira) coloca em questão essa noção de história como evolução lógica e verdadeira dos acontecimentos e expressa, ao mesmo tempo, a consciência de linguagem própria da arte, onde a evolução, progresso ou regresso não existe, colocando em seu lugar a noção de movimento e pensamento analógicos, isto é, de transformação (PLAZA, 2003b, p. 14).

Arlindo Machado (1997, p. 221) discorre que, como não temos um órgão em nosso corpo que projete para fora as imagens que forjamos dentro de nós, um tubo iconoscópico, por exemplo, “dependemos quase sempre da palavra para traduzir e exteriorizar as paisagens do imaginário”. Ele diz:

Esse fato talvez explique porque a psicanálise deposita uma fé quase cega na palavra falada como porta de acesso àquilo que ela chama de inconsciente. E talvez explique também, de um lado, o estatuto privilegiado da palavra na maioria esmagadora dos sistemas filosóficos (por muitos considerada a própria encarnação do pensamento) e, de outro, a desconfiança, o preconceito e até a má vontade desses mesmos sistemas filosóficos em relação à imagem condenada, desde Platão, à doença do simulacro. É que a imagem, não vindo diretamente do homem, pressupõe sempre uma mediação técnica para exteriorizá-la, ela é sempre um artifício para simular alguma coisa a que nunca podemos ter acesso direto (MACHADO, 1997, p. 221).

Nessa mediação, “o devir do mundo dos sonhos, o afloramento do fantasma, a emergência do imaginário [...] excêntrico e desejanste [...] constitui o motor mesmo do movimento invisível que conduz ao cinema” (ibidem, p. 15). E, uma vez conduzido ao cinema, André Parente e Victa de Carvalho (2009, p. 30) escrevem que “o dispositivo cinematográfico apresenta uma dimensão discursivo-formal ou estético-formal [...] cujas bases se encontram no cinema clássico”.

Esse aparelho ideológico<sup>71</sup>, cujas bases estão no centro de controle do poder dominante, produz esse efeito de subjetivação, onde “o dispositivo cinema se

---

<sup>71</sup> Cf. os pensamentos de Louis Althusser (**Aparelhos ideológicos do Estado**), Jean-Louis Baudry (**Efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base**), Michel Foucault e Gilles Deleuze.

relaciona ao dispositivo psíquico” para dar visibilidade em estética de transparência ao “sujeito transcendental” em uma “relação que traz consigo o processo genético das relações estruturais”. Por isso, ela se dá “tanto no cinema como na fase do espelho” lacaniana (PARENTE; CARVALHO, loc. cit.).

O problema, a meu ver, é enxergar essa mediação apenas como uma questão psicológica (emocional-afetiva ou lógico-racional), nesse ‘eu’ centralizado e monolítico de imagem perspectivada, ou da imagem-objeto. O corpo atua como interface do dispositivo, percebido como constituinte das práticas informacionais, uma máquina relacional, um diagrama maquínico, multilinear e complexo. Então, no caso do cinema, assim como no caso da alegoria da caverna, em Platão (1993), o *corpomídia* é parte integrante nessa equação tanto como o aparato que aciona o dispositivo maquínico.

O dispositivo é rizomático, ele existe e opera nos dois sistemas. Se não fosse assim, o mecanismo de controle através do poder da ilusão já teria se esvaído há algum tempo pela questão dos aspectos comunicacionais da arte como pela questão dos avanços tecnológicos. Voltarei a esse ponto mais apuradamente no capítulo seguinte, como aspectos de fluxo em rede de sentidos, criação colaborativa e outras particularidades da abertura de obra em terceiro grau (PLAZA, 2003a).

Sobre a ordem dos afetos é importante ter em consideração que a experiência do signo, na teoria de Deleuze (1974) sobre a produção criativa da *Lógica do sentido*, o sentir corresponde à variação de nossa potência de existir e age diferentemente nos encontros entre o ‘eu’ e o ‘outro’ pela analogia no juízo, pela semelhança no objeto, pela identidade no conceito e pela oposição no predicado. Se não fosse assim, acabaria por deixar de lado os elementos centrais de toda ação narrativa: a *paidia* e o *ludus*, em cooperação, oposição e rivalidade.

Na outra ponta, do ponto de vista do receptor, pensar implica um *páthos*<sup>72</sup>, ou seja, é uma atividade disparada involuntariamente pela força de um signo através da violência de tal encontro. Deleuze (1974, p. 139), acredita que o simulacro implica grandes dimensões, profundidades e distâncias que o observador não pode dominar: “É porque ele não as domina que ele experimenta uma impressão de semelhança. O simulacro inclui em si o ponto de vista diferencial; o observador faz parte do próprio simulacro, que se transforma e se deforma com seu ponto de vista”.

---

<sup>72</sup> Qualidade do escrever ou representar, que estimula o sentimento no espectador de compaixão ou empatia, experienciados pelo texto e/ou representação verossímil. Cf. **Oxford**, Dicionário on-line.

Na biopolítica da sociedade de controle dos tempos atuais, o simulacro opera em rede flexível, onipresente e constante, iludindo o receptor quanto ao seu poder de decisão. Com o desenvolvimento do capitalismo, o fetiche consumista influencia cada vez mais o comportamento da sociedade em fratura exposta identitária como uma ideologia de vida. Baudrillard (1981, p. 92) trata essas questões como mercadorias, naquilo que Jaques Lacan chama os usuários de “gadgets”: os “sujeitos-mercadoria”.

O *verfremdungseffekt* brechtiano, o “efeito de estranhamento que causa distanciamento”, é uma elaboração artística do dramaturgo e diretor alemão utilizada como “efeito de desilusão”. A ideia era conceber um hiato na obra durante a performance (um riso deslocado e debochado, um comentário fora do tom de hora, um apontamento usado como reforço por meio de gestual ou da palavra, por exemplo) capaz de portar uma função criativa (improvisada ou não) recoberta de significado social em que se objetiva uma intenção didático-pedagógica, por parte da autoria, da desconstrução da ‘imagem clássica’ de representação, imitação ou de aparência do real, no uso do artifício. Machado, em prefácio ao livro *O discurso cinematográfico* de Ismail Xavier (2005, p. 6), sobre a opacidade e a transparência do dispositivo, diz que “quando o ‘dispositivo’ é ocultado, em favor de um ganho maior de ilusionismo, a operação se diz de transparência. Quando o ‘dispositivo’ é revelado ao espectador, possibilitando um ganho de distanciamento e crítica, a operação se diz de opacidade”.

Ainda que esteja falando sobre filmes cinematográficos de Hollywood, o autor de *As teorias dos cineastas* certamente concordaria com essa ideia quando escreve que “apesar de seus limites (a impressão de realidade não se reduz à perspectiva e à fluidez das mudanças de plano)” (AUMONT, 2005). Já em Deleuze (2007), a imagem-movimento é separada da imagem-tempo para definir os conceitos seminais do cinema clássico e do cinema moderno em sua filosofia como forma de subjetividade.

A imagem-movimento seria então a própria matéria “não linguisticamente formada, embora seja semioticamente e constitua a primeira dimensão da semiótica” (ibidem, p. 47). Na lógica das relações, tomando explicitamente por objeto essa relação — imagem-percepção em uma face, imagem-afecção ocupando o intervalo como primeiridade, imagem-ação executando o movimento na outra face (segundidade), e imagem-relação reconstituindo o conjunto do movimento e funcionando como fechamento da dedução (terceiridade), com todos os aspectos do intervalo —, o circuito da imagem-movimento leva à perfeição lógica. Deleuze (2007,

p. 45) acredita que “assim, a imagem-movimento dá lugar a um conjunto sensório-motor, que funda a narração na imagem”.

É esse cinema que poderia ser chamado de tradicional ou clássico, porque “o fato histórico é que o cinema se constituiu como tal tornando-se narrativo, apresentando uma história, e rechaçando as outras direções possíveis” (ibidem, p. 37). Apresento essa questão como alternativa para justificar a narrativa dimensional como um modelo narrativo que atravessou o cinema clássico e moderno e que se revela contemporâneo à luz da autoria em obra aberta na cibercultura em redes de criação e interatividade via *hiperlinks* na hiperfídia.

Esse gênero de filmes, que opera em multitrama alterando tempo e espaço, tende a se tornar cada vez mais popular à medida que as narrativas se tornem mais elaboradas e complexas, assim como o acesso a produtos interativos se dê, do ponto de vista do usuário, de forma mais autônoma, já que ele vê o dispositivo como um *gadget*<sup>73</sup>, aplicando técnicas heurísticas<sup>74</sup> e conceitos de *ubiquidade*<sup>75</sup> e *affordance*<sup>76</sup>. A multitrama interliga histórias no movimento centrífugo do tempo.

Para se ter acesso ao conteúdo interativo, o usuário precisa ter um *gadget* compatível com o sistema operacional do filme, que é controlado pelos *widgtes*. Às vezes, há contiguidade no espaço por meio da semelhança, como *Babel* (**Babel**, 2006), pela separação; e *Amores brutos* (**Amores perros**), de Alejandro González Iñárritu (2000), pelo encontro. As tramas se fundem em *Amores brutos*: um acidente automobilístico coloca os três núcleos em choque de colisão. Já em *Babel*, “o diretor elabora uma gramática especial em sua decupagem, desprezando a cronologia e a

---

<sup>73</sup> Um mecanismo de ilusão tecnológica de alta inovação utilitária, design elegante e inteligente, com funções específicas e destinado à fruição do usuário. Já os *widgtes* são controladores de interface.

<sup>74</sup> Na Informática, é um método de investigação baseado na aproximação progressiva de um dado problema no sentido de sua resolução. Avaliação Heurística é um método de avaliação de interfaces baseado em princípios de usabilidade. Heurísticas são processos cognitivos empregados em decisões não racionais, sendo definidas como estratégias que ignoram parte da informação com o objetivo de tornar a escolha mais fácil e rápida. Cf. Centro para Comportamento Adaptativo e Cognição, do Instituto Max Planck para o Desenvolvimento Humano, em Berlim, Alemanha.

<sup>75</sup> O termo, utilizado originalmente por Mark Weiser na década de 1990, se refere à presença direta e constante da informática e tecnologia no dia a dia das pessoas. O desafio da computação ubíqua é tornar a internet e a tecnologia cada vez mais presente na vida das pessoas, integrando totalmente a relação homem e máquina. Cf. **The Computer for the 21st Century**, pdf on-line. Disponível em Internet Archive. Acesso em: 20 mai. 2021.

<sup>76</sup> *Affordance* é uma relação entre um objeto (ou sua interface) e uma pessoa, explorado em todo o seu potencial, sem a necessidade de uma explicação prévia pelo uso ou design.

linearidade, mesmo dentro de cada história, para favorecer o clima de simultaneidade<sup>77</sup>. O acidente disparado pela arma de fogo, ao final, religa as tramas.

A alteração entre tempo e espaço não é exatamente uma novidade, figurando cada vez mais até as narrativas atuais, como nos filmes: *Durante a Tormenta*, de Oriol Paulo (Netflix/ESP/2019); *Se eu não tivesse te conhecido (If I Hadn't Met You)*, produzido pela Netflix, em 2018; *Homem-Aranha no Aranhaverso*, animação desenvolvida por Christopher Miller e Phil Lord, em 2018; *O homem com a caixa mágica* (Czlowiec z magicznym pudelkiem), um filme polonês de Bodo Koxa, em 2017; *A Chegada (The Arrival)*, dirigido por Denis Villeneuve, em 2016; *Interestelar*, produzido pela Legendary Pictures e dirigido por Christopher Nolan, em 2014; *O predestinado*, produzido pela Blacklab Enterprises e dirigido pelos irmãos Michael e Peter Spierig, em 2014; *Transcendence - A Revolução*, dirigido por Wally Pfister e produzido por Christopher Nolan, em 2014; *Questão de Tempo (About Time)*, de Richard Curtis, produzido pela Working Title, em 2013; *O homem do futuro*, dirigido por Cláudio Torres e produzido pela Globo filmes, em 2011; *Te amarei para sempre (The Time Traveler's Wife)*, dirigido por Robert Schwentke e produzido pela New Line Cinema, em 2009; *A casa do lago (The Lake House)*, dirigido por Alejandro Agresti e produzido pela Warner Bros., em 2006; *Déjà Vu*, dirigido por Tony Scott e produzido por Jerry Bruckheimer, em 2006; *O efeito borboleta (The Butterfly Effect)*, escrito e dirigido por Eric Bress e J. Mackye Gruber, em 2004; *Os doze macacos (Twelve Monkeys)*, produzido pela Atlas e dirigido por Terry Gilliam, em 1995; *De volta para o futuro (Back to the Future)*, dirigido por Robert Zemeckis, em 1985, 1989 e 1990; além do clássico *Em Algum Lugar do Passado* (Somewhere in Time), dirigido por Jeannot Szwarc e produzido pela Rastar, em 1980, por exemplo.

Relaciono o mundo das histórias de ficção na narrativa complexa, como os *puzzle films mind-games* com a estrutura de obra aberta. Comentarei no capítulo a seguir questões referentes ao multiverso e suas multitrama nos mundos possíveis da narrativa interativa de fato. Por ora, continuando a desenvolver o raciocínio em torno da narrativa clássica, Deleuze fundamenta que (2007, p. 48):

A imagem-movimento tem duas faces, uma em relação a objetos cuja posição relativa ela faz variar, a outra em relação a um todo cuja mudança absoluta ela exprime. As posições estão no espaço, mas o todo que muda está no

<sup>77</sup> Trecho extraído da crítica do **Blog do Lerner**. Disponível em: <<https://blogdolerner.wordpress.com>>. Publicado em: 2018/07/18. Acesso em: 20 mai. 2021.

tempo. Se assimilarmos a imagem-movimento ao plano, chamaremos de enquadramento à primeira face do plano, voltada para os objetos, e de montagem à outra face, voltada para o todo. Daí, uma primeira tese: é a própria montagem que constitui o todo, e nos dá assim a imagem do tempo. Ela é, portanto, o ato principal do cinema. O tempo é necessariamente uma representação indireta, porque resulta da montagem que liga uma imagem-movimento a outra (DELEUZE, 2007, p. 48).

Para Deleuze (ibidem, p. 51), “a imagem-movimento não reproduz um mundo, mas constitui um mundo autônomo, feito de rupturas e desproporções, privado de todos os seus centros, dirigindo-se como tal a um espectador que já não é centro de sua própria percepção”. Por exemplo, as imagens-lembrança em si não são necessariamente autenticadas como marcas internas do passado, elas normalmente recebem essa *pecha*<sup>78</sup> “de outra parte”. O efeito pode até estar inscrito na imagem, mas para que haja analepse (ou *flash-back*) “é preciso que não seja possível contar a história no presente” (ibidem, p. 64). Essa memória evocada “é o destino que excede o determinismo e a causalidade, é ele que traça uma sobrelinearidade”.

Dentro da narrativa, essas imagens-lembrança se referem a uma não-linearidade forçosa, explicação ou causalidade que se interpõem como uma força do destino, podendo restituir a relação de causa e efeito perdida, como uma explicação do caráter de uma personagem, ou rompendo essa relação, como justiça divina, individual ou social contra essa personagem. Em tais situações, pode-se concluir uma justificativa moral da história. Há, em último caso, os fenômenos da aleatoriedade, casualidade e imprevisibilidade, raridade no cinema clássico. Em outro pólo, mais afeito ao cinema dito “moderno”, o efeito é utilizado para se revelar “um inexplicável segredo, de uma fragmentação de qualquer linearidade, de constantes bifurcações, cada uma das quais é uma ruptura de causalidade” (DELEUZE, ibidem, p. 65).

O filósofo estabelece um paralelo entre os filmes de Joseph L. Mankiewicz (*A malvada, A condessa descalça, Quem é o infiel?*) e Marcel Carné (*Trágico amanhecer*) para comparar a *O jardim dos caminhos que se bifurcam*, de Jorge Luis Borges: “não é o espaço, é o tempo que se bifurca... abarcando todas as possibilidades”. Deleuze (loc. cit.) argumenta que é “em cada ponto de bifurcação do tempo” que o *flash-back* “encontra sua razão”: “a multiplicidade dos circuitos ganha portanto um novo sentido”.

O constructo cognitivo constitutivo de narratividade é moldado de maneira crucial pelas possibilidades e limitações da mídia em que são realizadas as histórias

---

<sup>78</sup> É uma falha, uma imperfeição considerada dentro da estrutura linear na contação de histórias.

e seus mundos, segundo Ryan (2014, p. 2), no sentido de que histórias moldam nossa visão de mundo e afetam nosso comportamento, “em uma inter-relação muito mais direta entre a representação narrativa ‘ficcional’ e interação social ‘real’”.

Abaixo, transcrevo uma citação de Deleuze (2007, p. 68) em linguagem de prosa de roteiro na sua forma linguística, visando impactar visualmente esse *novo sentido*, no sentido do que se quer demonstrar contextualmente:

- [—] Ora, em todos estes casos, não saímos da memória.  
[disse então DELEUZE em 1985. Sim, penso eu...]  
... Só que, em vez de uma memória constituída, como função do passado que relata uma narrativa, assistimos ao nascimento da memória, como função do futuro que retém o que se passa para dele fazer o objeto por vir da outra memória. É o que Mankiewicz [o roteirista consagrado de *O cidadão Kane*] compreendeu, a fundo [e retorquiu]:
- [—] A memória nunca poderia evocar e contar o passado, se não se tivesse se constituído no momento em que o passado ainda era presente, portanto, com um objetivo porvir.  
[Não pude me conter e entrei de chofre na conversa, interessado]
- [—] É por isso mesmo que ela é conduta [ele logo me respondeu]:
- [—] ... é no presente que se faz uma memória, para ela servir no futuro, quando o presente for passado.  
... Mas Nietzsche já definia a memória como conduta de promessa.  
Ele dizia:
- [—] Constituo uma memória para ser capaz de prometer, de manter uma promessa (DELEUZE, 2007, p. 68).

Crítica genética ou de processo como esta, precisam de uma permissividade maior em relação à forma de dialogar intertextualidades e polifonias devido aos aspectos etnográficos da pesquisa. Ao invés da forma cartesiana e lógica de argumentação dissertativa estrita, apresenta-se a estrutura em espiral, com essa sensação de circularidade mesmo, por exemplo, em que ideias, autores, teorias, conceitos e filmes surgem em diversos pontos do texto, comentados e (re)orientados a cada novo lance argumentativo, de descoberta criativa durante o processo.

Lembrando que o fulcro dessa pesquisa refere-se estritamente à narratividade dos filmes de ficção, importando apenas o valor-verdade dos enunciados e a realidade dos mundos possíveis. O objetivo, portanto, é investigar apenas as instâncias narrativas como foco da pesquisa na interação dos fenômenos de recepção.

Ocorre que essa metodologia vai de encontro ao pensamento de que etnógrafos com visões diferentes entre si divergem em suas pesquisas, mas, ao mesmo tempo, apresentando cada um teses plausíveis dentro da normalidade lógica, encadeando pontualização, empilhamento e arregimentação de “amigos”, formando

um todo coerente dentro de uma anormalidade fenomenológica, lembrando Hegel<sup>79</sup> em sua acepção de dualidade. Portanto, pontualização, empilhamento e arregimentação no texto de Karl G. Heider<sup>80</sup> (1988) servem para sugerir uma estrutura conceitual para a abordagem construcionista de pesquisas etnográficas.

Já Gonçal Mayos Solsona (2010) afirma que “antropólogos e epistemólogos chamam a subjetividade detectável na percepção e na memória de *efeito rashomon* — quando testemunhos do mesmo evento podem oferecer relatos ou descrições substancialmente diferentes, mas, no entanto, igualmente plausíveis”.

Luiz Fernando Cortelini Meister (2018) atribui à psicologia o encargo de examinar o que se tratou por *efeito rashomon*, expondo aos juristas o princípio da razoabilidade do fato sob a ótica da narrativa do observador e revelando a fragilidade da prova testemunhal. Em Mayos (2010, p. 225), os filósofos contemporâneos se somam à arregimentação dos ‘amigos’, lembrando tanto de Hegel e sua *Fenomenologia* quanto de Heidegger e sua *Metafísica*, ou sua desconstrução, afirmando que “o mundo do extremo oriente e o produto tecnicamente estético da indústria [ocidental] cinematográfica são mutuamente incompatíveis”; e de Pitágoras, que “sem dúvida concluiria que o lenhador, que ganhou dinheiro roubando a adaga valiosa, agiu como quem vai às Olimpíadas para fazer negócios e não como um observador desinteressado” (ibidem, p. 228), mostrando que “o destino das coisas que dizemos e fazemos está nas mãos de quem as usar depois” (LATOURET, 2000, p. 58).

Esses apontamentos servem para orientar a argumentação de que as narrativas complexas exigem um espectador (ou receptor, ou interator, como se queira nomeá-lo) mais atento do que o normal (para validar ou negar cada bifurcação na narrativa de acordo com o mapa mental); em narrativas clássicas, por exemplo.

Como se sabe, a especulação filosófica e poética acerca da análise fenomenológica sobre o discurso e percepção da verdade *per se* não é recente. O *paradoxo de koan*, por exemplo, é um enigma da filosofia zen da razão poética, uma proposição paradoxal de percepção que foge do padrão habitual para um novo entendimento da natureza das coisas.

---

<sup>79</sup> **Fenomenologia do Espírito**, de Georg Wilhelm Friedrich Hegel (1770-1830), é considerado um marco na filosofia alemã e mesmo mundial. Seu sistema idealista absoluto concebe o método dialético, o panlogismo, onde a ideia em si é o demiurgo (criador) da natureza e da história em que o pensamento absoluto revela as leis do mundo como um vir-a-ser: a realidade como razão.

<sup>80</sup> **O efeito Rashomon**: quando os etnógrafos discordam (1988), sobre abordagem construcionista.



Na dialética proposta por Platão na *República* (2000, p. 300), o estudo das ciências transmitiria a sabedoria na vida particular e na vida pública pela “ideia do bem... que seria soberana e dispensaria a verdade e a inteligência”. Ou seja, a alegoria da caverna desmistifica a fé na ‘verdade real’ ao traduzir em percepção e discurso a perspectiva do observador, estritamente dependente do sujeito em relação ao objeto e sempre limitada às condições de análise do fenômeno, restringindo essas duas instâncias — verdade e realidade. A alegoria projeta várias imagens, mas um fenômeno em particular, o cinema, se mostra pujante em sua forma premonitória.

Se o conteúdo lembra um sonho, a fantasmagoria que evoca urge a categoria do aparato. Na transição do espaço teatral ao tempo do cinematógrafo, a imagem que ressalta aos olhos do receptor é de interatividade. Na alegoria, a personagem ‘homem da caverna’ interage com o fenômeno, e o mesmo se dá na narrativa dimensional.

Nela, a “imagem interativa” (TAVARES, 2001) se expõe em toda plenitude ao receptor crítico que, na dialética entre julgamento e deleite, reconstitui as estratégias do texto, recompondo as leis da *gestalt*, compreendendo as partes da obra como uma forma de pré-ordenar um padrão pré-concebido, entendendo o todo que a envolve e a compõe em uma via de mão-dupla nesse todo contínuo de ocultamento e revelação.

Tavares (ibidem, p. 2) considera que, “em um sentido lato, a imagem interativa pode ser considerada como um intertexto, isto é, como uma identidade de tipo diagramático que inclui diferentes textos”, objetivado como uma condição do processo com finalidade por meio da forma, “uma possibilidade de ação recíproca em modo dialógico entre obra e receptor(es)”. O processo de mediação entre autoria-obra-recepção se dá na fusão de dois horizontes comunicativos e condicionados pelos efeitos de abertura proporcionados pela estrutura de fruição da obra e pela visão de mundo do receptor com sua capacidade potencial de abstração, absorção e extração de elementos conexos. Esse processo produtor de significados materializa o conjunto das preorientações que a ficção oferece, a depender da dimensão virtual do texto como uma atividade criadora, na confluência do texto com a imaginação.

Estrategicamente, “a formação da dimensão virtual se dá em decorrência de um processo de antecipação e de retrospectiva o qual, por sua vez, transforma o texto em uma experiência para o leitor” (ISER apud TAVARES, ibidem, p. 9). Nessa experiência projetiva, o receptor conecta os vazios lineares do texto, formando as imagens interativas como um mapa mental que liga as seções intertextuais da obra na quadridimensionalidade do espaço-tempo.

*Rashomon* é baseado em dois contos de Akutagawa<sup>81</sup> (1914) sobre o “paradoxo de koan”, que não pode ser compreendido pela lógica da razão pura e tem a função de incentivar a reflexão. O “efeito de koan” é de reconstrução na lógica interna e textual, um exercício mental que gera a descoberta de que não existe uma única verdade nem respostas instantâneas, provocando desestabilização de conceitos pré-ordenados.

Durante o processo de identificação do receptor diante da reflexão acerca do paradoxo, o fenômeno se dá pelo reordenamento da mente, a partir de uma nova perspectiva reconstruída à luz das verdades plausíveis dos pontos de vista apresentados pelo koan desenvolvido, parametrizando o *syuzhet* na fabula.

O *efeito rashomon* estaria em consonância com a subjetividade encontrada na percepção e na memória de relatos distintos acerca de um mesmo evento, sendo todos eles possíveis. É por isso que afirmo que *Rashomon*, de Akira Kurosawa (1950), se desvela em narrativa fragmentada, a partir de diversos pontos de vista acerca de um mesmo fato (a morte de um samurai e o estupro de sua mulher), o que em absoluto não condiciona verdade e mentira, mas interpretações a partir da percepção de cada observador (daquilo que entende como uma verdade real, mas é apenas seu ponto de vista), igualmente plausíveis; bem como iremos nos deparar com seu portal de entrada nas cidades invisíveis de algumas pesquisas etnográficas, quando abarcam em seus conceitos um modelo estrutural em rede para lidar com o quebra-cabeça de se ter vozes dissonantes em uma narração não confiável pelo *jardim dos caminhos que se bifurcam nos bosques da ficção*.

É como nos diz Sylvie Fortin e Pierre Gosselin (2014, p.14): “a escrita criativa em forma de ficção realmente tem uma missão de investigação, convidando os leitores a perceber que a realidade é sempre parcial, fragmentada e que o conhecimento é sempre para ser colocado no contexto histórico”. Contextualmente, *Rashomon* (1950) seria então um exemplo de narrativa dimensional (ND). O filme em questão lidaria com o paradoxo de Koan para traçar uma poética da heterogênesse, no sentido de que o pensamento artístico opera por meio de composições, como sendo um modo de pensamento criativo a partir da composição de diferenças.

---

<sup>81</sup> O ‘pai do conto japonês’ ficou famoso pelo estilo, lirismo e enredo, dedicando-se à estrutura do conto e passagens obscuras da natureza humana.

As composições de sensações, de *perceptos* e de *afectos*, são o que criam as experiências estéticas das obras de arte. Na imagem-tempo, o acontecimento deixa de ser neutralizado pela ação sensório-motora registrada por uma consciência perceptiva; agora, ao sabor do impacto de afetos fortes demais, as personagens perdem suas referências e não sabem o que fazer, ficam paralisadas.

“A linguagem cinematográfica é duplamente determinada: primeiro, pela história; depois, pela narratividade” (AUMONT, 2005, p. 169). O autor raciocina transversalmente por meio de um sofisma o argumento de que “filmes primitivos” não têm linguagem, ou, se têm (postulando o pensamento de Marcel Martin, Jean Mitry e Christian Metz<sup>82</sup>), então, filmes não-narrativos teriam a estrutura idêntica a dos filmes narrativos. Discordando desses autores, que estabelecem o conceito de que o desenvolvimento da linguagem cinematográfica (LC) se deu progressivamente a partir dos procedimentos de expressão fílmica codificados por D. W. Griffith e S. M. Eisenstein<sup>83</sup> (já que a expressão fílmica seria uma espécie de transcodificação), creio na articulação múltipla e heterogênea dos signos em um meio artístico, técnico e tecnológico que manipula os sentidos em analogia perceptiva por meio do processo cognitivo de significação que dá forma a conteúdos expressivos localizados, entre códigos culturais e códigos especializados e em função ritualística de significante-significado, próprio às imagens e sons como corpos em movimento no espaço-tempo.

Os códigos não passam de um conjunto de convenções e regras que variam de acordo (ou em rompimento) com as épocas e as culturas. Aumont (ibidem, p. 135) reforça que “tudo isso requer um vasto conjunto de códigos assimilados pelo público para que simplesmente a imagem que se apresenta seja tida como semelhante em relação a uma percepção do real”. Isto significa dizer que “a própria realidade jamais é atingida”, como também que sua verossimilhança dependerá de quem a produz, no caso da linguagem cinematográfica: os cineastas. Se o verossímil é o previsível, o arbitrário exige coerência mnemônica.

---

<sup>82</sup> Metz estruturou a semiologia do cinema através da teoria sistemática para desenvolver uma concepção nominalista em que a realidade universal é apenas um signo mental, especialmente teorizada como linguagem cinematográfica por Marcel Martin. Para os nominalistas, a única realidade existente é o indivíduo e os objetos individualmente considerados. O universal é um conceito abstrato. Cf. ROCHA, Larissa, **Nominalismo em Filosofia**, site Descomplica, 2015.

<sup>83</sup> O formalista russo tanto teorizou as regras da montagem dialética quanto exercitou na prática algumas das principais técnicas de edição que compõem a linguagem cinematográfica, juntamente (ou oposta) ao diretor americano D.W. Griffith, introdutor de inovações profundas na forma de fazer cinema. Cf. ANDREW, 2002.

Isto quer dizer que qualquer história precisa de ordem homeostática para ser retomada, associada, combinada, rearranjada, retraçada, retesada ou desunida, rechaçada, rompida, desligada, suprimida, reduzida... Aumont (2005, p. 141) acredita que o verossímil constitui uma forma de censura, considerando que “o verossímil diz respeito, simultaneamente, à relação de um texto com a opinião comum, à sua relação com outros textos, mas também ao funcionamento interno da história que ele conta”.

“O número dos possíveis narrativos ou das situações diegéticas imagináveis” se restringe em nome das conveniências, “já que o paradoxo é muitas vezes inverossímil, pois vai contra a opinião comum, a *doxa*<sup>84</sup>”. Agora, como o sistema de crenças varia, o verossímil varia junto e de acordo com as convenções já citadas.

A disputa ocorre dentro do sistema cognitivo (mapa mental/*schemata*) que o espectador infere a partir do enredo (encadeamento das cenas) entre a verossimilhança e a coerência mnemônica no interior das tessituras percebidas. Aumont (2005, p. 130): “A história contada pelo filme de ficção aparece, desse modo, sob a forma de um jogo de montar”. Esse jogo é limitado ao círculo mágico de Johan Huizinga (1999): um mundo possível, fabular e cheio de regras. Aumont (ibidem, p. 283-284) lembra que “o caminho seguido até aqui pela teoria do cinema não permitiria compreendê-lo como processo novo a ser descoberto fora da homologia tranquilizante do sujeito e do dispositivo cinematográfico”. Ele destaca uma fala de Jean-Louis Schéfer<sup>85</sup> sobre a função de siderar do cinema: “quando estou no cinema, sou um ser simulado (...) é do paradoxo do espectador de que se deveria falar”.

Historicamente, o cinema era visto como uma expressão da verdade real e da arte do real em razão da captação de imagens em movimentos, segundo Dudley Andrew (1989, p. 20-25). A imagem é condenada, desde Platão, à doença do simulacro, tema em destaque em Parente e Carvalho (2009, p. 29) sobre o dispositivo cinema de Jean-Louis Baudry<sup>86</sup>, que “lança as bases para a discussão do dispositivo

---

<sup>84</sup> Sistema ou conjunto de juízos que uma sociedade elabora em dado momento histórico, supondo tratar de uma verdade óbvia ou evidência natural, mas que para a filosofia não passa de crença ingênua a superar para a obtenção do verdadeiro conhecimento. Cf. **Oxford**, dicionário on-line.

<sup>85</sup> Autor de **L’homme ordinaire du cinéma**. Coleção Cahiers du cinéma. Paris: Gallimard, 1980.

<sup>86</sup> O dispositivo cinema compreende a sala escura que remete à caverna de Platão com o projetor ocultado atrás dos espectadores e as imagens projetadas na tela à frente, conforme a descrição de Baudry. Nas salas de cinema, os filmes narrativos e de longa duração buscam o efeito ilusionista do dispositivo (efeito mimético na fotografia, ilusão de movimento produzida pela câmera, sala escura e vedada acusticamente, projeção em tela grande e ocultamento do projetor e das caixas de som). Cf. Machado, A., **Cinema e Arte Contemporânea**, Revista Z Cultural, 2015. Disponível em: <<http://revistazcultural.pacc.ufrj.br/cinema-e-arte-contemporanea-de-arlindo-machado/>>. Acesso em: 02 jun 2021.

como responsável pelos efeitos específicos produzidos pelo cinema sobre o espectador”, desmistificando a ideia de verdade real: “como o prisioneiro da caverna de Platão o espectador é vítima de uma ilusão, de uma impressão de realidade, uma vez que confunde as representações com a própria realidade” (ibidem, p. 30).

Machado (op. cit., p. 221) conclui seu trabalho propondo uma poética do corpo “para fora do ambiente tradicional do cinema” e “um processo de criação de realidade e experimentação individual”. Ele diz que a imagem, não vindo diretamente do homem, pressupõe sempre uma mediação técnica para exteriorizá-la, sendo sempre um artifício para simular alguma coisa que nunca podemos ter acesso direto (loc. cit.).

Levando em conta as questões de dispositivo de produção de subjetividade, formuladas por exemplo em Deleuze sobre tipos e formas de subjetividade, de conhecimento, de imagem-tempo e de imagem-movimento; e em Foucault, sobre dispositivos de poder de saber, na superação do modelo da estética da transparência e o efeito panóptico para a teorização da biopolítica e do biopoder, passarei a discorrer agora sobre a experiência multimidiática através do *cinema expandido*, já que a popularização dos recursos de multimídia e da cultura em rede no ciberespaço na era da convergência em plena revolução tecnológica promovem aproximações cada vez maiores e mais intensas entre seres humanos e máquinas em processo de automatização sensorial e neural, artificialmente falando.

Ismail Xavier teoriza acerca da necessidade de discutir a questão da leitura de imagens em perspectiva histórica, social e cultural, em via de mão dupla entre autor e receptor, com foco no poder de manipulação inerente da imagem em sua interpretação enquanto dependente de intenção e contextualização, porque a imagem é simulação de acesso à verdade sob o binômio revelação-engano. Nos filmes, um mais um é igual a algo maior que dois. Ismail Xavier (2003, p. 44) escreve que:

A verdade está, não em cada parte, mas na soma de todas as partes. Olhando em conjunto, a partir da significação dos fatores operados tanto pelo autor quanto pelo receptor, entendido estruturalmente como significante e significado, a obra se completa. É aquilo que para Umberto Eco se denomina como o leitor ideal. A que se inserir no jogo também o universo do observador e o tipo de pergunta que ele endereça à imagem. Ou seja, dentro de que situação se dá a leitura e ao longo de que eixo opõem-se verdade e mentira, revelação e engano. É o que Jacques Rancière fala evidenciando a dimensão política da imagem em vários de seus livros. No cinema, as relações entre visível e invisível, a interação entre o dado imediato e sua significação, tornam-se mais intrincados. A sucessão de imagens criada pela montagem produz relações novas a todo instante e somos sempre levados a estabelecer ligações propriamente não existentes na tela (XAVIER, 2003, p. 44).

As consequências e as transcendências de tal fenômeno alcançam inclusive aquilo que é denominado por Jorge Nóvoa (2009, p. 161) de “laboratório da razão poética”, como alavanca importante para a reconstrução dos paradigmas científicos além daqueles relativos à cognição e à expressão. O historiador conclui que a experiência da cinematografia “não se utiliza apenas de argumentos ‘racionais’, mas de todos os ingredientes que se acham na vida”. A fórmula encontrada não é nem nunca foi única, mas ela avança no tempo e no espaço da informação qualificada e evolui *pari passu* ao conhecimento das técnicas aperfeiçoadas ao progresso tecnológico, onde os “resultados muitas vezes superam aqueles que encontramos nos livros de ciências sociais, de psicologia e de história”.

Associando à razão o componente da emoção, “o cinema ajudou a materializar as condições para a emergência de um novo paradigma que denominamos de razão poética” (ibidem), aprimorando as formas de narrar, explicar e aprender os acontecimentos individuais e sociais, aplicando aos conteúdos artísticos os fenômenos psicológicos e históricos que envolvem os homens nas suas relações.

Como um pesquisador dos processos históricos através do cinema, Nóvoa (2009, p. 186), assim como Walter Benjamin e Theodor Adorno<sup>87</sup>, entre outros, acredita que o cinema como linguagem pode vir a proporcionar através da emoção, como potência do pensamento, “a fusão das temporalidades como ocorre na realidade da vida” dentro de “novas formas de narrativas que o discurso fílmico sobre a história possibilita”. As ideias de Benjamin (1994) colocam o processo de ‘narrativização’ em um lugar central da comunicação humana, segundo Cristiane Nova (2009, p. 139): “questionando as fronteiras entre ficção e realidade nas diversas possibilidades discursivas [na] relação passado-presente-futuro”.

A historicidade da narratividade em Walter Benjamin (1994) nos mostra como e em que condições a fragmentação, a técnica, o olhar, enfim, a experiência histórica, se estabeleceram a partir do modo de produção. Para Benjamin, “a perda da aura” da obra, a partir de sua reprodução técnica e transformação em outro suporte, revela sua perda de autenticidade, de valor ritual. É um reconhecimento que leva a que se lancem as bases de uma outra prática estética.

---

<sup>87</sup> Duas vezes de destaque da Escola de Frankfurt, Benjamin atenta para a dialética inerente às novas técnicas reprodutivas e às consequentes configurações da arte, enquanto Adorno recorre ao cinema para exemplificar as principais mazelas intrínsecas ao desenvolvimento da indústria cultural.

Então, a perda da aura não se dá meramente pelo processo de cópia ou essa capacidade e sim questões de atualização estética da obra dado o momento de sua fruição, tais como culturalidades semióticas e linguísticas: decodificação; signicidade; verossimilhança; capacidade de leitura e tradução.

Jacques Rancière (2005), revela no capítulo dedicado ao regime ético das imagens, que a arte, no sentido ocidental, em relação a sua tradição, distingue-se em três grandes regimes de identificação. No regime ético, a arte não é identificada como tal, mas subsumida na questão das imagens, objeto de uma dupla questão: a) quanto à sua origem (o seu teor de verdade); b) quanto ao seu destino (os usos que tem e os efeitos que induzem). Rancière conclui, em relação paralógica de causa e efeito que, o cinema moderno, em oposição ao cinema clássico, desmistifica a concepção da genialidade artística, em sua originalidade e ineditismo; dotando a imagem, a obra e seu espaço de exposição, de reificação dos valores sagrados de representação do invisível, em nova chave, distante do esquema historicista de 'secularização do sagrado' e em outro esquema econômico de transformação do valor de uso e de troca.

A imagem-movimento seria então apenas um dos ingredientes de construção da obra ficcional de filmes mais afeitos ao cinema clássico, aquele da ligação narrativa ou significante entre imagens, sendo o espaço um fator preponderante. O poder autônomo de uma imagem, então, se marcaria duplamente na imagem-tempo: por sua temporalidade autônoma e pelo vazio que a separa das outras. Daí se infere que o legado do cinema moderno, mais experimental em termos estéticos e poéticos, torna o percurso do audiovisual uma trilha em direção ao aperfeiçoamento dos dispositivos e do aparato em termos técnicos, tecnológicos e, principalmente, em termos narrativos, mais complexos.

A imagem-movimento seria, então, a imagem organizada segundo a lógica do esquema sensório-motor, uma imagem concebida como elemento de um encadeamento natural com outras imagens dentro de uma lógica de montagem análoga àquela do encadeamento finalizado das percepções e das ações. Já a imagem-tempo seria caracterizada por uma ruptura dessa lógica, pela aparição de situações óticas e sonoras puras que não mais se transformam em ações.

A partir deste fracionamento do tipo de endereçamento da imagem, o cinema amplia como linguagem sua comunicação racional e emocional aperfeiçoando o mecanismo de tradução intersemiótica e de troca simbólica naquilo que Rancière destaca em Deleuze como a característica mais depurada da partilha do sensível nos

regimes ético, poético e estético, que é a lógica da imagem-cristal, em que a imagem real não se conecta mais a uma outra imagem real, mas a sua própria imagem virtual.

Por isso, como se daria a partilha do sensível nos regimes poético e estético durante o processo de projeção-identificação-transferência do sujeito/espectador, tendo em vista que a interatividade poderia ser considerada como uma simulação da interação, agindo virtualmente como um processo para modificar a realidade? “Longe de se apropriar dos dispositivos tecnológicos como simples meios ou como prolongamentos sensoriais”, Santaella (2010, p. 180) diz que “os artistas levam às últimas consequências seu caráter de próteses corpóreas e mentais expansivas, capazes até mesmo de transmutar nosso sistema nervoso sensorio e cognitivo”.

A informação, sendo o signo, o conteúdo do movimento, é o que dá forma ao corpo em fluxo constante, articulando os ‘nós’ da informação entrecruzada e mediada pelas interfaces intra e extra-corpóreas que traduzem os signos compartilhados pela sociedade em uma rede de conexão que se amplia entre homens e máquinas.

Nesse corpo mídia, “a condição humana é, de saída, mediada por sua constituição simbólica, técnica e artificial” (SANTAELLA, 2010, p. 212), porque parte-se do princípio de que nenhuma representação se dá de forma direta, já que a semiose é a mediação em sentido dinâmico. Intrínseca à condição humana, a mediação estaria em processo de complexificação devido a elevação no grau de fruição tecnológica.

Filmes representam uma variedade de mundos possíveis e reais, mas também a percepção e a consciência das personagens nesses mundos. O filme como mídia pode ser visto como “máquinas qualia”, tecnologias que permitem a produção de “experiências subjetivas” dentro das possibilidades e limitações impostas pelas convenções de cada midialidade específica. Santaella (2010, p.17) diz que “há uma espécie de discurso consensual sobre o caráter revolucionário e sem precedentes das transformações tecnológicas e culturais que a era digital está trazendo para o mundo”, um consenso tanto dos que celebram quanto dos que lamentam essas mudanças.

Marie-Laurie Ryan (2014) separa questões de narratividade em torno de três grandes blocos de discussão: abordando problemas teóricos de medialidade e transmedialidade; tratando de questões de multimodalidade e intermedialidade; e discutindo a relação entre convergência de mídia e transmídia. Santaella (2010, p. 71) conclui sentenciando que “não restam dúvidas quanto ao fato de que estamos vivendo o alvorecer de novas formações socioculturais que vêm recebendo tanto o nome de cultura digital quanto de cibercultura”.



### 2.1.1 Na biblioteca da Cibercultura

A narrativa em retrospectiva nos ensina que, tanto a forma ajudou a modelar o conteúdo, quanto o conteúdo projetou a forma no tempo e no espaço futuro previsível. A arte e a ciência são devedoras do pensamento cognitivo, interpretando o mundo à luz das leis universais e descobrindo novas potencialidades pelo caminho na atribuição de significado às relações entre sujeitos e objetos. Uma dessas questões é o desejo humano fundamental de ver tudo de modo integrado e coerente, encontrando expressões simétricas em meio ao caos da natureza, ordenando realidades fixas em aleatórios movimentos da vida. A narrativa é função neste processo de narração.

Os filmes, tradicionalmente, estabeleceram relações de produção e de consumo baseados em tecnologia mecânica de reprodução da imagem real dimensionada em efeito fantasmático de iluminação, captura e projeção, por meio dos dispositivos convergentes especialmente desenvolvidos para o consumo em uma sala de cinema. O dispositivo do cinema, em suas dimensões primordiais (arquitetônica, tecnológica e discursiva) sofreu diversos reajustes ao longo do século XX, intensificados nos últimos anos, já no século XXI, graças ao cinema digital. Parente (2009) analisa o cinema tradicional (ou convencional) pela perspectiva e noção de dispositivo, evitando clivagens e determinismos. Ele revela que a forma narrativa caracteriza-se por uma estética da transparência, e que ela é uma das três dimensões que o cinema faz convergir em seu dispositivo. As outras seriam a sala de projeção e a tecnologia de captação e projeção das imagens e dos sons reproduzidos em filme. O pesquisador nos diz que: “O cinema convencional, ou a forma cinema<sup>88</sup> é apenas uma forma que se tornou hegemônica, um modelo estético determinado, histórica, econômica e socialmente” (PARENTE, 2009, p. 28).

A fórmula do cinema convencional se desgastou como dispositivo em suas dimensões primordiais: arquitetônica, tecnológica e discursiva. Hoje, a tradição conservadora de aparelhamento ideológico é superada pela dinâmica da linguagem ubíqua na pós-modernidade da hipermídia. Bairon e Petry (2000, p. 7) apresentam a hipermídia como uma trama estética de textura conceitual, afirmando que:

---

<sup>88</sup> Expressão cunhada por André Parente, bem como cinema do dispositivo, como contraponto ao cinema instituído, no artigo “Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo”. Cf. PENAFRIA, Manuela; MARTIS, India Mara (Org.). **Estéticas do digital: cinema e tecnologia**. Covilhã: Livros Labcom, 2007.

Propiciada entre outros fatores pelas mídias digitais, a revolução tecnológica à qual estamos atravessando é psíquica, cultural e socialmente muito mais profunda do que foi a invenção do alfabeto, do que foi também a revolução provocada pela invenção de Johannes Gutenberg (1400-1468). É ainda mais profunda do que foi a explosão da cultura de massas, com os seus meios técnicos, mecânicos e eletrônicos de produção e transmissão de mensagens. Muitos especialistas em cibercultura não tem cessado de alertar para o fato de que a revolução teleinformática, também chamada de revolução digital, é tão vasta a ponto de atingir proporções antropológicas importantes, chegando a compará-la com a revolução neolítica (BAIRON; PETRY, 2000, p. 7).

Ocorre que a perspectiva surgida com a expansão dos computadores pessoais ligados em rede e outros equipamentos é, em vários sentidos, a de uma cultura da convergência. Essa convergência “representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos” (JENKINS, 2013, p. 30).

As experiências com esses equipamentos promove o imaginário tecnológico articulado pela fantasia de controle racional humano sobre a totalidade da existência, mascarando a concentração da informação privilegiada por meio da mídia através das superestruturas do biopoder e seus efeitos panópticos pelos aparelhos ideológicos de estado<sup>89</sup>. O fato grave seria que, para Andrew Keen<sup>90</sup>, conforme paráfrase de Francisco Rüdiger (2013, p. 40-41) por meio da nova mídia:

... estimula-se um circuito narcisista, em que as pessoas se esquecem de que a procura das informações que apenas refletem suas crenças e opiniões, via de regra, não representa um avanço cognitivo, mas a perda de contato com outras, mais neutras, objetivas e diferentes, as únicas que favorecem a conversa esclarecida ou o debate fundamentado informado sobre qualquer assunto (RÜDIGER, 2013, p. 40-41).

Desde McLuhan acredita-se que os estudos transdisciplinares da mídia são a chave para compreender a dinâmica da cultura e da sociedade, ainda mais como ponto de comparação entre diferentes suportes (hiper/trans/midiáticos), suas narratologias e como centro de convergência da informação na era da cibercultura.

---

<sup>89</sup> A verdade flutua socio-historicamente, em que o conhecimento é uma relação de poder e dominação, portanto, a verdade, como o conhecimento, é artificial e fruto de construção social. Voluntariamente ou não, as pessoas estão se tornando prisioneiras de redes telemáticas que permitem saber cada vez mais a respeito de suas identidades, relações, desejos e movimentos. Cf. FOUCAULT, M., **Microfísica do poder**. Cf. ALTHUSSER, L., **Aparelhos ideológicos de estado**.

<sup>90</sup> O texto conservador entende como um desafio proteger o legado da mídia dominante, concluindo que a democratização da informação e a fragmentação cultural, assim como o culto ao amadorismo seria uma ameaça corruptora. Cf. KEEN, Andrew. **O culto do amador**. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

Ryan (2014, p. 2) acredita que “pensar em mundos de histórias como representações que transcendem a mídia, não apenas expande o escopo da narratologia além de seu território ‘nativo’ de narrativa baseada na linguagem”. Resumidamente: a procura por informações e conhecimento normalmente não ultrapassa o campo cultural dominado pelas emoções e crenças pessoais; o mercado midiático centraliza e controla de forma organizada os conteúdos culturais em processos hierarquizados, privilegiando a economia do poder; o acesso à informação se dá de forma difusa, assimétrica e ao mesmo tempo controlada pelos meios de produção; e finalmente, a indústria cultural manipula a formação do livre convencimento, moldando a opinião pública através da narrativa da livre escolha e da realidade dos fatos que altera nossa percepção da verdade. A discussão não é nova.

Historicamente, o cinema, como um representante do poder econômico e da mídia estabelecida, como tecnologia de ponta e produto de alienação às massas enquanto mercado de entretenimento (*nickelodeon*), quase sempre buscou reificar essa ordem enquanto formação discursiva. Segundo Nóvoa (2009), não raro o objetivo do cineasta é o de apreender e explicar o ‘real’. A eficácia dos instrumentos de controle social e superestruturas de poder dotou as classes dominantes de um sistema homogêneo e velado de difusão ideológica, fenômeno que Adorno e Horkheimer denominaram conceitualmente de indústria cultural, antecipando a ideia de “aldeia global” quando imaginaram que os meios científicos em todo o planeta seriam aplicados na construção do chamado “pensamento único”.

Ocorre que a manipulação da mídia pelo poder vigente se torna cada vez mais excludente, elitista e segregador. Porém, também pode ocorrer o inverso, conforme o potencial reverberador e multiplicador do sistema digital e do processo tecnológico seja disponibilizado, ampliado e amplificado a um número cada vez maior de pessoas, de forma verdadeiramente democrática. E as novas mídias, por mais que acessem a produção continuada e transitem tanto pelos meios quanto pelos conteúdos, reinventam regimes (éticos, poéticos e estéticos, tais quais técnicos e tecnológicos) e oferecem novas formas e conteúdos dispersos em articulações conceituais e ambientais (cinema expandido, de instalação), assim como nos modos de reconfiguração desses meios através das interfaces interativas, por exemplo.

Ou seja, as dinâmicas evolutivas da sociedade apresentam movimentos tridimensionalmente circulares em um quadro geral, mas quando acrescidas as

variáveis do tempo são vistas em espiral, porque ocorrem assimetrias que promovem rupturas momentâneas e picos casuais ascendentes e descendentes nesse espaço 4D.

É o caso conhecido como fenômeno das *fake news*, que derivam do conceito de pós-verdade<sup>91</sup> no cinema, na manipulação de notícias ou na *câmara de eco* das redes sociais. Na sociologia do conhecimento, a construção social da realidade leva em conta processos de legitimação pelos universos simbólicos no entorno da realidade dos fatos, como a construção e manipulação narrativa, a intersubjetividade entre os elementos e operadores da informação, ruídos na comunicação e mediação, assimetrias culturais, de poder e a biografia individual dos agentes emoldurados.

Neste sentido, pode-se argumentar que exista apenas uma realidade no mundo físico-factual para muitas interpretações ou manipulações dessa mesma realidade. Portanto, coexistiriam diversas realidades, como mundos não válidos ou possíveis, porque, para que um mundo seja possível, ele deve estar vinculado ao mundo real por uma relação de acessibilidade e limitado pela interpetração particular dessa noção. Nessa relação, o homem constrói a realidade social ao mesmo tempo que é por ela influenciado, associando essa possibilidade a leis lógicas: todo o 'mundo contruído' que respeita os princípios da não contradição e do meio excluído é um mundo possível. Com base nesse modelo, podemos definir uma proposição como necessária se ela for verdadeira em todos os mundos ligados ao mundo real (incluindo o próprio mundo real); possível, se for verdade apenas em alguns desses mundos; como impossível (por exemplo, contraditório) se for falso em todos eles.

Quando se fala em *fake news*, por exemplo, ela é apenas resultado de uma falácia argumentativa (sem fundamento) ou um argumento inválido levado ao erro pela aparência de verdade no seu raciocínio estrito, normalmente obtido pela manipulação dos dados (fatos), seja pelo falseamento hipotético na construção do raciocínio ou pela conclusão lógica dedutiva, indutiva ou abdutiva, em que falta uma das premissas do raciocínio. A ideia intuitiva capturada por esta definição é a seguinte: se for possível que a conclusão de um argumento seja falsa, quando todas as suas premissas são verdadeiras, então o argumento não é confiável (isto é, ele é inválido). Se premissas verdadeiras garantem uma conclusão verdadeira, então o argumento é válido.

---

<sup>91</sup> A Universidade de Oxford, na Inglaterra, elegeu "pós-verdade" como a palavra do ano de 2016, podendo ser definida como "aquilo que se relaciona ou denota circunstâncias nas quais fatos objetivos têm menos influência em moldar a opinião pública do que apelos à emoção e crenças pessoais". Cf. Dicionário de **Oxford**, disponível on-line: <<https://www.oed.com/>>.

Em trecho retirado do site Wikipedia (2021), apresenta-se as regras lógicas básicas da fórmula proposicional dos valores de verdade de suas variáveis:

Na lógica proposicional, uma tautologia é uma fórmula proposicional que é verdadeira para todas as possíveis valorações de suas variáveis proposicionais. Na lógica clássica, uma contradição consiste numa incompatibilidade lógica entre duas ou mais proposições. Isso ocorre quando as proposições, tomadas em conjunto, geram conclusões que formam inversões lógicas, geralmente opostas uma da outra. A contingência é, na verdade, o caso mais comum de proposição lógica. Consiste numa proposição composta que pode ser verdadeira ou falsa, dependendo do valor lógico das premissas que a constituem (WIKIPEDIA, 2021).

O conceito de mundos possíveis foi desenvolvido por filósofos da escola analítica como um meio de resolver problemas de semântica formal. Esses problemas são as condições de verdade de declarações contrafactuais e de sentenças modificadas por operadores modais expressando necessidade e possibilidade.

Outros sistemas modais foram construídos no entorno dos operadores que se expressam pelo que é conhecido por 'atitudes proposicionais', tais como crenças, obrigações e desejos. A teoria dos mundos possíveis tem sua base fundamentada na ideia de que a realidade é um universo composto de uma pluralidade de mundos distintos. Essa ideia concebe a dualidade da realidade e da virtualidade, como a soma daquilo que existe como uma verdade em si ou *per se*, como uma existência isolada, e dos graus de consciência daquilo que só existe como uma realidade perceptiva através da imaginação. Este universo é hierarquicamente elaborado pela cooperação/oposição de um elemento, que funciona como o centro do sistema, a todos os outros membros do conjunto. O elemento central é conhecido como 'mundo real', orbitando no seu entorno todos os 'mundos possíveis' alternativos a ele.

Nessa realidade perceptiva, estão todas as possibilidades aventadas pelo sujeito quando em análise temporal dos objetos, imbricando o passado e o futuro no presente exprimível pelo raciocínio como linguagem. A análise espacial pode se integrar neste raciocínio contextualizando o pensamento que levam os argumentos a uma conclusão (falsa ou verdadeira). Portanto, a lógica dos fatos é alterada por um estado de consciência, que pode ser válido ou não dentro da lógica modal (na modularidade da mente na rede conexionista da informação) e além da soma do que existe fisicamente. Isso quer dizer que o ser humano constrói sua realidade a partir dos elementos predispostos e de toda a carga que eles carregam no momento de sua percepção mais ou menos consciente.

Ryan (2019b, p. 15-20) esclarece que “as aplicações da teoria PW à narrativa se enquadram em duas categorias principais: a teoria da ficção e a descrição semântica de mundos de histórias (ou melhor, universos narrativos), sejam fictícios ou não”. Já em uma segunda onda de desenvolvimento, o conceito de PW gradualmente se emancipa de suas origens na lógica e na filosofia analítica e passa a designar mais amplamente o imaginário, o virtual, o mental e o potencial.

Se o mundo real difere em status ontológico dos meramente possíveis é porque somente este mundo apresenta uma existência autônoma, todos os outros mundos são produtos de uma atividade mental, encapsulando o AW. A noção de realidade proposta por Lewis, conforme Ryan (2019b), considera o sujeito (eu, você, nós, eles) e o objeto (de desejo, crença e obrigação) em uma relação no tempo (ontem, agora, amanhã) e no espaço (aqui, lá) como uma noção indexical com referência variável. Por exemplo, se o meu AW é aonde estou, todos os PW são autônomos, mas apenas um mundo pode ser real de um determinado ponto de vista.

David Lewis, em um artigo de 1978 intitulado *Truth in Fiction*, define ficção como histórias “contadas como verdadeiras” de um mundo diferente daquele que é considerado como real. As histórias de ficção são diferentes das declarações contrafactuais porque são contadas pelo ponto de vista de um APW, na perspectiva de que o receptor considera o mundo real dentro do mundo do faz-de-conta, enquanto os contrafactuais descrevem um APW (como se a hidroxiclороquina fosse eficaz no tratamento preventivo da covid-19 ou quem acredita na *fake news* também acreditasse que a Terra é plana) do ponto de vista do AW, admitindo a alternativa pelos marcadores de irrealidade (se, então) como operadores ou de modo condicional.

Ryan (2019a, não p.) relata que “apesar dessa diferença, no entanto, Lewis adapta seu relato das condições de verdade dos contrafactuais ao caso da ficção”, postulando que uma afirmação na forma de ‘se  $p$  então  $q$ ’ é verdadeira para um avaliador se o mundo possível ( $p$  e  $q$  são verdadeiros) estiver mais próximo (crível) do mundo real do que o mundo em que a lógica é falsa ( $p$  é verdadeiro e  $q$  é falso).

Para Lewis, Ryan, Eco, Pavel e outros, isto pode ser aplicado a declarações sobre mundos fictícios. Segue um resumo desse pensamento em Ryan (2019a, não p.) e suas conclusões:

(1) considera as afirmações sobre a ficção como capazes de verdade e falsidade, contra as visões anteriormente prevalentes entre os filósofos de que são falsas (por falta de referente) ou indeterminadas; (2) assume que o

mundo real serve de modelo para a construção mental de mundos de histórias ficcionais; mas (3) não limita o texto ficcional a uma imitação da realidade, sustentando, ao contrário, que os textos são livres para construir mundos ficcionais diferentes de AW (os leitores imaginam mundos fictícios como o mais próximo possível de AW, e eles apenas fazem alterações que são exigidas pelo texto); (4) o valor de verdade de uma proposição pode ser avaliado em relação a mundos diferentes; (5) o texto literário estabelece para o leitor um novo mundo real que impõe suas próprias leis ao sistema circundante, definindo assim seu próprio horizonte de possibilidades; (6) o leitor deve adotar uma nova perspectiva ontológica, o que implica um novo modelo do que existe e do que não existe; (7) mundos literários são autônomos, mas logicamente secundários à perspectiva ontológica única postulada pela obra; (8) os mundos possíveis imaginados e afirmados pelo autor (esses mundos correspondem a todos os estados da fabula); (9) os submundos possíveis que são imaginados, acreditados, desejados e assim por diante pelos personagens da fabula; (10) os mundos possíveis que a cada disjunção de probabilidade o leitor modelo imagina, acredita, deseja e assim por diante, e que outros estados da *fabula* devem aprovar ou desaprovar (RYAN, 2021, não p., tradução nossa).

O mundo 8 descreve a *fabula* como uma sucessão de estados distintos mediados por eventos. Eco (2011) acredita que esses estados correspondem a estados físicos que ocorrem objetivamente e podem ser considerados como o mundo real do sistema narrativo. O mundo 9 corresponde à atividade mental das personagens, uma atividade mental por meio da qual eles reagem às mudanças de estado que ocorrem no mundo físico ou à sua ideia do que acontece na mente de outros personagens. O mundo 10 descreve o desdobramento dinâmico da história na mente do leitor. Não é um mundo expresso pela fabula, ele se desdobra a partir dela como um apêndice do universo narrativo, permanecendo como ‘capítulos fantasmas’ em um domínio semântico mais amplo que abrange não apenas os eventos narrados como fatos, mas todas as histórias virtuais trazidas à mente pelo texto.

Ryan (2019a, não p.) escreve sobre a teoria da recepção, dizendo que “ao monitorar a construção de mundos possíveis pelo leitor, o texto narrativo cria efeitos como suspense, curiosidade e surpresa, ou pode levar o leitor a falsas suposições”. Para Eco (apud RYAN, 2019a, não p.), um texto conta pelo menos três histórias: (a) a história do que acontece com a *dramatis personae*; (b) a história do que acontece ao leitor ingênuo; e (c) a história do que acontece a si mesmo como texto (esta terceira história sendo potencialmente a mesma que o que acontece ao leitor crítico).

A possível diferenciação de (b) e (c) é demonstrada por textos enganosos que levam o leitor a suposições falsas. Ocorre que Ryan utiliza modelos usados em inteligência artificial inspirada pela visão de Eco acerca do texto narrativo “como uma máquina para descrever mundos possíveis” para descrever universos narrativos como

PW ou APW, em que fatos (externos, físicos) afirmados pelo narrador desempenham o papel de TAW (mundo real textual), os fatos internalizados pelo narrador e percebidos pela personagem principal como AW, as inferências deles como PW ou mundos privados, assim como os mundos possíveis dos personagens secundários, e as inferências cognitivas projetadas na direção do receptor pela fábula através do roteiro conduzindo-o ao mapa mental ou *schemata* como sistemas modais.

Importa que o universo narrativo da história é constituído pelo centro ontológico do sistema dinâmico como um fator de verdade relativa dos fatos narrados, dimensionado pelos fatores de exposição dos mundos privados das personagens que alteram a realidade posta e orbitam em torno desse universo através de mundos epistêmicos (o mundo em conhecimento), a serem desencadeados pelos fios condutores da trama (que contém a representação da personagem de todo o sistema) que convergem, divergem ou desviam por meio de tessituras agora em multitrâma (tanto do mundo real quanto dos mundos privados das outras personagens). Segundo Marie-Laurie Ryan (2019b, p. 7), esses mundos possíveis (TAW+AW+PW+APWs):

... contêm imagens dos mundos privados do personagem sob consideração em um processo de espelhamento que levaria a uma recursão infinita se não fosse pelas limitações da mente humana. Do ponto de vista do leitor, o mundo K [de conhecimento] dos personagens contém uma imagem potencialmente imprecisa do mundo real do universo narrativo, mas do ponto de vista do personagem, essa imagem é o próprio mundo real. Os universos privados dos personagens também incluem mundos modelo, como desejos (mundo W) e obrigações (mundo O), que capturam como o personagem gostaria que o mundo real fosse: metas e planos ativos, que capturam cursos de ação projetados levando à realização dos mundos modelo; e mundos de fantasia, como sonhos, alucinações e histórias dentro de histórias que incorporam, recursivamente, novos sistemas modais (RYAN, 2019b, p. 7, tradução nossa).

É importante destacar que na poética da trama, assim como destaquei a dinâmica do movimento das tessituras, o aspecto dimensional da obra em si ou *per se* (como informação) e em *de vir* ou tornar-se (como conhecimento) pela autoria à recepção, uma narrativa “não pode ser reduzida a um instantâneo estático de um certo estado de um sistema modal”, como corrobora o pensamento de Ryan (2019b, p. 7):

No decorrer da história, a distância entre os vários mundos do sistema sofre constantes flutuações. Sempre que uma proposição em um mundo modelo não é satisfeita na palavra real, o universo narrativo entra em um estado de conflito. O motor que opera a máquina narrativa é a tentativa dos personagens de eliminar o conflito, reduzindo a distância entre seus mundos



modelo e o mundo real. O conflito também pode existir entre os mundos modelo de personagens diferentes (RYAN, 2019b, p. 7, tradução nossa).

O enredo é tradicionalmente e superficialmente concebido como uma sequência de eventos físicos que ocorrem em um determinado mundo. O conceito de PW expande essa visão ao considerar o enredo uma complexa rede de relações entre o factual e o não factual, o real e o virtual. Enquanto a coincidência amarra os destinos das personagens e cria redes de relações interpessoais, a contrafactualidade é um princípio de divergência que torna visível um vasto horizonte de histórias alternativas.

Na narrativa realista, aparece como o raciocínio 'e se', por meio do qual o narrador ou os próprios personagens avaliam as situações ou ponderam o futuro. Na história alternativa (ou seja, a narrativa atribuindo uma vida diferente às figuras históricas), a contrafactualidade convida o leitor a fazer uma comparação entre o mundo ficcional e o mundo real que impede a imersão total no mundo ficcional, já que o leitor deve ficar de olho na história real. Na literatura do século vinte, o modelo ontológico clássico subjacente ao realismo dá lugar a uma ontologia que questiona seu princípio central: a relação hierárquica que coloca um único mundo real no centro do sistema e subordina mundos meramente possíveis a esse mundo real.

A teoria dos mundos possíveis, portanto, modela a dinâmica narrativa como o movimento de mundos individuais dentro do universo narrativo global. Essa é a conclusão de Ryan (2019b, p. 8, tradução nossa), que diz que:

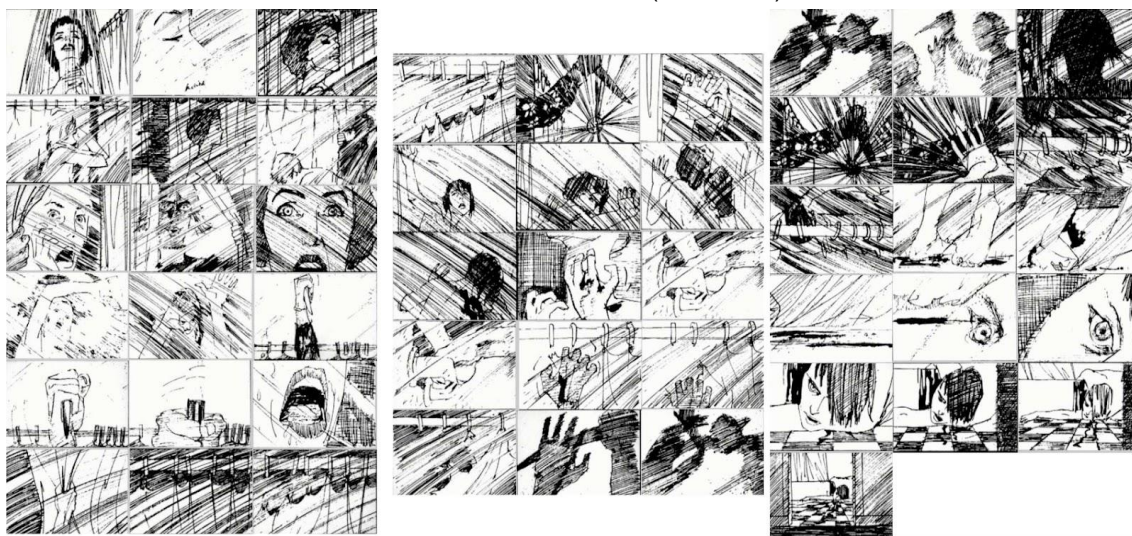
Tentar estabelecer o que é verdade no domínio real do universo narrativo, distinguir o factual e físico do possível e virtual localizado nas representações mentais dos personagens, e construir uma imagem dessas representações mentais como forma de apreender o significado humano de eventos físicos e ações são algumas das mais fundamentais das operações cognitivas que levam à construção do significado narrativo (RYAN, 2019b, p. 8, tradução nossa).

Alguns textos de ficção científica constroem uma ontologia inspirada na chamada interpretação de 'muitos mundos' da mecânica quântica. Nessa ontologia, que se baseia na ideia de universos paralelos, todas as possibilidades são realizadas em algum mundo, e a distinção entre o factual e o contrafactual desaparece. Essa distinção também é questionada quando uma narrativa pós-moderna apresenta muitas versões incompatíveis de certos eventos sem destacar uma dessas versões como correspondendo ao mundo real, como o filme *O efeito Borboleta* (2004).

Em matéria de filmes, vê-se numa ponta alegorias discursivo-ideológicas como *Triunfo da vontade* (1934), de Leni Riefenstahl, *Outubro* (1927), de Serguei Eisenstein, *O nascimento de uma nação* (1915) e *Intolerância* (1916), de D. W. Griffith, que apelam ao espectador uma crença pessoal que manipula o discurso teleológico e epistemológico da verdade sobrepujando a realidade dos fatos; em outra, alegorias retórico-conceituais como *O espelho* (1975), de Andrei Tarkovski, *2001 - Uma odisseia no espaço* (1968), de Stanley Kubrick, ou *Terra em transe* (1967), de Glauber Rocha, que dimensionam a obra artístico-cinematográfica como um ensaio poético e estético. Como um ponto fora dessas duas curvas opostas, em equilíbrio dialógico como estrutura de obra aberta das alegorias dialéticas, filmes como *Mãe!* (2017), de Darren Aronofsky, *A criada* (2016), de Park Chan-wook, *Amnésia* (2000), de Christopher Nolan, *Corra Lola corra* (1998), de Tom Tykwer, *Forrest Gump* (1994), de Robert Zemeckis, *Cinema Paradiso* (1988), de Giuseppe Tornatore, *O baile* (1983), de Ettore Scola, *A vida de Brian* (1979), de Terry Jones, *Amarcord* (1973), de Federico Fellini e *Rashomon* (1950), de Akira Kurosawa, dialogam autoria e recepção.

Abaixo, o *story-board* da ‘cena do chuveiro’ de *Psicose* (1960), que fecha o primeiro ato do arco dramático da película de suspense dirigida por Alfred Hitchcock, considerada a sequência-modelo do ‘cinema clássico’ ocidental, aqui nomeada como IMAGEM 7, em que a edição enfatiza a ação congelando o tempo na imagem reificada por diversos ângulos montados conforme a vertigem do fetiche espacial: o olhar voyeur. É uma espacialização do tempo, sua parametrização:

IMAGEM 7 – PSICOSE (1960 / 46')



Fonte: Arquivo Público da Biblioteca do Congresso Nacional (Washington / D.C.)

A segmentação narrativa (BORDWELL, 2007) do filme destaca a cena de 45” como o clímax de suspense psicológico (antecipação, montagem paramétrica, trilha ácida e cortante com efeitos plásticos) no apurado mecanismo de identificação ao arrependimento de Marion aos 46 primeiros minutos, depois será a vez de Norman.

Deleuze (2007, p. 125-126) antecipa esse movimento filosófico de verismo (autenticidade, aura, reprodutibilidade) discursando sobre a imagem-tempo, que substituiria a imagem-movimento, não querendo supor que ela suprima a narração, mas que ela confira à narração um novo valor “já que a abstrai de qualquer ação sucessiva”, como em *O ano passado em Marienbad* (1961): “os três presentes implicados sempre se retratam, desmentem, apagam, substituem, recriam, bifurcam e retornam”. Abaixo, uma fala do filme de Alain Resnais em que o homem ‘X’ fala:

— A conversa decorreu num limbo aparentemente sem significado. Não deveria significar mesmo nada. Uma frase parada no ar, como se congelada. De qualquer forma, recuperada depois. Não importa. As mesmas conversas foram sempre repetidas pelas mesmas vozes sem cor. Os servos estavam mudos. Jogavam em silêncio, claro (MARIENBAD, 1961, 40'37" / 41'14").

A narração de ‘X’ como personagem retrata o modo do tempo congelado em fotograma por meio de um jogo de espelhos, como um instantâneo permanente marcado na história que não se consumou, não evoluiu no espaço-tempo, apenas se fragmentou em hipótese narrativa, ficou preso, capturado — como em outra cena representada visualmente pelos três tempos fragmentados na IMAGEM 8:

IMAGEM 8 – O ANO PASSADO EM MARIENBAD (1961 / 1º27')



Fonte: Pinterest (f.c.a.)

Então, o que ocorre é que esteticamente pode-se ver um jogo de espelhos que fragmenta a memória do tempo, a percepção do espaço e as personagens que

se debatem entre a lembrança e a imaginação no vácuo da imobilidade presente. A caçada-jogo é uma desculpa poética para o verdadeiro mistério do quebra-cabeças<sup>92</sup>.

Filmes como *Marienbad* (1961) podem ser considerados como uma *alegoria do dispositivo*, que é tratar todo o filme como a sequência do chuveiro do filme *Psicose* (1960). Ismail Xavier (apud SMITH, p. 345) delinea a noção de alegoria como “a concepção de que um enunciado ou uma imagem aponta para um significado oculto e disfarçado, além do conteúdo aparente”. O dispositivo de revela nestes casos.

Considerado um filme experimental à época de seu lançamento, o tipo de cinema preferido de Peter Greenway<sup>93</sup>, virou um clássico do cinema francês, expressão do chamado *nouveau roman*<sup>94</sup>. O roteirista Alain Robbe-Grillet<sup>95</sup>, juntamente com o diretor Alain Resnais, tinha o desejo de construir “um espaço e tempo puramente mentais — aqueles dos sonhos, talvez, ou da memória, aqueles de qualquer vida afetiva — sem se preocupar muito com as relações de causa e efeito tradicionais, ou com uma sequência de tempo absoluta na narrativa”.

Quando ele concluiu seu roteiro, ele foi capaz de fornecer a Resnais não apenas o diálogo, mas um relato de cada tomada do filme como imaginou, incluindo descrições de movimentos de câmera e técnicas de edição. O diretor ainda teria dito: “Faça o que quiser... o que você decidir é certo”. Entre um presente ausente e uma marcação histórica, o filme deixa claro apenas uma coisa: não interessa o jeito que você jogue, o modo de dar as cartas ou quem vai começar; você vai perder, porque em *Marienbad* ‘M’ sempre irá ganhar.

O movimento *nouveau roman* defende a exploração dos fluxos de consciência sem descrição de personagens, apenas enfocando objetos; rejeitando mimetizações populares e clássicas características modelares como enredo linear, romance psicológico, narrativa de ação protagonista e foco em histórias de fácil identificação.

---

<sup>92</sup> O filme é um jogo de cognição proposto ao espectador, onde o multiverso imbricado mistura percepção e memória. ‘X’ narra o encontro do ano passado em *Marienbad* como promessa de amor assediando ‘A’, que hesita, reluta e nega por medo o tempo que nada significa. A ficção da história funde os tempos passado-presente-futuro no mesmo espaço do hotel, “onde a noção de ‘verdade’ é relativa e instável e a narração é permeada de vazios, rupturas, buracos, revelando uma dissociação entre o universo da narração e a realidade tangível”. Cf. **Cinema em cena**, sítio on-line.

<sup>93</sup> Peter Greenaway é cineasta, professor e artista multimídia britânico. Formado em artes, foca seus trabalhos mais na composição das imagens do que na narrativa em si, criando filmes complexos.

<sup>94</sup> A expressão em francês significa ‘novo romance’ e refere-se a um movimento literário francês dos anos 1950 que diverge dos gêneros literários clássicos. Alain Robbe-Grillet, o roteirista de *O ano passado em Marienbad*, foi um influente teórico e representante desse movimento, publicando ensaios sobre o futuro do romance, reunidos posteriormente na obra **Pour un nouveau roman**.

<sup>95</sup> Trecho extraído da página 111 do livro **Hollywood Hybrids: Mixing Genres in Contemporary Films**, publicado por Ira Jaffe pela Rowman&Littlefield Inc. em 2008. Cf. Google books, disponível on-line.

A identificação com a personagem, como em *Psicose* (1960), é substituída pelo estranhamento com o enredo da história em *Marienbad* (1961). Estranhamento diferente do proposto por Bertolt Brecht<sup>96</sup>, é bem verdade. De dialética anti-ilusionista, a técnica não era simbólica, mas de quebra da quarta parede, na dialogia como abertura dramática. A questão que se coloca aqui seria entender se os fenômenos pós-dramáticos<sup>97</sup> com supressão de síntese (LEHMANN, 1999) se assemelhariam mais aos fenômenos pós-modernistas do que ao cinema dito moderno, caracterizado nesta dissertação até aqui pela imagem-tempo de Deleuze (2007, p. 125), em que:

... a narração vai consistir em distribuir os diferentes presentes às diversas personagens, de modo que cada uma forme uma combinação plausível, possível em si mesma, mas que todas em conjunto sejam 'impossíveis', e que o inexplicável seja por isso mantido, suscitado (DELEUZE, 2007, p. 125).

Em Lehmann (1999), a expressão simbólica não mimética com quebra da dialética no eixo sintético rompe a determinação conclusiva do arco dramático, não possibilitando (em razão da supressão da síntese) a formação de uma nova tese cognitiva por parte do espectador através da performance, por exemplo, fazendo irromper o silêncio no vazio sepulcral do abismo sem fim da negação do significado. A tese é repleta de significantes, mas sem construção de significados possíveis; apesar de, como mencionado diversas vezes na presente dissertação, o receptor sempre construir significados na mente, ainda que isso seja estrategicamente negado pela autoria na exposição da obra. Lehmann (ibidem, p. 303) observa a perda da *moldura temporal* na estética pós-dramática, que abolem a unidade de tempo com início e fim como moldura fechada da ficção “a fim de conquistar a dimensão do tempo (com)partilhado como processualidade aberta sem estrutura início-meio-fim”.

O comentário de Deleuze (2007) sobre *Marienbad* é similar ou praticamente idêntica ao fenômeno suscitado em outro filme, só que este é considerado como imagem-movimento, importando mais sua intensidade do que seu conteúdo, seus

---

<sup>96</sup> O método proposto era de substituir o drama mimético-catártico pelo épico-diegético.

<sup>97</sup> Para Lehmann (1999, p. 24, apud Sérgio de Carvalho), o conceito de “teatro pós-dramático” é lançado ao debate na perspectiva de uma “oposição à categoria épica ‘pós-moderno’”. O fenômeno se revela multifacetado, transversal e avesso a *mimesis* e a *catharsis*, propondo a correção do aparato teórico pela subversão de modo radical às heranças formais dominantes.

dados mais que seu objeto como cinema clássico: *Rashomon*. A seguir, a sinopse da história publicada no website cinquenta anos de filmes<sup>98</sup> por Sérgio Vaz, em 2011:

Houve um crime: um samurai foi assassinado na floresta, na montanha. O samurai estava com sua mulher. Um ladrão conhecido, famoso, orgulhoso de sua condição de bandido, Tojamaru – fascinantemente, o bandido é o único que tem seu nome pronunciado, dito claramente – foi preso e acusado do crime. No tribunal, depõem o lenhador, que foi o primeiro a ver o corpo do samurai assassinado e o primeiro a avisar a polícia, o religioso, que viu o casal, o bandido Tojamaru, e a própria mulher. No momento do crime, estavam presentes o samurai, a mulher, o bandido. Depõe também, diante do tribunal, um médium, que conta a versão do samurai assassinado. Cada versão tem sua própria história – cada uma é bastante diferente de todas as outras. Há alguns pontos em comum, mas são histórias diferentes. Qual das versões é a verdadeira – a do morto, a do assassino, a da mulher? Alguma delas é verdadeira? Ou cada uma tem parte da verdade, e parte de mentira, criada para deixar bem quem está contando a história? (VAZ, 2011, não p.).

A seguir, a IMAGEM 9 retrata pela última vez o crime presenciado pelo lenhador, na penúltima cena do filme, aos 1°08'38", retomando pontos fragmentados da cena exposta por diversos ângulos ou perspectivas e revelando uma outra sequência dos fatos que havia narrado suscintamente no tribunal; portanto, uma nova verdade, uma outra construção da realidade — já que o lenhador omitira certos detalhes e agora apresenta seu ‘verdadeiro’ ponto de vista ao homem do povo e um religioso no portal da cidade, não deixando claro se esta seria a versão correta:

IMAGEM 9 – RASHOMON (1950 / 1°08'38")



Fonte: akirakurosawa.info

---

<sup>98</sup> Cf. VAZ, Sérgio. **+ de 50 anos de filmes**. Disponível em: <<http://50anosdefilmes.com.br/2011/rashomon/>>. Acesso em: 19 mar. 2021.

O ensaio *A alegoria histórica*, de Ismail Xavier, publicado em coletânea sobre o cinema moderno (SMITH, 2005, p. 344) organizada por Fernão Ramos diz que a teoria contemporânea do cinema “estabeleceu uma relação essencial entre a alegoria e as vicissitudes de experiência humana no tempo”:

O surgimento de uma concepção de história como um processo ininterrupto de produção, mudança e dissolução de sentidos acabou por desautorizar antigas concepções de signos e práticas discursivas como elementos capazes de produzirem interpretações estáveis e universalmente válidas, relacionadas orgânica e necessariamente às verdades essenciais da vida. A cultura moderna viram da perseguida por uma noção radical de instabilidade, parece condenada a explorar as implicações do fato de que os significados — notadamente nos novos contextos culturais de combinação de signos — podem ser esquecidos, deslocados e retorcidos em face das forças históricas e sistemas de poder. Essa nova consciência de instabilidade apenas reforçam uma antiga — percepção do caráter problemático dos processos de significação que atualmente nos distanciam do paraíso perdido das linguagens transparentes (XAVIER apud SMITH, 2005, p. 344).

Nessa leitura à distância, não temos um *telos*<sup>99</sup> na alegoria, mas olhando para o passado podemos lembrar de nossa condição futura como “fósseis culturais”. É uma nova configuração espaço-temporal característica destes tempos pós-modernos, em que a totalidade não existe porque não é realista e a forma varia o prisma pelo ponto de vista, uma arte necessária e genuína que possa vir a “fornecer nem tanto uma representação no sentido clássico, mas um ‘mapeamento cognitivo’ lúcido que nos auxilie a compreender a sociedade e nossa posição dentro dela” (loc. cit.).

Interessa dizer que, conforme Xavier (ibidem, 363): “os desafios trazidos pela pós-modernidade pedem uma revisão de toda a questão da alegoria e sua dialética da fragmentação e da (agora talvez impossível) totalização”. Xavier (ibidem, p. 359) lembra que “nos termos do debate cinematográfico, as questões a respeito da fragmentação, opacidade e descontinuidade surgem dentro do contexto da crítica ao ilusionismo” na revelação do dispositivo, atuando como um processo de subjetivação que resulta da relação entre os corpos e suas interfaces na cibercultura em que não é mais possível constatar a produção de um sujeito real, mas uma recíproca indiferenciação entre subjetivação e dessubjetivação, da qual não surge senão um sujeito espectral, segundo o ‘ciclo completo do dispositivo hodierno’ de Agamben escrito no livro *O que é o dispositivo?* como técnica de sujeição às diretrizes do poder.

---

<sup>99</sup> Ponto ou estado de caráter atrativo ou concludente para o qual se move uma realidade; finalidade, objetivo, alvo, destino. Fase final, derradeira; a última parte, o remate. Cf. *Oxford languages online*.

O conceito de dispositivo hoje se espalha pelos campos da arte, filosofia, cinema, vídeo, comunicação e pelas interfaces interativas nas redes da criação: internet, *streaming*, TV a cabo e redes sociais. Parente e Carvalho (2009, p. 37) tecem:

Se hoje as produções visuais reinventam o cinema de diversas maneiras, multiplicando telas, diluindo narrativas, especializando as imagens, é porque a subjetividade cinema está profundamente interiorizada em todos nós, e é essa interiorização que torna possível o diálogo com outras modalidades de fazer cinema sob outros regimes técnicos e estéticos (PARENTE; CARVALHO, 2009, p. 37).

Parente e Carvalho (2009, p. 33-34) defendem que a discussão sobre o dispositivo inclui “um observador mais ativo na experiência do cinema”, no centro das teses cognitivistas como ‘sujeito’, vendo surgir teorias em “um novo horizonte de pesquisas” transversalmente a dimensões não deterministas, ontológicas e subjetivas: “Os trabalhos que visam à produção de novas subjetividades ganham força a partir da ênfase na dimensão virtual, cada vez mais evidente no campo das novas tecnologias da comunicação”. Os autores escrevem em artigo que “o cinema reproduz a dinâmica do nosso dispositivo psíquico” (ibidem, p. 30):

A impressão de realidade gerada pelo cinema clássico seria então fruto de um processo de reificação da imagem, de uma articulação ideológica, determinada a ocultar os processos de representação que o cinema implica, como se este pudesse dizer as verdades do mundo sem intermediação (PARENTE; CARVALHO, 2009, p. 30).

Ocorre que o sequenciamento narrativo é parte integrante da estratégia humana de pensar o mundo em ordenação de causalidade linear, como uma necessidade de “expressar tudo o que vemos de modo integrado e simétrico”, para utilizar a metáfora do caleidoscópio de Marshall McLuhan refletida na visão de Janet Murray (2006, p. 159) sobre o novo ambiente narrativo que se desenha contemporaneamente. Então, se um determinado filme reproduz ou não causalidades, linearidades ou sequenciamentos baseados em um ou mais pontos de vista, pouco importa, porque o receptor assim o fará, na perspectiva do *schemata*, do mapa mental.

Ou seja, a dinâmica do nosso dispositivo psíquico compacta ideias (soltas ou não) especializando as imagens e ordenando o tempo, sintetizando o pensamento em memória (contextualizando tudo, integrando e ordenando narrativamente signos dispersos). Na cultura da interface, a neurociência demonstra que se você mostrar a alguém uma imagem de uma multidão com uma série de rostos ou uma sequência de



fotogramas de closes em primeiríssimo plano, os mais expressivos são mais fáceis de lembrar. A expressividade desperta a emoção através das sensações, que é um componente essencial do MTA alojado na base do processo de informação.

A memória tem relação com a noção de localização, além do fato de que as experiências traumáticas do passado, revividas no presente, sugerem ligações com a memória olfativa, e as extremamente prazerosas estarem mais conectadas ao palato. Quanto à audição, sabemos que tem relevante impacto sobre a cognição e a memória. Já a visão relaciona padrões como proporções e formas no espaço tridimensional, contextualizando logicamente o que o som define no tempo invisível. É o que Michel Chion (2011 p. 108) chama de *restituição sonora*, usando o ritmo como o principal exemplo de trans-sensorialidade e de tese perceptiva, no sentido de que “os dados sensoriais não se limitam a serem experimentados por um único sentido”.

Abaixo, segue um detalhamento funcional do corpo humano no tocante ao sistema nervoso que nos será útil para entender questões básicas de neurociência, expostas na narrativa para explicar conceitos de cognição (SANTOS, 2021, on-line):

O sistema nervoso é responsável por captar, processar, interpretar e gerar respostas diante dos estímulos aos quais somos submetidos. Esse sistema é capaz de sentir e reagir a diferentes alterações que ocorrem à nossa volta e no interior do nosso corpo. Ele pode ser dividido em duas porções: o sistema nervoso central, formado pelo encéfalo e medula espinhal; e o sistema nervoso periférico, formado pelos nervos, gânglios e terminações nervosas. O sistema nervoso periférico garante a transmissão das informações dos órgãos sensoriais para o sistema nervoso e deste para os músculos, as glândulas e as células endócrinas. Os neurônios responsáveis por levar informação ao sistema nervoso central são chamados sensitivos ou aferentes, e aqueles que levam as instruções às estruturas, como músculos e glândulas, após o processamento do estímulo no sistema nervoso central, são chamados motores ou eferentes. O sistema nervoso autônomo é um componente do sistema nervoso periférico que atua regulando algumas funções involuntárias do nosso corpo, tais como ações desempenhadas pelos sistemas respiratório, digestório, endócrino e cardiovascular. Nele, há as divisões simpática (que o coração bata mais rápido em alguma situação de estresse, p.ex.) e parassimpática (que faz com que o corpo relaxe após essa situação, p.ex.). O sistema nervoso central é a parte do sistema nervoso que garante a recepção e a interpretação dos estímulos, podendo ser considerado o centro de processamento de informações do nosso corpo. Os constituintes do sistema nervoso central são a medula espinhal e o encéfalo. O encéfalo está localizado dentro da caixa craniana e apresenta estruturas encefálicas, como o tálamo, que é responsável por garantir que impulsos sensitivos cheguem ao cérebro, é responsável por garantir atividades motoras, memória, inteligência, emoção e razão (SANTOS, 2021, sítio on-line).

Longe de atribuir ao cérebro ou a nossa mente, a capacidade exclusiva de processar a informação que nos chega através dos sentidos, sabe-se que a

sensorialidade é multidimensional, transdisciplinar, percebida holisticamente pelos sentidos. A ciência revela que “o ritmo, por exemplo, pode ser experimentado pela visão, tato, audição” (FLÔRES, 2013, p. 34), campo da ilusão fílmica, por exemplo.

É como na definição de “valor acrescentado”, de Chion (2011, p. 12) em que:

... designamos o valor expressivo e informativo com que um som enriquece uma determinada imagem, até dar a crer, na impressão imediata que dela se tem ou na recordação que dela se guarda, que essa informação ou essa expressão decorre «naturalmente» daquilo que vemos e que já está contida apenas na imagem (CHION, 2011, p. 12).

Este fenômeno se dá de várias formas, mas é no âmbito do sincronismo entre o som e a imagem que essa ilusão se encontra no centro desta relação de modo mais importante, como na modulação da voz sincrônica em filmes e jogos, por exemplo. Contextualmente, a percepção auditiva pode ser entendida como o ato de tornar-se consciente do todo em virtude das suas partes, em relação direta de causalidade. O som é reconhecido como verdadeiro porque traduz as sensações associadas à imagem e não pela reprodução da realidade. A ilusão de realidade promovida é um código de leitura que nos influencia diretamente em nossa percepção ligada à narrativa. Flôres (2013, p. 34) avalia que “o conceito de restituição sonora, portanto, se situa entre duas definições: a de código e a de simulacro. Simulacro no sentido da imagem, da representação, da imitação, da reprodução”.

Os projetos de estruturação narrativa com fulcro na complexidade dos mundos possíveis tem a abertura de obra como foco de realidade sensível, ou melhor, de hiper-realidade no cinema moderno, segundo Flôres (2013), ou de irrealidade do cinema contemporâneo, segundo Adriano A. Oliveira (2011).

Essa narrativa complexa trabalha os campos da interatividade fílmica em termos dimensionais e de tessituras na sua estruturação interna para vir a se refletir no tempo e no espaço convencional da recepção cognitiva e perceptiva do filme. A trans-sensorialidade pode ser muito bem-vinda nesses processos de construção colaborativa, típicos da transmídia e da hipermídia. Nestas redes de criação (SALLES, 2008), com a autoria compartilhada em obra aberta (ECO, 2015), primeiramente, as informações são coletadas conforme os recursos e habilidades individuais e, posteriormente, de modo semelhante ao que fazemos com as peças de um quebra-cabeças, esses pedaços de informação são unidos.

Lúcia Santaella (2005) propõe um modelo de categorização lógica e uma teoria de classificação da linguagem que pode servir de mapa orientador (flexível e multifacetado) no sentido de permitir uma visão dialógica, interativa e intersemiótica para criação e leitura de processos concretos de signos complexos como filmes de ficção narrativa em hibridismo na hipermídia.

Os desafios da complexidade, nas palavras de Edgar Morin (2001, p. 567), sugere que “precisamos de princípios organizadores do conhecimento”. O autor, um filósofo-pensador arquiteto da complexidade, propõe a religação dos saberes com novas concepções sobre o conhecimento, como nas regulações do corpo, na transversalidade da informação e na ideia dialógica do pensamento em memória “que aceita que duas instâncias não redutíveis uma à outra e contraditórias entre elas estejam ligadas intimamente” (ibidem, p. 565) e de que “a lógica deve estar a serviço do pensamento e não o pensamento a serviço da lógica” (ibidem, p. 566).

O processo de estruturação narrativa em termos de sua complexidade nos leva a problemática da abertura de obra e a interatividade como uma questão de manipulação dos elementos textuais, semióticos, cognitivo-perceptivos, entre outros, que a narrativa compõe dimensionando o espaço-tempo, como metalepses<sup>100</sup>, anamorfoses e outros efeitos de dispositivo e recursos no aparato, o que leva as matrizes da linguagem e pensamento (sonora, visual e verbal) como um quadro a se compor em rede de tessituras e obra aberta à recepção. Interatividade (agência, imersão e transformação) é abertura de obra na narrativa dimensional, um modelo amplo e aberto a estruturar forma e conteúdo em coesão na produção de sentido.

A experiência, mais ou menos imersiva, proporcionada pelos efeitos e recursos de interatividade contidos no dispositivo ao longo de sua história e proporcionado pelos aparatos (técnicos, tecnológicos, entre outros) que, diga-se de passagem, evoluíram no tempo, dimensionam a fruição do receptor em diversos níveis perceptíveis que, pode-se concluir, estão proporcionando experiências muito além da cognitividade tradicional dos cinemas clássico e moderno e que, às vezes, estruturam uma abertura da obra (ECO, 2015) em dinâmica narrativa, seja heurística (lógica

---

<sup>100</sup> Metalepse é uma figura de estilo de linguagem em que se toma o antecedente pelo conseqüente e vice-versa, uma transposição metonímica que explora as relações lógicas de contigüidade semântica e causalidade, exprimindo conseqüência ou o oposto. Cf. **e-dicionário termos literários**. Disponível em: <<https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/metalepse#:~:text=1,que%20a%20precede%20no%20discurso.>>. Acesso em: 15 jul 2021.

procedural) ou complexa (mapa mental/schemata), caracterizada como sendo de narratividade interativa ou como um filme do tipo *puzzle film mind-game*.

Nesse sentido, filmes e jogos interativos com narrativa complexa podem ser construídas com foco em um simulacro de mundos possíveis, em que interfaces interativas dimensionam a intertextualidade, tais como: dialogar desdobramentos da trama, impossíveis de linearidade ou causalidade conjuntural; mas, também pode funcionar como um exercício de reescrita e autoria para encontrar 'furos' na história.

Filmes que circulam em todas as épocas e não refletem as características de determinado período podem conter em si características de interatividade por meio de certos efeitos e recursos, como uma dimensão discursivo-formal ou estético-formal, fundamental na constituição desse modelo de representação ora proposto, que é a narrativa dimensional. Porém, muito do que o cinema moderno fez e ainda faz é apenas confundir o espectador, embaralhando a cognição em sua percepção, suprimindo a síntese narrativa, simbolizando a narração de uma forma que retira aspectos da história como encadeamento, sucessão, lógica causal, unidade temática (o abismo performático), coesão, referência e contexto. Isso porque o ser humano naturalmente condiciona o pensamento observacional e reflexivo em linguagem narrativa através da lógica inferencial. Por isso, a escolha dos termos 'narrativa dimensional' e 'cinema contemporâneo' para expressar um terceiro movimento como contributo a teoria do cinema proposta por Gilles Deleuze e Ismail Xavier, por exemplo.

Em entrevista à Revista do Instituto Humanitas Unisinos (IUH on-line), publicada na edição 237, de 24 de setembro de 2007, intitulada *A crítica bergsoniana ao cinema*, Adrián Cangi, doutor em Sociologia, Filosofia e Letras, estabelece um paralelo entre a alegoria da caverna, de Platão (1993), a evolução criativa da matéria e da memória em Bergson (1999, 2005), e o cinema da imagem-movimento e da imagem-tempo em Deleuze (2007). Cangi (2007, não p.) vê, aos olhos da filosofia de Deleuze, o cinema como uma expressão da imagem do pensamento em um movimento cultural, que é "ao mesmo tempo infiel às condições da percepção e portador de um novo relato capaz de se acercar à percepção e ao mundo". Ele credita a Bergson essa identidade maquinista do movimento em devir que nos afasta do cinema por conta do aparato em dispositivo de ilusão e que foi Deleuze que descobriu que "não se pode reconstruir o movimento com posições no espaço ou com instantes no tempo", na crença de uma "dimensão sem partes como puro devir sem interrupção" que destitui "a ilusão antiga da imagem do pensamento" (CANGI, 2007, não p.).

A interrupção da lógica da “ação-reação como imagem realista do pensamento gera uma anomalia, um falso movimento, um salto na continuidade perceptiva”. O processo de criação como linguagem utiliza, em alguns casos, “o intervalo para decompor a percepção do instante e do estereótipo”. Abaixo, segue a apresentação sobre o entrevistado (CANGI, 2007, sítio on-line):

Questionado se o cinema para Bergson seria uma espécie de sombra projetada no fundo da caverna platônica, o filósofo argentino Adrián Cangi não hesitou em responder: "Em certo sentido, o mito da caverna exposto em *A república*, como tensão entre a idéia e o simulacro, pensada como projeção indireta, está no fundo da imagem dogmática do pensamento que Bergson critica. Em Platão, a imagem está a serviço do poder que diferencia entre as cópias que se atentam ao modelo e aos meros simulacros. A matriz platônica define, deste modo, os pressupostos de um pensamento transcendente, que tem vontade de se impor como conquista do verdadeiro através do conceito. Daqui nasce a idéia da verdade como invariante abstrata e teológica". De acordo com Cangi, Bergson "não deixa de pensar o mito da caverna criticamente para dismantelá-lo como o domínio das 'posturas' abstratas que separam o inteligível-real do sensível-aparente. Encontra-se mais perto de pensar o universo material como cinema, ainda que como intuir ao cinematográfico como um ilusionismo mecânico" (CANGI, 2007, sítio on-line).

No livro *A imagem-tempo*, transcreve Deleuze (ibidem, p. 122) uma fala do ilustre cineasta Federico Fellini<sup>101</sup> que ele lembra soar bergsoniana<sup>102</sup>: “somos construídos como memória, somos a um só tempo a infância, a adolescência, a velhice e a maturidade”. Significa dizer que “o que o passado é para o tempo, o sentido é para a linguagem, e a ideia para o pensamento”, ou seja, “é no tempo vazio que antecipamos a lembrança, desagregamos o que é atual e situamos a lembrança uma vez formada” (ibidem, p. 123-124). O sentido é narrativo e o alcance torna-se história.

<sup>101</sup> Em sua tese **Cristais de Tempo: Fellini e o Neorealismo Italiano**, Euclides Santos Mendes expõe que "Fellini, por meio do neorealismo, levou a imagem puramente ótica e sonora para além do neorealismo, moldando-a, segundo o filósofo Gilles Deleuze, como um 'cristal de tempo': *A Doce Vida* é a tentativa felliniana de superação do neorealismo tradicional pelo neorealismo dito 'metafísico', que vê o tempo como que se dividindo entre um passado que perdura e um presente em movimento. No cristal, criado pela 'imagem-tempo' do cinema moderno, há a coexistência de uma imagem real, do presente, com uma imagem virtual, do passado". Cf. entrevista concedida ao *Jornal da Unicamp* (2013, nº 576) a Carlos Orsi. Disponível em: <<https://www.unicamp.br/unicamp/ju/576/o-cristal-de-tempo-de-fellini>>. Acesso em: 22 mai 2021.

<sup>102</sup> Henri Bergson, autor de *A evolução criadora* e *Matéria e memória*, recorre à gênese do tempo para usar a expressão "ilusão cinematográfica" para referir-se ao "movimento" impessoal e uniforme resultante da tentativa de se reconstituir o movimento por posições no espaço e instantes no tempo. Para Bergson (2016, p. 118, apud Machado), esta reconstrução do movimento não passaria de uma tentativa fadada ao fracasso, condenando o cinema por entender que perfazia a mesma coisa que a percepção natural, falseando o movimento. Cf. CARVALHO, M. **A pesquisa em cultura audiovisual**, São Paulo: USP — *Cinema hipermaterialista*, Revista Dossiê, v. 43, n. 45, 2016.

Paul Ricouer (2000, p. 11-12), sobre a narrativa e o tempo, escreveu que “a narrativa opera uma síntese de nossa vida, transformando o diverso e o heterogêneo que a constituem, dando-lhe uma significação”. A dimensão configuracional da narrativa opera uma síntese que integra os acontecimentos em um todo, relacionando a ordem dos acontecimentos como um ato de julgamento reflexivo no tempo, integrando os acontecimentos em um todo.

É a intriga (unidade sintética) que transforma os acontecimentos múltiplos e dispersos em uma história una, completa e inteligível, segundo Parente (2005, p. 256):

A narrativa é, segundo Ricouer, a um só tempo, discordância (processo de diferenciação), distribuição e organização de fatos, ações e paixões (*pathos*), e concordância, configuração ou síntese (processo de integração) dos fatos, ações e paixões que exprimem a significação de um todo (*logos*). Dentro dessa perspectiva, a narrativa não é nem designação nem manifestação, mas sim significação (PARENTE, 2005, p. 256).

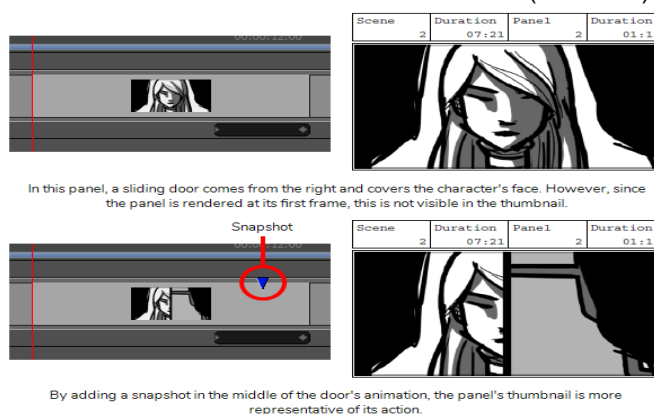
Paul Ricouer (2000, parte II, p. 15) conta em seu livro que a teoria aristotélica da intriga, por exemplo, foi concebida em uma época que apenas os gêneros trágicos, cômicos e épicos eram reconhecidos e estudados dentro da narratologia. De lá para cá, a prática poética fez surgir inúmeras variantes de sucesso como a novela e o romance e, principalmente, novos formatos que desafiam o entendimento da academia, até mesmo para o autor, que publicou o texto original pela primeira vez em 1984, e que define a atual literatura como “um imenso canteiro de experimentação”.

Vele lembrar, por exemplo, um filme que não tem grandes efeitos nem recursos de interatividade, mas que mesmo assim recorre à narrativa complexa como um recurso do tipo *puzzle film*. Esse filme é *De caso com o acaso*. Nele, a roteirização, somada a direção e edição de imagens, optaram por bifurcar a trama em torno de uma situação fática (conseguir entrar ou não no metrô antes da porta fechar), inserindo na intriga um nó que desvela a ação em duas sequências como ato-consequência que se desdobra em outras ações no espaço-tempo: a revelação ou não para a protagonista da traição do namorado e da triangulação amorosa que se forma a partir.

Então, o único efeito visual é a cena que corre normal e que, em seguida volta ao ponto em que se bifurca, reiniciando em outra linha alternativa. Quando a protagonista pega o trem, ela está também parada para fora dele na estação, ao mesmo tempo. A cena é editada em paralelo. Se a protagonista entra no trem, conhece o futuro namorado. Se perde o trem, volta para casa e pega o namorado com

outra mulher... Ou ela é assaltada no caminho e bate com a cabeça em uma árvore, pegando um taxi e vai parar no hospital... ou volta para casa. O outro efeito é sonoro. O filme tem um único elemento mágico que aparece no momento em que a intriga se instala, desdobrando a trama em duas linhas paralelas no espaço-tempo: um efeito sonoro típico de filmes de fantasia, como de animação infantis *abracadabra* e *pirlimpimpim*. Em seguida, a IMAGEM 10 retrata o efeito em um frame do filme *Sliding Doors*, produzido em 1998 e lançado no Brasil como *De caso com o acaso*:

IMAGEM 10 – DE CASO COM O ACASO (1998 / 5')



Fonte: *Story-board Pro* (6.0)

Em *O ano passado em Marienbad* ocorre fenômeno que se repete em *De caso com o acaso*. Em *Marienbad*, aos 1°05'48" há uma cena de 'A' em seu quarto de hotel: ela olha pela janela e, no pátio, caminhando em direção ao jardim, estão 'X' e também 'A'. Novo corte da câmera, que volta à imagem de dentro do quarto onde 'A' está, agora saindo da janela do quarto. Neste caso, a história segue três rumos. Em *Sliding Doors* a cena se desdobra em dois rumos: a personagem principal, Helen (Gwyneth Paltrow), aos 5', entra na estação do metrô, passando por uma escada. Tem uma criança e sua mãe no caminho, ela tenta pegar o trem, mas a porta se fecha e ela fica para fora. Em seguida, a cena se repete, depois de breve retrocesso (rebobinando o trajeto, como uma fita cassete em modo *REW*). Quando a cena recomeça, Helen não se atrapalhada pelo caminho como na primeira vez e consegue chegar a tempo de pegar o trem no metrô. O ponto-chave é a porta de correr, que abre e fecha duas vezes, deixando Helen entrar em uma e ficando de fora em outra.

É neste ponto (IMAGEM 10) que a história se bifurca. O outro fenômeno, que se repete em *Marienbad*, acontece já no jardim do hotel: na primeira vez que mostra a suposta cena que aconteceu no ano passado entre 'X' e 'A', ela repele as investidas

dele afastando o braço dele dos seios dela e pedindo que a deixe em paz (46'); já na segunda vez que a cena se repete, há um clima de romance em que os dois trocam carícias e eles praticamente se beijam (50'). Então, são dois momentos distintos em que a participação dela é mais ou menos permissiva com relação às investidas dele.

A cena é mostrada fragmentada, podendo-se ver partes dela por ângulos diferentes e tempos diferentes. O mesmo acontece em *A criada*, em que várias cenas se repetem em enquadramentos diferentes, ou seja, o espectador observa a mesma cena no tempo, mas não no espaço, porque na repetição é mostrada outro ângulo: conforme o ponto de vista de cada uma das três personagens protagonistas do filme. Essas diferentes perspectivas condizem com a ideia do enredo de quebra-cabeças e intriga com trama multifurcada. Aliás, o roteiro é uma adaptação de livro que já usou desse mesmo expediente em ardil para complexificar a história e atrair o leitor.

A grande questão que se coloca é que essa técnica não é apenas uma ideia que complica de propósito o entendimento da obra apenas como carpintaria rebuscada: é uma necessidade como metalinguagem deixar tanto o leitor/espectador sem saber o que está acontecendo assim como também acontece com as personagens. Pode-se entender que cada personagem apenas compreendeu parte da história que estava ocorrendo diante de seus olhos, por conta do ponto de vista parcial que tinha e que se revelará bem diferente quando da complementação da mesma cena em outro ponto de vista, a partir de outra perspectiva e pela complementação da cena que vai se montando como um quebra-cabeças depois da reconstituição daquilo que outrora estava fragmentado, como podemos ver na IMAGEM 11 abaixo:

IMAGEM 11 – A CRIADA (FINGERSMITH / 2016)



Fonte: Google Images (2021)

Já em *Corra Lola corra* também o espectador tem três versões da mesma cena com desdobramentos diferentes e ocorre uma espécie de *déjà-vu*: a personagem



principal parece aprender com os próprios erros (desvia de um cachorro descendo a escada, por exemplo) apesar de que 'supostamente' aquela cena não poderia se repetir já que não acontecera.

O *déjà-vu* bem marcado na cena do gato como uma falha da *Matrix*, no filme que leva o mesmo nome, em que o personagem *Neo* estando com os seus libertadores na *Matrix*, percebe a falha e como ainda não está acostumado ao fenômeno sorri, são os outros que levam a sério a questão e explicam a *Neo* que o fenômeno é uma falha da *Matrix*. A questão sugere um paralelo ao espectador, já que o fenômeno de percepção é uma questão psicológica dentro do imaginário e do inconsciente coletivo. Assim como *déjà-vu* é uma imagem que parece ligada ao passado, temos a sensação de que já passamos por isso, mas que efetivamente nunca aconteceu até aquele momento. Existe outro fenômeno pouco conhecido mas que significa algo parecido, mas sentido de forma diferente: o *déjà-rêvé*. Se *déjà-vu* é o fenômeno em que uma pessoa sente que está a vivenciar um evento do passado, *déjà-rêvé* significa 'já sonhado', que é a sensação de que já sonhou que aquilo vai acontecer porque já sonhou com isso. Abaixo, a IMAGEM 12:

IMAGEM 12 – CORRA LOLA CORRA (1998)



Fonte: Google Images (2021)

Então, primeiro tem-se a vivência do momento, para, só então, ter a sensação na mente de que o que supostamente tenha sonhado outrora irá acontecer concretamente. Ou seja, sente-se que terá um *déjà-vu* tendo um *déjà-rêvé*, e depois, tendo um *déjà-vu*, mas lembrando que já teve um *déjà-rêvé*. Assim, tem-se a junção dos dois fenômenos e sua comprovação premonitória como um fato. Significa, então, a dupla consciência, em dois momentos distintos, como memória, e como lembrança.

Em outra passagem, Parente (2005, p. 266) reconhece o acontecimento na narrativa verídica, fazendo uso do modelo de Bergson em que “o reconhecimento

consiste em percorrer os acontecimentos do exterior, no sentido longitudinal”. O encontro seria essencialmente vertical, remontando o acontecimento do interior. Para ele, a narrativa verídica não pode fundar o tempo, porque não há meio de fazer derivar o tempo da simples ação: “A narrativa do que foi, do que é, ou do que será é uma fabulação, um mito, pois o passado, o presente e o futuro, por si sós, não passam de fabulações” (PARENTE, *ibidem*, p. 266). Por isso, a narrativa seria então a representação de um estado de coisas designado, manifesto ou significado.

Nesta lógica da ação, todo filme é um ato poético que, na qualidade de um ato criativo, pode ter a aparência de um enunciado teórico no qual a narrativa é função dimensional da obra no tempo mediada pela dinâmica da narração em processo de articulação/significação da tessitura de campo estrutural: os fios condutores da história/ficção — prefiguração, configuração e refiguração. Ricoeur (2000, p. 86-87) denomina esta operação de *mimesis* I, II e III, em que o sentido constitutivo da intriga resulta de sua posição intermediária entre as operações a montante e a jusante: “O desafio é pois o processo concreto pelo qual a configuração textual faz a mediação entre a prefiguração do campo prático e sua refiguração pela recepção da obra”.

Na composição da intriga, fins, causas e acasos são reunidos sob a unidade temporal de uma ação total e completa. Na aporia da temporalidade, a *distentio animi*<sup>103</sup> oculta o tempo passado e o tempo vivido. Hermeneuticamente consiste em uma busca de mediações narrativas entre a concepção fenomenológica e cosmológica do tempo. É a ‘síntese do heterogêneo’ ou do tempo configurado que age como mediador entre a concordância (o agenciamento de fatos) e a discordância (os revezes da fortuna)<sup>104</sup>. Nesta estruturação dos eventos numa narração coerente, a refiguração do tempo constitui uma TGG, no sentido da inovação paradigmática da *poiesis* da obra, “novas antes de se tornarem típicas” (RICOEUR, 2000, p. 109).

<sup>103</sup> A medida do tempo é a distensão da alma (*distentio animi*) em atos de comunicação e imaginação: a 1) distensão e a 2) intenção têm a ver com 1) o prolongamento das ações humanas no tempo (incluindo a narrativa – cultura, conectores do tempo) e/ou 2) a intensificação do presente, como uma compressão. Portanto, o homem é passivo e ativo (sofre a história e a faz), sincronicamente (2) e diacronicamente (1). Cf. MATHEUS, L. C., 2021. **Paul Ricoeur e a narrativa**: além do gênero discursivo. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/1982-2553202147550>>. Acesso em: 21 jun 2021.

<sup>104</sup> A identidade narrativa explicita a oposição entre a dispersão episódica da narrativa e a potência de unificação da própria *poiesis*, definindo o acontecimento narrativo (participando da estrutura instável entre concordância e discordância) e invertendo o efeito de contingência em efeito de necessidade narrativa. A operação narrativa desenvolve, pois, um conceito original de identidade dinâmica que concilia as categorias, tradicionalmente confrarias, de identidade e diversidade. Cf. MARCOS, M. L. **Identidade narrativa e síntese do heterogêneo**. Disponível em: <[https://run.unl.pt/bitstream/10362/7474/1/RFCOSH12\\_365\\_372.pdf](https://run.unl.pt/bitstream/10362/7474/1/RFCOSH12_365_372.pdf)>. Acesso em: 21 jun 2021.

### 2.1.2 Intertextualidades, dialogismos e polifonias

O *logos* é considerado a capacidade de raciocinar e de compreender a realidade, racionalidade que distingue o ser humano dos demais animais, segundo o pensamento positivista. Contemporaneamente, teorias pós-modernistas consideram percepção e subjetividade na lógica por trás de um argumento, valorizando indissociavelmente pensamento e narrativa — conceito e linguagem —, uma equação entre razão e emoção. As diferentes dimensões da produção de sentido por meio do ser em *devir* revelam os dispositivos de subjetividade tanto do conjunto heterogêneo dos discursos culturais da narrativa ficcional quanto do poder e do saber em conexão a natureza da formação discursiva da ciência empírica — a *episteme*.

Entendendo que para a narrativa factual o 'eu' sou 'eu' e 'ele' é 'ele', o que estaria em jogo seria a referência à realidade; já para a ficção, o 'eu' é 'ele' e 'ele' sou 'eu'; então, como tudo estaria obliquado em mim — o que vale é o estranhamento da realidade tal como ela está convencionada, passando a ser vivenciada como ordenamento dos mundos possíveis que se desentranham dela e se voltam a ela.

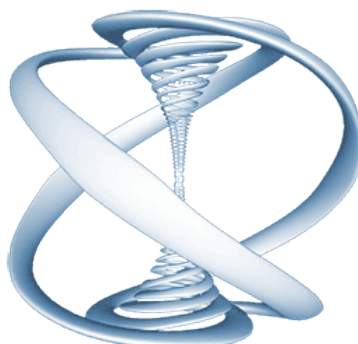
Para a linguagem, o eu parte do *uno* para se realizar no todo através do processo de construção poética da realidade por obliquação do sujeito fundante e da objetificação do *duo* por meio da oposição e cooperação, que demonstra que a linguagem ficcional da narrativa cria esteticamente a ilusão, na teoria dos mundos possíveis, e depois desfaz a fantasia, recriando a noção de realidade.

Paradoxo do uno e do múltiplo, de constituintes heterogêneas inseparavelmente associadas, é próprio aos acontecimentos o fato de serem expressos ou exprimíveis, enunciados ou enunciáveis por meio de proposições 'pelo menos' possíveis. Os seres humanos conhecem o universo através dos sentidos que fazem parte da nossa unidade corporal, que por sua vez faz parte do universo.

A apreensão da ficção como paradigma da realidade é caracterizada aqui como uma habilidade, "um processo psicológico diferenciado, e não como mera perda de nossa consciência habitual, uma sombra de nossa resposta a acontecimentos reais" (SMITH, 2005, p. 154). Essa compreensão se constituiria no ponto central da interpretação, que validaria o jogo da vida como um movimento de experiência possibilitado pela via de mão dupla que se opõe continuamente sem parar, compreendida como um "círculo hermenêutico", aberta em espiral (não é fechado).

A FIGURA 16 demonstra simbolicamente essas formas em movimento:

FIGURA 16 – ESPIRAL DIALÓGICA



Fonte: Frater Alef (2013)

Portanto, o fundamento do real é a questão do movimento. Segundo Heráclito<sup>105</sup>, a realidade é um movimento em que “tudo flui, nada permanece” (HERÁCLITO apud ARISTÓTELES, 2009). A ideia de que o mundo é feito de átomos e de um constante movimento deles corrobora a teoria de Heráclito atualmente, valorizando as descobertas científicas e a razão poético-histórica de que a experiência da transformação produz um saber, constitui uma iniciação.

Ocorre que os sentidos enganam, nos traem à mesma proporção que a linguagem manipula, conforme o seu uso; então, o caminho do conhecimento é um processo em movimento que somente a experiência hermenêutica pode proporcionar através do método por obliquação do sujeito fundante, na dialogação sujeito-objeto em via de mão dupla de exposição e de análise no desenho de uma espiral evolutiva.

Para citar Deleuze e Guattari (1996, p. 69), nada acontece, mas tudo muda: “é o mundo que entra em devir e nós nos tornamos todo mundo” (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 73). O sujeito, sendo também objeto, mesmo no sentido semântico, se obliqua, e, reciprocamente, o objeto passa também a ser sujeito.

A observação dos padrões que compõem a estrutura discursiva por meio de um método nos dá chaves importantes para o desenvolvimento da consciência, para o autoconhecimento e a compreensão dos processos, o que me permite descrever uma perspectiva dinâmica em planejar, desenvolver e apresentar a presente pesquisa sem me ater a uma ordem cronológica convencional ou níveis de hierarquia, mas com

---

<sup>105</sup> Heráclito de Éfeso viveu na transição dos séculos VI e V a.C. e foi considerado o pai da dialética.

orientação espaço-temporal do tipo não-linear usando a linguagem como processo de desvelamento dos sentidos, de forma interdisciplinar e em favorecimento da criação.

Esse processo dialético é conhecido por espiral-dialógica das dimensões Novikoff (2006), no qual a realidade externa é dada em função das demandas estruturantes e a realidade interna diz respeito às condicionantes particulares de cada indivíduo. Elas podem ser aplicadas tanto ao sujeito-pesquisador quanto ao objeto-pesquisado, assim como à autoria e à obra em si e contextualizadas ao receptor.

A teoria da Dinâmica em Espiral<sup>106</sup> é uma maneira de explicar a complexidade do mundo e a natureza das mudanças ao nosso redor. Nela, são representados níveis de desenvolvimento da consciência que determinam o modo de ver a realidade. Esses níveis representam um modo de pensar criativamente, filtrando a retórica dos discursos em processos ideológicos à luz do tempo e do espaço, em contextualização das diversas realidades, valorizando a intersemiótica para adaptar e criar novas soluções ao enfrentar desafios complexos interpostos à cognição via interpretativa.

Segundo Marco Antonio C. de Figueiredo (2021), a Teoria da Emergência Cíclica preconiza que cada onda da existência “transcende e inclui” uma nova onda que vai além de sua precedente, assimilando a onda anterior em sua própria estrutura, na qual o movimento é componente fundamental e uma onda gera outra consequente:

O ser humano tende a transformar sua natureza e seu nível de consciência continuamente, à medida que as condições de existência mudam. Cada estágio de existência representa um sistema de valores e um sistema psicossocial, resultado da interação entre as forças socioambientais e o equipamento neuropsicológico humano apropriado àquele estado. Em cada nível de existência, o indivíduo tem um mundo particular. Suas motivações, sistema de aprendizagem, preferências e a forma de se relacionar com o mundo são apropriadas ao estágio em que vive e, simultaneamente, limitadas a ele (FIGUEIREDO, 2021).

Lévi-Strauss (2006) teoriza sobre a *espiral evolutiva* afirmando que o pensamento mítico tem por tarefa específica operar uma mediação entre termos irreduzivelmente opostos e que podem ser mediados por um impulso constante de

---

<sup>106</sup> Para Clare W. Graves, autor da Teoria da Emergência Cíclica que deu origem ao modelo da Espiral Dinâmica, o ser humano adulto vive num sistema potencialmente aberto de necessidades, valores e aspirações, com uma ativação neurológica apropriada a cada nível de existência. Quando se encontra centrado em um determinado nível de existência, o indivíduo possui um modelo particular de mundo e age limitado às condições neuropsicológicas correspondentes a esse estágio. Cf. FIGUEIREDO, Marco Antonio Camacho de. **Instituto Integral Brasil**. Disponível em: <<https://institutointegralbrasil.com.br/estagios-da-consciencia-humana-na-teoria-de-graves-e-espiral-dinamica/>>. Acesso em 25 abr 2021.

processo simbólico. Essa fórmula não é linear e implica permutar papéis ou funções necessariamente, assim como os termos concernentes a um modelo estrutural que, após a anulação da força perturbadora, tem uma subida em espiral que consagra em definitivo o valor positivo, destacando-o do resultado final.

Bairon e Petry (2000, p. 23) pontuam que as manifestações da linguagem podem convergir na direção de um sistema hipermediático, “reconhecendo que a hermenêutica busca revelar a teoria da experiência real que é o pensar”, concluindo:

Portanto, a hermenêutica tem por escopo mostrar que a compreensão só se dirige à metodologia, a partir do momento em que a consciência histórica dela derivada precisa criar uma distância fundamental do presente sobre toda transmissão histórica (BAIRON; PETRY, 2000, p. 23).

Para a teoria do conhecimento, o sistema cognitivo busca estabelecer relações de entendimento com o objeto a ser conhecido. A definição do objeto por Jakob Johann von Uexküll antecipa a definição de “sistema aberto”, que, ao contrário de um sistema fechado, interage com seu ambiente. A interface, na intersecção entre a objetividade e a subjetividade, é uma ponte interativa por onde trafegam informações em aprendizado contínuo. Entre o ‘eu’ sujeito e o objeto real existe a interface do ‘meu’ *umwelt*<sup>107</sup>, cuja camada externa é objetiva, mas cuja camada interna é subjetiva. O processo, o “método científico”, é a forma narrativa de exprimir ‘verdade’ na ‘realidade’ apreendida, ou seja, um tipo de conhecimento obtido de forma parcial, subjetiva, narrativizada. A realidade é então sistêmica, complexa, ontológica e epistemológica.

Portanto, segundo esta linha de raciocínio, a narrativa moldou o pensamento que criou a linguagem e que por sua vez conformou a filosofia, a religião, a arte e a ciência. De tronco cognitivo comum, esses campos de informação são formas de conhecimento e é bem provável que suas raízes históricas também tenham sido ordinariamente comuns (VIEIRA, 2009). Em avaliação inicial, expresse a preocupação em aproximar os conceitos e os objetivos da arte com a ciência, e não com a religião e seus elementos dogmáticos ou fantásticos, por acreditar que a arte tem um papel de expressar não apenas as manifestações lúdico-estéticas, mas também como

---

<sup>107</sup> Palavra em alemão que significa ‘o mundo em volta’, ‘o mundo em torno’. Jakob von Uexküll [1864-1944] concluiu que cada espécie é como que envolvida por uma interface, por uma esfera (periféricamente objetiva e nuclearmente subjetiva) que faz o contato entre ela, enquanto sistema cognitivo (em seu aparato perceptivo-operacional), e o outro. Ele se utiliza da biossemiótica como teoria da tradução para demarcar e distinguir três tipos de semiose: informação, sintomatização e comunicação. Cf. VIEIRA, J. A. (2006, 2007, 2009), que usa o termo na perspectiva bio-evolutiva.

função social e de antecipar estratégias evolutivas e adaptativas da espécie humana, como diz Jorge de Albuquerque Vieira (2009, p. 14, 16, 21), concluindo que:

Todo sistema vivo quando evolui, na realidade, enquanto sistema aberto, ele interage com esta realidade e desta história evolutiva nasce características do sistema que funcionam como interface de relação à realidade [...] Em função da evolução cerebral, a arte como tipo de conhecimento é anterior a própria filosofia e a própria ciência [...] Nós artistas, exploramos as possibilidades no real como estratégias de sobrevivência da nossa espécie (VIEIRA, 2009, p. 14, 16, 21).

Segundo Vieira (2006), “ao longo de nossa evolução, conseguimos através de mecanismos de extrassomatização expandir o domínio de nossos sentidos”. Na perspectiva cibernética, os transdutores são “dispositivos biológicos que permitem a codificação e mapeamento dos aspectos da realidade em nosso corpo” (VIEIRA, *ibidem*, p. 3), e como ele mesmo diz, o cérebro, notadamente. A consequência é a geração de nosso *umwelt* (UEXKÜLL, 2004), o “universo particular” (*loc. cit.*).

Psicologicamente, o ‘eu’ em ambivalência de sentido age em dicotomia ou simbiose, em relação a si e ao outro, intercalando as posições de sujeito e objeto em ‘si’, no ‘outro’, em ‘nós’ e ‘neles’. Esse movimento de percepção, em fluxo de raciocínio e sentimento, é uma dialética entre compreensão e explicação que representa as visões narrativas em autoconhecimento. Acontece na vida e nos filmes que estruturam dimensionalmente efeitos e/ou recursos de interatividade, revelando um prisma em perspectiva e múltiplos pontos de vista. Ou seja, é um campo aberto e complexo na concepção sistêmica que transforma intersubjetividades em transindividualidades.

Elsio José Corá (2010, p. 7) observa que:

O sujeito é constituído ao mesmo tempo como leitor e como escritor de sua vida e que a dialética da identidade (*idem - ipse*) expressa a temporalidade própria do ser do homem. Por tal razão, a identidade pode ser entendida, narrativamente, como história de uma vida (CORÁ, 2010, p. 7).

A chave do entendimento aqui é a passagem do “Eu cognitivo” ao “Eu cognitivo-senciente”, entendendo que “todo corpo é corpomídia de si mesmo”, segundo Katz<sup>108</sup> (2006) citada por Graziela Andrade (2008, p. 74), afinal, “o corpo está

---

<sup>108</sup> Para Katz (2006), o corpo “cola” (coleta, escolhe, reconhece e significa) informações com base na experiência e nos mapas neurais que o cérebro compõe enquanto rede, plasticamente. Assim, o corpo estaria em constantes ações de percepção, criação e invenção, colecionando e incorporando as informações [convencionadas, entranhadas ou desentranhadas]. Cf. ANDRADE, G., 2008, p. 78.

em constante evolução e constitui-se em uma mistura de determinismos e aleatoriedades”. Andrade (ibidem) diz que isso acontece no corpo porque:

... porque ele opera de acordo com suas capacidades biológicas e altera-se em comunhão com o meio em que está inserido [...] Do movimento da informação dependeria a própria noção de vida [...] diferente da ideia passiva de recepção ou tradução, aqui o corpo estaria em movimento constante, em ações de percepção, processamento e assimilação das informações que lhe circundam ou por ele são selecionadas (ANDRADE, 2008, p. 74).

Na Teoria Geral do Conhecimento, utilizamos signos para a representação do ‘real’. Admitindo um Universo evolutivo e complexo, a partir do conceito de entropia as ciências cognitivas avançam sobre questões de irregularidade e imprevisibilidade, tentando “acessar a gramaticalidade do real por meio da atividade científica, que é acima de tudo indicial” (VIEIRA, 2006, p. 1). As operações de ordem cognitiva passam a receber a tônica da abordagem procedural, em que “todo fazer (ação) é necessariamente acompanhado de processos de ordem cognitiva”, segundo Koch (2013, p. 21), e “quem age precisa dispor de modelos mentais e tipos de operações”.

Os saberes acumulados dos parceiros da comunicação “têm conhecimentos representados na memória que necessitam ser ativados para que sua atividade [o texto como resultado de processos mentais] seja coroada de sucesso”. Isso quer dizer que mesmo que a evolução tenha adaptado nossos cérebros a partir do fluxo de informações, a narrativa interna procura manter como discurso a sensação de estabilidade e segurança com a ‘virtualização’ do real, ou com a expectativa de ‘causalidade’, como o método científico, que visa otimizar esta tentativa de apreensão do real. Uexküll (2004, p. 38-39), na refutação do argumento positivista, diz que:

O primeiro equívoco se refere à premissa infundada de que a física e a química revelariam a realidade (um mundo de “coisas-em-si”, de acordo com Kant) independente o observador humano. [...] A realidade objetiva das ciências naturais é uma construção de nossa mente, e todas as metáforas sobre as quais podemos esboçar para a interpretação dos estímulos são derradeiramente derivadas da experiência humana de nosso próprio eu. Isso também se refere ao conceito de “causalidade”, visto que relações causais não podem ser diretamente observadas na natureza. [...]

Essa investigação mostra que a estratégia de nossa mente é composta de processos signícos, embora Peirce estabeleça uma distinção fundamental entre processos mecânicos (nos termos em que os fenômenos são descritos nas ciências naturais) e signos. Segundo Peirce, processos signícos são definidos por três elementos (o signo, o significatum e o interpretante), enquanto processos mecânicos (operações de força bruta) são determinados por dois elementos apenas (causa e efeito). Assim, argumenta ele, os três elementos de signos nunca podem ser reduzidos a dois apenas. Essa aparente contradição pode ser resolvida ao examinar a estratégia que nossa



mente emprega para compor um mundo exterior objetivo com a estrutura causal-mecânica.

Uma investigação tal como essa pode se basear na observação de que os processos físicos e químicos podem ser "manipulados" apenas (!) por processos do mesmo tipo. [...]

Em termos sógnicos teóricos, essa conclusão significa que processos mecânicos são interpretações de fenômenos em que não dois elementos (causa e efeito), mas, como em um processo sógnico real, três elementos são usados: "causa" como signo, "efeito" como *significatum*, e o repertório de manipulações humanas — derradeiramente, o movimento de músculos — como interpretante (JEXKÜLL, 2004, p. 38-39).

O pensamento científico geralmente se traduz em um texto desenvolvido por um pesquisador, e esse texto normalmente é atravessado por convergências intertextuais, quando dialogado em polifonia (BAKHTIN, 1978) com outras vozes que, assim como o autor original, referenciam outros textos, retroalimentando um sistema metodológico de forma positiva, ainda que alguma citação surja para evidenciar um possível 'erro' de um colega. Ou seja, a pesquisa científica é como uma caixa de ressonância, que reverbera o paradigma particular de seu tempo (KUHN<sup>109</sup>, 1962), o espaço dialógico e dialético entre teoria(s) e método(s) acerca do enfoque 'êmico' ou 'ético' de diferentes versões do processo do pensamento humano sobre determinado objeto (MAYOS<sup>110</sup>, 2010), e o movimento multidimensional entre convergências e divergências, ou melhor, 'disjunções da realidade' (HEIDER, 1988); mas, conforme escreve Latour (2000, p.14), também é como uma caixa-preta, uma máquina com um conjunto de comandos "que se revela complexo demais, a respeito da qual não é preciso saber nada, senão o que nela entra e o que dela sai".

A tarefa de abrir a caixa-preta se torna exequível quando nos movimentamos no tempo e no espaço até encontrarmos o nó da questão. Os 'nós' são como entrecruzamentos do pensamento cognitivo em rede, tanto nas narrativas multiformes e multisequenciais das imagens interativas, que servem para expressar a experiência multidimensional da vida; quanto para as pesquisas em arte no meio acadêmico, teses-criação pós-positivista de etnografias pós-modernas, que servem para desmistificar a 'verdade real' em bricolagem metodológica e epistemológica.

---

<sup>109</sup> Thomas Kuhn escreveu *A estrutura das revoluções científicas* possibilitando um 'olhar histórico' sobre o desenvolvimento da filosofia da ciência, revigorando à sua própria revelia o tema candente das relações entre os fatores racionais e os valores sociais atuando na prática científica.

<sup>110</sup> As consequências filosóficas do 'efeito rashomon' são analisadas em artigo como uma subjetividade ligada à memória e percepção, e uma plausibilidade em recontagem substancialmente diversa ou uma lembrança do mesmo evento. Cf. MAYOS, G. S. **El 'efecto rashomon'**, 2010.

O que Latour observa é que um modelo estrutural baseado em um estudo sobre ciência e tecnologia poderia se complementar, a partir de novos estudos que evidenciaríamos certas características que ligam determinados trechos, aprimorando o texto original. Portanto, a contextualização desses 'nós', com a construção de *hyperlinks* destacados no hipertexto, seria a chave que abriria, dentro do universo receptivo e no que se refere à subjetividade detectável, novas portas à multidimensionalidade da percepção e da memória (PEIRCE, 2000); não apenas da 'verdade' da obra em si, mas dada a complexidade do tema, do aparecimento de versões conflitantes narradas de pontos de vista diversos, sobre um evento único, e cuja possibilidade de verdade mostra-se crível para todas elas (MEISTER, 2018).

Considerando Fortin e Gosselin (2014, p. 1), que acreditam que a pesquisa em arte no meio acadêmico "é uma forma de abordar artistas, seus processos e produtos" que "mistura teoria e prática ao longo do processo criativo e no objeto de arte", postula-se que novas técnicas hipertextuais estão sendo construídas na era da cibercultura (advindas de forma híbrida dos campos da narratologia e da ludologia) e que estão sendo aperfeiçoadas devido a aplicação em filmes e jogos multitransmídia baseados em tecnologia hipermediática com base no paradigma pós-positivista.

A metodologia da pesquisa em arte no meio acadêmico assume nova perspectiva com estudos pós-modernos em crítica de processo. Redes de criação polifônicas e interativas sugerem "a existência de múltiplas construções da realidade segundo os pontos de vista dos pesquisadores" (FORTIN; GOSSELIN, *ibidem*, p. 3).

Sobre o pensamento complexo, Edgar Morin (2006, p. 13) diz que: "A complexidade é efetivamente o tecido de acontecimentos, ações, interações, retroações, determinações, acasos, que constituem nosso mundo fenomênico". Na concepção, sujeito e objeto são inconcebíveis um sem o outro, ficando o sujeito como sistema aberto nele próprio e o objeto permanecendo aberto sobre o sujeito e o meio ambiente, a acessar um conhecimento mais profundo e menos previsível, "o mundo está no interior de nossa mente, que está no interior do mundo" (*ibidem*, p. 43).

Neste contexto, o sujeito pós-moderno é concebido como constituído por uma multiplicidade de identidades, muitas vezes antagônicas, podendo predominar uma ou outra. O problema contemporâneo, quando se trata de narratologia, é acreditar que o observador humano e seu sistema sócio-semiótico pode reconhecer, decodificar e representar processos sócio-semióticos sem distorcê-los. Refutar esse

argumento positivista parece ser o caminho inicial no sentido de se propor a narrativa dimensional como uma alternativa viável para estruturação de narrativas interativas.

Em enunciações interativas (VOLÓCHINOV, 2006) e interações dialógicas (BAKHTIN, 2003), a transmutação da informação em código na constituição da mensagem desencadeia a transformação que mostra/denota a passagem de uma dimensão em outra, invocando alteração e valorizando o próprio ambiente interativo produtor de discursos bivocais<sup>111</sup>. Irene Machado (2008, p. 2) salienta que “a codificação pressupõe a descodificação tanto quanto a recodificação que denuncia a interferência no código de partida”. A doutora em Letras e mestre em Semiótica, analisando os mecanismos interacionais por meio da linguagem e dos processos de emissão, recepção, canais de transmissão das informações e códigos que organizam informações em mensagem, acredita que “é preciso reconhecer que os meios deixam de ser tradutores e se transformam em transdutores” (MACHADO, *ibidem*, p. 23).

Além dos transdutores biológicos existem os físicos e os mecânicos, como os transdutores óticos e acústicos, que associados aos sensores têm a função de receber e responder estímulos geralmente físicos, químicos ou biológicos que podem ser transformados em outra grandeza para fins de medição e/ou monitoramento, convertendo um tipo de energia em outro. Os dispositivos em aparato que dizem respeito às atividades cognitivas instas aos sistemas interativos em processos cinematográficos e das artes do vídeo serão pormenorizados a seguir e ao longo do próximo capítulo da presente dissertação.

Por ora, aproveito para finalizar a parte conceitual das teorias em bricolagem metodológica, afirmando os passos que se atualizam progressivamente em direção à construção do arcabouço técnico que fundamentam a narrativa dimensional, bem como os efeitos e recursos de interatividade. Alfredo Pereira Junior (2013, p. 67), modelando os princípios subjacentes à organização da realidade, sustenta que:

Enquanto a tradição filosófica ocidental concebeu a consciência como processo de pensamento, no qual se configura um sujeito cognitivo, abordagens biológicas e médicas apontam no sentido da primazia do sentir [pesquisas nas neurociências possibilitam novas elaborações filosóficas sobre os conceitos de consciência e sujeito consciente, apontando no sentido de uma revalorização do componente afetivo] (JUNIOR, 2013, p. 67).

---

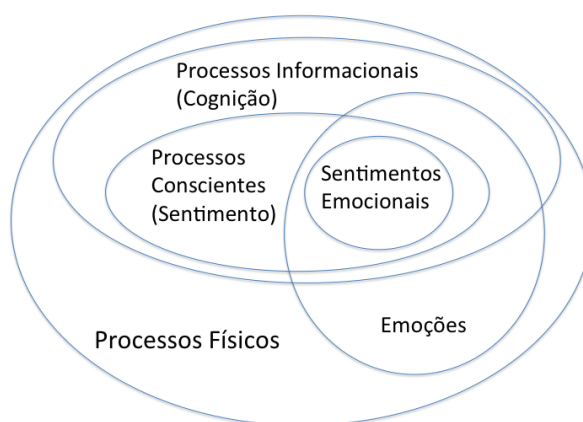
<sup>111</sup> Diz-se que algo é bivocal quando simultaneamente uma palavra designa a voz do autor e do personagem. Bakhtin (1997) analisa a natureza específica da relação dialógica e o problema do dialogismo interior como fronteiras do enunciado, sendo a compreensão concebida como diálogo.

O conceito de sentimento no Monismo de Triplo Aspecto (MTA), segundo Junior (2012, p. 1), é “uma posição filosófica em que se procura construir um cenário ontológico compatível com uma abordagem científica interdisciplinar”, em que:

... a Natureza (ou totalidade do real) se constitui de três aspectos potenciais: a matéria/energia, a forma/informação e o sentimento/consciência. Estes três aspectos se atualizam progressivamente: inicialmente, em elementos de matéria/energia no espaço-tempo, formando sistemas progressivamente mais complexos; quando há transmissão de formas entre sistemas, emerge a informação, e quando a informação afeta a estrutura material de um sistema, emerge o sentimento (JUNIOR, 2012, p. 1).

O modelo utilizado é central para o processo de escritura da narrativa dimensional em questão, como também para criterizar as regras e os conceitos que embasam sua estrutura; outrossim, as teorias em retrospectiva, que ancoram essa prospectiva. Abaixo, a FIGURA 17, que introduz o sentir como marca da consciência, a complexidade do saber em ‘espiral evolutiva’ e a perspectiva multidimensional:

FIGURA 17 - ESTRUTURA CONCEITUAL MTA<sup>112</sup>



Fonte: Pereira Jr. (2013)

Na introdução desta pesquisa, escrevi que utilizaria o MTA como base para tratar o roteiro do cubo de Metatron por acreditar que os desenhos que os modelam são muito característicos e parecidos, mas que essas figuras também poderiam nortear a argumentação em torno da narrativa dimensional.

<sup>112</sup> Neste diagrama, diferentemente dos anteriores, é incluído o conceito de Emoção, que perpassa os três aspectos, Físico, Informacional e Consciente. A emoção tem aspectos puramente fisiológicos, e também aspectos que se superpõem ao fisiológico, a saber: o informacional (sinalização biológica), e consciente (quando os padrões carregados pela sinalização das alterações fisiológicas emocionais se tornam conscientes, sendo então chamados “sentimentos emocionais”. Cf. JUNIOR, A. P. **‘Visão de Cima’ da Estrutura da Realidade Conforme o MTA**. São Paulo: UNESP, 2013.

A teoria MTA é uma forma de se entender o mundo; portanto, uma narrativa: a narrativa da percepção, ou a narrativa de tomada de consciência do 'eu' em relação ao mundo, na tentativa de apreender o mundo como um conceito de realidade.

Esta última fala — ...na tentativa de apreender o mundo como um conceito de realidade — é o conceito-chave para Metatron como personagem: uma entidade que registra a passagem da humanidade pela Terra e que é capaz de manipular os elementos no espaço-tempo quadridimensional, onipresente; no entanto, sem possuir onisciência plena. Para ele, saber de tudo é o mesmo que não sentir nada, e isso é insuportável para muitos humanos, que competem entre si para alcançar esse poder, desconhecendo que a sabedoria está em outro registro.

O pensamento mecanicista, que se utiliza do método analítico, tem como pressuposto fundamental a busca de soluções pela fragmentação em unidades mais simples para o processo do conhecimento, revelando-se insuficiente às questões em aporte. A noção de sujeito e de subjetividade evoluiu a partir da Modernidade e expõe o paradigma emergente da complexidade do pensamento sistêmico através da tessitura de linhas de atravessamento entre as diferentes visões encontradas na literatura científica, o que possibilita novas formas de abordagem do tema como uma forma de raciocinar — um processo cognitivo realizado de modo holístico —, modelando as ações em processo dinâmico de aprendizagem transdisciplinar, experiencial, construtivista e generativo, através da estruturação do conhecimento socialmente construído (epistêmico e contextual) e expandido no tempo e no espaço.

A noção de sujeito proposta por Edgar Morin (2006) procura contemplar a complexidade sistêmica, bem como a autonomia, a racionalidade e a instabilidade da contemporaneidade. Essa visão, compartilhada por Jotz e Seminotti<sup>113</sup> (2014), entende o sujeito como plural, repleto de potencialidades. Reflexionando o mapa mental, sujeito e objeto se imbricam em N-perspectivas orientadas pelo pensamento-testemunho da experiência pelo prisma da abordagem artística, revezando o papel de observador-observado e na proposição que a obra objetiva dimensionar ao receptor, “dependendo dos caminhos, das interações e das redes das quais fizer parte, ele se constituirá de formas distintas em um sujeito diferente” (JOTZ; SEMINOTTI, 2014).

---

<sup>113</sup> A complexidade sistêmica na reflexão e na produção de subjetividade é objeto de estudo do grupo operativo em Psicologia, que Claudia Beatriz Jotz e Nedio Antônio Seminotti integram na PUC/RS.

O grande desafio do pensamento complexo, para Morin (2006), não é como no pensamento simples — a busca pela completude —, mas sim poder estabelecer uma articulação entre os mais diversos campos de pesquisa e disciplinas, já que os fenômenos não são simples, e sim compostos por emaranhados de informações. O pensamento complexo aspira ao conhecimento multidimensional e transdisciplinar.

Se a realidade não se apresenta pronta e acabada, mas em movimento e transformação, sua manifestação imediata se faz no aspecto físico da realidade, se desdobrando progressivamente no tempo e podendo ou não se atualizar nos demais aspectos, de acordo com o modo de apreensão pelo processos cognitivos. Os sentidos vão desde as sensações básicas, os sentimentos emocionais, cognitivos, perceptivos, até os sentimentos de acontecimentos, ou sentidos existenciais.

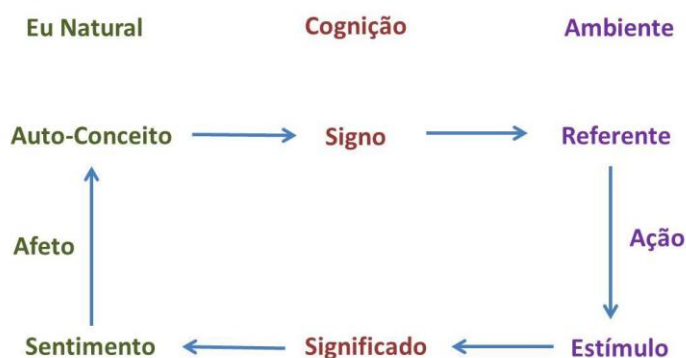
Agora, se esta realidade pode se desdobrar no tempo, perfazendo múltiplas realidades ou ‘mundos possíveis’, com uma perspectiva de ‘causalidade’ do tipo inferencial, o ‘Eu consciente-senciente’ projetado no tempo e no espaço seria um ser situado e corpóreo, interligado e atualizado nos seus três aspectos constituintes, que são: o aspecto físico; o aspecto informacional, e o aspecto consciente. Nesta tríplice constituição do ‘eu’, podemos conceber a minha/sua interação com o mundo em termos de um *ciclo funcional expandido*<sup>114</sup>, de acordo com Uexküll (2004).

Nas interações entre o ‘Eu consciente-senciente’ e o ambiente perpassam três aspectos constituídos por meio de efetores (responsáveis pelas ações adaptativas do ser vivo) e de receptores (responsáveis pela detecção de eventos ambientais de interesse do ser vivo), como veremos na FIGURA 18, abaixo:

---

<sup>114</sup> **O Ciclo Funcional do Eu Consciente:** O Eu Natural (que inclui os três aspectos da natureza) atualiza a cada episódio consciente um autoconceito, o conceito que ele forma de si mesmo. Nesta perspectiva, ele realiza operações cognitivas, significando (por meio de imagens, mapas, representações, ou, em termos peircianos, por meio de ícones, índices ou símbolos) objetos ou processos distintos de si. Estes objetos ou processos constituem o referente da operação cognitiva, e são intencionalmente projetados no mundo da experiência. Por meio da ação do corpo vivo no espaço-tempo físico-químico-biológico-social, o referente dispara um processo perceptivo do Eu Natural, que é mediado por um processo interpretativo, no qual são atribuídos significados aos sinais recebidos. O significado atribuído vai possibilitar a formação de um sentimento a respeito do conteúdo da informação recebida e interpretada. A cada episódio consciente, o sentimento que é formado afeta o Eu, atualizando o seu autoconceito. No diagrama, os termos em cor verde dizem respeito ao Eu Natural, com seus três aspectos; os termos em cor vermelha dizem respeito às mediações informacionais entre o Eu e o mundo, e os termos em lilás dizem respeito ao mundo, que é acessível ao Eu apenas no primeiro e segundo aspectos (ele não tem acesso cognitivo direto aos sentimentos de outros seres conscientes que fazem parte de seu mundo).

FIGURA 18 – CICLO FUNCIONAL



Fonte: Pereira Jr. (2015)

Pereira Jr. (2013, p. 9) considera que “o maior saldo da filosofia moderna, incorporado pela filosofia contemporânea, foi mostrar que todo conhecimento é relativo a um agente cognitivo”, integrado no âmbito da experiência estética. Considerando que os conteúdos cognitivos se referem a objetos externos (no mundo) processados dentro do sistema nervoso (interno), Pereira Jr. (loc. cit.) destaca que:

Além desta relação epistêmica entre o conhecedor e o conhecido, também se estabelece uma relação pragmática, na qual os conteúdos cognitivos embasam ferramentas tecnológicas, as quais — juntamente com o trabalho humano — transformam o mundo conhecido, propiciando a formação de novos conteúdos cognitivos, em um processo dinâmico. Neste sentido, o conceito que temos de Natureza já não mais se refere a um estado de coisas definitivamente determinado, mas como a um conjunto de possibilidades que se combinam à medida que são atualizadas, constituindo uma progressão que pode ser comparada a um “processo estatístico com memória” — no qual um resultado obtido em um momento define uma nova distribuição de probabilidades para o momento seguinte (PEREIRA JR., loc. cit.).

O autor faz uma analogia imagética interessante dos conteúdos do conhecimento com a estrutura cognitiva do agente emissor-receptor, considerando as informações coletadas em processo como “janelas transparentes que nos revelam a estrutura e dinâmica do mundo em que vivemos” (PEREIRA JR., loc. cit.). Na metáfora da vida, os filmes são conteúdos cognitivos que dimensionam a narrativa do mundo como uma trajetória em relação identitária a ser experienciada por cada uma das personagens em demonstração das filigranas, entrelaçamentos, complexidades e tessituras, como um conjunto de possibilidades que se oferecem ao receptor em projeção perceptivo-cognitiva ao ‘Eu consciente-senciente’ em identificação e contexto espaço-tempo, como acasos, assimetrias, descontinuidades e causalidades.

Nesse jogo de espelhamentos, o filme, visto pelo prisma da Ciência da Informação, atua como um mediador (eco-lógico<sup>115</sup>) entre o universo das coisas (PINTO apud ANDRADE, 2008, p. 39)<sup>116</sup> e o universo pessoal (lógica narrativa interna), a depender da estrutura de abertura da obra em si e do engajamento do receptor (grau de profundidade e níveis de cognição).

A modelagem do hipercubo como referência do processo de aquisição do conhecimento através das dimensões informacionais da totalidade do real a partir da observação da Natureza (PEREIRA JR., 2013) se adapta como desenho do mapa mental nesta pesquisa e como processo de criação do roteiro. No tesseracto, a relação entre o espaço fenomenal, o espaço-tempo físico e o espaço mental é somada pelo espaço fractal, dimensionado fracionalmente pelo processo de vir-a-ser da realidade, em *devir*, como *cogito*<sup>117</sup> da estrutura complexa da realidade. Pereira Jr. (ibidem, p. 35) diz que: “As estruturas aninhadas podem ser abordadas por meio de ferramentas matemáticas que permitem a elaboração de representações numéricas”.

Podemos representar processos informativos por meio de dimensões fracionárias adicionadas às dimensões físicas inteiras. Ao espaço tridimensional macroscópico dos processos físicos foi inicialmente adicionada uma quarta dimensão que é a do tempo, compondo a estrutura quadridimensional utilizada para se representar o primeiro aspecto. Como é trivial na geometria elementar, considera-se que uma linha tem uma dimensão, um plano tem duas dimensões, o sólido tem três dimensões e sistemas para os quais o tempo é relevante para a análise têm quatro dimensões. Esta estrutura quadridimensional inclui dimensões fracionárias, necessárias para representar as propriedades de sistemas que atualizam o segundo

---

<sup>115</sup> As relações entre os sentidos não estariam sediadas em um lugar específico, mas num ambiente ecológico, segundo Machado (2000). A abordagem ecológica articula a ideia de biosfera como mecanismo cósmico, transformando a energia capaz de gerar o metabolismo da vida manifesta como o espaço de consciência. Essa base de pensamento sistêmico propõe a *noosfera* como uma força gregária em processo. Machado (2013, p. 150) acredita que: “Quando Bakhtin se volta para pensar a logosfera construída em torno da palavra, ou, quando Lótman afirma a semiosfera como o espaço semiótico fora do qual a semiose não existe, ambos abrem um diálogo não apenas com Vernádski [biosfera] mas com a consciência responsiva da mente no espaço cósmico da vida”.

<sup>116</sup> O filme, como função narrativa dentro da Semiótica, busca relações entre código e mensagem e entre signo e discurso, traçando inter-relações entre os signos. O signo seria o mediador entre a coisa e o objeto, entendendo-se aqui a coisa como algo que tem sua existência independente de ser percebida por um sujeito e o objeto seria a coisa percebida, abstraída, significada por alguém.

<sup>117</sup> Cogito: reflexão; o ‘pensar’; a habilidade de processar signos. O primeiro princípio da filosofia, para Descartes (1596-1650). Para Nietzsche (1844-1900), o ‘eu’ difere o pensar de outros fenômenos que ocorrem nele. O conhecimento é um ato de apreensão da realidade em sua complexidade, na confluência entre o ser e o existir, como um ‘eu’ perceptivo, racional, histórico e social.



e terceiro aspectos, a saber: 2) Forma/Informação; 3) Sentimento/Consciência. Lembrando que o primeiro aspecto intitula-se por Pereira Jr. como: 1) Matéria/Energia.

As múltiplas possibilidades de atualização da realidade podem ocorrer no espaço (mundos paralelos) ou no tempo (diferentes fases temporais no mesmo espaço). Neste espaço-tempo de estados N-dimensional estariam contidas as possibilidades da realidade em *devir* das personagens em multitrama. Uma metáfora aplicável a este tipo de relação topológica é o tesseracto, ou hipercubo (Figura 4): empregando movimentos através da energia acumulada e depois dissipada pelos vetores manipulam-se as figuras que representam forças em oposição ou cooperação a novos movimentos, e assim por diante. Em processo, interpretam-se esses movimentos como um “aumento de densidade” do espaço-tempo ocupado, formando novas possibilidades em estrutura complexa da realidade, ilustrada pelo uso de dimensões fracionárias. Pereira Jr. (2015, p. 14) acredita que:

Ao longo de sua história de vida, o ‘Eu’ consciente passa por uma sequência de ciclos, nos quais vivencia variados conteúdos informacionais, que por sua vez despertam sentimentos que o afetam. Deste modo, são formados hábitos sentimentais que determinam sua identidade, ou seja, sua personalidade. A partir da personalidade formada, o ‘Eu’ projeta experiências desejáveis para o seu futuro. Ao contrastar estes desejos com o estado de coisas vigente no presente, se forma uma tensão entre o desejo e aquilo que se mostra como sendo o real. Desta tensão resulta um compromisso ético, seja com a aceitação do estado de coisas existente e conseqüente renúncia ao desejo, seja com a continuidade do desejo, o que implica na realização de ações que propiciem uma mediação entre o estado de coisas atual e o estado de coisas desejado (PEREIRA JR., 2015, p. 14-15).

Todo sistema vivo quando evolui, enquanto sistema aberto, interage com esta realidade e desta história evolutiva nascem características do sistema que funcionam como interface de relação à realidade. Nessa dimensionalidade do real<sup>118</sup>, como ato em potência e desdobramento no tempo e no espaço, o conhecimento, como um aprendizado social, se dá de forma rizomática, sujeito a assimetrias no tempo e no espaço e relações de poder. Organismos rizomáticos (cf. Deleuze, 1996) trabalham de forma sistêmica e independente, mas em prol da comunidade a que os membros se sujeitam. As formas de linguagem intersemiótica, por exemplo, têm a capacidade de codificar a ambigüidade e dar abertura a uma diversidade de interpretações que revelam o caráter polissêmico, intertextual e dialógico de discursos em processo.

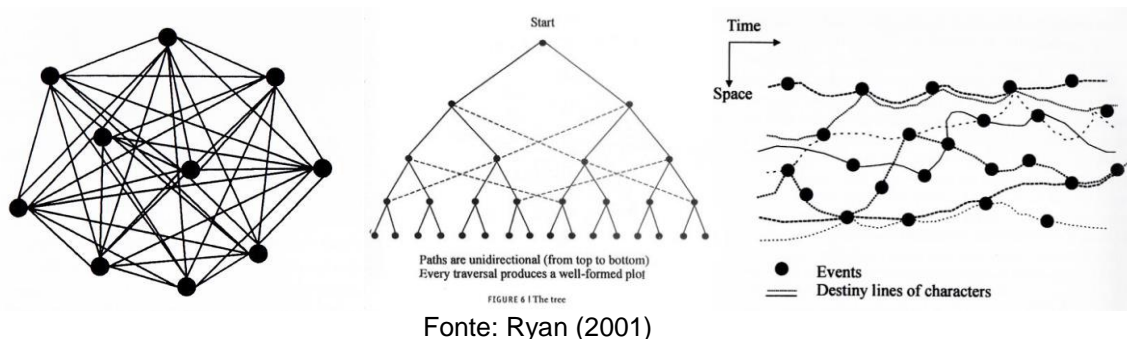
---

<sup>118</sup> O real, em se tratando de filmes, tem uma relação direta com sua aparência, um fenômeno de crença em modo externalizado e no que se refere à percepção como verdade, sua verossimilhança.

O dispositivo de produção de subjetividade sugere um conjunto multilinear, composto por linhas heterogêneas que traçam processos em desequilíbrio. Um mapa de forças, vetores e enunciação é necessário para desenredá-las em uma organização rizomática, no qual as interfaces interativas permitem ranhuras e brechas que dialogam experiências multissensoriais em dimensões que fragmentam o tempo narrativo e espacializam as imagens, desmaterializando a relação de causa e efeito em dispersão de pontos de vista e perspectivismo em multitrama.

Abaixo, a FIGURA 19 ilustra o processo:

FIGURA 19 – ESTRUTURAS NARRATIVAS INTERATIVAS<sup>119</sup>



Se admitirmos a estrutura de obra aberta como espaço potencial de assunção da realidade complexa pelo receptor, tanto por meio dos chamados aqui por mim de efeitos de interatividade, como de recursos de interatividade, a narrativa dimensional deve funcionar como um mapa mental (*schemata*), na teorização de Bordwell (1986), em se tratando de narrativa clássica ou moderna; como um *mapa narrativo*, para utilizar como modelo as estruturas de criação e avaliação de jogos eletrônicos, em Falcão (2015); ou como *mapa multilinear* no cinema interativo, segundo Cirino (2012).

Seja como for, a teia narrativa trama e enreda N-caminhos possíveis, que se bifurcam ou convergem quando mais de um fio condutor da(s) personagem(ns) em lógica modal no tempo (anamorfoses cronotópicas) ou no espaço (anamorfoses dimensionais) colidem em ‘nós’ no espaço-tempo, amarrando a história e intercalando sequências. É uma rede de tessituras e uma rede de (re)criação ao mesmo tempo.

Poéticas contemporâneas teriam como premissa o “deslocar-se das perspectivas”, no contexto de um “sistema de relações”, na “ordem dos conteúdos” e das “estruturas comunicativas”. O apelo ideológico capaz de traduzir uma nova visão

<sup>119</sup> Gráfico completo com cada ponto interligado aos outros, onde a liberdade de navegação se dá com o enredo entrelaçado (personagens e histórias têm múltiplos pontos de vista e perspectivas).

de mundo versa um modelo geral que reproduz a estrutura de uma relação frutiva como abertura de obra: “Um programa operacional que o artista se propõe a cada vez, como projeto de obra” (ibidem, p. 26). Umberto Eco (2015, *passim*) escreveu em agosto de 1968, em Milão, que a ação artística é uma das formas de se empreender uma intervenção sobre a realidade: “Se a arte reflete a realidade, é fato que a reflete com muita antecipação”. Quando Eco fala em poética da obra aberta, reduzindo a operação a um modelo, se utiliza da expressão como metáfora epistemológica, a fim de verificar semelhanças a “modelos de processos perceptivos” e de “organização lógica”; e, em nível mais empírico, estabelecendo ainda uma relação problemática entre a “lógica formal” e a “lógica dialética”, acreditando que “uma obra de arte, ou um sistema de pensamento, nasce de uma rede complexa de influências” (ibidem, p. 37).

Nestas redes de criação (SALLES, 2008), na qual os corpos ciborgues podem se performar virtuais na semiosfera da cibercultura, a narrativa autoral em hipertexto, em gestação, deve compor o trabalho de autoetnografia em crítica de processo como roteiro de filme interativo na dissertação de mestrado. O tratamento textual do roteiro do cubo, por exemplo, utiliza conceitos multitrama do tipo *puzzle film plot mind game*, como o hipercubo dimensional e a espiral evolutiva. O corpo humano é resultante de evolução cognitiva e revolução tecnológica e sua consequente é o corpo ciborgue. Nestes interstícios, o ser criativo aperfeiçoou a vida e o mundo em linguagens que codificam fenômenos dessas experiências na biosfera, construindo sentidos na logosfera e traduzindo realidades em arte criativa na semiosfera.

Em Peirce (2005) apud Santaella (2005, p. 55), “pensamento, signos e percepção são inseparáveis”. Não há pensamentos sem signos. Ao contrário, todo pensamento se dá em signos. Afinal, o pensamento é linguagem. Sobre esta ideia, eu acrescentaria: linguagem que se desdobra em narrativa, e vice-versa. Linguagem e texto são entendidos neste estudo em sentido amplo, semioticamente falando.

Neste sentido, as linguagens se corporificam nos meios e a invenção de uma nova expressividade pode aumentar a habilidade de se contar histórias, com uma dimensão a mais na produção de sentido e também fazer emergir cognitivamente, a partir dos caminhos entrecruzados das vidas ‘aparentemente sem sentido’, o traço do destino certo rumo à compreensão profunda de uma obra complexa, por exemplo.

Conseqüentemente, processos comunicativos e formas de cultura abordam diferentes linguagens e sistemas sógnicos que se configuram no interior de cada veículo, na singularidade de cada obra e em conjunto processual, quanto nas vias em

que esses veículos transitam, caracterizando ora um hibridismo de linguagens, ora uma exemplaridade processual, razão em que a hipermídia se revela exponencial, dada sua responsabilidade em misturar e multiplicar códigos e linguagens, não obliterando o fato de que “quaisquer mídias são inseparáveis das formas de socialização e cultura que são capazes de criar” (SANTAELLA, op. cit., p. 117).

Ainda que a Semiótica seja uma disciplina nova e efervescente, não sendo consolidada nem mesmo em seus conceitos fundantes, criando dificuldades em seu aprendizado, por exemplo, dialogando com a Neurociência da Física, a Teoria dos Sistemas, a Teoria da Informação, a Filosofia da Mente e as teorias cognitivas, podemos adotá-la perspectivamente como metodologia de pesquisa na lógica de produção do conhecimento e processamento da informação sintética do sentido da vida, em uma função apriorística em *devoir*. Na mídia digital interativa, os elementos técnicos e racionais foram, desde o início, carregados com outros, de cunho mítico, simbólico, imaginário e metafísico, por diferentes grupos sociais.

A computação e a internet, como toda a tecnologia, são abertas em vez de autônomas, porque são as pessoas que as criam dentro de certas condições históricas. A cibercultura é um campo em que o racionalismo tecnológico em voga se conecta dialeticamente com forças não racionais que nos levam ao passado. A pesquisa científica e tecnológica não detém o monopólio sobre a produção de sentido.

Durante a pesquisa, deparei-me a uma encruzilhada, a dois caminhos que versam questões dimensionais em que a interatividade é a palavra-chave: a abertura de obra, que afetaria o lado cognitivo na recepção de filmes no cinema e nas artes do vídeo, sugerindo efeitos de dispositivo da imagem interativa (TAVARES, 2001) no *corpo-dispositivo do corpomídia* (ANDRADE, 2015); e recursos de interatividade, que remetem ao aparato do corpo ciborgue — um afetando o outro respectivamente.

Acredito que os dois mecanismos devam se processar em conjunto em uma mesma obra interativa, por meio de um formato que satisfaça ambas as dimensões, de autoria e de recepção, por meio da construção de filmes de narrativa complexa (no recorte da narrativa dimensional). Mônica Tavares (2001), em artigo sobre a inserção do receptor na obra na dialética entre virtualização e atualização, diz que:

A imagem interativa, admitida no cruzamento entre os domínios da arte, da tecnologia e da comunicação, se define como um espaço virtual formado por imagens, sons e efeitos, que se oferece a um diálogo interativo a partir da ação do receptor. Manifesta-se em consequência do conjunto de interações entre homem e máquina que, em suma, resume a adequação entre o campo

dos possíveis a ser explorado e as potenciais reações de comportamento do receptor diante das opções de escolha por ele estabelecidas. Estas ações determinam modificações no fluxo da imagem que, por sua vez, produzem outras sequências de imagens, sons, textos, etc. que se abre a novas trocas, das quais geram-se novas transformações, instaurando assim um processo *ad infinitum* (TAVARES, 2001, p. 01).

Na “teoria da obra aberta”, Umberto Eco (2015, p. 24) define a obra de arte como “uma mensagem fundamentalmente ambígua, uma pluralidade de significados que convivem num só significante”. Este conceito de obra de arte inaugura a chamada ‘abertura de primeiro grau’. Agora, com os processos promovidos pela interatividade tecnológica na relação homem-máquina postula-se a ‘abertura de terceiro grau’.

Júlio Plaza (2003a, p. 9), em análise dos principais conceitos e interfaces teóricas que conduzem à compreensão das relações autor-obra-receptor e à arte interativa, partindo seu estudo da *Obra aberta*, de Umberto Eco, escreve que:

A abertura da obra de arte à recepção, relacionada necessariamente às três fases produtivas da arte: a obra artesanal (imagens de primeira geração), industrial (imagens de segunda geração) e eletroeletrônica (imagens de terceira geração), detona vários graus para a interpretação. A Obra Aberta se identifica com a abertura de primeiro grau pois remete à polissemia, à ambiguidade, à multiplicidade de leituras e à riqueza de sentido. Já a abertura de segundo grau da obra se identifica com as alterações estruturais e temáticas que incorporam o espectador de forma mais ou menos radical. Trata-se da chamada “arte de participação”, onde processos de manipulação e interação física com a obra acrescentam atos de liberdade sobre a mesma. Agora, com os processos promovidos pela Interatividade tecnológica, na relação homem-máquina postula-se a abertura de terceiro grau. Esta abertura, mediada por interfaces técnicas, coloca a intervenção da máquina como novo e decisivo agente de instauração estética, próprio das Imagens de Terceira Geração (PLAZA, 2003a, p. 9).

Outro pressuposto postulado aqui é o de que a premissa se aplica também às narrativas dimensionadas interativamente, em estruturação de obra aberta; seja na forma implícita clássica, por meio de aparatos mecânicos que processam efeitos sonoros e visuais; seja na forma explícita moderna, obtida pelos dispositivos digitais recursivos em aparatos técnicos. Além do que, nossa mente emprega estratégias para compor um mundo exterior objetivo com a estrutura causal-mecânica, construindo subjetivamente inferências, manipulando e interpretando os estímulos que são derradeiramente derivados da experiência humana (o próprio ‘eu’).

Ou seja, a realidade objetiva das ciências naturais é uma construção de nossa mente, assim como a ideia de que o que está sendo visto e ouvido na tela de cinema

ou das artes do vídeo é a “realidade apreendida”, ou mesmo “representação do real” (ANDREW, 2002). Em Uexküll (2004), interpretações físicas e químicas dos processos em sistemas vivos e interpretações sígnicas teóricas seriam complementares e indispensáveis, manipuladas por diversos dispositivos contidos nos aparatos, como a mente e o corpo humano, ou o filme em um sistema de projeção.

Jerry Alan Fodor (1983), em *A modularidade da mente*, estrutura seu pensamento em torno da ideia de que existem dois tipos de sistemas cognitivos: aqueles que não são modulares, chamados sistemas centrais ou processos centrais e aqueles que são modulares, chamados módulos. Portanto, segundo Fodor, o cérebro humano opera em redes que processam a informação a partir de um “sistema central”, via “módulos” interdependentes de processamento de informação e partindo de distintas áreas integradas que atuam de maneira simultânea. Os processos mentais (de cognitividade holística) consistem principalmente de cálculos operacionais (de percepção heurística) sobre a sintaxe das representações que compõem a linguagem do pensamento. Para ele (ibidem, p. 2): “a estrutura do comportamento está para a estrutura da mente, assim como o efeito está para a causa”. O site Cognifit (2021) define sinteticamente esses termos:

A percepção é a habilidade para captar, processar e entender a informação que nossos sentidos recebem. É o processo cognitivo que permite interpretar o ambiente com os estímulos que recebemos através dos órgãos sensoriais. Esta importante habilidade cognitiva é essencial para a vida cotidiana porque permite compreender o ambiente. É possível treinar e melhorar a percepção com a estimulação cognitiva. A percepção é um processo ativo que requer que processemos informações com processamentos “ascendentes” e “descendentes”. Isso indica que não atuamos apenas pelos estímulos que recebemos (processamento passivo ascendente), mas que esperamos e antecipamos determinados estímulos que controlam a percepção (processamento ativo descendente) (COGNIFIT, 2021).

O entrelaçamento mente-cérebro tomam a perspectiva de que a cultura e a procura do significado dentro da cultura são as próprias causas da ação humana. As suposições de Vygotsky, por exemplo, adotam a noção de que há um paralelo universal e evolutivo entre a cultura e a unidade psíquica do ser humano. Essa perspectiva considera as funções e a inteligência como produtos artificiais.

Assim, o produto cultural teria sido convertido, ao longo do tempo, em um ‘modelo natural’ pela corrente da psicologia cognitiva, nas figuras de Chomsky e Fodor, que buscaram validade não só por meio de processos psicológicos culturalmente mediados, como também em relação a todos os processos psicológicos

humanos. Fodor acredita que mentes e computadores funcionam basicamente como dispositivos que manipulam símbolos, comparando os processos cognitivos com a forma como computadores operam.

Para o filósofo, o papel dos sistemas de entrada é obter informações para os processadores centrais. Eles são módulos porque suas propriedades são essencialmente aquelas das faculdades verticais. O encapsulamento da informação é o aspecto chave da tese da modularidade. Esta propriedade significa que em cada fase autônoma de processamento, apenas tipos específicos de informações estão disponíveis para a tomada de decisão, e nem todas as informações são representadas na mente. Como Fodor (ibidem, p. 70) coloca, o ponto em questão é este:

Na medida em que os sistemas de entrada são informacionalmente encapsulados, de todas as informações que podem, em princípio, relacionar-se a um problema de análise perceptual apenas uma pequena parte (talvez apenas uma porção pequena e estereotipada) é realmente admitida para consideração ... os sistemas de entrada não funcionam no sentido geral. Em vez disso, eles funcionam para fornecer tipos muito especiais de representações de entradas muito especializadas (FODOR, 1983, p. 70).

Fodor explica que não fazemos uso de tudo o que sabemos sobre a linguagem, por exemplo, para compreender um enunciado. Segundo ele, as informações de fundo são relevantes apenas na medida em que confirmam nossa identificação perceptiva. A visão de modularidade de Fodor se encaixa no paradigma simbólico da ciência cognitiva, que diz respeito a representações ou à transformação de símbolos de acordo com regras: o computador, como um dispositivo simbólico, executa manipulações simbólicas especificadas por regras.

Segundo Bechtel & Abrahamsen (1991), enquanto que a modularidade se relaciona com a verticalidade, de modo autônomo, não interativo, com faculdades psicológicas localizadas e seu processamento baseado em regras, como um procedimento serial ou realizado passo a passo, o conexionismo se refere ao tipo horizontal de faculdades psicológicas ou mecanismos cognitivos de forma interativa, a sistemas cognitivos não modulares para processamento dinâmico não linear e em paralelo, com base nas redes neurais do cérebro.

Ao contrário dos módulos, que são específicos do domínio e informativos encapsulados, os elementos de uma rede conexionista, chamados de unidades ou 'nós', são simples, semelhantes a neurônios e altamente interconectados e sua atividade pode ser excitatória ou inibitória, dependendo do peso de suas conexões.

Mesmo que ambos os sistemas simbólicos e conexionistas possam ser considerados sistemas computacionais, suas concepções sobre o que os cálculos envolvem diferem. No paradigma simbólico, computação refere-se à transformação de símbolos de acordo com regras: o computador realiza manipulações simbólicas que são tornadas específicas por regras, escritas no programa. Os cálculos em um sistema conexionista, por outro lado, dizem respeito a processos causais, e esse sistema não considera símbolos ou regras armazenadas. Esses modelos têm redes altamente interconectadas e o conhecimento é adquirido por meio da experiência.

A narrativa dimensional em exegese privilegia a manipulação de uma rede de tessituras que trama a complexidade multisequencial em não-linearidade, perspectivada por pontos de vista conflitantes (crises de identidade das personagens), problemas epistemológicos (como saber o que saber) e dúvidas ontológicas (sobre outros mundos e outras mentes). Os enredos versam sobre mundos possíveis na semiosfera do *umwelt* dentro da área da experiência humana conhecida como espaço transicional<sup>120</sup> e que é responsável pelos fenômenos de aprendizado cultural, em estruturas atratoras de informação<sup>121</sup> e lógica de sentido — um jogo mental de perspectiva teórico-narratológica, em que o interator se vê diante de um dilema: reconstruir dialogicamente (narrativa interna), através de um mapa mental (*schemata*), a história (*fabula*) dentro do enredo (*syuzhet*) por meio de checagem e validação. O processo pode se dar mais de uma vez até a cognição de sentido.

Processos são formas de conhecimento, associados ao nosso *umwelt* dentro do espaço transicional como um fenômeno, racional, mas também sentimental. Para Jorge Nóvoa (2009, p. 186-187), “o binômio razão-sentimento, tanto aquele da objetividade e da subjetividade, precisam ser assimilados na produção e na difusão do conhecimento”. Precisamos, assim, reconstruir nossos paradigmas.

---

<sup>120</sup> D. H. Winnicott (1975) propõe uma terceira área de experiência humana para situar o espaço transicional que o jogo (na transição entre o brincar e a realidade) significa, a da experiência cultural. Essa área intermediária de experiência é chamada de espaço ou fenômeno transicional. Por extensão, pode-se aplicar a ideia ao aprendizado cultural que se obtém através do jogo (aqui entendido como qualquer simulação lúdica ou narratológica, improvisada ou interativa).

<sup>121</sup> Cada signo atua dentro de um todo sistêmico de sentido, ou sinergia, que por sua vez também atua dentro de cada esfera, ou camada de significação. Nessa rede de informações, ou sistema, estão as forças nucleares da história, as tramas e os enredamentos, assim como os ‘nós’ que atrelam os fios narrativos de cada sequência temática em coesão linear dentro do *schemata* e dimensionam o *syuzhet* na *fabula*, carregando o fluxo de informação até outro bloco temático, fazendo colidir o pensamento em estratégia de sentido, entendimento convergente ou divergente. São ‘tessituras’, arranjos combinatórios que potencializam a dinâmica narrativa em narração. As estruturas atratoras dimensionam a informação nos pontos focais, ou pontos de virada. Cf. VIEIRA, J. A. *Arte e Ciência / Teoria do Conhecimento / Complexidade*, 2007.



Nesse entender, vige a assunção da existência imanente da razão e da emoção dentro do universo dos games (jogos) e do cinema (filmes), em relação com a história e a sociedade, o que pode nos oferecer o desenvolvimento de uma nova forma de pensamento, no contexto das novas linguagens dos multimeios e sua razão poética na utilização revolucionária do computador na atual era da convergência interativa e midiática. Por isso, concordando com Nóvoa (2009, p. 186):

A admissão da emoção como componente inelutável do pensamento potencializa suas consequências não apenas para o cinema e as novas mídias, quer seja como produtos científicos ou didáticos; ou ainda, como novas formas de narrativas que o discurso fílmico sobre a história possibilita, como nenhuma outra linguagem, a fusão das temporalidades como ocorre na realidade da vida (NÓVOA, 2009, p. 186).

Fato é que “estamos vivendo a abertura de um novo espaço de comunicação [...] com novas formas [...] diferentes daquelas que as mídias clássicas nos propõem” (LEVY, 1999, p. 11), em que uma “forma mercadoria”, como quer Rüdiger (2013), ou mais “democrática”, como acredita Johnson (1997), ou ainda, “revolucionária”, nos termos de Santaella (2010), estrategicamente precisa ser planejada como um sistema de comunicação mediado, pré-definindo espaços potenciais de customização possíveis ao usuário, que pode se apropriar de partes menores com o intuito de compor um todo maior. O modo como o computador modela o mundo possibilita que o indivíduo nele possa interferir, assim como nas operações implícitas aos seus programas. Na programação há uma separação clara entre algoritmos e dados. Um algoritmo especifica a sequência de etapas a serem realizadas em qualquer dados, assim como uma estrutura de hipermídia especifica um conjunto de caminhos de navegação (ou seja, conexões entre os nós) que potencialmente podem ser aplicados a qualquer conjunto de objetos de mídia.

Em matéria de filmes, isso deve provocar sensíveis alterações na forma de fruição, na exposição do conteúdo, nos métodos de composição das histórias, suas temáticas e na organização narrativa. Poderia se pensar que assim o público passaria a determinar a forma e o conteúdo do meio: estruturando e controlando a comunicação. Essa ideia chega a ser uma hipertrofia da realidade, mas em alguma medida o conhecimento realmente passou a ser disseminado mais horizontalmente, conferindo maior poder ao indivíduo, em relação às organizações verticais que centralizavam a comunicação nos tempos da velha mídia e das indústrias da cultura.

Redes conexionistas (que são descritas por equações matemáticas) não manipulam símbolos. A característica fundamental desses sistemas é que existe uma rede de unidades elementares ou 'nós', e cada um desses 'nós' é ativado até um determinado ponto. As unidades estão conectadas umas às outras e as unidades ativas excitam ou inibem outras unidades. A rede é entendida como dinâmica porque ao receber um *input* inicial excita ou inibe suas unidades. As unidades obtêm informações de outras unidades ou do ambiente. Em seguida, elas calculam uma função que especifica qual saída elas enviarão para outras unidades.

É por isso que hoje autores cognitivistas, analisando aspectos da linguística e da semiótica, sustentam que a narrativa deva passar a ser vista como uma construção social e não mais como uma representação do que aconteceu, buscando compreender como se dá essa construção colaborativa da narrativa e de como esses narradores se constroem discursivamente, o outro e as realidades que os cercam.

Nesse sentido, narrar não se restringe a organizar eventos passados em uma ordem temporal e causal, mas, sobretudo, implica em construções identitárias e de relações com o outro. Ampliando o horizonte da comunicação narrativa através de filmes intermediados por alguma forma estrutural de diálogo intertextual, seja por meio de recursos intersemióticos, transmidiáticos ou hipermidiáticos, com auxílio das operações que transmitem como potência efeitos de obra aberta (em diferentes níveis de interatividade), operam na construção desse formato narrativo uma oferta à percepção: o filtro afetivo que guia a lembrança, as especificidades da situação de comunicação em que a narrativa é contada e a ordem sociocultural mais ampla.

Em multimídia há uma espécie de colagem, já em intermídia há uma síntese qualitativa. O interessante é fazer os meios dialogarem nesse processo de hibridização. É como nos diz Plaza (2003b, p. 66): "A criação é hoje o resultado da interação dessas práticas, como forma de tradução e inter-relação". Há um trânsito intersemiótico criativo entre as trocas efetuadas pelas múltiplas linguagens e pelos sentidos do corpo, não apenas dentro do dispositivo no aparato, mas entre os próprios sistemas de signos e seus processamentos em conjunto e em ordem dispositiva.

Um exemplo disso em termos estéticos pode-se citar o figurino da personagem Beatrix de *Kill Bill* (**Kil Bill**, 2003), que faz referência ao icônico figurino de Bruce Lee no filme de kung-fu de vingança *Jogo da morte* (**Game of Death**, 1978); ou no televisor em que Morpheus (Laurence Fishburne) fala sobre conceitos como neurointeratividade, realidade e realidade virtual, explica sobre a matrix e mostra para

Neo (Keanu Reeves) o programa de computador que recria a percepção da vida no final do século vinte e o holocausto nuclear causado pelos humanos na guerra com as máquinas e que teria devastado os recursos naturais da Terra pelo ocultamento do Sol na abóboda do firmamento no filme *Matrix* (**Matrix**, 1999).

No primeiro caso houve uma tentativa de colar simbolicamente a imagem icônica do passado em uma releitura: a alegoria da homenagem na cultura pop (popular). No segundo, Morpheus faz o papel de mestre/mago que deve guiar o discípulo Neo pela trilha do conhecimento e da verdade para salvar a humanidade e alcançar a redenção no final da jornada. A TV muito anterior aos fatos narrados por Morpheus e ao pretense presente (representado pelo programa de simulação).

As duas poltronas *kitsch* e o televisor exercem uma função de representação não fidedigno, mas de memória, de lembrança; e a lembrança nunca é perfeitamente coerente, mas residual; ela remete a algo como um ruído sem exatidão. É outra função memorialística da cultura pop, de alegoria ritualística; marcando pelo índice a contação de histórias na figuração do cenário (adereçamento, mobiliário).

Abaixo, a IMAGEM 13 condensa os frames dos filmes referidos:

IMAGEM 13 — COLAGEM ENTRE KILL BILL, JOGO DA MORTE e MATRIX



Fonte: beatrix kiddo kill bill costume (2016) / matrix construct scene (2009)

Porém, dois filmes traduzem esse conceito de forma emblemática: *A rosa púrpura do Cairo* (**The Purple Rose of Cairo**, 1985) e *Pleasantville* (*A vida em preto e branco*, 1998). No filme de Woody Allen, a história se passa nos anos 1930, na qual uma jovem garçonete se distrai da vida dura e enfadonha assistindo repetidas vezes o filme protagonizado por seu enamorado herói, até que ele salta das telas do cinema e se materializa na frente dela na plateia. O realismo fantástico do filme está

representado na fuga da realidade através do cinema pela personagem de Mia Farrow (Cecilia), que escapa do marido violento e alcólatra no auge da grande depressão norte-americana. Já em *Pleasantville*, um irmão conservador e uma irmã moderninha são 'sugados' pela TV por meio do controle remoto que Tobey Maguire (David / Bud Parker) recebe de um enigmático técnico em eletrônica e vão parar no passado, em uma cidadezinha ainda mais suburbana que a deles no presente, dos anos 1950. Como esse passado só existe no seriado antigo de TV em preto e branco, *Pleasantville*, como em *A rosa púrpura do Cairo*, se abre uma passagem entre os dois universos, o mundo real aparente e o mundo ficcional da história do cinema, em um, e da TV, em outro. Só que no primeiro é a personagem da história fictícia que atravessa a tela, e no segundo são os dois irmãos que entram no mundo do seriado de TV. Então, no filme de Woody Allen a personagem de Jeff Daniels (Gil Shepherd / Tom Baxter) sabe de sua condição virtual, enquanto que no mundo de *Pleasantville* todos os habitantes da cidade ignoram as imperfeições do 'mundo real'.

O último exemplo de interação entre os mundos possíveis na alegoria da realidade fantástica é o caso do filme *Em algum lugar do passado* (**Somewhere in Time**, 1980). A sinopse da história de ficção diz que: Na noite de estreia de sua peça, um jovem escritor se depara com uma senhora misteriosa que desesperadamente pede para que ele volte para ela. Após alguns anos, ele descobre que ela foi uma conceituada atriz do início do século. Ou seja, eles são de tempos muito diferentes. Obcecado, ele decide viajar no tempo usando a hipnose para encontrá-la. Para facilitar o processo, Christopher Reeve (Richard Collier) decide se hospedar no antigo hotel ainda com o mobiliário de época, palco do fatídico encontro, compra roupas e dinheiro do período correspondente, e passa a ler documentos do passado.

O que pode-se extrair dessas narrativas é que o elemento-chave da passagem pelo tempo é o poder do pensamento, a crença e a força de vontade. Esse é o dispositivo principal. O gatilho pode ser um elemento externo, um aparato que facilita o processo de transição entre passado, presente e futuro, mas sempre há um propulsor duplo que ativa a mágica da interatividade virtual entre o real e a ficção.

A importância de se discutir a roteirização da narrativa ao longo da história do cinema, pelo ponto de vista do acesso de suas personagens às poéticas de interatividade no espaço-tempo, como teletransporte, viagem no tempo, translações da mente e corpo, mutações e incorporações de estados de espírito, versando as influências ambientais naturais e artificiais no corpo humano, é a de verificar de que

modo o entendimento acerca da cultura do ecossistema, como o poder de percepção, o pensamento em rede, a cognição na ordem dos afetos e a noção existencial da vida humana muda de acordo com a arquitetura de fruição, a comunicação mediada e os níveis de interatividade segundo a estrutura de obra aberta e a relação homem-máquina, como a realidade virtual e a inteligência artificial.

A chave dessa questão não está no gosto popular do momento pelos gêneros de fantasia ou ficção científica, por exemplo, mas na projeção e prospecção do mercado entre área de influência e imaginário coletivo. Gosciola (2003, p. 17) diz que:

As novas tecnologias de comunicação e de informação, ou as novas mídias, abriram-se também para as possibilidades de contar histórias. Assim como no caso do cinema, no período inicial do contar histórias através das novas mídias, as histórias eram simples. Porém, agora, elas são contadas de maneira complexa, isto é, graças aos recursos das novas mídias, podem ser apresentadas por diversos pontos de vista, com histórias paralelas, com possibilidades de interferência na narrativa, com opções de continuidade ou descontinuidade da narrativa e muito mais (GOSCIOLA, 2003, p. 17).

Ocorre que um modelo de colaboração mediada entre o 'designer' e o 'player' mantém relações constantes na obra fílmica, de causa formal e de causa material, afetando a interatividade conforme o desempenho efetivo verificado por meio dos elementos narrativos da história, como o enredo (*plot*), a personagem (empatia, identificação e catarse), cognição (pensamento/*schemata*), linguagem (mídia), tempo (padronização) e promulgação do discurso. A causa eficiente se dá no design das ferramentas que firmam o diálogo autor-obra-receptor na relação aparato-dispositivo.

Isso quer dizer que toda uma ação com relevância pessoal, como uma causa formal no enredo (*syuzhet*), tem uma relação paramétrica com toda uma ação com forma de prazer, como uma causa material, no entendimento da história pela personagem (como *fabula* na narrativa pessoal introjetada) e da trajetória dessa mesma personagem pelo player (interator), agora como subjetificação do mapa mental (*schemata*). O designer (autor) precisa formular um personagem coerente como causa formal, assim como parametrizar um elenco envolvente de personagens na criação de pregnâncias (mundos possíveis), o que dá verossimilhança à trama como uma causa material dentro do universo real da 'história'.

Então, o significado pessoal como uma causa formal vira uma causa material no contexto da situação. As táticas e estratégias estabelecidas pelo autor se transformam em surpresa e reversão, como uma ambiência para o receptor. A

comunicação via personagem, como uma causa formal e estratégia de *input* estabelecida pelo autor, para se revelar ao receptor mediada pela linguagem, provoca ao *player* percepções, inferências, análise e capacidade de resposta (causa material).

Na relação de interatividade entre o homem e a máquina, subentendendo aqui os vários modos de fruição fílmica que a mídia proporciona, podem ser identificados os de natureza linear, de suporte ou hierárquica, classificada como reativa, co-ativa ou pró-ativa, assim como sobre objetos, de hiperligação, construtiva, de atualização, reflexiva ou refletiva. Abaixo, segue a TABELA 2 que os resume:

TABELA 2 — INTERATIVIDADE

Reativa	Co-ativa	Pró-ativa
O utilizador tem um controle limitado sobre o conteúdo do ambiente virtual. O sistema controla o desenrolar da ação dos utilizadores	O utilizador tem o controle da sequência, do ritmo e do estilo das ações desenvolvidas sobre o conteúdo do ambiente virtual	O utilizador controla dinamicamente o desenvolvimento do conteúdo
<b>linear</b>		<b>Reflexiva</b>
O utilizador pode definir o sentido da sequência das ações desenvolvidas no ambiente virtual, mas apenas ascendendo à seguinte ou à precedente		O sistema efetua perguntas que o utilizador responde O sistema armazena as respostas dadas pelos diferentes utilizadores, permitindo que sejam visíveis por todos
<b>de suporte</b>		<b>de atualização</b>
O utilizador recebe do sistema apoio sobre o seu desempenho através de mensagens		A aplicação pode apresentar um problema que o utilizador tem que resolver. A análise da resposta origina um feedback que consiste na atualização da aplicação
<b>hierárquica</b>		<b>Construtiva</b>
O utilizador navega no sistema através de um conjunto pré-definido de opções, podendo selecionar um trajeto		O utilizador tem de seguir uma sequência correta de ações para que a tarefa seja concluída O sistema fornece um feedback quando o utilizador não é capaz de terminar a tarefa com sucesso
		<b>sobre objetos</b>
		<b>de hiperligação</b>
O sistema define as ligações necessárias para garantir que o acesso aos seus elementos, por parte do utilizador, seja assegurado por todos os trajetos possíveis ou relevantes, criando um ambiente flexível		

Fonte: O autor (2021)

O arranjo é uma padronização formal, assim como a limitação é material. Os sentidos (*kinesthesia*) são exteriorizados pela forma fílmica impressa na tela como um texto e que perfazem a pregnância como matéria perceptivo-cognitiva na interatividade da obra em diálogo de recepção do autor com o receptor. Os críticos, como Anderson (1995), sugerem que um modelo de cognição deve fazer uso de símbolos, variáveis e dispositivos semelhantes para codificar e manipular informações. Eles também dizem que o modelo deve levar em conta representações simbólicas, como teste de hipóteses e analogia, devendo integrar módulos e interconexões. Sistemas representacionais precisariam então de um modelo

adequado para os processos cognitivos e talvez a TGG (Teoria Gramática Gerativa) seja uma resposta a esse anseio; afinal, diz ele, que a linguagem hipertextual daria origem a um novo tipo de gramática especulativa dentro da TGG.

Teoria elaborada inicialmente por Noam Chomsky em 1957 e reformatada ao longo do tempo, a TGG<sup>122</sup> trata do aspecto criativo da faculdade da linguagem e aborda os processos de transformação pelos quais passa o sintagma<sup>123</sup>. Warren Buckland (2009) combina a semiótica do filme e a ciência cognitiva com o objetivo de modelar a lógica (*competence*) dos filmes. Entre as competências apresentadas estão a de identificar o lugar de si e o do outro em um mundo plurilíngue e multicultural, como a construção cognitiva da coerência na linha lógico-narrativa do espaço-tempo fílmico; e a de utilizar novas tecnologias, com novas linguagens e modos de interação para pesquisar, selecionar, compartilhar, posicionar-se e produzir sentidos. O autor postula que a TGG pode, com elegância e simplicidade, apresentar uma série de frases (sequências) fílmicas em linguagem semiótica que, combinadas em um nexo causal, produzem uma certa lógica sequencial, separando-se as palavras (cenas) contextualmente, intercalando-as por etapas de processamento (blocos) em repetição, correções, supressões, adicionais, entre outros.

Trato esse fenômeno como uma novidade no campo da imagem, em razão da função que ela exerce na trama de alguns filmes que nomeei aqui. O sentido foi de exemplificar o endereçamento que esse tipo de imagem faz, identificando o processo em que ela se dá e a fim de destacar das imagens tempo e movimento de Deleuze.

Reduzo os dois (a unidade e o processo) a termo: esquema de imagem e imagem-esquema<sup>124</sup>. O esquema de imagem é um tipo especial de processamento da história pela personagem central da trama e que normalmente se dá ao mesmo tempo que o receptor. Isso é a externalização do processo mental de visualização da história no todo e contextualmente, o *schemata*.

---

<sup>122</sup> **Transformational Generative Grammar**: o uso em inglês do termo abreviado já está consolidado na academia, facilitando o entendimento e evitando clivagens ou acepções com outros termos usuais. Chomsky chama a TGG de Teoria Gramática Gerativa, ou gerativa de sentido.

<sup>123</sup> Sintagmas referenciam grandes blocos de elementos linguísticos contíguos em um enunciado, ou seja, é uma unidade sintática composta de um ou mais vocábulos que formam orações.

<sup>124</sup> O termo “image schema” traduzido para o português como esquema de imagem apareceu pela primeira vez em 1987, em dois livros concomitantemente: **The Body in the Mind** (JOHNSON, 1987) e **Women, Fire and Dangerous Things** (LAKOFF, 1987). Prefiro usar o termo “imagem-esquema” por ter diferenças e se referir ao campo cinematográfico-audiovisual ou narrativo, e não linguístico.

Juntam-se os fragmentos de várias partes de cena que estavam até dada altura fora de contexto (*puzzle film*), illogicamente perdidas no vazio existencial da forma linear de processamento psicológico (*mind game*), por parte do ativamento do observador, que é, ao mesmo tempo, a personagem central da trama e o receptor (espectador/interator). A imagem-esquema seria a externalização dêitica que aponta a evidência psico/mental/motora/ambiental que conforma a história no processo de significação. Ao processar o *schemata* pela personagem (narração em primeira pessoa) e/ou pelo espectador (narração em terceira pessoa), surge o entendimento na forma da imagem que se dá no interior da organização da trama (objetivação-subjetivação), seja pela capacitação ou pela refuncionalização.

Abaixo, a IMAGEM 14 depõe o momento que o *schemata* se instala:

IMAGEM 14 — COLAGEM DE O SEXTO SENTIDO (1999)



Fonte: Hollywood Pictures Company

O flashback de *O sexto sentido* (**The sixth sense**, 1999) mostra o momento que a personagem Dr. Malcolm Crowe percebe sua morte. Ele vê sua aliança cair das mãos da esposa dormindo no sofá de sua casa, sonhando. É um *plot twist*<sup>125</sup>, o momento de reviravolta ao final de uma narrativa subverte a trama, causando um forte impacto emocional no espectador que tem um momento de epifania cognitiva ao mesmo tempo que a personagem principal desfaz sua ilusão ao perceber uma verdade anteriormente escondida. Por muitas vezes, depois que essa ‘verdade’ é revelada, percebe-se o quanto era tudo muito óbvio; porém, em razão de o receptor normalmente seguir o ponto de vista parcial de um dos atores da trama, não se tem conhecimento pleno de todos os fatos episódicos da questão objetiva, mas subjetivada por outros fatores que envolvem contextualmente o tema que é o fato da criança falar com os mortos e poder se consultar com o médico que o ajuda, alienado.

<sup>125</sup> Uma mudança brusca que surpreende. Reviravolta inesperada na direção projetada pela narrativa.



Ocorre que nem sempre esses prismas, ângulos e perspectivas se revelam de imediato ao espectador e seu alter-ego, a personagem 'avatar'. Frequentemente, em narrativas complexas, mais ou menos interativas poeticamente, filmes mostram esse processo a conta-gotas, com imagens espaçadas na linha temporal da forma narrativa, ou alteram as imagens (diferenciando a segunda da primeira) na linha espacial que explora os conteúdos da imagem pela ambiência, por meio dos estados de espírito da personagem 'avatar' ou mesmo por meio da subjetivação contextual, como se o filme respirasse e tivesse vida. Sendo assim, a narração atingiria um nível de memória emotiva (na forma de links) que dialogasse (em segunda pessoa) a relação do material textual impresso na tela com a causalidade formal processada pelo schemata na mente do receptor-espectador.

A autoria planeja o momento de revelar a surpresa do enigma e toda a engrenagem que deslinda a montagem da estrutura do tipo quebra-cabeças. Acontece ao final da exposição geralmente não linear do enredo: o desmascaramento da fábula no contexto do esquema. Abaixo, segue colagem de *Clube da luta* como IMAGEM 15:

IMAGEM 15 — COLAGEM DE CLUBE DA LUTA (1999)



Fonte: Regency Enterprises

Para falar da imagem-esquema vou usar alguns frames dos filmes *Clube da luta* (**Fight Club**, 1999) e *Ilha do medo* (**Shutter Island**, 2010). As pistas (*easter eggs*<sup>126</sup>) que o diretor David Fincher dá ao espectador no filme *Clube da luta* aparecem no telefone público, na forma de uma nota explicativa grudada no aparelho, escrita

<sup>126</sup>Easter eggs: ovos de Páscoa. Segredos escondidos em programas, sites, jogos e filmes que denunciam a trama. Cf. **e-dicionário termos literários** (ver disponibilidade acima).

que ele não recebe chamadas, e mesmo assim o narrador (Edward Norton) recebe uma ligação de Tyler Durden (Brad Pitt); ou seja, Tyler não existe porque os dois são a mesma pessoa. Podemos literalmente ver isso quando o narrador sofre um acidente de carro. Antes da batida, é Tyler quem dirige e o narrador está no banco do passageiro, mas depois Tyler sai pelo lado do passageiro e salva o narrador pelo lado do motorista. A ilusão do protagonista é revelada no momento em que ele se dá conta de que não existe Tyler e seu alter-ego era, na verdade, seu id inconsciente. Empilham-se cenas em que os dois interagiam juntos, quando, em verdade, o narrador estava sempre sozinho.

Já na *Ilha do medo*, a história é de um agente federal que vai com seu parceiro até um hospital psiquiátrico investigar o desaparecimento de uma paciente, mas em diversos momentos ele se depara com imagens, lembranças e pessoas que não tem ligação, nenhum sentido lógico com essa história. A trama surpreende até o final porque mostra os labirintos de uma mente em negação. O mistério é resultado das alucinações de Andrew Laeddis (Leonardo di Caprio), que criou uma vida alternativa para se proteger da verdade trágica, como Edward Daniels. Dolores Chanal, a esposa de Andrew, aparece em sonho a ele que a confunde com Rachel Solando durante as noites, no apartamento antigo, mas ela se transforma em cinzas. Aos poucos, a figura da esposa também começa a assombrar o protagonista enquanto ele está acordado, lembrando que deve encontrar Laeddis, que, na verdade, é ele mesmo. É uma trama labiríntica, que tenta confundir o espectador do mesmo modo que o protagonista, e essas imagens-esquema provocam esse efeito a ambos. Abaixo, a IMAGEM 16:

IMAGEM 16 — COLAGEM DE ILHA DO MEDO (2010)



Fonte: Regency Enterprises (2021)

A semiótica cognitiva em análise da linguagem e produção de sentido trabalha a TGG sobre o filme-jogo na era do 'pós' (STAM, 2007) na construção (autoria) e leitura (recepção) do *status* narrativo impresso na tela (lógica do filme), na moldura e fora do quadro, no frame-a-frame da imagem em movimento, os chamados 'sequenciamentos'. A sequência de uma frase semiótica, no contexto da narrativa interativa, altera substancialmente o significado, podendo o emissor gerar N-significantes em N-significados, conforme a ordenação espaço-temporal das imagens e sons em ação no texto fílmico e sua disposição no sistema modular procedimental, que permite o acesso ao receptor ou interator a frases hipertextuais dispostas estrategicamente ao longo do caminho de fruição do usuário (repetidas, cumulativas, sobrepostas, circulares, polifônicas, modulares, fragmentadas, paramétricas, iterativas, procedurais ou ergódicas), em dinâmicas dimensionais a cada conjunto contextual, entrelaçadas nos 'nós' que se sobrepõem às linhas simples e complexas de causalidade e lógicas dedutivas, indutivas e abduativas, formadas dentro dos cérebros dos consumidores na rede do *schemata* (mapa mental), que estabelece — pelo método da tentativa e erro — conclusões premeditadas, a partir de hipóteses construídas com base em premissas temerárias.

O sistema predispõe o *syuzhet* (enredo) embaralhando (como um quebra-cabeças) a linha do tempo de forma não linear no espaço da *fabula* (história), dos eventos e dos personagens, que não são confiáveis em suas narrações. Portanto, essa narrativa trabalha diferentes formatos em uma dialética pendular, em que a poética da abertura implica “uma fonte de mensagens possíveis provida de uma certa desordem [...] sem renunciar à transmissão de uma mensagem organizada [...] entre um sistema de probabilidades já institucionalizado e a desordem pura: organização original da desordem” (ECO, 2015, p. 153). Para a Teoria da informação, há uma lei ou medida da entropia que dita que “o aumento de significado comporta perda de informação e o aumento de informação comporta perda de significado” (ECO, loc. cit.).

No campo de probabilidades, a ambiguidade da situação é capaz de estimular escolhas operativas ou interpretativas, sempre diferentes, conectivas, aditivas e relativas. A série de eventos que podem ser verificados e a série de probabilidades relativas a esses eventos pode ser expressa por um logaritmo que se estabelece como analogia entre uma progressão aritmética e uma progressão geométrica, mas é necessário reduzir os elementos em jogo e as escolhas possíveis introduzindo um código, um sistema de regras para se comunicar favoravelmente uma informação.

A tensão dialética, quando dispõe a presença simultânea de todas as probabilidades ao nível da fonte da informação, estabelece uma regra: a desordem que comunica é desordem em relação a uma ordem anterior. Em outras palavras, Eco (2015, p. 154) diz que “o problema é sempre o da dialética entre forma e abertura, entre livre multipolaridade e permanência, na variedade dos possíveis, de uma obra”:

O conceito de informação ajuda a compreender uma direção na qual se move o discurso estético, e na qual intervêm sucessivamente outros fatores organizativos: isto é, cada ruptura da organização banal pressupõe um novo tipo de organização, que é desordem em relação à organização anterior, mas é ordem em relação a parâmetros adotados no interior do novo discurso (ECO, 2015, p. 149).

Citando Edgard Allan Poe e sua *Filosofia da composição*, Eco (loc. cit.) ressalta o problema da capacidade, por parte do receptor, de receber e assimilar a informação poética; e o problema dos limites da obra, expressando uma certa preocupação com a “relação interativa entre o sujeito humano e a massa objetiva de estímulos organizados à guisa de efeitos compreensíveis”.

Na relação ainda problemática entre lógica formal e lógica dialética, surge como possibilidade de abertura de obra uma dimensionalidade do real, fragmentado no âmbito das tessituras da narrativa complexa e das interfaces dos mundos possíveis, em que “cada fruição é, assim, uma interpretação e uma execução”, segundo Eco (ibidem, p. 68), “pois em cada fruição a obra revive dentro de uma perspectiva original”. Neste sentido, toda mensagem artística designaria de modo certo um objeto incerto, em que a abertura expande a obra na mente do receptor pela via do *schemata*, através do esquema de imagens ou *image-schema*. Ele conclui que:

...uma obra de arte é um objeto produzido por um autor que organiza uma seção de efeitos comunicativos de modo que cada possível fruidor possa recompreender (através do jogo de respostas à configuração de efeitos sentida como estímulo pela sensibilidade e pela inteligência) a mencionada obra, a forma originária imaginada pelo autor (ECO, ibidem, p. 68).

A *Obra aberta* (2015), de Umberto Eco, indica os elementos comuns de uma nova visão de mundo, revelada por meio de uma correspondência de problemas dos mais diversos setores da cultura contemporânea, que ele define como *analogias de estrutura*. Os fenômenos que ele analisa como os das obras em movimento, enquanto dinamismo de uma abertura de obra, refletem ao mesmo tempo situações epistemológicas contrastantes e noções de indeterminação e descontinuidade.

A atividade hermenêutica, instituída pelo *logos* criador, dimensiona a poética da sugestão em obras de Franz Kafka, Bertolt Brecht e James Joyce, por exemplo. Nessa linha de abertura, Eco (2015, p. 75) fala das intenções metafísicas baseadas “no uso do símbolo como comunicação do indefinido, aberta a reações e compreensões sempre novas”. Sobre *Ulisses* (1922), ele escreve que o capítulo *Os rochedos serpentes* “constitui um pequeno universo observável dentro de perspectivas sempre novas, onde desapareceu totalmente o último refúgio de uma poética de molde aristotélico”, modelo contraposto a narrativa dimensional ora em proposição, “e com ela um discurso unívoco do tempo dentro de um espaço homogêneo” (ECO, *ibidem*, p. 75-76). Já em *Finnegans Wake* (1939), Eco encontra a presença de um “cosmo einsteiniano, curvado sobre si mesmo, acabado e ilimitado”, implicado em um sentido que, ambiciosamente, “implique a totalidade do espaço e do tempo — dos espaços e dos tempos possíveis” (*ibidem*, p. 77).

Sobre a poética teatral de Brecht, ele acredita encontrar “uma concepção da ação dramática como exposição problemática de determinadas situações de tensão [...] que não quer sugerir o espectador, mas apresentá-lo de modo distanciado, *estranhado*, os fatos a observar”, sem elaborar soluções e cabendo ao receptor-espectador “tirar conclusões críticas daquilo que viu”. Eco (*ibidem*, p. 79) diz que em Brecht a obra é aberta como é aberto um debate, em que “a abertura faz-se instrumento de pedagogia revolucionária”. Seja como for, “o modo pelo qual as formas da arte se estruturam reflete... como metáfora epistemológica... o modo pelo qual a ciência [e] a cultura da época veem a realidade”.

Aí entra a referência ao universo de Joyce e sua estrutura como um *continuum* espaço-tempo (*ibidem*, p. 85), para citar uma das tendências da ciência contemporânea como um “complexo interagir de forças (noção de campo), constelação de eventos, dinamismo de estrutura”, e “abertura para uma plasticidade de decisões pessoais, uma situacionalidade e historicidade (noção de possibilidade)”.

A *metodologia quântica* de abordagem às poéticas ditas ‘abertas’ por Umberto Eco estabelece uma crise do princípio de causalidade e da lógica clássica de dois valores entre verdadeiro e falso, na indeterminação como resultado válido da operação cognoscitiva e na descontinuidade da física contemporânea em nível subatômico de mundo possível, análogo ao princípio físico da *complementaridade* e das *ambiguidades perceptivas*. Nesse “mundo multipolar de uma composição serial”

o fruidor, “não condicionado por um centro absoluto”, constitui seu sistema de relações [em que] “todas as perspectivas são igualmente válidas” (ECO, 2015, p. 90).

A construção desse diálogo interpretativo da obra com seu fruidor constrói e estabelece uma relação, como “aparato retórico” e “eficácia argumentativa”, que dispara um gatilho psicológico, como dispositivo poético e estético, “de forma a estimular uma resposta orientada” que pressupõe uma “lógica de tipo dialético-marxista” (ECO, *ibidem*, p. 93). Do ponto de vista teórico da estética, o fenômeno que se observa como o exemplo mais bem acabado de mecânica perceptiva na imagem-esquema é a anamorfose. Anamorfose cronotópica, por exemplo, refere-se às ‘deformações’ resultantes de uma inscrição do tempo na imagem. O termo cronotopo deriva da teoria de Bakhtin (1978, p. 84 ss), inspirada na ideia expressa pelo físico Albert Einstein de uma indissolubilidade das categorias de tempo e de espaço.

A Teoria da Relatividade assume o tempo como quarta dimensão do espaço, o que implica uma concepção de tempo e de uma legibilidade da duração na matéria. Essa ideia de uma “materialização” privilegiada do tempo no espaço (*ibidem*, p. 256) parece a Bakhtin extremamente rica para uma abordagem estética, pois permite encarar o tempo como uma categoria que tem uma expressão sensível, que se mostra na matéria significativa e que pode, portanto, ser modelada artisticamente.

Em termos estritamente semióticos, o tempo surge então como um elemento transformador, capaz de abalar a própria estrutura da matéria, de comprimi-la, dilatá-la, multiplicá-la, torcê-la até o limite da “transfiguração”. A referência a Einstein é metafórica, uma vez que, em termos restritos, a inscrição do tempo na matéria só poderia ser perceptível a distâncias astronômicas e a velocidades próximas às da luz.

Arlindo Machado (1997) escreve que se interessou pelo assunto como uma possibilidade teórica de representação cinematográfica (como dimensão da imagem), destituindo o som do espaço no tempo. Ele (*ibidem*, p. 103) sentencia que:

Se considerarmos a imagem como ocupação de um espaço (bi ou tridimensional) por formas de cores e texturas variadas, o tempo ocorre aí como uma força geradora de anamorfozes, liquefazendo os corpos para ‘deramá-los’ num outro topos, num cronotopos, portanto, num espaço-tempo (MACHADO, 1997, p. 103).

Materializado no espaço, o tempo se mostra como um efeito de superposição ou de percurso dos corpos no espaço, “onde os momentos sucessivos se tornam co-

presentes em uma única percepção, que faz desses momentos uma paisagem de acontecimentos” (VIRILIO, 1990, p. 81). Em prefácio, Jonathan Crary analisa que:

Partindo do exemplo da picnolesia – um estado de "ausência" no qual ocorre uma suspensão da percepção ordinária experimentada como uma pausa entre consciência e inconsciência –, o autor analisa a captura da frequência temporal subjetiva pelos dispositivos cinemáticos. Essa logística de percepção tem acelerado os ritmos e racionalizado o que é subjetivo, como parte de um processo maior de homogeneização sensorial, generalizando assim um tipo de temporalidade em que a interioridade psicológica é continuamente neutralizada. Nessa tentativa de regularizar os biorritmos com vistas a torná-los compatíveis com as novas exigências sociais, começou a ser ofertado um crescente menu de próteses – desde os dispositivos da ubiquidade até os que permitem alterações metabólicas, ajustes no humor e turbinagens neurocognitivas (VIRILIO, 1990, prefácio de Jonathan Crary).

Outros autores chegaram a fazer experimentações cinematográficas durante os primeiros períodos do cinema russo e alemão, como o isomorfismo; mas, depois essas formas poéticas e estéticas foram sendo deixadas de lado pelo sistema *mainstream* tradicional de Hollywood, nos Estados Unidos, período que ficou popularmente conhecido por ‘cinema clássico-narrativo hollywoodiano’.

Machado (op. cit., p. 61) escreve que:

Vertov (VERTOV, 1984, p. 7-78) e Eisenstein (1949, p. 69 ss) chegaram a fazer referências ao isomorfismo tempo-espaço e à 4ª dimensão einsteiniana. Mas quando o cinema violenta a percepção habitual do tempo por procedimentos sintáticos tais como retrocesso de ações por montagem invertida, câmera lenta ou acelerada, dilatação ou condensação de movimentos, na verdade, ele está intervindo sobre a sucessão das imagens, sobre o ordenamento dos fotogramas e dos planos, mas nenhum desses gestos pode fazer um homem andar mais rápido ou mais lentamente, pode fazê-lo também andar ao contrário ou até mesmo se mover por elipses, pulando porções do espaço; o que ele em geral não pode é fazer com que a própria representação desse homem seja alterada em razão de tais manipulações do tempo. Isso quer dizer que a inscrição do tempo no cinema não afeta as imagens, não as transfigura, não gera portanto anamorfoses. A imagem cinematográfica que se "movimenta" numa tela conserva a mesma integridade e a mesma consistência de uma imagem fotográfica fixa obtida nas mesmas condições. O que, certamente, não diminui o mérito das experiências citadas nem compromete a sua consideração em outros níveis de análise (MACHADO, 1997, p. 61).

O que se propõe é que as anamorfoses sejam utilizadas como imagens-esquema, como um ruído entre os blocos sequenciais marcando os ‘nós’ que ligam as tessituras da obra como uma construção de entendimento da história por meio do *schemata*. Dimensionam as interfaces do real fragmentado pela virtualidade dos mundos possíveis em devir (na interatividade da estrutura de obra aberta).

## 2.2 UMA PERSPECTIVA INTERSEMIÓTICA

Identidades, representações e imaginários se diversificaram pela tradição oral em conteúdos narrativos em verso e prosa, reformatados interculturalmente e depois traduzidos intersemioticamente à luz do tempo no espaço dimensional da vida em permanente adaptação, convergindo contemporaneamente por meio de sons e imagens em rede de comunicação e arte compartilhada na cibercultura.

O problema é que essas relações na interface da nova mídia digital comporta regimes poéticos e estéticos de interação que transformam a linguagem narrativa em uma malha multidimensional de lógica complexa, obrigando estratégias híbridas de comunicação e arte por meio de processos de criação que inovam a técnica pelo uso da tecnologia nessa intermedialidade do cinema expandido, no sistema global de redes de computadores interligadas e que permite o compartilhamento instantâneo de dados entre dispositivos, por meio de aplicativos que comunicam informações de modo não linear em tipos de mídia de leitura em hipertexto. Ferramentas, interfaces e fluxogramas auxiliam no planejamento midiático e na roteirização de mapas narrativos que objetivam ao usuário-interator acessibilidade e ubiquidade na fruição dos percursos não lineares em filmes de narrativa complexa e interativa.

Um enfoque pluralista do conhecimento é necessário para atender essa nova compreensão de mundo virtualizado que possui como fundamento a existência de diferentes níveis de realidade. Objetivando unificar a informação sobre essa poligênese da teoria narrativa, articula-se dentro da nova mídia a teoria do filme de ficção como simulacro da relação homem-máquina entre as interfaces da transdisciplinaridade. O estudo das relações entre literatura e outras linguagens, como a audiovisual, por exemplo, tem demonstrado o potencial criativo que a tradução intersemiótica em processos poéticos e estéticos de signagens na estruturação de narrativas complexas pode atingir. A tradução recria, aos olhos de hoje, releituras do passado na projeção do amanhã. Isso quer dizer que, a mensagem se contamina pelo meio, assim como o meio conecta a história, reconstruindo seus passos.

Então, diversos atores em processo dialogam intersemioses, não apenas para sintetizar a relação de autoria do sujeito com o objeto, como também apresentar diante dessa releitura uma nova lógica que dimensiona a criatividade na tradução — a tradução como transcodificação criativa.



A característica, como função poética da linguagem, dessa transcodificação, é a ambiguidade, uma ambiguidade que cria uma tendência para a auto-referência, com “a linguagem apontando para seu próprio processo construtivo” (PLAZA, 2003b, p. 27). A tradução intersemiótica induz à descoberta de novas realidades, que se apresenta nos atravessamentos das relações complexas entre os signos permutando signagens nas operações de combinação (sintagma) e seleção (paradigma) da linguagem narrativa, que serve para interpretar o signo, lembrando Jakobson e Peirce (cf. Plaza, loc. cit.): “uma ao código e outra ao contexto [em que] os constituintes de qualquer mensagem estão necessariamente ligados ao código por uma relação interna e à mensagem por uma relação externa”.

Recapitulando, então: a estrutura de obra aberta pode ser dimensionada por diversos fatores como efeitos e recursos que potencializam a narrativa complexa em dinâmicas interacionistas<sup>127</sup> na tricotomia da relação sujeito-objeto entre autoria-obra-recepção: diversos pontos de vista conflitantes apresentados em sequências concorrentes que perspectivam a multitrama através dos ‘nós’ que convergem/divergem as linhas da história narrada em significação, provocando além do entendimento multiverso (versões virtuais que fragmentam a realidade) do receptor, intertextualidades. Já o esquema de imagem pode ser estruturado como um mapa narrativo que surge nas narrativas interativas consoante ao formato do interator em acompanhar a o fluxo temporal e espacial das imagens esquema em linhas de causalidade e a trama complexa estrutural. Quando escrevo que o esquema de imagem pode ser visto como uma forma de exteriorizar (ou de pontuar) o *schemata*, ainda que essa imagem seja internalizada como um mapa mental para o receptor, é dupla, também externa.

Por isso, escrever em nível acadêmico sobre a narrativa interativa é necessariamente ir além dos mecanismos objetivos que fragmentam a fruição de filmes de ficção, por exemplo; reconstituindo os passos da audiovisualidade pregressa a fim de compor um quadro realístico da obra aberta como um todo para encontrar as fissuras do espaço fílmico no tempo dimensional da história que manipulam o enredo dentro da fábula, fabricando o esquema de imagem e a interatividade em si.

---

<sup>127</sup> Vygotsky acredita que a interação entre o indivíduo e a cultura é fundamental para que o indivíduo se insira em determinado meio cultural e, a partir disso, aconteçam mudanças no seu desenvolvimento. Cf. VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

Então, a perspectiva teórico-narratológica obtém um ganho perceptivo que se estabelece com a roteirização de crises de identidade das personagens por meio da construção poética da realidade por obliquação do sujeito fundante (sobre outras mentes), que são caracterizadas como dúvidas ontológicas. Os mundos possíveis também se enquadram neste contexto. A outra questão que deve tematizar histórias com esse tipo de narrativa é a de como saber o que saber, caracterizada pelos problemas epistemológicos. Isso tudo compõe um quadro de polifonia, dialogismo e intertextualidades que dinamizam a obra em termos dos seus efeitos intersemióticos, potencializando os recursos estilísticos na tradução e dimensionando suas complexidades, o que quer dizer que a cognição de sentido se amplia nessa interação.

Tradicionalmente, a palavra impressa está ligada a arte da retórica. Como escreve Lev Manovich (2001, p. 66): “a simples existência e popularidade do *hiperlink* exemplifica o declínio contínuo do campo da retórica na era moderna”. O pesquisador em teoria da informação e cibernética esclarece que o linguista Roman Jakobson destaca, por exemplo, apenas a metáfora e a metonímia como figuras de linguagem retórica na lógica binária do computador quando em processos de comunicação e informação de produtos culturais artísticos ou não, como no caso de filmes.

A diferença básica na fruição de filmes que exploram a criatividade na hipermídia, como conceito estruturante de significações possíveis, é o espaço navegável de acesso aleatório. Sendo interativa, de aspecto imersivo e forma agenciada, a narrativa pode abrigar um elemento transformacional, em que o interator se torna protagonista por meio de um *avatar*<sup>128</sup>, por exemplo; comandando determinadas ações, demandadas por personagens coadjuvantes, no espaço multifacetado e no tempo reificado.

Histórias multiformes frequentemente refletem pontos de vista diferentes sobre um mesmo acontecimento. Neste caso, há reificação da trama que enriquece a intriga; mas, pode haver sobreposição sem anulação de uma ou mais versões, colidindo as tramas em transversalidade ou inserindo analogias em paralelo. Muitas vezes, a multitrama tem histórias excludentes — ou se complementam na mesma mídia ou em mídias diferentes —, o que contrasta com a mídia analógica, em que dados são organizados de forma linear e sequencialmente.

---

<sup>128</sup> Manoela Freitas Vares (UFSM, 2013, p. 115), na dissertação **Ciborgue: uma concepção do corpo na arte contemporânea** entende que “o corpo também pode ser expandido através da sua conexão aos computadores e sua inserção em ambientes de realidade virtual, através de avatares”.

Essa característica, somada a *affordance*, ubiquidade e *homeostasis* do *corpomídia* na inter-relação sistemática do homem-máquina<sup>129</sup> sugere a Manovich a presença de uma coautoria narrativa de trajetória retórica, ampliando a capacidade da mente criativa e responsiva de interação. Os dispositivos tecnológicos respondem quando ocorre uma troca entre os sistemas (interatividade endógena) e um ser humano (interatividade exógena), mas a ocorrência só se dá através das interfaces.

A convergência digital (JENKINS, 2013) potencializa a criação de novas formas de expressão de conteúdos criativos na produção, exibição e distribuição de filmes de ficção em plataformas interativas, por exemplo. A comunicação, a partir das tecnologias que conectam os seres humanos em rede de computadores, ao que parece, está alterando a forma com que a humanidade lida com a informação, modificando a estrutura narrativa em termos de sua lógica interna, como um meio expressivo de criação, manipulação e difusão de mensagens, convergindo realidades em um espaço virtual e multiplicando as tessituras de enredamento da história pelo atravessamento das fabulações. Isso repercute na cultura do audiovisual na estruturação de narrativas complexas dentro da nova mídia na forma e no conteúdo, talvez porque plataformas interativas permitam ao usuário-interator uma fruição maior do produto cultural com o compartilhamento de determinados e limitados poderes de agência, imersão e transformação.

Fato é que a nova mídia<sup>130</sup> é uma mídia alternativa convertida em uma representação digital; em que texto, imagem e som compartilham o mesmo código, permitindo que os dados sejam manipulados em um único aparato que atua como um dispositivo de multimídia. Manovich (2001, p. 67, tradução nossa) destaca que o cinema da nova mídia tem como objetivo “colocar o tempo representado totalmente sob controle humano, mapeado em um espaço bidimensional, podendo ser gerenciado, analisado e manipulado com mais facilidade”.

Em tempos de pandemia, pudemos verificar *in loco* a importância da comunicação mediada pelos dispositivos em aparatos. O consumo da informação através das interfaces on-line dos aplicativos das mídias portáteis é uma realidade e

---

<sup>129</sup> Extraí desse pensamento conceitos como *affordance* (acessibilidade funcional sem a mediação da razão consciente), *homeostasis* (mecanismo de troca de informação sígnica em processo de reequilíbrio), ubiquidade (aprendizagem intuitiva na integração homem-máquina) e *corpomídia* (o corpo como mídia de si mesmo) segundo o pensamento de Graziela Andrade (2008).

<sup>130</sup> Nova mídia é um termo amplo que se refere à soma de novas tecnologias e métodos de comunicação para se diferenciar dos canais tradicionais de mídia como TV, rádio, imprensa, etc.

a indústria cultural se utiliza das ferramentas do mercado multimidiático, como o *video on demand/streaming* em *smartphones* e *smart TVs* para expandir suas fronteiras e transmitir conteúdo por meio apropriação de diferentes formas discursivas no discurso literário e os diferentes sistemas culturais em que a expressão artística se inscreve, como dimensão de alteridade e construção identitária.

A convergência digital potencializa a criação de novas formas de expansão dos conteúdos, assim como novos formatos criativos de produção, exibição e distribuição desses mesmos conteúdos, e de outros, a se (re)inventar. Se no cinema tradicional a transparência centrada no ser humano representa o tempo discretamente, o cinema que se desenha a partir da *linguagem da nova mídia*, em que “a representação numérica transforma a mídia em dados de computador, tornando-os programáveis” (MANOVICH, *ibidem*, p. 68), sugere pelos seus princípios que as narrativas nesse meio podem versar poéticas por meio das quais o espaço e o tempo estejam correlacionados entre si e a informação pré-organizada pode ser estrategicamente manipulada pelo usuário-receptor de forma sequencial, tradução intersemiótica, variabilidade de focalização, estética de colagem e espacialização.

Na hipermídia, a interface homem-máquina tem uma história relativamente curta, mas suas analogias são atemporais, como área de trabalho, portas de acesso, janelas sobrepostas, manipulação direta de objetos na tela, representação icônica e menus dinâmicos. Manovich (*ibidem*, p. 82) acredita que “páginas de texto e um índice; espaços 3D enquadrados por uma moldura retangular que pode ser navegada usando um ponto de vista móvel; menus hierárquicos, variáveis, parâmetros, operações de copiar, colar, pesquisar e substituir” estejam “moldando as interfaces culturais hoje”. Isso significa dizer: assim como não há sociedade sem linguagem, não há linguagem sem comunicação. Então, as formas representativas nos meios de comunicação apenas podem se constituir mediante o diálogo entre diferentes sistemas culturais. Como já foi dito, um dos aspectos evolutivos mais significativos dessa conjuntura revolucionária está no aparecimento e rápido desenvolvimento de uma nova linguagem: a linguagem HTML da hipermídia.

O primeiro grande poder definidor da hipermídia está na hibridização de linguagens, processos sígnicos, códigos, mídias que ela aciona e, conseqüentemente, na mistura de sentidos receptores na sensorialidade global, sinestesia reverberante que ela é capaz de produzir, na medida mesma em que o receptor ou leitor imersivo interage com ela, cooperando na sua realização.

Por isso mesmo, em uma definição sucinta, hipermídia significa a integração, sem suturas, de dados, textos, imagens de todas as espécies e sons dentro de um único ambiente de informação digital. Importam os processos interativos em que a narrativa, ou melhor, o percurso dela, pode emergir transversalmente por meio dessas suturas à medida que as unidades temáticas se prendem ao enredo por meio das forças dramáticas operadas pelas personagens da história, tanto pessoas concretas quanto agentes icônicos, indiciais e simbólicos.

Analogamente, jogar um filme e ver um jogo seria como descrever o verso e o reverso de uma tapeçaria pendurada na parede 4D. Como um palimpsesto, uma história reificada de impressões sobrepostas, rasuradas e reescritas, há possibilidade de (re)leitura através da informação, na intertextualidade comunicativa, indefinição, excesso, superposição, colagem, representações visuais e verbais mistas, tudo estaria a serviço de uma desconstrução da lógica cartesiana, dada a premissa que os processos intersemióticos permitem investigar a transformação do real em mundos virtuais. Manovich (2001, p. 71) sobre tais questões afirma que:

Quando usamos o conceito de “mídia interativa” exclusivamente em relação à mídia baseada em computador, existe o perigo de interpretarmos “interação” literalmente, equiparando-a à interação física entre um usuário e um objeto de mídia (pressionando um botão, escolhendo um link, movendo o corpo), por uma questão de interação psicológica. Os processos psicológicos de preenchimento de lacunas, formação de hipóteses, recordação e identificação, que são necessários para compreendermos qualquer texto ou imagem, são erroneamente identificados com uma estrutura objetivamente existente de links interativos (MANOVICH, 2001, p. 71).

Longe de ser apenas uma nova técnica, um novo meio para transmissão de conteúdos pré-existentes, a hipermídia abriga uma nova linguagem em busca de si mesma. Essa busca depende, antes de tudo, da criação de hipersintaxes que sejam capazes de refuncionalizar linguagens que antes só muito canhestramente podiam estar juntas, combinando-as e retecendo-as em uma mesma malha multidimensional. Toda nova linguagem traz consigo novos modos de pensar, agir, sentir.

Brotando da convergência fenomenológica de todas as linguagens, a hipermídia significa uma síntese inaudita da linguagem e pensamento sonoro, visual e verbal com todos os seus desdobramentos e misturas possíveis. Nela, estão germinando formas de pensamento heterogêneas, ao mesmo tempo semioticamente convergentes e não-lineares, cujas implicações mentais e existenciais, tanto para o indivíduo quanto para a sociedade, estão apenas começando a engatinhar.

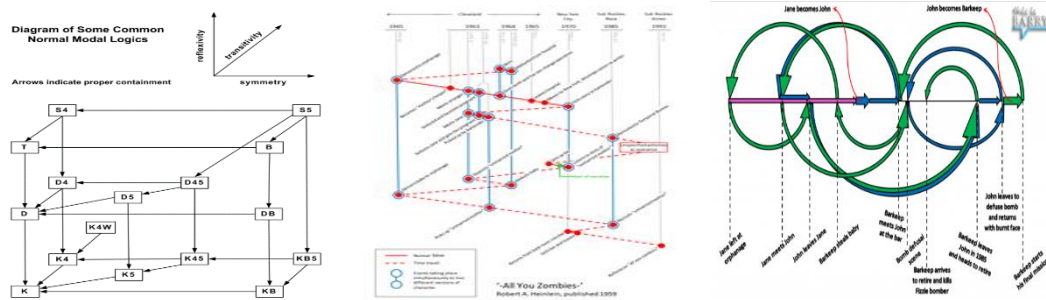
Através da interação do receptor, a obra pode transmutar-se em incontáveis versões virtuais que vão brotando na medida em que o receptor se coloca em posição de coautor. Isso só é possível devido à estrutura de carácter 'hiper' não sequencial e multidimensional que dá suporte às infinitas opções de um receptor imersivo.

Dessa multidimensionalidade deriva a necessidade de mapeamento, de um programa cartográfico para navegação do usuário interator ou interagente no interior das fluidas arquiteturas hipermidiáticas. Quando em um computador, a plataforma que viabiliza a interatividade é um aplicativo que processa diversas ferramentas, um programa multimidiático conectado à rede. O teor criativo dessa produção hipermidiática pode envolver em seu desenho estrutural diversas relações entre os conteúdos que visa transmitir. Esses conteúdos podem envolver diferentes aparatos técnicos, capacidades de processamento e visualização, assim como linguagens.

Portanto, visualiza-se aqui o potencial definidor da hipermídia como uma complexa rede de leitura e informação, com diferentes atores ou agentes, cocriadores em processo. Essa hibridização de linguagens, assim como a arquitetura dos fluxos informacionais, pode vir a ser complementada ao longo do tempo e no decorrer do processo de recepção dos conteúdos concernentes. Essa característica revela outra possibilidade de criação, a coprodução de ordem infinita, via colaborativa.

Assim como um ideograma desenha a forma de uma ideia, a estrutura de uma hipermídia deve-se parecer a um hipergrama dinâmico, uma cartografia móvel da miríade de ideias que nela se organizam. Modelar, neste caso, significa encontrar uma imagem magna que funcione como sistema nervoso central para o espraiamento prismático das ideias. O livro *All you zombies* (1959), de Robert A. Heinlein, e o filme baseado nele *O predestinado* (2014), de Michael Spierig, lembram e muito a estrutura em diagrama de lógica modal comum, que é usada amplamente para representar afirmações sobre necessidade e probabilidade, demonstrando como foi roteirizada a narrativa desta história, em ambos. Nota-se que tanto o livro quanto o filme não são interativos. A FIGURA 20 desenha o conteúdo como estrutura em mapa narrativo:

FIGURA 20 – MAPA NARRATIVO ALL YOU ZOMBIES E O PREDESTINADO



Fonte: Google Images (2021)

Um mapeamento narrativo durante a roteirização permite uma visão mais acurada de todo o processo de criação no tocante ao preenchimento de eventuais 'gaps' ou lacunas da história, com a inserção de novas cenas que 'amarram' os fios condutores de enredamento da fábula e o corte de possíveis 'barrigas' ou encenações desnecessárias à trama; mas, principalmente, uma testagem dos elementos além da intriga, como andamento, ritmo e deslocamento de um ou mais elos no fluxo de encadeamento da estrutura para definição de contiguidades, espelhamentos, reversões, e outras estratégias de codificação da linguagem poética e estética.

Nota-se na FIGURA 20 o desenho próximo à estrutura de um cubo e que me serve como analogia e modelo estrutural para a presente dissertação. Como escreve Eco (2015, p. 88), "há em Husserl, vivíssima, a noção de um objeto que é forma acabada, individuável como tal e contudo 'aberta'". Citando *Meditações cartesianas*<sup>131</sup>:

O cubo, por exemplo, deixa aberta uma variedade de determinações, pelos lados que não são atualmente vistos, entretanto é apreendido exatamente como um cubo, especificamente como colorido, áspero, etc., mesmo antes de explicitações ulteriores, e cada determinação em que ele é apreendido deixa sempre aberta outras tantas determinações particulares. Este 'deixar aberto' já é, antes mesmo das efetivas determinações ulteriores que talvez nunca sejam feitas, um momento contido no relativo momento de consciência e é justamente o que constitui o horizonte (ECO, 2015, p. 88).

Na hipermídia, a hibridização de linguagens e a arquitetura dos fluxos informacionais dá sentido a um agrupamento de paradoxos em potência. Há vários tipos: os instrucionais, que estão voltados para a solução de problemas; os ficcionais, que incorporam a interatividade na escritura ficcional; os artísticos, feitos para

<sup>131</sup> Uma série de conferências inicialmente proferidas em alemão, na Sorbonne, entre 23-25 fev 1929, sobre fenomenologia transcendental. Cf. HUSSERL, Edmund. **Meditações cartesianas**, São Paulo: Edipro, 2019.

produção e transmissão de atividades criativas para sensibilidade; e os conceituais, feitos para a produção e transmissão de conhecimentos teóricos-cognitivos.

A natureza de cada uma implica modelos mentais diferenciados. Isso deve funcionar como ponto de partida para a produção hipermídia, porque terá como tarefa criar um modelo estrutural que seja capaz de desenhar a imagem do conteúdo que pretende transmitir. Na base da profusão semiótica de imagens visuais, áudios, textos informativos, construções dimensionais, diagramas, símbolos gráficos, rotas de navegação que aparecem na superfície das telas da hipermídia quando acionadas pelos movimentos interativos, está o mapa narrativo: uma imagem-modelo e um mapa-desígnio que delimita os aspectos da realidade sensória, pragmática e cognitiva que os fluxos informativos visam transmitir.

Esse modelo naturalmente não é estático, ele é preenchido no decorrer do processo, ou melhor, ele é revelado, de acordo com a passagem, pelo interator, dos trechos percorridos ao longo do caminho processual, de acordo com a experiência individual de cada receptor. O seu funcionamento é associativo por similaridade e contiguidade, mimetizando o próprio funcionamento das ações mentais humanas; portanto, é um modelo-mapa que deve incluir as rotas de navegação do usuário.

Por isso mesmo, também não se trata tão só e apenas de um modelo-mapa, mas de um modelo mapa-desígnio, isto é, um mapa que contém programas de viagem. O território a ser percorrido, entretanto, é imaterial, feito basicamente de fluxos e nexos. A imagem magna que forçosamente se apresenta é a do labirinto.

Porém, esse labirinto deve ser percorrido de forma dinâmica, e isso somente é possível a partir da imagem tridimensional do tesseracto, do hipercubo de dinâmica dimensional. A metáfora do labirinto é vastamente associada ao *Jardim dos caminhos que se bifurcam* (1941), de Jorge Luiz Borges.

A construção labiríntica, a exhibir a forma perfeita do seu conteúdo, captura o receptor de forma magnetizada, dentro de um sistema de imagem, som e texto, associado ao tema da obra, esteticamente formando um gigantesco monumento vivo, em corpo e alma. Interagindo com esse produto, tal receptor se descobrirá imergindo tridimensionalmente na obra, ou melhor, quadridimensionalmente, como já vimos nesta preleção.



À medida que o usuário navega pelo hipertexto, surgem camadas de imersão que chamo de tessituras<sup>132</sup>, indo além do significado original e das estruturas narrativas de superfície e discursivas. No percurso gerativo de sentido, elas correspondem à estrutura narrativa profunda.

A narrativa em perspectiva projeta a criação colaborativa em rede e a recepção em múltiplas plataformas, em que várias mídias convergem e se entrelaçam, tendência nomeada de transmídia. A cultura participativa contrasta com a noção de passividade do público, que abandona o papel de simples consumidor de produtos de mídias e passa a participar, interagir e até mesmo produzir seu próprio conteúdo midiático. Camila A. P. de Figueiredo (2016, p. 50) escreve sobre esse aspecto:

Curiosamente, essas alterações nos formatos narrativos em ambientes digitais provocam efeitos em formatos mais tradicionais; como romances, peças teatrais, novelas e filmes, que passam, por exemplo, a oferecer narrativas menos lineares, mais fragmentadas e mais participativas (FIGUEIREDO, 2016, p. 50).

A forma narrativa predominante dos filmes do século passado foi a do drama catártico-mimético, caracterizado pela estética da transparência, quando o dispositivo é ocultado em favor de um ganho maior de ilusionismo, e depois pela operação de opacidade, quando o dispositivo é revelado ao espectador, possibilitando um ganho de distanciamento e crítica (XAVIER, 2005). Hoje, o destaque é a interatividade.

Um filme intermediário nesse contexto é *Ponto de vista* (**Vantage Point**, 2008, 90 min.), de Pete Travis. O site *screendaily*<sup>133</sup> escreve a sinopse e a crítica do filme:

Em uma conferência na Espanha para discutir a guerra global contra o terrorismo, o presidente dos Estados Unidos, Ashton (Hurt), é baleado em plena luz do dia, durante um comício em uma praça lotada. O agente do Serviço Secreto Barnes (Quaid), recentemente voltou ao trabalho depois de sobreviver a uma tentativa anterior de assassinato do presidente, tenta caçar o atirador, mas precisa da ajuda de outras pessoas que testemunharam o evento, incluindo seu parceiro (Matthew Fox), um turista americano (Forest Whitaker) e a produtora de notícias de uma rede de TV norte-americana (Weaver). Depois de cada versão separada dos eventos, o filme volta aos momentos anteriores ao assassinato, repetindo a mesma sequência por meio de um novo P.O.V. (ponto de vista) que revela mais pistas sobre o crime, ao mesmo tempo que complica as informações já reveladas (Tim Grierson, *Screendaily*, tradução minha, 2008).

<sup>132</sup> Conjunto de notas musicais em disposição e extensão que acomodam a voz ou instrumento ideal.

<sup>133</sup> Vantage Point, by Tim Grierson, sênior US critica. 21 FEB 2008. Disponível em: <<https://www.screendaily.com/vantage-point/4037398.article>>. Acesso em: 06 out 2021.

*Ponto de vista* é uma narrativa fechada e apenas sugere o potencial que a hipermídia pode explorar, em se tratando de narrativas interativas, mas demonstra que, independentemente do veículo, a criatividade do meio tem ampla capacidade de versar uma obra com temática pós-moderna característica, ainda que a apresente apenas em termos do seu conteúdo, deixando a forma transparente no modo tradicional de fruição objetiva, porém; subjetivada na mente do espectador.

Senão, vejamos: o espectador assiste o filme em modo passivo, sem interferir na trama; o filme não quebra em momento algum a chamada 'quarta parede'; o protagonista é um único personagem, mas precisa se auxiliar do ponto de vista de personagens secundários para remontar o quebra-cabeças da trama, através de sub-tramas auxiliares que se apresentam inicialmente pelo formato dos dispositivos em aparatos, por meio de recursos de gravação, como câmeras portáteis (do turista), câmeras de vigilância (do hotel) e filmadoras profissionais (da rede de TV).

O filme se inicia ao meio-dia e se passam nove minutos até uma bomba explodir debaixo de um palanque armado na praça espanhola, bem no lugar em que o presidente norte-americano está discursando. Ele também leva um tiro. O atentado terrorista gera uma série de ações e todo o ambiente de controle se desfaz. Aí o tempo cronológico do filme recua vinte e três minutos e passa a acompanhar o ponto de vista do protagonista da história, um agente de segurança do serviço secreto que passará o restante do longa tentando encontrar e prender os culpados pelos homicídios.

Para resolver esse mistério, Thomas Barnes (Dennis Quaid) passa a recolher evidências no local, provas que ajudem a solucionar o caso e desvendar o crime, o que leva a uma nova personagem que detém um rastro indicial da realidade e um registro memorialístico do episódio. Esse fenômeno se repeta algumas vezes até se compor um painel em mosaico que pode reconstruir o passo a passo da verdade que a personagem principal tenta ansiosamente recompor. A cada novo ângulo de observação do episódio-chave, o enredo provoca o retorno do tempo até as 11°58'58".

Pode-se dizer que cada um dos pontos de vista apresentados durante a exposição do enredo que, por meio da personagem principal reconstitui o episódio-chave, em ângulos diferenciados da ação, com o auxílio de algumas testemunhas representativas dos sujeitos enunciativos que constroem a narrativa jornalística na televisão, como a testemunha ocular que gravou a cena com sua câmera portátil ou a rede de televisão que cobriu o evento.

Há ainda os fatos narrados pela perspectiva de algumas pessoas que estão envolvidas na conspiração ou na solução do caso. Abaixo, a IMAGEM 17 do cartaz do filme revela subjetivamente o apelo da trama:

IMAGEM 17 — PONTO DE VISTA (2008)



Fonte: Relativity Media (Columbia Pictures)

O cartaz acima contém vários fragmentos ou recortes de cenas, frames que indicam pontos que ligam o quebra-cabeças para o entendimento da trama. Como recurso, *Ponto de vista* parece recorrer a analogia com a matéria jornalística e ao enredo do tipo fragmentado, como *Rashomon*, mas colando diferentes versões de um fato para criar um discurso unitário e lógico ao longo da narrativa, o que difere de *Rashomon* porque aqui se permite ao espectador certa autonomia interpretativa.

Em ambos, a estratégia tem efeito mais psicológico: o que se quer é uma sensação de embaralhamento no espectador tal e qual ocorre com a personagem principal, provocando simultaneidade de entendimento e identificação. O efeito de ir e voltar ao começo da história, mostrando a cada vez novos ângulos do quadro ou pontos de vista do fato principal, deixa claro a focalização no protagonismo da ação.

Em *Ponto de vista* tem vários momentos que as visões das personagens se cruzam, demonstrando que o jogo de perspectiva objetiva a composição convergente da história por meio de planos gerais e não o privilégio do POV (ponto de vista). Outra questão que sobressai no modo que o roteiro apresenta a história é o fator enigmático que a intriga se apresenta, evoluindo a trama, colocando uma série de obstáculos ao entendimento ou lacunas (*gaps*), dificultando/facilitando o preenchimento do todo, da ambientação ou imagem cenográfica, nessa espacialização da história, como um mapa narrativo que vai sendo desdobrado, percorrido.

É como uma estrada a ser percorrida que pelo caminho encontra bifurcações, encruzilhadas. De vez em quando, surgem 'pontos cegos' que precisam de um novo ângulo para desvelar os 'nós': em um ponto o nó converge a trama, em outro ponto o nó diverge, apresentando um novo caminho a ser percorrido. Então, é preciso recuar no tempo e começar tudo de novo, por um outro ponto espacial no mapa que é demonstrado através do olhar figurativo que acresce o contexto, implementando a história em dinâmica de interesses.

Os filmes que se espriam em diversas mídias convergentes aproveitam efetivamente os efeitos e os recursos descobertos como linguagem, tanto na forma quanto no conteúdo. Essas questões ficam evidentes nas narrativas contemporâneas, diferentemente e com mais acento do que se pôde observar em filmes considerados de narrativa clássica ou moderna, notadamente por Deleuze (2007), como imagem-movimento e imagem-tempo.

Tais fenômenos são estudados pela cibercultura como técnicas e tecnologias de comunicação e arte, aproximando o homem de sua ferramenta mais explorada, o computador, e exige um 'olhar' especializado, complexo, que define o homem como um corpo ciborgue, mídia de si mesmo, um corpo mídia que opera no mundo virtual, a semiosfera. Esse é o super-homem: o homem-máquina.

A interação do homem com a máquina por ele criada não serve apenas como fim utilitário do propósito almejado pelo seu inventor, mas também ultrapassa as relações estabelecidas como ferramenta, inicialmente. Vares (2013, p. 79) acredita que as interfaces estão se tornando cada vez mais entrelaçadas ao corpo:

No ciborgue, os sistemas orgânicos (corpo humano) e inorgânicos (partes tecnológicas), atuam em colaboração, um sobre o outro. Essa cooperação, só ocorre através da atuação comunicacional chamada interatividade. No momento em que ela ocorre, a pessoa que se inter-relaciona com o trabalho (por meio da convergência entre o seu corpo físico e a tecnologia), pode ser entendida como parte integrante e inseparável da obra (VARES, 2013, p. 79).

Para facilitar a compreensão da lógica das novas mídias, Manovich (2001, p. 49 ss) destaca cinco princípios que ele define como sendo não definitivos:

a) representação numérica – as novas mídias são criadas por computadores ou por fontes a elas análogas. Logo são compostas por códigos digitais que podem ser quantificados (representações numéricas) e programados;

b) modularidade – este princípio pode ser conhecido como a “estrutura fractal das novas mídias”. Como os fractais, estas possuem a mesma estrutura modular, porém em escalas diferentes. Mesmo organizadas de modo a formar um todo maior, as partes menores são independentes e não perdem sua autonomia como objetos;

c) automação – códigos numéricos, algoritmos e característica modular da programação possibilitam a automação de diversas operações, em que parte da intencionalidade humana pode ser removida do processo criativo na nova mídia;

d) variabilidade – um número indeterminado de mídias pode ser criado a partir dos mesmos dados. Um bom exemplo é o da *World Wide Web*, que é integrada por diversas páginas que são compostas por elementos de mídia separados, feitos por partes menores e assim por diante. Uma lógica semelhante à de produção sob demanda, em que o próprio indivíduo determina as características das suas mídias;

e) transcodificação – através do computador, as mídias são transformadas em dados, de modo a possuírem uma estrutura própria. Elas seguem as convenções estabelecidas pela organização de dados dos computadores e podem ser utilizadas em diversos formatos.

Para Manovich, o modo como o computador modela o mundo possibilita que o indivíduo nele possa interferir assim como nas operações implícitas aos seus programas. No contexto do que pode ser chamado de ontologia, epistemologia e pragmatismo computacionais, cada um estabeleceria a sua própria estratégia de gramática e organização. Vale lembrar, contudo, lembrar que muitos dos princípios em que Manovich apresenta não são únicos, podendo ser encontrados em outras mídias, o que facilita a utilização e adaptação do indivíduo à ‘nova linguagem’.

A possibilidade de o usuário se apropriar de partes menores, com o intuito de compor um todo maior, é potencializada pelo fato de muitas mídias possuírem menus pré-definidos para uma customização. Em jogos eletrônicos, por exemplo, ele pode realizar algumas, baseado em opções de alteração pré-estabelecidas. Sabe-se que os objetos não são montados do zero, e sim criados a partir de partes prontas. Assim, o caráter pessoal do indivíduo é ressaltado e sua relação com a mídia reforçada.

Marie-Laurie Ryan acredita que estudar narrativas em várias mídias implica compreendê-las como uma representação mental e cognitiva. Para Ryan (2001), a narrativa se emancipou da literatura e passou a ser reconhecida como um fenômeno semiótico que transcende disciplinas e mídias, em que, primeiramente, as informações são coletadas conforme os recursos e habilidades individuais, e,

posteriormente, de modo semelhante ao que fazemos com as peças de um quebra-cabeças, esses pedaços de informação são unidos. Histórias multiformes, com pontos de vista diferentes, provocam narrativas entrecruzadas, que formam uma rede densa e de grande extensão. Ou seja: “Quanto mais imerso nesse universo narrativo, mais participativo se deseja ser dentro dele” (FIGUEIREDO, 2016, p. 50).

Esse novo formato sugere uma narrativa dimensionada nessa perspectiva de co-criação interativa ou de percepção como responsividade, como comunicação mediada por design de interface que opera um dispositivo em aparato tecnológico, no qual várias mídias convergem e se entrelaçam em uma mesma mídia ou se espraiam por mídias distintas, tendência nomeada por ‘transmídia’, quando uma obra se desdobra em diferentes mídias, se complementando em produtos diferenciados, e de ‘hipermídia’, quando se reúnem em uma mesma obra estruturas midiáticas diferentes.

Ou seja, na hipermídia trabalha-se o hipertexto na forma de hiperlinks, pelos quais projetam-se novos textos de diferentes formatos midiáticos, mas que se complementam normalmente. Portanto, a narrativa transmídia seria um caso especial de transficcionalidade. A diferença em relação à transficcionalidade e à transmídia é que a primeira pode tratar de uma migração entre diferentes textos pertencentes a uma mesma mídia e a outra não.

Acredito que a teia narrativa trama e enreda N-caminhos possíveis que se bifurcam ou convergem quando mais de um fio condutor da(s) trama(s) se envereda, perseguindo uma ou mais personagens em lógica modal no tempo (anamorfoses cronotópicas) ou no espaço (anamorfoses dimensionais), colidindo em ‘nós’ no espaço-tempo, amarrando a história e intercalando sequências: é como uma rede de tessituras e uma rede de (re)criação ao mesmo tempo, creio. A investigação inclui a interatividade, como conclui Vares (2013, p. 115), dentro do estudo de recepção:

Nas obras interativas, o público necessita não só entender como funciona a tecnologia, para poder manipulá-la, mas também precisa estar disposto a disponibilizar seu corpo, para que seja manipulado pelas tecnologias e adquirir as novas capacidades provenientes da experiência na obra. Nos trabalhos que permitem a interatividade do público, não apenas este modifica a obra, mas também de seu corpo, ele também é afetado por ela. Compreende-se então, que nas obras, o público possui o poder de controlar a tecnologia, mas seu corpo também é modificado por meio de sua atuação na obra: ele é expandido fisicamente, e através dessa experiência, tem suas percepções e subjetividades também modificados (VARES, 2013, p. 115).

A emergência da nova ordem simbólica abre caminho para esse novo entendimento, que Lótmán (1978) chamou de semiosfera. Trato desse conhecimento em rede de informação colaborativa como um espaço que se funda virtualmente nas redes de criação e que se espraia nas nuvens *on-line* da internet, a rede mundial de computadores ou *World Wide Web*. Para Santaella (2010, p. 217) o momento que vivemos, denominado de era pós-biológica e pós-humana, é “um processo evolutivo cujo início remonta ao advento do neocórtex e de sua matéria-prima precípua: a linguagem, a capacidade simbólica, os signos”.

As extensões da capacidade simbólica ou a memória externalizada, assim denominadas por Merlin Donald (1991), é “a mais recente etapa nos ciclos evolutivos da espécie humana”, considerando as tecnologias teleinformáticas de imagens e sons que hibridizam entre o orgânico e o sintético o destino biotecnológico do ser humano. Isso quer dizer que cada vez mais a semiótica, especialmente nessas vertentes — bio e ciber —, tem nos fornecido meios de questionamento das dicotomias entre natureza e cultura, natureza e técnica.

À luz da semiótica, as linhas divisórias entre o mundo natural e o cultural, o biológico e o tecnológico se esfumam, perdem toda nitidez e se complexificam. Essa nova linguagem que se expressa interativamente na rede pode também construir uma nova linguagem narrativa, expressa na estruturação de histórias entrecruzadas que se bifurcam e convergem em ‘nós’ ou *links* nas tessituras da multitrâma através de mapas narrativos, em que a montagem de redes hipertextuais, pode ser, mesmo que de modo mediado pela interface, absorvida de maneira fluida, imersiva e agenciada.

Com o uso de hipertexto, conexões disponibilizam material de referência, independentemente do tema de interesse, com construção de base de dados, cujo acesso associativo forma uma verdadeira rede de conceitos e exemplos. A hipermídia possibilita a hibridização das linguagens como hipertextos em processos sígnicos, códigos, mídias... Consequentemente, nessa mistura de sentidos, o interator imersivo interage com todo o processo, cooperando na sua efetivação. Além de permitir a mistura de todas as linguagens, textos, imagens, sons, ruídos e vozes em ambientes multimidáticos, a digitalização, que está na base da hipermídia, também permite a organização reticular dos fluxos informacionais em arquiteturas hipertextuais.

Um exemplo ainda embrionário do potencial dessa arquitetura de fruição da informação por meio de interface tecnológica por meio de técnicas imersivas de acesso a conteúdos embutidos em links dispostos nos ícones visualizados nos menus

interativos via aplicativo (processamento de dados em mídia móvel/dispositivo acessada dentro de sistema computacional/aparato) é o *cd-rom Leonardo: o inventor* (1994), desenvolvido pela *Future Vision multimedia*, *SuperStudio* e distribuído no Brasil pela *Softkey* em 1995 para Microsoft Windows 3.11/95, como na IMAGEM 18:

IMAGEM 18 – CD-ROM LEONARDO (1994)



Fonte: Ryan (2001)

O projeto transmídiaico envolveu uma exposição itinerante em museus importantes ao redor do mundo, um seriado em formato de documentário para TV e Internet Web, e um cd-rom interativo como multimídia, com biografia, bibliografia, desenhos originais, descrição dos inventos, instrumentos musicais para tocar, pinturas em museu virtual, jogo eletrônico, CG e outras imagens em 3D, 2D e texto.

Por isso mesmo, o segundo grande poder definidor da hipermídia está na sua capacidade de armazenar informação e, através da interação do receptor, transmutar-se em incontáveis versões virtuais na medida em que ele se coloca em posição de coautor. É a estrutura multidimensional que dá suporte às opções de um interagente imersivo, em uma visão narrativa de leitura intersemiótica da linguagem.

A existência de múltiplas construções da realidade, segundo os pontos de vista apresentados, é crucial para se pensar a cultura como mediação e compreender as diferenças entre natureza e cultura. Compreender, por exemplo, que 'mundos paralelos' podem ser construídos além dos nossos corpos e mentes; ou que esses mundos também são realidades (virtuais, em rede, na semiosfera), ainda que momentâneas e experimentadas por interlocutores dispostos a vivenciá-las, que permitem a alteração do fluxo do pensamento racional através do processamento dos conteúdos e signagens transmitidas. Esse é o propósito da narrativa dimensional.

Outrossim, que o jogo (como no caso acima do cd-rom *Leonardo*) pode ser utilizado como ferramenta de informação, educação e exercício de criação e posterior debate em sala de aula, por exemplo. Ou seja, é perfeitamente aplicável na educação de um modo geral e em todos os níveis educacionais. Por exemplo: imagine-se 'como



um professor' que se apropria de um jogo de RPG com propósitos lúdicos e que estabelece certas regras (ludus, convenção), deixando que seus alunos interpretem personagens e criem narrativas que giram em torno de um enredo (paidia, exuberância, fantasia e improvisação) e assim possibilite, de acordo com Callois (1990): competição (agon), acaso (alea), simulacro (mimicry) e vertigem (ilinx).

Nosso universo sensorial se estendeu e amplificou com as “tecnologias de produção de signos”, concordando com Santaella (2010, p. 229). As máquinas foram responsáveis pela replicação das experiências visuais e auditivas, assim como essa interação gerou um incremento da nossa percepção cerebral e capacidade cognitiva.

Com isso, há um implemento da narrativa em torno dos ‘mundos possíveis’ e suas realidades virtuais. Não temos como prever se um dia isso tudo terá um fim nem aonde irá nos levar, mas é indiscutível que os recursos interativos foram potencializados com o avanço transmidiático na linguagem do cinema por meio de estratégias hipertextuais. Talvez para revelar que o mistério da vida e da vida humana em particular está na sua abertura para o acaso. Acaso que traz consigo a imprevisibilidade, o intransponível, a necessária humildade diante da irremediável incompletude do nosso saber.

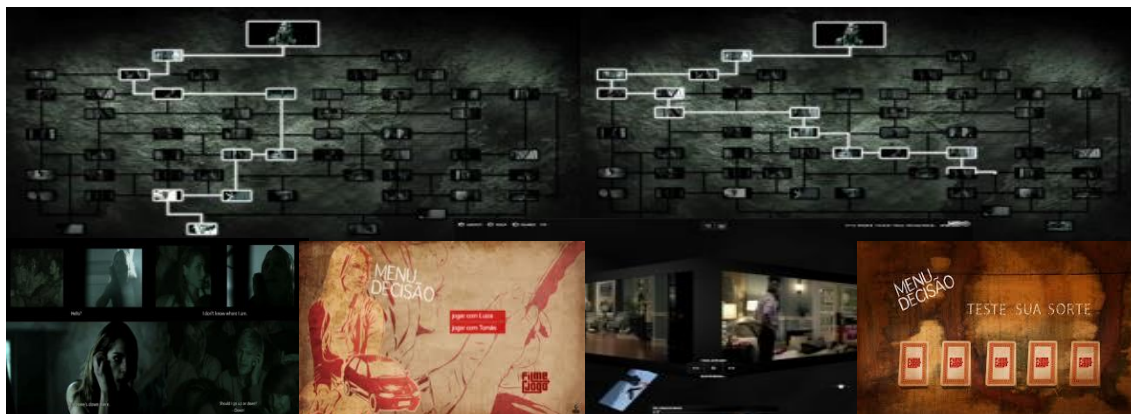
Exemplos disso são os filmes de terror *Last Call* (2010), do realizador alemão Jung von Matt, no qual antes de determinadas sessões os espectadores eram convidados fazer um cadastro digital via telefone celular, cedendo informações como nome, e-mail e número de celular; *A gruta* (2008), de Filipe Gontijo para a Caza Filmes e História&Filmes, com mais de 30 opções de interatividade e 11 finais possíveis para a história, lançado em festivais de cinema, DVD, na plataforma de vídeo no site YouTube e uma versão app para iphone; ou *Imagine* (2009) criado pela BBDO para o canal de TV a cabo HBO e também disponibilizado em 4 telões cubo em Nova York, Washington e Filadélfia, dirigido por Noam Murro — uma narrativa dividida em 37 partes em que o usuário pôde acompanhar cada perspectiva do ponto que desejasse.

De acordo com um comunicado à imprensa da HBO, a intervenção *Imagine*, conhecida como “*The HBO Cube...* oferece quatro perspectivas diferentes na mesma cena, simultaneamente”. Ao contar a mesma história a partir de quatro pontos de vista distintos, cada lado do cubo se destacava como um filme envolvente e como uma peça de um quebra-cabeças maior. Conforme os espectadores se moviam ao redor do cubo, eles assistiam a história se desenrolar de diferentes perspectivas, formando

diferentes percepções dos personagens e do enredo. Somente observando a história se desenrolar de vários lados do cubo poderíamos começar a ver o quadro geral.

Abaixo segue as interfaces dos três filmes citados na IMAGEM 19:

#### IMAGEM 19 – LAST CALL / A GRUTA / IMAGINE



Fonte: Google Chrome (2021)

O filme *A gruta* (2008), de Felipe Gontijo, foi criado inicialmente<sup>134</sup> para fruição na plataforma YouTube como um filme-jogo, inspirado pela leitura do livro *Jogo de Amarelinha* (1963), do escritor argentino Julio Cortázar, e nos jogos tradicionais de RPG, que são basicamente livros-jogos de performance; diferentemente de *Escolha Única* (2010), de Érico Alessandro, que foi feito para exibição em salas de cinema tradicionais, onde os espectadores faziam apenas uma escolha de julgamento como tribunal penal (culpado ou inocente) ao final do filme (primeiro por mensagem de texto ou 'sms' e depois levantando ou não os braços durante as sessões), o que se assemelha a estratégia do programa da Rede Globo *Você decide* (1992-2000).

Em *A gruta*, o usuário-interator pode escolher acompanhar a história (que dura de 5 a 45 minutos a depender das escolhas) pelo ponto de vista de um dos dois membros do casal heterossexual protagonista da trama e, em seguida interagir com a história, realizando escolhas ao longo da trama como um menu de decisão (similar aos menus de DVD's), algumas sendo decisivas e outras sendo improducentes.

Para descrever o novo ambiente narrativo contemporâneo, Janet Murray (2006, p. 159) utiliza a metáfora do caleidoscópio, de Marshall McLuhan, que se reflete

<sup>134</sup> O filme *Escolha única* estreou na mostra de vídeos do Festival de Brasília e, para isso, fez uso da tecnologia *Powervote*, um sistema de votação utilizado em conferências, palestras e até mesmo aulas que por meio de pequenos controles, chamados *keypads*, permitem a captação das preferências dos envolvidos na interação. Cf. LUIZ, Isabel Cristina J. **A experiência brasileira em filmes** — jogo para as salas de cinema: *A gruta* e *Escolha única*. Niterói, UFF, 2012.

na visão de mundo que passamos a ter, não mais atrelada a um só ponto de vista: “retemos o desejo humano fundamental de fixar a realidade sobre uma tela apenas, de expressar tudo o que vemos de modo integrado e simétrico”. A solução para satisfazer a esse desejo humano, segundo a autora, seria a tela caleidoscópica do computador, capaz de apreender o mundo sob várias perspectivas, e de construir, para nós, uma visão de mundo ampliada — um mundo possível, virtual.

Neste contexto, utilizamos a metáfora da semiosfera de Lótman (1990), que é a cultura localizada, contextualizada, dentro dos parâmetros do entendimento comum que afeta a tradição, o cotidiano e o aprendizado da comunidade circunscrita ao saber reiterado, reificado e assimilado pelos seus viventes. Portanto, semiosfera é recorte, demarcação, delimitação, fábrica de ideias, de versões, criando e recriando a sua própria versão da realidade: que não implicaria em adotar o mundo tal como ele é, senão de traduzi-lo como um fenômeno perceptivo baseado na ideia de real.

Uma imagem caleidoscópica, ou uma rede de indra<sup>135</sup>, em que o espelhamento reflete a N-dimensional dos estados perceptivos do espaço no tempo projetado, unificando cognitivamente passado, presente e futuro, seria a metáfora perfeita para definir os mundos possíveis da narrativa em rede dimensional.

Já que a semiosfera é o campo da semiose na qual os processos de signos operam no conjunto de todos os ambientes interconectados, traduzindo fenômenos da natureza, criando perspectivas a partir do real e pontos de vista subjetivados, esta tradução converte a informação em comunicação, carregada de signos icônicos, indiciais e simbólicos, repercutindo ideologicamente ética, poética e estética dentro da linguagem intersemiótica que atravessa as convenções tradicionais de produção de sentido, que Peirce (2005) chamou de semioses — para designar o processo de significação — a produção de significados.

A pergunta que se torna *sine qua non* responder nestes tempos atuais de convergências de mídias, da criação em rede, da informação digital *on line* em disposição complexa e das interfaces da comunicação é a seguinte: “O que está acontecendo à interface ser humano-máquina e o que isso está significando para as comunicações e a cultura do início do século XXI?” (SANTAELLA, 2010, p. 26).

---

<sup>135</sup> O efeito de espelhamento em multiplicação, um reconhecimento das unidades em ligação, sintonia, conexão e projeção, um sentir compartilhado. A rede também significa magia ou ilusão.

A hipercomplexidade das sintáticas midiáticas coloca filmes em hipermídia conhecidos pelas características mais aparentes de agência, imersão e transformação, como de efeitos e recursos de interatividade, além da autonomia narrativa e design informacional, que seria, nas palavras de Santos (2018), Jenkins (2013) e Santaella (2007): de “ecologia hiper-complexa”, “trans-poética”, “flexível”, de “mergulho (*jacking in*)” e de “vínculo intenso”. Santos (ibidem, p. 52) escreve que “o estágio atual da narrativa transmídia assemelha-se aos períodos do pré-cinema e do pós-cinema”, espalhando filmes pela multiplataforma de mídias além dos cinemas.

A arte é uma forma de conhecimento e a narrativa em hipermídia, com poética transficcional e características sistêmicas de uma obra hipercomplexa, envolve normalmente processos que proporcionam uma “multiplicidade de pontos de vista e experiências colaterais que se espalha, gravita, mergulha e transita por diferentes fontes, elos, nós e caminhos de acesso” (JENKINS, 2013, *passim*), entrelaçando a história, o enredo e, por vezes, o autor e o interator, seja na rede ou transmídia.

Para Santos (ibidem, p. 134), “a poética transmidiática é apenas o lado externo de algo que já está internalizado no cotidiano desse espectador internauta imerso na cibercultura, na cultura das mídias móveis e interativas, e também nas interfaces da realidade aumentada”. Segundo Santaella (ibidem, p. 46):

Esses elementos culturais só tem significado porque são signos. Sob o ponto de vista dos signos e seus significados, as culturas costumam ser chamadas de sistemas de símbolos. Para entendê-los, nada mais apropriado do que a semiótica (SANTAELLA, 2010, p. 46).

A ‘arquitetura multimodal de informação’, descrita por Santaella (2010), sugere que, nas palavras de Santos (2018, p. 134): “são seus desdobramentos entrecruzados que permitem a expansão e o redirecionamento semântico, objetivando à mente um terreno fértil para o exercício lúdico embasado pelas multitarefas, autocorreções e pela hipercomplexidade”.

As dimensões da informação seriam assim posicionadas e realocadas a partir de novos dados, obtidos pela rede de inferências que Bordwell (1989) nomina de *schematas*, por meio das estruturas atratoras (VIEIRA, 2007, p. 53) que disparam cada processo lógico-mental segundo a dinâmica do sistema. Passo a seguir a discorrer sobre o filme hipercomplexo na perspectiva da hipermídia na cibercultura, mas sempre amarrando a estrutura com os conceitos advindos da narrativa complexa.

### 2.2.1 Nos bosques da ficção ouvi, vi e falei

Na narrativa interativa, trata-se de não termos mais a manifestação em atos, uma vez que o começo-meio-fim aristotélico, assim como a configuração de etapas de desenvolvimento de um percurso de transformação, sempre presidirá a organização de uma narrativa. Já na roteirização canônica clássica, a ordem linear dos sequenciamentos ditam a regra para os eventos que são narrados.

Falcão (2009, p. 52) classifica como “não linearidade” o fruto da manipulação do tempo diegético, quando o roteiro não apresenta correspondência entre a sucessão de eventos no filme e a sucessão de eventos cronológicos. Para que a interatividade seja bem explorada faz-se necessária uma abordagem multilinear, em que temos “linhas temporais correndo simultâneas” (FALCÃO, *idem*, p. 52), com múltiplos percursos de desenvolvimento. O ideal multilinear envolve a interatividade.

Parece haver um julgamento apressado em torno da interatividade cinematográfica. Ainda há os que separam o discurso fílmico em termos do material-vídeo do material-cinema. Outros dizem respeito a qualidade narrativa dos filmes. Santos escreve que (2018, p. 133):

As críticas feitas às narrativas transmidiáticas — hipertextuais e hipermidiáticas — pareciam ensaiar uma cantiga antiga e obsoleta em defesa da ‘pureza’ do discurso cinematográfico, ainda se utilizando ou da teoria do dispositivo, ou da análise textual preocupada com o filme em si mesmo. Daí a obsolescência dessas teorias, diante de uma obra que se abre para a navegação por outras obras complementares, cujos nexos trafegam imersos em um processo intercambiante de sentido (SANTOS, 2018, p. 133).

O que se tencionou confrontar foram os termos que se fundam teoricamente a partir do aperfeiçoamento dessa suposta nova forma narrativa (segundo Santaella) que abarcariam os fenômenos considerados aqui como ‘pós-dramáticos’, assim como categorizar o significado desses termos em consonância com os entendimentos contemporâneos havidos após a virada cognitivista dos anos 1980, que situam a análise de filmes e jogos em uma nova categoria nos estudos de linguística textual.

O termo pós-dramático é entendido aqui como ‘hipercomplexo’, além da divisão aristotélica da narrativa em simples e complexa, e não como expressão do valor simbólico de supressão de síntese, como avalia Hans-Thies Lehmann (1999). Warren Buckland (2009) chama esse tipo complexo de narrativa complexa ou de *puzzle film*, mas resolvi ampliar o conceito nomeando um certo tipo de narrativa que

engloba a narrativa complexa e a narrativa interativa como 'narrativa dimensional'. A soma correta não é de  $A + B = C$ , ou de  $A + B = AB$ , e sim de  $A + B = ABC$ .

Em multitramas, nas quais várias histórias são contadas ao mesmo tempo, pode-se falar na presença de mais de um clímax, já que é possível ter um ou mais finais para cada sub-trama, um para cada história que está sendo contada. O que acontece em multitramas, na grande maioria das vezes, é um momento único no filme, em que todos os blocos-sequência constroem juntos — um grande clímax para o filme.

Já na narrativa digital, a partir da interatividade dos filmes, o conceito se intensifica, ressaltando este aspecto e outros. Para Murray (2006), o que importa neste tipo de construção narrativa não é mais o clímax, mas sim o percurso percorrido até que se chegue lá. A grande modificação narrativa advinda da interatividade é, talvez, a recusa do clímax. Na roteirização clássica, o clímax é esperado, já na digital interativa é postergado, em nome da experiência de sua construção, valorizando mais o processo que o produto que dele resulta, privilegiando como função o desenvolvimento em construção.

No filme interativo, a experiência de fruição está ancorada na imersão e no convite ao interator a assistir o andamento da obra, intervindo no sequenciamento das ações de modo objetivo e prático. Gomes (2016, p. 188) esclarece que:

E se a ênfase clássica é na forma narrativa e a ênfase moderna é centrada no narrador e na metalinguagem, a ênfase atual está na narrativa do receptor, a fabulação. O público deixa de ser contemplativo e passa a interferir na construção da narrativa, orientando o narrador e os personagens (GOMES, 2016, p. 188).

O professor de mídia compara a memória do passado, a percepção do presente e a simulação do futuro, ao mito grego das moiras — as tecelãs do destino dos homens e dos deuses. Em sua fala, Gomes recorre a Ricouer (2000) para dizer que o 'narrar' é um ato próprio da fala, situado na intermediação entre o 'descrever' e o 'prescrever'. Ou seja: o aspecto narrativo refere-se ao passado e à função metalinguística; o aspecto descritivo refere-se ao presente e à função referencial; e o aspecto prescritivo refere-se ao futuro e à função poética, situado na linguagem.

Na teoria das mídias, entende-se como 'mídia primária' a comunicação presencial e interpessoal, baseada no aspecto da oralidade e no sentido da fala, sediada no corpo como um princípio de inteligência e um modo de interação dialogado um-a-um; já a 'mídia secundária' é extracorpórea e se fixa no tempo e no espaço por

meio de um suporte-aparato, um objeto físico como o livro. Para Levy (1999), é um modo de interação polifônico um-muitos, em que o contexto de transmissão é dado a um como emissor e de recepção a muitos, de forma passiva e dissociada.

Finalmente, a 'mídia terciária' implica suportes nos dois pólos da comunicação e a mediação se dá pela linguagem audiovisual, convergência, redes, hipertextualidade, simultaneidade e interação 'muitos-muitos'. É uma convergência prática de todos os meios de produção, comunicação e circulação em que a sociedade global gira em torno de um modelo de organização em redes por meio de um regime cultural de hipervisibilidade e de simultaneidade de tempo.

Gomes (2016, p. 193) arrisca dizer que “com a mídia terciária, trabalha-se com os dois hemisférios simultaneamente: o simbólico e o algoritmo”, sentenciando que a mídia primária trabalha a partir de estímulos ao hemisfério direito cerebral e os sinais abstratos da mídia secundária exigem mais esforço e concentração do lado esquerdo:

Na mídia primária, a imagem bidimensional 'entra' no observador distraído a partir de estímulos ao hemisfério direito cerebral. Com os sinais abstratos da mídia secundária, passa-se a trabalhar (com esforço e concentração) o lado esquerdo do cérebro. Desenvolve-se, então, o pensamento lógico, a perspectiva da história e da objetividade. E, agora, com a mídia terciária, trabalha-se com os dois hemisférios simultaneamente: o simbólico e o algoritmo (GOMES, 2016, p. 193).

Pesquisas em neurociência realmente revelam que um dos dois lados do cérebro pode ser sim mais ativo que o outro para determinadas funções. A capacidade de atenção, por exemplo, requer uma maior atividade do lado direito, e a linguagem, uma maior atividade do lado esquerdo. A hipótese de que a mídia terciária trabalhe os dois hemisférios simultaneamente e de forma coordenada talvez possa explicar um dos motivos que levam Jenkins (2013, p. 31) a afirmar que a convergência das redes de criação na cibercultura “altera o fluxo do pensamento racional e o processamento dos conteúdos transmitidos”. Gomes (2016, p. 198), por outro lado, diz que:

Na perspectiva contemporânea, o aspecto descritivo da linguagem corresponde à mídia primária e ao corpo; o aspecto narrativo, à mídia secundária e à memória; e o aspecto prescritivo, à mídia terciária e à simulação virtual do tempo, entendido como uma projeção do futuro, como o exercício da imaginação no horizonte dos possíveis (GOMES, 2016, p. 198).

O embate é com o tempo e os mundos possíveis, na certeza de que as narrativas traduzem ao leitor/espectador/usuário/interator o tempo passado-presente-

futuro, adaptando emoções/sensações/percepções/cognições aos efeitos em dimensões que Levy (1999) chama de espaços antropológicos: a Natureza, o Território, o Mercado e o Saber. Isso corresponde aos quatro momentos narrativos aqui expostos: mídia primária; mídia secundária; mídia terciária, e transmídia.

Então, sinteticamente (cf. Gomes, 2016), a dimensão emocional refere-se a questões de identidade e a noções de pertencimento, correspondendo à bruxa do presente; a dimensão psicológica refere-se a questões associativas com a memória simbólica e autobiográfica, correspondendo à bruxa do passado; e a dimensão do sagrado refere-se ao espírito e ao destino, representado pela bruxa do futuro.

Se a mimese é a memória do corpo e a diegese é o conteúdo do que é transmitido, comunicado primariamente; a comunicação secundária codifica a realidade foneticamente em representação mental e mimética, em que a diegese corresponde à duração e as intensidades do discurso no texto, parametrizando a noção de História. As mídias se sobrepõem a montante e a jusante, e “com o advento da mídia terciária e da Máquina Social da Imaginação, a Mimese tornou-se uma experiência do corpo recontextualizada por imagens e sons mediados por tecnologia; e a Diegese se tornou uma estrutura narrativa, a intriga” (GOMES, 2016, p. 195). Na estrutura metalinguística da intriga narrativa, duplica-se as polaridades de sentido e de estrutura, ocorrendo um fenômeno de “segunda realidade”.

Nesse cenário convergente, “universos narrativos paralelos que criamos para compreender nosso mundo [perfazem] as narrativas transmidiáticas [que] enfatizam o aprendizado ético e emocional” (GOMES, 2016, p. 195). Na comunicação terciária e transmidiática, a mimese é “uma rede de emoções transmitidas por frequências de luz e som serializadas no tempo-espaço”, já a diegese é “um universo narrativo paralelo que se confunde com a realidade de vida do público, que passa a interagir com a narrativa que lhe é contada” (ibidem, p. 196). Neste caso, a *mimesis* não é mais três, como descrito por Ricouer (2000), e sim quatro (corporal, mental, audiovisual e emocional); e ainda, encontram-se quatro *diegesis* (arquetípica, histórica, meta narrativa e transdimensional), “embutidas e combinadas na comunicação transmidiática contemporânea” (ibidem, p. 199).

Esse consumo fragmentado e descontínuo das narrativas interativas, seriadas e em expansão no mercado de *streaming*, em que o usuário pode acompanhar a exibição de um filme audiovisual de acordo com sua conveniência, por exemplo, levam a uma recepção repetitiva, cumulativa e aberta, na qual há uma determinada



interferência da audiência no formato e/ou na fruição da narrativa enquanto ela se desenvolve. Eco (2019, p. 70), sobre a obra aberta, diz que: “a estética contemporânea só chegou depois de ter alcançado madura consciência crítica do que seja a relação interpretativa [...] a fruição implica uma relação interatuante entre o sujeito que ‘vê’ e a obra enquanto dado objetivo”.

Portanto, em se tratando de narrativas audiovisuais interativas, a *mimesis* do receptor (a catarse criativa) é de longe a mais significativa para construção da narrativa em tempo real. Essa é a conclusão de Gomes (2016), uma hermenêutica centrada na recepção e não na linguagem, que aqui reproduzo e na qual concordo, porque, como ele mesmo diz: “é a Mimese do receptor que reconfigura toda intriga”.

Analisando a linguagem cinematográfica do filme interativo sob a ótica dos conceitos de paradigma e sintagma, o paradigma seria a instância em que as unidades formadoras do sistema da linguagem continuam como possibilidades virtuais, enquanto que o sintagma representaria a instância de significados atualizados.

De acordo com Barthes (1964), a semiótica discursiva busca compreender o funcionamento de sistemas audiovisuais, musicais ou visuais, uma vez que, no lugar onde há discurso, também há sintagma e paradigma. Dessa forma, ainda com base em termos hjelmslevianos, Cirino (2012, p. 86) classifica o filme como processo resultante de um sintagma atualizado, enquanto que o filme interativo, sob a influência das novas mídias, seria “fruto de um sistema-roteiro no qual existe um predomínio do eixo paradigmático sobre o sintagmático”, devido às possibilidades de reconfiguração do enredo cinematográfico.

No filme interativo, a construção narrativa de alguns filmes da atualidade têm modelos estruturais muito diferentes entre si, mas contam com alguns recursos narrativos similares que despertam um interesse em analisar seus novos paradigmas e buscar suas potencialidades. Os pontos de virada (*plot twists*) de uma narrativa complexa superam a estrutura aristotélica convencional, por exemplo.

A curva dramática pode surgir fragmentada nos blocos narrativos e ter pontos altos de tensão na trama chamados “crises”, que Vogler (2009) afirma ser o “coroamento de toda a história” com um único ponto de ápice ou “clímax”. Já a narrativa modular pode conter pequenas histórias ao redor de uma ideia e ter subtramas ao redor de uma trama principal com o clímax ocorrendo mais de uma vez, de forma anacrônica, sequencial, regressiva, episódica, convergente ou divergente.

Poderíamos, então, concluir que essa teoria de uma nova forma narrativa, como afirma Santaella, esteticamente, se constitui em uma forma inovadora e método com base na semiótica peirceana, por exemplo? É possível. Fato é que o futuro guarda alterações substantivas na consciência e na identidade humana.

Artistas como Peter Greenway, por exemplo, antecipam na sociedade o desejo de romper com os limites físicos da tela-quadro e da narrativa literária, por meio de um uso mais inventivo das tecnologias da imagem. Olhando em perspectiva, a construção da trama e a complexidade da narrativa já trabalham nesse foco de orientação. Os enredos de muitos filmes narram histórias sobre um modo de vida que ainda está por vir, repleta de desafios tecnológicos que têm em comum a imersão e a convergência. Afinal, o conteúdo também dá forma às narrativas.

A questão central que se coloca aqui é que: se novas formas narrativas complexas com múltiplos pontos de vista (caminhos divergentes) e realidades mediadas (paralelas), fazem emergir personagens por meio de histórias interconectadas, convergindo em direção a uma nova forma de estética e linguagem narrativas? Dubois (2004, p. 307) afirma que sim, que estamos diante de uma nova linguagem, de uma nova estética, na qual “o vídeo pensa o que o cinema cria”.

Por isso, devemos distinguir entre processos de criação que envolva narrativas dirigidas a diferentes plataformas de exibição e levar em conta que as mídias convergem para o meio digital, dado que até mesmo filmes analógicos do passado são convertidos graças às inovações tecnológicas, sendo que algumas dessas películas ou fitas passam por reestruturação técnica, narrativa e estética.

Portanto, todo filme poderá ser, em tese, produzido ou reelaborado para consumo dentro do mercado globalizado e conectado de modo interativo e multimidiático. Porém, acredito que conceitos como os de narrativa complexa, modular ou fragmentada apenas caracterizam tipos de enredo e não revelam a questão principal que motiva o autor e sua escolha pela forma narrativa: o efeito discursivo no receptor, a potência do ato manifesto e a quebra de paradigmas, como o rompimento da quarta parede (barreira imaginária que ilude o público na suspensão da descrença do ‘real’). Então, se a proposta for a de juntar às narrativas interativas a complexidade narrativa e se isso resultar em um trabalho que agregue o melhor dos mundos, o que significa, além de somar os dois formatos criando um terceiro com essa proposta inovadora de imbricamento forma/conteúdo, eu poderia dizer que sim: que estamos em curso de um novo tratamento criativo em autoria de filmes e também de jogos.

- Puzzle Films Mind-Games

“A Revolução Cognitiva foi o ponto de virada no qual o ser humano tornou-se independente de suas limitações biológicas”, escreve Harari (2014, p. 27). Segundo o historiador e filósofo, estamos em uma nova era: a da revolução científica. As novas mídias, com suas ferramentas de multimídia e interatividade, reordenam as interfaces entre o cérebro e o processador digital da sociedade da informação; e por isso, libertam potencialidades que devemos considerar, mas que devem, pelo menos, transcender as narrativas dos mais criativos escritores de ficção científica.

Como conceito que possibilita tratar do todo, o *locus* em que se dá a heterogênesse é o aparato, caracterizado pelos dispositivos que realizam a interface dos mecanismos e aparelhos que processam a informação como um conjunto de elementos heterogêneos envolvidos por uma estratégia de heterogeneização.

Essa estratégia permite o conhecimento através da narrativa e do pensamento complexo como mente modular em conexão dimensional de uma a outras possibilidades teóricas de perfazimento da história encarada dentro da estrutura do enredo que se apresenta múltiplo, com diferentes versões conflitantes, pontos de vista e perspectivas.

Esse é o mapa mental que Bordwell (1986) descreve como *schemata*; que a arquitetura da informação se utiliza para programar e manipular dados em interface OLAP, por meio de estruturas computacionais que descrevem fenômenos e corrigem assimetrias; e as dimensões da tecnologia BIM, a modelar sistemas, prever erros e aplicar heurísticas dentro das fases de desenvolvimento de um projeto.

David Bordwell não trabalha o conceito de narrativa, mas com o de narração, entendida como um processo; processo este que tem lugar na mente do espectador, cuja atividade espectral tem papel fundamental. Bordwell teoriza que o espectador cinematográfico constrói julgamentos perceptivos sob as bases de inferências não-conscientes. Fazer inferências são procedimentos mentais a partir de pontos de partidas nos quais as conclusões são tiradas sobre estes. As premissas trabalham na forma de regras internalizadas ou por conhecimento prévio.

A percepção seria um processo de teste-hipótese. Aqui o conceito central é o *schemata*, imagem mental de reconhecimento visual que resulta das atividades perceptivas e cognitivas organizando aglomerados de conhecimento, guiando as hipóteses feitas e suas reformulações. O *schemata* faz a rede de testes das hipóteses

– se estas forem confirmadas o mapa mental (o *schemata*) continua, do contrário é reformulado surgindo outro. Para Bordwell (1986), as narrativas envolvem *schematas*, mapas mentais para construção de estórias. Na compreensão narrativa o *schemata* mostra mais relevância para identificar agentes individuais, ações, centros e locais. Os formatos canônicos têm um valor heurístico na medida em que permitem compreender como se aproximam as formas de construção do *syuzhet*.

Para compreender os princípios da narração, Bordwell usa de três categorias formais: fábula, *syuzhet* e estilo. A fábula é um constructo imaginário o qual o espectador constrói progressivamente e retroativamente tentando organizar eventos por ligações causais, temporais e espaciais. Este termo personifica a ação como cadeia. O *syuzhet* (usualmente traduzido por plot) é a combinação atual e apresentação da fábula pelo filme, uma construção mais abstrata, a modelização da estória como um embate. O *syuzhet* é um sistema porque arranja pormenores – os eventos da estória e estados de afetos de acordo com princípios específicos.

Fábula e *syuzhet* são os dois sistemas dominantes das narrações. Já o estilo constitui um sistema no qual se mobiliza componentes (técnicas fílmicas) de acordo com os princípios de organização. Para Bordwell o estilo diz respeito ao uso sistemático de artifícios cinematográficos. O autor trabalha com uma idéia mais coletiva e não individual de estilo, enfatizando um estilo de grupo, impessoal padronizado. O estilo interage com *syuzhet*.

O *syuzhet* oferece um modo de análise do filme com o qual o espectador organiza e dá forma à estória. Não se confunde, contudo, com o formato canônico. Isso porque a atividade do vedor implica em características referentes a objetividade pertencente a causalidade da fábula e não ao *syuzhet*. Este organiza a exposição da fábula e o conhecimento da estória é adquirido por sua análise enquanto o uso das técnicas cinematográficas dizem respeito ao estilo.

Nas relações entre fábula e *syuzhet* existem três princípios: 1) lógica narrativa — o vedor define alguns fenômenos como centrais para estabelecer ligações entre os eventos. Em geral estes são as causas com as quais o *syuzhet* encoraja o espectador a fazer inferências sobre essas ligações. São as cadeias causais. 2) Tempo — aspecto central o qual o *syuzhet* agencia para permitir a composição de uma seqüência (a ordem), o tempo virtual do contar (duração) e as constantes temporais e acionais dos eventos (frequência). 3) Espaço — ambientação na qual os eventos são

pensados, corte espacial de referência que o *syuzhet* facilita (ou não) a exposição, permitindo ao vedor situar seu conhecimento da representação.

Dependendo de como se apresentar a fábula pelo *syuzhet*, haverá efeitos e expectativas particulares — as atividades de esquematização e criação de hipóteses são guiados pelas deixas e dicas do *syuzhet* sobre causalidade, tempo e espaço, na manipulação da informação. O *syuzhet* é construído para garantir o máximo de informação ou para omiti-la. Porta-se como o dramaturgo dos filmes de ficção, organizador do espaço e das dicas propostas ao espectador para inferir e administrar informações da estória.

No geral, os *syuzhet* conduzem a percepção da fábula por controle da 1) quantidade de informação da mesma a qual o espectador tem acesso, 2) o grau de pertinência da informação apresentada, e 3) as correspondências formais entre o que o *syuzhet* apresenta e os dados da fábula. Quanto a informação existem *syuzhet* mais rarefeitos ou não, e no geral os filmes narrativos oscilam entre estes extremos. O *syuzhet* seleciona eventos da fábula para os apresentar e combina-os em modos particulares. Esta seleção cria brechas, falhas ou lacunas (*gaps*, no inglês) que podem ou não ser preenchidas. Quanto mais as brechas são preenchidas mais coerente fica a fábula. As brechas fazem (juntamente com as dicas) o espectador agir de forma a evocar, durante a narração, a formação de *schematas* para testar suas hipóteses.

Os filmes objeto de nosso estudo se constituiriam na quebra de eixo acerca das unidades de tempo, lugar e ação, e na tridimensionalidade temática com profundidade dos campos visuais e sonoros imagéticos dos corpos dos sujeitos e dos objetos (personagens complexas e protagonistas de ações modulares de suas representações nos espaços variados e nos tempos distintos, sem correlação de causas e consequências em evolução contínua interdependente).

Os eventos não mais estão carregados em sequência lógico-causal, a partir de apenas um ponto de vista (o da protagonista) e de uma perspectiva (a do narrador-autor-receptor), mas interconectados às suas ações, ações das personagens em rede (convergente e divergente) como produto do desejo e da vontade em contraposição aos fatos ocasionais, ao livre-arbítrio e ao destino implacável.

O formato dos *puzzle films* se caracterizariam por ter uma terceira linha evolutiva da história em relação de causalidade. Na narrativa simples, a primeira linha é a chamada mimética clássica. Já na narrativa complexa, há uma segunda linha que se entrelaça na primeira por meio de reversão e reconhecimento.

No *puzzle plot*, a complexa narrativa complexa, como propõe Buckland (2009), uma terceira linha de causalidade, emaranhada por meios bifurcados complicados e desconcertantes, se opera em dois níveis: da narrativa, no horizonte mimético como o drama, e da narração, em nível diegético, como o épico.

Soma-se a isso, um quarto nível, que tem uma perspectiva teórico-narratológica (crise de identidades das personagens), problemas epistemológicos (como saber o que saber), e dúvidas ontológicas (sobre outros mundos e outras mentes). Esse vetor é o que propõe através dos jogos mentais que caracterizamos como *mind-games*, que mexem com a percepção da realidade do público e das personagens. Tais obras obrigam as personagens a escolher entre multiversos aparentemente válidos, mas ao final incompatíveis (MURRAY, 2006), que ‘brincam’ com a percepção do receptor por meio de sua lógica narrativa.

Esse fenômeno de recepção produz elementos de cognição, percepção e inferências (embaralhando essa lógica modal e provocando ao receptor análise e complementação da história nas questões de obra aberta que determinado produto sugere). A sensação que provoca é a de confusão mental no receptor (teoria do caos) e o efeito que sugere é o de racionalidade (organização dos conteúdos a partir de novas possibilidades de fechamento da história).

Como exemplo, cito o filme *A ilha do medo* (2010), de Martin Scorsese. Ao final da história, depois que o assistente (Chuck Aule/Mark Ruffalo) do detetive (Teddy Daniels/Leonardo DiCaprio) revela ser o médico do paciente Teddy, e que a última semana vivida por eles era uma encenação elaborada por Chuck para que Teddy encarasse a ‘verdade’ que teria assassinado a esposa depois que ela afogou os filhos.

O projeto de cura era o expurgo de suas ações por meio da catarse, mas se esse tratamento alternativo não alcançasse o efeito esperado, o paciente (detetive) sofreria uma lobotomia e ficaria com suas capacidades psíquicas e mentais anestesiadas, em estado catatônico. Na cena final, a personagem de Leonardo DiCaprio olha para o médico, que faz uma expressão enigmática; e, em seguida, o detetive volta ao assunto da suposta investigação relatada no começo da história.

Ou seja, a personagem Teddy se recusa a focar no seu passado trágico, preferindo não lidar com a situação de sua falha, ao não encarar a verdade, a sua

realidade, se tornará uma eterna apatia de sentimentos inócuos, levando uma vida vegetativa, mas aparentemente sem lembranças. O ponto é claro dentro da história<sup>136</sup>.

Muitos não observam essa sutil experiência de entendimentos e acabam concluindo que o tratamento se revelou ineficaz, mas o processo de autoria do filme não teria todo esse trabalho de desenvolver a trama, nos requintes de sua construção, apenas para não abrigar hipóteses, concluindo de modo formal a história. Seria mais fácil refazer o filme, empobrecendo sua poética, e a trama se daria na forma de uma narrativa canônica. Abaixo, a cena em questão em IMAGEM 20:

IMAGEM 20 – ILHA DO MEDO (2010)



Fonte: imgur (2015)

A teoria da modularidade afirma que a mente é formada por vários módulos de processamento da informação, relativamente independentes. A psicologia evolucionista sugere que essa hipótese pode ser estendida às faculdades cognitivas que fundamentam nossa ‘compreensão comum’ da realidade física, biológica, psicológica e social em que vivemos. A implicação dessa teoria para a argumentação do filme é que as personagens tem um entendimento parcial e problemático da realidade, sendo facilmente iludidas conforme suas capacidades mentais ficam comprometidas por N-fatores. Para o espectador, é um exercício de percepção.

<sup>136</sup> Andrew / TEDDY – Então, o que fazemos agora? (fumando um cigarro)

Dr. Sheehaan / CHUCK – Me diz você. (ansioso pra saber se Teddy está curado)

Andrew / TEDDY – Nós temos que sair desta ilha, Chuck. Voltar pra Mainland. O que diabos está acontecendo aqui é ruim. (tempo. O médico meneia a cabeça) Sabe, eu estava pensando...

Dr. Sheehaan / CHUCK – O quê, chefe? (a equipe de lobotomização se prepara para pegá-lo)

Andrew / TEDDY – O que seria pior: viver como um monstro ou morrer como um homem bom?

(Teddy encara o médico, como que compartilhando sua lucidez, mas preferindo morrer por dentro)

Dr. Sheehaan / CHUCK – Teddy? (percebendo a cura. Teddy caminha até a equipe)

Ao que tudo indicou até aqui na presente pesquisa, apontou no sentido de que haveria sim em curso um novo tratamento processual na forma procedimental de se construir histórias, a partir dos novos meios digitais e suas ferramentas tecnológicas à disposição dos artistas-criadores e seus espectadores-receptores: uma narrativa procedural em que se propõe um novo método de criação e uma nova forma de fruição — em filmes e jogos — por meio do redimensionamento estrutural caracterizado pelas quarta e quinta dimensões da estrutura narrativa (dinâmica conjuntural e espiral evolutiva). Trato a questão com mais detalhe adiante.

- Narrativa Clássica, Moderna e Contemporânea

Narrativa é função, narração é processo e a história é o enunciável. Sensações são basicamente respostas do corpo estimulado externamente, captadas por receptores sensoriais e, portanto, respostas fisiológicas do organismo. É um estímulo. Já a percepção psicológica não sensorial, em contrapartida, é uma interpretação dada com base nas informações dessas sensações pelo organismo vivo dotado de inteligência e pleno de suas capacidades físico-mentais. Esse julgamento é dado internamente pela habilidade do indivíduo em receber estímulos externos e processá-los, codificando trocas sinápticas constantes de energias no ecossistema das relações interpretadas como impulsos nervosos capazes de serem compreendidos pelos neurônios e representadas pela memória em expansão como experiência cognitiva que conecta o signo à realidade, produzindo inferências.

A avaliação não leva em consideração apenas o emissor e o órgão emissor, mas é influenciada pelo meio ambiental, social e cultural, portanto, coletivizado. A percepção é a capacidade de interpretar essa sensação, associando informações sensoriais a nossa memória e cognição, de modo a formar conceito sobre o mundo e sobre nós mesmos e orientar nosso comportamento. Lembrando que a semiose age como função mediadora entre o corpo e a informação nesse processo de significação.

Na relação recíproca entre significado e significante, a semiose produz um processo de significação com conteúdo psicológico na produção do *schemata*, de ordem interna, e como uma narração na forma da narrativa de ordem externa. Então, a narrativa como função exercita ações de interpretação, representando a história por meio dos enunciados que perfazem mundos possíveis, internos e externos, mas que mantém relações de codificação e verossimilhança com o mundo real.



Essas interpretações do mundo externo são interiorizadas pelos fenômenos e mecanismos em dispositivos e aparatos, afinal, o corpo humano é tanto um receptor quanto um transmissor, como o aparato da fala e o dispositivo da comunicação ou o aparato textual e o dispositivo da linguagem. A máquina também pode ser tanto receptora como transmissora, sendo o hardware o aparato e o software o dispositivo.

Na vida ordinária, sinais acústicos e imagéticos são percebidos como portadores de informações específicas, se transformando cognitivamente em signos complexos, como sons e imagens em um filme, por exemplo. Isso quer dizer que uma pessoa, plena de suas faculdades mentais e capacidades cognitivas, normalmente carrega de sentido o estímulo recebido ao receptionar a obra, codificando o material do signo em significante e atribuindo um conceito abstrato em resposta, o significado.

Fundamenta-se que esse processo é inerente ao pensamento racional, ancorado em referência ao pensamento intuitivo, que conecta imediatamente a informação mediada com o resultado da experiência emocional, com base no entendimento de que há regras formais de linguagem em uma lógica sígnica produtiva que atribui significados simbólicos aos sentidos em percepção cognitiva e que podem ser decompostas em níveis de compreensão narrativa; heurísticas e tessituras que dimensionam a macroestruturação semântica de uma obra aberta, por exemplo, em uma relação direta de causalidade ou de casualidade, de arbítrio ou de destino.

Destaco o gênero narrativo não-verídico na sua forma complexa em filmes interativos com abertura em 3º grau que exprimem um devir múltiplo do mundo estabelecido por mim neste estudo como recorte. Um recorte é como fazer uma escolha a partir de uma imagem: é preciso pensar no que se quer ver, imaginando resultados possíveis; criar uma imagem mental e escolher a moldura do que se quer estabelecer em um quadro para depois começar a desenhar o cenário pintando imagens, escolhendo tintas e pincéis que irão melhor representar a sua ideia. Asseverando Deleuze (2007), a imagem condiciona a narrativa, assim como a narrativa especifica a linguagem, que é dependente do grau de aculturação entre os sujeitos interagentes para se dar em dialogismos, polifonias e intertextualidades.

Conceitualmente, imagem e narrativa são sistemas de representação, como ambas são também acontecimentos. Porém, narração e narrativa não são consequências das imagens: os processos que determinam as imagens é que são imagéticos, normalmente narrativos e não-linguísticos.

André Parente (2005, p. 269), por exemplo, acredita que “os processos narrativos/imagéticos são as condições que explicam por que as imagens-movimento compõem a narrativa verídica que exprime um devir único do mundo, e por que as imagens-tempo compõem a narrativa não-verídica a qual exprime um devir múltiplo do mundo”. Isso talvez indique uma diferenciação básica possível entre a narrativa canônica, linear, focada em uma relação entre causa e efeito que baseia ações centradas em um protagonismo que se desvela em discurso ideológico sintético e conclusivo, e a narrativa complexa, mais aberta, com sub-tramas e multilinearidade.

A narrativa apresenta uma superestrutura composta por macroproposições, às quais se agrupam por meio de proposições (sentenças ou frases) menores da narrativa<sup>137</sup>. Para que as proposições de um texto ou discurso satisfaçam as condições de coerência devem denotar uma sequência de fatos relatados, tais como causa e efeito, de modo que uma proposição tenha relação com a anterior, bem como com a posterior. As frases apresentadas em um texto são as microestruturas, situadas no nível local da sentença, que se transformam em macroestruturas a partir de regras de mapeamento. Uma história possui categorias, isto é, superestruturas que não podem ser desprezadas por uma questão de coerência do texto, tais como: situação inicial, nó desencadeador, reação ou avaliação, desenlace e situação final.

Para entender o significado, o receptor elabora uma interpretação global ao longo da fruição que pode ser pensada como uma macroestrutura mental do texto. A compreensão se dá a partir da informação extratextual, que reside no conhecimento de mundo do receptor e da informação implícita na obra.

---

<sup>137</sup> Cf. JERÔNIMO, G. M.; HÜBNER, L. C. Abordagem neurolinguística do texto narrativo: um enfoque teórico. **Linguagem em (Dis)curso** – LemD, Tubarão, SC, v. 14, n. 2, p. 411-429, maio/ago. 2014. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/1982-4017-140211-3513>>. Acesso em: 17 abr 2022. As autoras apresentaram níveis de representação do texto narrativo (mais especificamente, sobre a microestrutura, macroestrutura e modelo situacional), e concluíram que: a) sobre as conclusões dos estudos abordados, apesar de ainda haver certa divergência nos resultados obtidos, em sua maioria eles indicam que áreas do HD são mais recrutadas na integração de proposições de um texto (macroestrutura) e no processamento de inferências globais (modelo situacional) do que áreas do HE. Já na compreensão da estrutura de superfície, a microestrutura, parece haver um consenso de que áreas do HE recebem mais ativação; b) em consonância com grande parte dos estudos mais recentes sobre a especialização hemisférica para o processamento do texto, o HE tende a estar envolvido na coerência mais local e na microestrutura, ao passo que áreas do HD estariam mais implicadas na coerência global e na macroestrutura da mensagem; c) é importante ressaltar que, embora os estudos aqui apresentados tragam evidências de que os dois hemisférios do cérebro processam as informações textuais de forma diferente, ao mesmo tempo as evidências indicam que ambos trocam informações e são cruciais para o entendimento dos diferentes níveis do texto. Esse processo complementar dos hemisférios é necessário para compreender-se a complexidade do texto. Tais resultados sugerem, assim, uma complementaridade hemisférica, no que diz respeito à questão do processamento da narrativa.

As inferências reduzem o número de conteúdos possíveis na geração de macroestruturas dentro do processo de compreensão que cria uma representação semântica mental do texto. Esse processo de criação do texto-base ocorre paralelamente à ativação na memória de um modelo de situação chamado de “modelo situacional na memória episódica”. O “modelo de situação” é um constructo, o que quer dizer que o receptor precisa utilizar diversos “modelos de contexto” para efetivar a experiência de se recontar uma história.

Portanto, as dimensões estruturais da narrativa se associam a enunciados, ordenados hodológica e cronologicamente no espaço e no tempo atualizado e sequenciado, como acontecimento e representação em causalidade de oposição e cooperação, em relação paradigmática ou sintagmática; apreende-se como designação, enunciação, manifestação ou expressão (de sentido, exprimível ou enunciável). Atualmente, alguns estudos avançados de semiótica cognitiva, apoiados em neurociência, como a neurolinguística, trabalham com a hipótese de que a narrativa interativa, conhecida pela interatividade poética, versa os chamados “mundos possíveis” pelos aspectos de sua transformação complexa multidimensional e transdisciplinar, estruturada como obra aberta, imersiva e agenciada.

Para Ricoeur, a narrativa opera uma síntese de nossa vida, transformando o diverso e o heterogêneo que a constituem, dando-lhe uma significação. Além da dimensão cronológica que ordena as relações de antes e depois da ordem dos acontecimentos, a narrativa supõe uma dimensão configuracional essa é uma síntese comparável a um ato de julgamento reflexivo que integra os acontecimentos em um todo. É a intriga (unidade sintética) que transforma os acontecimentos múltiplos e dispersos em uma história una, completa e inteligível.

A narrativa é, segundo Ricoeur, a um só tempo, discordância (processo de diferenciação), distribuição e organização de fatos, ações e paixões (pathos), e concordância, configuração ou síntese (processo de integração) dos fatos, ações e paixões que exprimem a significação de um todo (logos). Dentro dessa perspectiva, a narrativa não é nem designação nem manifestação, mas sim significação.

Cada uma dessas concepções de narrativa possui uma maneira de fazer falar a narrativa e a linguagem: fala se conta-se, eu falo e eu conto, o mundo fala, mas ele só pode falar se for contado. Em todos os casos a narrativa é a representação de um estado de coisas designado, manifesto ou significado.

Se seguirmos essas teorias devemos admitir que a narrativa seria comparável a um sistema de reconhecimento ou compreensão prática que supõe: a) uma grande familiaridade com a rede conceitual da ação e do espaço odontológico representado, para semânticas da ação; b) reconhecimento da personalidade daquele que se espreme na narrativa, visto que esta pressupõe que cada frase represente uma mensagem um ato de julgamento na consciência do narrador, para teoria de Genette; c) reconhecimento do necessário e do universal comparável ao prazer do reconhecimento daquilo que é cada coisa, como quando se diz "aquele lá é ele", para a teoria mimética da narrativa (na medida em que criaram a entrega é fazer surgir o inteligível do acidental, universal do singular, o necessário e o verossímil do episódico). Aprender, concluir, reconhecer, sem dúvida, e exoesqueleto da narrativa como imitação ou representação do padecer e do agir.

A poética da narrativa guarda, desde Aristóteles, uma relação estreita com a retórica e seu sistema verídico de juízo. Seria inútil pensar que, no tribunal, o argumento se somaria à narrativa dos fatos do exterior. A narrativa, no tribunal não é relegado ao contingente. Ela provoca o inteligível surgir do acidental e o necessário do episódico. Por isso, é importante saber analisar a rede conceitual da ação, quem fala e suas implicações em termos de acontecimento.

A malha conceitual da ação, o conjunto dos termos relativos às questões e às pausas que explicam a ação (o porquê da ação, o quê, o quem, o como, o com, o contra quem, entre outros) Encontram uma determinação concreta no espaço odontológico vivido tal como o definiu Kurt Lewin. O espaço hodológico vivido é um campo de forças e de tensões segundo a distribuição de objetivos, obstáculos, meios, etc que organiza as relações entre os sujeitos e os objetos que o compõem.

A convergência da informação forma tecnologias avançadas como o bigdata e a inteligência artificial que reconhecem, a partir de seus algoritmos, padrões em uma busca de dados criada pelo próprio usuário. Ainda não existe uma máquina com poder de computação para reproduzir o cérebro humano, mas isso pode ser conseguido na nuvem, com uma rede de computadores. Uma máquina pode fazer muitos cálculos a uma velocidade enorme, mas precisa de uma estrutura conceitual para ir mais longe. Precisamos entender o cérebro também do ponto de vista neurofisiológico.

A capacidade de computação se compara com a atividade elétrica dos neurônios, mas no cérebro há mais células gliais (são células não neuronais do sistema nervoso central que proporcionam suporte e nutrição aos neurônios) do que

neuronal. Talvez já se possa dizer que um dia será possível criar uma rede neuronal comparável a do cérebro quanto a seu número de unidades de processamento — modelar à atividade elétrica, isso sem tentar reproduzir a atividade química, que é fundamental para processar informações. Todavia, em nenhum caso será um cérebro.

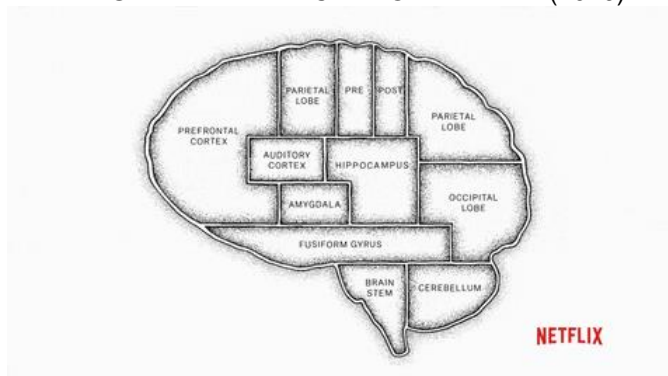
A máquina pode fazer suposições, reavaliar modelos e dados, tudo sem a intervenção do ser humano. Seu sistema é capaz de fazer suposições, testar e aprender de forma autônoma. Neste contexto, o aprendizado de máquina é uma continuação dos conceitos em torno da análise preditiva.

Existem muitas técnicas diferentes para se obter resultados que se assemelham ao raciocínio humano, entretanto, quanto mais complexos se mostravam os problemas, mais complexos precisavam se tornar as técnicas para abordá-los. Ou seja, o computador aprende por reconhecimento de padrões diferentes em julgamento de singularidade. A ideia de reproduzir artificialmente o complexo mecanismo do cérebro, baseado em redes neurais (uma estrutura de neurônios conectados por sinapses), que se inter-relacionam em camadas e conexões, pode parecer impossível, mas seu simulacro já é uma realidade. O neocórtex é a parte responsável pela nossa capacidade de pensar, agir e se lembrar, por exemplo.

O novo estatuto do nosso corpo e mente, na sua fusão com as tecnologias, nas suas interfaces do biológico e o maquínico, na sua constituição híbrida de organismo cibernético, orgânico e protético, é fruto de um longo e gradativo processo que já teve início quando a espécie humana ascendeu à sua posição na natureza, como um ser cognoscente, que observa, raciocina, cria, fala e reflete.

Abaixo, a IMAGEM 21 que retrata o cérebro pela sua visão modular em neocórtex e veiculada no episódio *A mente* do seriado *Explicando* da Netflix:

IMAGEM 21 – EXPLICANDO: A MENTE (2019)



Fonte: Netflix (Google Images)

A preocupação com questões ontológicas, indagando por exemplo *o que existe*, é uma característica dominante da ficção pós-moderna, em oposição às questões epistemológicas que dominaram o modernismo, representada na indagação *do que posso saber*. Na forma do enredo de narrativa complexa, essa preocupação se revela como uma rejeição da ontologia clássica, por meio da afirmação de fatos mutuamente incompatíveis, haja visto filmes já citados aqui, como *Rashomon* e *Efeito borboleta*; o encontro no mesmo mundo de personagens inviáveis, originários de diferentes mundos ficcionais, como *Ilha do medo*, *Clube da luta* e *O sexto sentido*; a criação de objetos impossíveis, como o filme *O predestinado* e o seriado *Dark*; ou o emaranhamento de níveis ontológicos por meio da metalepse, que é uma figura de linguagem em que se toma o antecedente pelo consequente e vice-versa (*Amnésia* e o seriado *Se eu não tivesse te conhecido*, por exemplo).

Todos estes filmes foram lançados em salas de cinema e não disponibilizam objetivamente recursos de interatividade, na prática. Mesmo os dois seriados, apesar de constarem do catálogo de *streaming* da Netflix, são de fruição passiva. O que não quer dizer que tais produtos tergiversem para questões de complexidade, seja temática ou formal, de causalidade, de abertura ou mesmo de interatividade. *Efeito borboleta* trata de um jovem com poderes de alterar o passado, mas que ao fazer isso também altera o presente, se encontrando em meio a um pesadelo de realidades alternativas. *O predestinado* trata do tema da viagem no tempo, mas com uma versão do paradoxo do avô diferente da trilogia *De volta para o futuro*, por exemplo.

O “paradoxo do avô” refere-se às inconsistências que podem vir a surgir no presente caso o passado seja mudado. É chamado assim porque, em sua versão original, apresenta um cenário em que um neto viaja ao passado para matar seu avô antes dele engravidar a avó, ou seja, de existir o pai. O problema é que se ele matasse o avô, o viajante jamais poderia ter nascido. E, se ele não nascesse, sua viagem no tempo também não seria possível. Em *De volta para o futuro*, escrito como um exercício imaginativo pelo autor<sup>138</sup> que descobriu, no porão da casa dos pais um anuário colegial, que havia estudado na mesma escola que seu pai, especulando como seria se pudesse voltar no tempo e “desse de cara” com seus pais. Então, o filme passa o tempo todo em meio às voltas de fugir do paradoxo e reestabelecer a

---

<sup>138</sup> **Filmes que marcam época.** Série documental da Netflix. 2T, HD, 5.1, 49 min., 2021.

normalidade do futuro previsível, alterando apenas alguns aspectos dele, como o progresso econômico da família, atrelado a coragem e o empreendedorismo.

Em *Efeito borboleta*, um estudante universitário frequentemente desmaia, por consequência de ter fortes dores de cabeça, e acaba descobrindo que pode viajar no tempo, quando tem acesso a suas memórias, por meio de cadernos, fitas de vídeo, fotos, etc. em seguida, ele também descobre que esse poder pode ser visto como uma maldição genética, já que seu pai também é portador e está em um hospício. Tentando dar um jeito de ficar com a amiga de infância, ele fica tentando “consertar as coisas”, uma vez que a cada viagem certas alterações satisfatórias no passado ocasionam consequências negativas no futuro.

Por isso, cada desvio de trajetória nos rumos das linhas causais da história, não apenas rompem com um ciclo natural de progressão da fábula, mas o enredo alternativo de encaixe espaço-temporal faz com que a relação de causa e efeito também irrompa uma causa-consequência.

Já em *O predestinado*, a consequência é que o agente que precisa viajar no tempo para impedir a ação de um criminoso responsável por um ataque que mata milhares de pessoas, busca a ajuda de um jovem mulher, que passa a ser sua pupila, para dar cabo do plano. Quando os dois viajam no tempo, na tentativa de pegar o criminoso, ela se descobre hermafrodita, define-se pelo sexo masculino, conhece uma jovem na universidade por quem se apaixona a engravidando, toma o lugar do seu mestre-mentor, que vira o criminoso, e passa a persegui-lo. Ele rouba o bebê e foge.

Em *O predestinado*, o paradoxo do avô se pulveriza, já que se descobre, ao final do filme, que tanto o mentor quanto sua pupila, assim como a jovem enamorada e seu filho, todos são, na verdade, a mesma pessoa. Como isso é possível? Viajando no tempo. Se em *De volta para o futuro*, evita-se o encontro das personagens familiares durante a viagem no tempo, inclusive da mesma pessoa com ela mesma, para impedir alterações substanciais no futuro; em *O efeito borboleta* a personagem provoca esses encontros para alterar o futuro. Já em *O predestinado*, essas alterações é que são a causa de haver um futuro, como se tudo já estivesse escrito e fosse necessário. A partir da leitura desses filmes pode-se depreender que o futuro é uma maldição, ou pelo menos a sua alteração, tornando a viagem ao passado uma condenação, talvez como um efeito moral de introduzir uma ideia no espectador: a de que o futuro a Deus pertence. Tal pensamento vai de encontro a várias narrativas citadas acima, recentes e diferentes entre si, em alguns aspectos. Mas há exceções.

A série *Dark*, por exemplo, repete essa máxima. O seriado começa com a seguinte citação de Albert Einstein por escrito: “a diferença entre passado presente e futuro, é somente uma ilusão teimosa que persiste”. Logo em seguida, o plano aberto em movimento de vôo livre, mostra o céu em penumbra de fim de tarde com o sol se pondo e, cortando a tela na horizontal, uma vasta imensidão de floresta. O narrador onisciente, uma voz que ecoa neste espaço bucólico, diz (DARK, 2017):

Nós acreditamos que o tempo decorre de forma linear. Que ele avança uniformemente, para sempre. Até o infinito. Mas a diferenciação entre presente, passado e futuro não passa de uma ilusão. Ontem, hoje e amanhã não são se sucedem, mas estão conectados em um círculo infinito. Tudo está conectado (DARK, 2017).

*Dark* (2017) fala de uma história que se repete a cada 33 anos: adolescentes desaparecem misteriosamente no entorno da floresta. Mais precisamente, em uma caverna que fica interligada a uma usina nuclear, próxima a uma cidadezinha pacata. O seriado tem três temporadas, seguindo a cronologia da história que se passa nos anos de 2019, 1986 e 1953. Se bem que, ao longo dos episódios, há momentos em que a história se prolonga em novos ciclos, mas eles são menos importantes para a narrativa, que se concentra basicamente em 2019 para dar um salto temporal até 1986, e depois, a 1953. Chega um momento da narrativa que os saltos são mais frequentes e começam a interligar os pontos deixados propositadamente abertos como ‘furos’ na lógica causal, como personagens sem passado e passagens espelhadas em iteração. A consequência esperada é de explosão nuclear/apocalipse.

Na primeira temporada, a história se concentra em JONAS, um adolescente que luta para lidar emocionalmente com o suicídio de seu pai e acaba descobrindo uma parte da cadeia de acontecimentos que liga a história a eventos passados, anteriormente sem explicação, e outros, aparentemente sem a menor lógica causal, mas que vão se explicando no decorrer das outras duas temporadas, porque ainda não aconteceram, mesmo que também se liguem a trama no passado. Para complicar ainda mais a trama de déjà-vu e déjà-rêve, MARTHA, a segunda protagonista da história e o amor de Jonas, ressurge na segunda temporada como uma habitante de um mundo paralelo, levando Jonas até um terceiro mundo, no qual ele ainda não existe. Os três mundos possíveis têm ecos e semelhanças, mas embora interligados, o equilíbrio é desfeito quando as pessoas passam a cruzá-los.



Então, a trama se complica ainda mais, porque além de vários personagens viajarem no tempo e se relacionarem em tempos diferentes, casando e tendo filhos, outros ainda cruzam mundos paralelos. Fica difícil de entender quando a trama se encontra mais ou menos no meio da história, já que tem ainda muitas pontas soltas e, ao mesmo tempo, mesmo sabendo de alguns segredos, novas questões se estabelecem. Por isso, até o espectador saber/entender/compreender que Jonas também é ADAM (e outros), e Martha também é EVA (e outras) a história já estará perto do seu final com o desenlace. Voltando ao primeiro episódio, que já dá as pistas para se decifrar tudo que ainda está por vir, Jonas encontra-se com Martha nos trilhos de um trem abandonado e diz que: “Se o mundo é uma simulação, um déjà-vu é um erro na matriz”. Ao passo que Martha contesta: “Ou uma mensagem do além”.

Abaixo, segue a IMAGEM 22, que retrata o esquema de ligação das personagens da trama que estão interligadas em uma árvore genealógica, presa no espaço e no tempo em iteração a cada 33 anos, em que o colega do protagonista também é seu pai e uma filha também é a mãe da mesma mulher:

IMAGEM 22 — DARK (2017)



Fonte: Netflix (divulgação/2021)

Em compensação, na série *Se eu não tivesse te conhecido* (2018), universos paralelos são possíveis de serem transpostos graças a um portal criado por uma cientista baseado na teoria de tudo. Então, não há viagem no tempo ou apocalipse, como em *Dark* e seu buraco de minhoca ou a partícula de Deus; mas há intramundos, em que multifurcações da trama colidem. Já no primeiro episódio isso ocorre, porque o personagem principal encontra-se com seu corpo morto.

A história gira em torno de EDUARD, que perde sua esposa ELISA e seus filhos em um acidente de carro. Dias depois, uma senhora misteriosa que se diz doutora EVEREST ensina Eduard a viajar para universos alternativos, o que o leva a

tentar encontrar um mundo no qual sua família possa ser salva. Ele pergunta: Quantos universos existem? Ela responde: Quantas estrelas existem? Do que se arrepende? Há um universo para cada decisão.

No primeiro episódio, a doutora salva Eduard de se matar, impedindo-o de se jogar do alto de uma ponte e de cair nos trilhos de um trem que está prestes a cruzar um túnel embaixo dessa ponte. Depois que ela o convence a experimentar o portal, ele surge dentro desse trem, justamente no momento que seu outro 'eu' é atropelado. Não há sequência do atropelamento porque Eduard pressiona o aparato que move o dispositivo e o faz voltar ao 'universo real', como se vê na IMAGEM 23 abaixo:

IMAGEM 23 — SE EU NÃO TIVESSE TE CONHECIDO (2018)



Fonte: Netflix (divulgação/2021)

Nem todos esses filmes e séries sobre viagem na mente e no tempo, com a temática no multiverso, nos mais variados gêneros como o suspense psicológico, com obras muito diversas que vão desde o evangelismo de *A última tentação de Cristo* até a ficção científica de *Contato*, à comédia de aventura, ao cinema de ação ou ao trilha de terror *A morte te dá parabéns*, ao cinema nacional de *A máquina* e o *O homem do futuro*, e até mesmo desenhos animados, como *Homem-Aranha no multiverso* e *Coraline*, se utilizam de dispositivos e aparatos para desdobrar o espaço e o tempo.

A última tentação de Cristo (**The Last Temptation of Christ**), dirigido por Martin Scorsese em 1988, é baseado no romance de Nikos Kazantzakis, escrito ainda nos anos 50. O filme ensaia um Jesus Cristo que, na cruz, imagina como seria sua vida se, ao invés de assumir o peso da salvação dos homens, tivesse levado uma vida comum com esposa e filhos.

Essa é a última tentação que perturba Cristo antes de morrer. A ideia do diretor, que levou mais de quinze anos para realizar seu projeto, cercado desde o início de muita controvérsia e tentativas de boicote e sabotagens, era a de levar ao grande público um Deus mais compreensível e acessível, que se importasse

realmente com a humanidade e nossos valores, porque sabe na pele por tudo que nós passamos, as coisas ordinárias de um homem comum.

Esse homem teria medo de morrer na cruz, segundo Scorsese. Talvez enganado pelo demônio, esse homem encarnado em um Messias contraditório, frágil e perturbado, que se autoproclama filho de Deus, vê e ouve uma criança com aparência de anjo, mas que na verdade é o demônio, dizer a ele que é seu anjo da guarda e que foi enviado pelo Deus pai para salvá-lo do martírio.

Ele, então, se liberta de sua condição e passa a viver na Terra como um homem normal até que vê o profeta Paulo pregando na praça e o confronta, dizendo que está vivo a mando Dele e proíbe o discípulo de continuar evangelizando. Saulo (Paulo) fala que vai continuar mesmo que Jesus conta a todos a verdade, porque isso não importa, já que todos sofrem, precisam acreditar na “palavra” e que ninguém acreditaria na versão de Cristo, ainda que ‘real’. Perto do fim de sua vida, um Jesus idoso convida seus antigos discípulos para seu leito de morte. Judas é quem O repreende por não completar sua missão e revela que o anjo jovem que o retirou da crucificação era, na verdade, Satanás. Assustado e arrependido, num cenário apocalíptico de escuridão, em meio aos gritos de uma Jerusalém em chamas, Jesus implora pelo perdão do Pai e para deixá-lo cumprir Seu propósito de sacrifício.

A narratividade está no centro da crise de princípios e de valorização que a humanidade passa neste período de turbulência em que a falta de credibilidade, legitimidade e veracidade impera na era da convergência multimidiática da cibercultura, sobrando o bombardeio da informação manipulada, desenfreada e desencontrada. Na comunicação, as fake news, e na arte, a performance simbólica, dão o tom do momento: a guerra de narrativas e a manipulação ideológica. É o fim de mais um ciclo evolutivo do mundo e a abertura em espiral para uma nova volta dos mesmos problemas da humanidade, vistos agora sob nova perspectiva da vida em si, uma vida que não se conta em anos ou em número de pessoas, mas em ciclos.

O tema já foi bem exposto no capítulo anterior, naquilo que cerne à parte teórica, filosófica, ética, poética e esteticamente falando. Os conceitos da física da matéria dos corpos de energia em movimento ensinam que as forças em expansão e retração agem em cooperação e oposição, umas contraindo o espaço, puxando as cordas do tempo e conformando as coisas em si mesmas, tentando impedir as transformações naturais que a natureza impõe; e outras expandindo, estirando.

Então, a mudança, a criação ou a re-criação é inevitável, mas passa por vetores que entram em conflito. Esse é o caso de dois filmes muito diferentes, mas que ao mesmo tempo se assemelham como construção da psiquê da personagem principal em torno de um conflito que se acentua em um rito de passagem obrigatório a todo ser humano, quando da transição da vida de uma criança para a adolescência, e da vida de um jovem para a vida adulta: *Coraline* (2009) e *O homem do futuro* (2011). As duas obras representam o desafio de um novo ciclo à frente e o medo de enfrentar novas escolhas que surgem inexorável e peremptoriamente.

No filme *Coraline*, Henry Selick trabalha a estereoscopia da imagem mesclando os efeitos 3D de paralaxe (convergência e divergência) na animação em dois momentos ou mundos possíveis (PW): o mundo atual de *Coraline* (2009) como um mundo real (AW) e o mundo 'fictício' imaginativo como um mundo possível alternativo ou não real (APWs – Actual Possible Worlds).

O autor, Neil Gaiman, narrou a história ambientando a narrativa nos dois mundos de Coraline, uma criança que se muda com os pais para um casarão afastado em outra cidade: o território real desse casarão e seu multiverso (um mundo de fantasia 'aparentemente ideal' acessado via uma porta mágica). A protagonista Coraline é uma criança imaginativa e brincalhona como qualquer outra, mas se sente deixada de lado pelos pais e fica infeliz pelas mudanças decorridas em sua vida com um novo lar que, a contragosto, foi obrigada a ter. Segue abaixo a sinopse da história:

Quando Coraline se muda para uma casa velha, ela se sente entediada e negligenciada pelos pais. Ela encontra uma porta escondida com uma passagem fechada por tijolos. Durante a noite, ela atravessa a passagem e encontra um mundo paralelo onde todos têm botões em vez de olhos, com pais carinhosos e todos os seus sonhos se tornando realidade. Quando a Outra Mãe convida Coraline para ficar em seu mundo para sempre, a garota se recusa e descobre que a realidade alternativa em que ela está presa é apenas um truque para atraí-la (Cf. site Blu-ray, acesso em 04/07/21: <https://www.blu-ray.com/movies/Coraline-3-D-Blu-ray/19150/>).

A distância interocular (IoD) e a convergência são dois parâmetros que dimensionam a estereoscopia da imagem 3D. No filme, os dois mundos de Coraline são bem marcados pela estética 3D que contextualiza esses dois universos, não só pela colorização, iluminação e cenografia, como pelos outros indutores de profundidade, como perspectiva e paralaxe de movimento, de profundidade positiva ou protusão negativa, favorecendo o contexto da história.

A animação *Coraline* usa imagens geradas por computador de forma limitada (principalmente para efeitos de nevoeiro e vapor), ficando na encruzilhada entre animação e ação ao vivo. Scott Higgins (2012) destaca alguns pontos:

Mas por meio da direção de arte e estereografia, Selick envolve a percepção de profundidade de uma forma muito mais elaborada e de diferentes maneiras. Como bem observou David Bordwell e outros, os sets para os mundos ordinários de *Coraline* são consistentemente distorcidos através das dicas de profundidade contraditórias. A tendência de Selick para distorção expressionista se manifesta em sets que diminuem em ângulos estranhos ou empilham em vez de recuar. A cozinha do mundo real de *Coraline* está mais sutilmente distorcida. Possui armários que se inclinam fortemente para baixo enquanto o chão parece subir em direção à parede traseira. Embora o efeito em 2D seja perturbador, o 3D amplifica as dicas contraditórias porque os cineastas estreitaram o loD nessas imagens para reduzir a profundidade estereoscópica. O espaço dimensional atrás da tela é mais raso do que aquele sugerido pela perspectiva forçada dos sets (HIGGINS, 2012, p. 202).

A percepção da película cria cognitivamente uma sensação de confinamento que sugere os sentimentos de solidão de Coraline e tédio em sua nova casa. O desenho visual do filme isola as dicas 2D e 3D como variáveis independentes, em que a profundidade 3D diferencia o mundo real do outro mundo em uma estratégia emotiva de passar ao espectador as sensações de alegria, angústia, medos, anseios e prazeres que a personagem principal Coraline passa durante sua jornada em busca de identidade e reconhecimento.

As dicas de perspectiva são endireitadas e o volume da estereoscopia é exagerado quando as cenas do filme são retratadas durante as passagens de Coraline pelo outro mundo no universo da outra mãe, onde a janela está bem afastada da tela de superfície por meio de um aumento significativo em loD e paralaxe positiva.

São dois cenários diferentes, muito parecidos, mas efetivamente com outros ângulos, dimensões e paralaxe. Esse efeito é ainda mais perceptível no quarto de Coraline, em que a versão de mundo real tem uma geometria impossível. Uma janela saliente na parede traseira em ângulos desajeitados para fora ao lado de um batente de porta, que se inclina para dentro. Esta porta, por sua vez, é fixada em uma parede que empurra para fora. Enquanto que no quarto do *Outro Mundo* é elegantemente espaçoso, profundo e geometricamente consistente, como se vê na IMAGEM 24:

IMAGEM 24 — CORALINE / AW e PW (2009)



Fonte: Project MUSE Scott Higgins — v.24 n°2 Film History (2012)

Em *O homem do futuro*, comédia romântica brasileira dirigida por Cláudio Torres e lançada em 2011, Zero (Wagner Moura) um cientista caxias, bastante sonhador, mas ligeiramente infeliz, testa na universidade que leciona (causando um desastre e sua demissão) um acelerador de partículas que ele mesmo criou, juntamente com seu melhor amigo, e descobre que sua invenção também funciona como uma máquina do tempo. De maneira muito atrapalhada, Zero volta várias vezes no tempo (sempre na mesma noite) ao passado para tentar reconstruir o futuro, na esperança de se tornar um homem bem-sucedido (próspero e determinado) e conquistar o amor de sua vida (uma paixão jovial mal correspondida da faculdade).

O filme intercala o passado e presente, a memória e a realidade, e com isso, trabalha a imaginação do receptor, com a montagem do quebra-cabeças da história, na construção dos futuros possíveis. A referência é a física quântica (desintegrações moleculares) e lembra um pouco um outro filme já citado: *Efeito borboleta* (2004). A narrativa não linear apresenta fragmentos estilizados de imagem para revelar um passado nostálgico, afetivo e sinestésico emocionalmente. Em crítica publicada na revista *Veja*<sup>139</sup>, Rodrigo Levino insere um *mas...* já no sub-título de seu texto: “excesso de referências e de reviravoltas”. Ele ressalta o “roteiro menos raso que o dos concorrentes imediatos” e o “trauma de juventude”. A IMAGEM 25 retrata o aparato:

<sup>139</sup> Cf. '**O homem do futuro**', o tom dissonante entre as comédias nacionais, de 02 set 2011. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/cultura/o-homem-do-futuro-o-tom-dissonante-entre-as-comedias-nacionais>>. Acesso em: 13 nov 2021.

IMAGEM 25 — O HOMEM DO FUTURO (2011)



Fonte: NOSSO CINEMA (Paramount Pictures, 2011)

Destaca-se o insight que o diretor teve para construir a história, durante as gravações, em 2009, de um outro filme (*Mulher invisível*) com outros atores: “Durante uma gravação, eu pedi que o Selton Mello interpretasse a fala da Luana Piovani. Dali, surgiu a ideia que é a premissa de *O homem do futuro*. E se pudéssemos dialogar com nós mesmos, como se fôssemos uma segunda e até uma terceira pessoa”.

Outra crítica, agora publicada no site Vertentes do Cinema: uma nova opinião sobre a 7ª arte, Fabrício Duque, em 02 de setembro de 2011 escreve:

Então, o Efeito Borboleta encontra espaço em qualquer sistema que seja dinâmico, complexo e adaptativo. É a metáfora da vida. O ser humano precisa adaptar-se a situações complexas, sendo dinâmico e perspicaz. Vencer as dificuldades pelas escolhas, o poder do livre arbítrio. Nem sempre a opção escolhida é a certa. O nosso cérebro projeta probabilidades e “se(s)”. Neste momento, desejamos o retorno a fim de consertar uma ação passada. “Eu nunca andei de avião”, diz-se. “É mais ou menos assim”, rebate-se. O diálogo pode querer dizer tanto sobre a primeira vez do personagem no sexo, quanto sobre a viagem ao passado. As lembranças misturam-se com elementos reais. Todos aconteceram, mas o tratamento narrativo quer a estranheza e a confusão, fazendo com que o espectador monte o quebra-cabeças aos poucos (Disponível em: <https://vertentesdocinema.com/o-homem-do-futuro/>. Acesso em: 13 nov 2021).

A crítica e o diretor do filme concluem que o universo do entretenimento recria referências como um pastiche e o ponto de partida para sua intertextualidade é o cinema americano com toques de novela brasileira *à la* realismo fantástico. Por um lado, “que tornou célebres filmes de ficção científica repletos de efeitos especiais e viagens no tempo, ao lado de comédias românticas universitárias”; e por outro, “com traços do nosso humor e de histórias da geração que o filme retrata”. Por fim, a crítica acha que o filme “carregou demais nas tintas e no excesso de reviravoltas”. Finaliza com trapaça por meio da fragmentação episódica do passado (esquema de imagem).

Para terminar este tópico, cito agora filmes que mantêm proximidade com a temática do roteiro *O cubo de Metatron: A chegada, Contato, Esfera e Interestelar*. *Contato (Contact)* é baseado no romance homônimo de Carl Sagan e foi dirigido por Robert Zemeckis em 1997. O cientista trabalhou no projeto até morrer às vésperas da filmagem para certificar a descrição da ciência dentro da história como a mais fiel possível. A ficção especula que a mensagem enviada ao espaço pela Terra em 1936, por ocasião dos jogos olímpicos, tenha chegado à estrela Vega e retornado com uma resposta alienígena cifrada, descoberta pela cientista radioastrônoma Ellie (Jodie Foster) e com instruções para construção de uma máquina de transporte espacial através dos chamados 'buracos de minhoca'.

O enredo flerta com a intolerância e a 'suposta eterna' contraposição entre os dogmas da fé e a verdade científica. Manipulação da narrativa, sabotagens, interesses pessoais e entre países dificultam a jornada, mas a viagem finalmente se dá, tendo Ellie como astronauta, já que é ela quem, não apenas descobre o sinal, mas o decifra: os cálculos matemáticos são escritos em quatro dimensões e não planos.

O problema é que o percurso se deu em uma fração de segundo aos olhos de todos, menos da tripulante (18 horas), ou seja, não aconteceu, a não ser, na percepção de Ellie. Então, como provar que a verdade está na mente dela? Ao final, revela-se que tudo foi gravado e registrado, mas os poderosos do governo preferem acobertar e dizer que tudo não passou de um sonho.

A seguir, segue a IMAGEM 26 de um frame do filme *Contato* (1997) que representa o holodeck construído por alienígenas como uma forma possível de comunicação e diálogo com a terráquea protagonista da história em termos racionais e emotivos, tido por eles um jeito adequado e confortável para se construir a troca.

IMAGEM 26 — CONTATO (1997)



Fonte: Gfycat 'youtu.be' (2017)



Em *Contato* são os alienígenas que costróem um 'mundo possível' para Ellie (cf. IMAGEM 26), um mundo claramente narrativo, mais confortável e aprazível aos sentidos, em que ela está em uma praia reconhecível e é recebida pelo seu pai já falecido (o que reforça a ideia de que o que ela viu foi um efeito de sua imaginação).

Já em *Esfera* (**Sphere**), lançado em 1998 e dirigido por Barry Levinson, um grupo de cientistas, especialistas em suas áreas — uma bióloga, um matemático, um astrofísico e um psicólogo — é contratado pelo governo para explorar um achado arqueológico nas profundezas do Oceano Pacífico. E como eles foram selecionados? Graças a um relatório encomendado anos antes pelos norte-americanos e escrito por um deles, Norman, 'meio de improviso'. Adaptado de um romance de Michael Crichton (co-produtor do filme), os cientistas da equipe descobrem que a astronave encontrada no fundo do mar foi feita pelos próprios norte-americanos, só que no futuro (provavelmente 2043). É no interior dessa astronave naufragada que está a tal esfera. Enquanto tentam entendê-la, alocados numa espécie de estação subaquática, os cientistas deixam aflorar suas diferenças e ressentimentos pessoais.

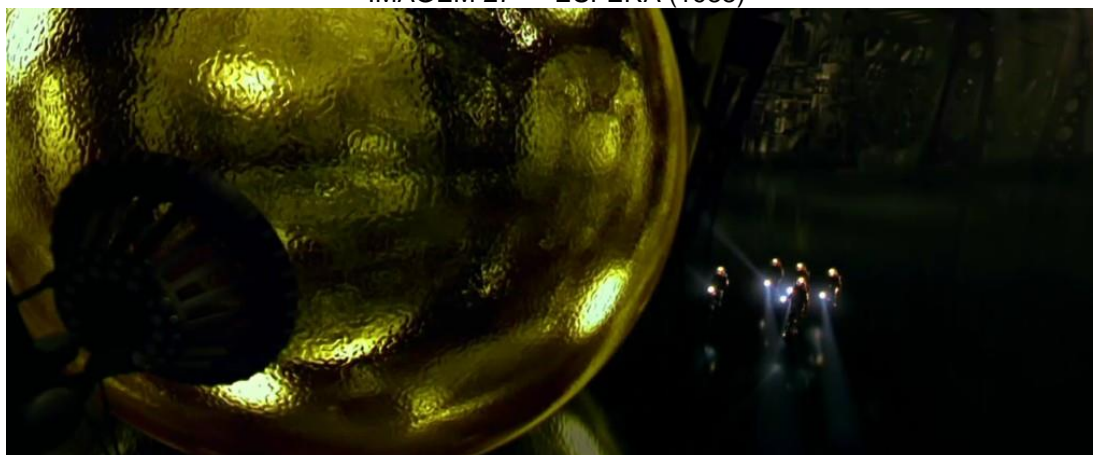
José Geraldo Couto, um dos articulistas da Folha de São Paulo<sup>140</sup>, escreve que o filme “tem problemas básicos de organização do espaço e do tempo: nunca se sabe bem onde se está, nem quanto tempo se passou desde a última cena. O ritmo é frouxo e cambaleante”. Surpreende o modo como a crítica é especialista em apontar os erros de uma obra, como se houvesse uma cartilha de como escrever um livro ou um filme de ficção corretamente. Na verdade, até há, mas não creio que tenham assim tanta valia. Quanto mais diferente for uma narrativa, inédita em seu conteúdo e até em sua forma, mais aprazível ela tende a ser perante a audiência.

De modo geral, os argumentos são falhos e a revisão das peças de leitura são 'rasas', mas esta dissertação não se presta a analisar essas articulações. É claro que o mercado recicla formatos, investe em fórmulas tradicionais e o público acompanha tendências. Há um quê de obviedade em tudo isso, e é natural deparar-se a este estado de coisas. O que importa é fugir do raciocínio óbvio, ainda que a análise seja de filmes populares. Segue abaixo, a IMAGEM 27 que mostra um frame do filme:

---

<sup>140</sup> “**Esfera**” é ficção científica quadrada. Escrito em 3 de abril de 1998, em São Paulo. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq03049809.htm>>. Acesso em: 14 nov 2021.

IMAGEM 27 — ESFERA (1988)



Fonte: mubi.com (2007)

Continuando: o longa de ficção explora ao limite as sensações de impotência, claustrofobia e do medo do outro, já que os cientistas precisam ficar confinados em uma espécie de estação subaquática e começam a manifestar a euforia coletiva e a loucura proeminente diante da força superior indecifrada. O filme não obteve sucesso de bilheteria, então, talvez, pelo menos no nível de análise popular, a crítica esteja certa ao afirmar que: “Indeciso entre o suspense, a parábola moral e o psicodrama, o filme (ou, no caso, Crichton) lança mão das tais idéias alheias” (COUTO, 1998).

No decorrer das cenas, a equipe de cientistas precisa lidar com uma série de intervenções iminentes e desastrosas, como o alienígena se comunicar com eles por meio dos computadores da estação, tomar conta dos equipamentos e tentar matá-los, cortando o ar, a comunicação, fechando e abrindo portas para a entrada de água, etc. Um tempo depois, eles descobrem que tudo aquilo, como um ataque de águas-vivas, são fruto da imaginação, produto do medo e do inconsciente de cada um. Somente ao final do filme, graças ao raciocínio de Norman (Dustin Hoffman), todos percebem que ainda estão diante da esfera e que ela não tem nada de anormal ou de mal em si, mas que apenas reflete tudo o que a ela lhe é projetado imagetivamente.

Portanto, são os pensamentos das personagens que a elas recorrem, despertando como em um sonho inconsciente ao mundo do ego consciente, como um espelho de projeção mental. Elas estão passando por um momento conturbado em suas vidas, dado o ineditismo dos eventos recém-descobertos (o artefato alienígena, a missão no fundo do oceano) e o medo do desconhecido: do novo, inesperado e perigoso poder que o dispositivo revela.

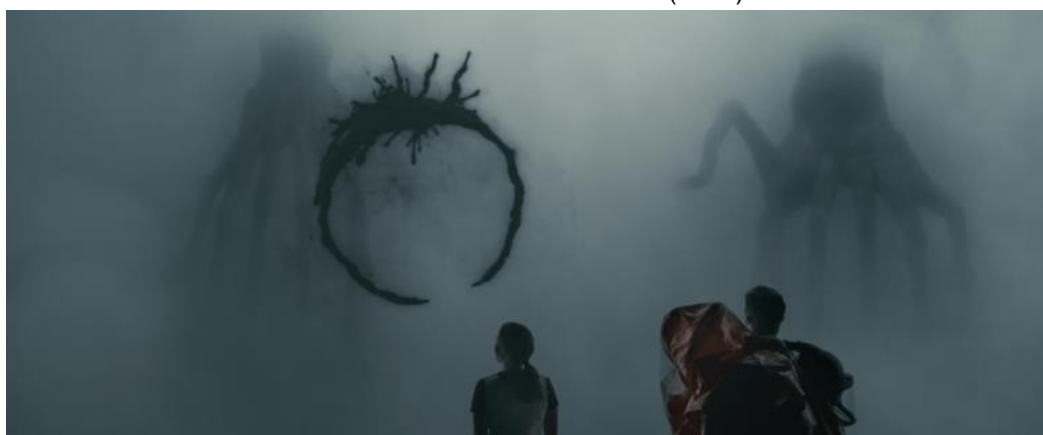
Elas projetam seus maiores anseios que ganham vida concreta, 'aparentemente'. Ao final, à luz da razão, criativamente solucionam o mistério e recompõe o 'mundo real'. Suas incapacidades em lidar com o 'presente' alienígena, a esfera que tudo pode, porque dá materialidade às imagens em projeção, fruto do pensamento humano, resolvem esquecer de tudo: para que ninguém mais tenha que lidar com o poder problemático e incomensurável da esfera e o mundo ignore sua existência. Como a esfera age na mente, apaga toda a memória deles.

*A chegada* (**Arrival** / 2016) é um longa escrito por Eric Heisserer e dirigido por Denis Villeneuve baseado em *Story of your life*, de Ted Chiang, sobre a hipótese de que, a linguagem seria capaz de afetar nossos pensamentos em algum grau. É de se imaginar que uma língua alienígena, literalmente 'de outro mundo', uma vez apreendida pelos humanos, ampliaria a nossa cognição, em nível de percepção do tempo e emocional, em correlação de sentido às ambiências e outras existências.

Nesse sentido, a construção do enredo trabalha a construção da narração (pelo viés perceptivo da protagonista) de modo sub-liminar, em paralelo ao tratamento linear aparente. Isso se dá especialmente na forma de anamorfoses (déjà révé / déjà révé), em que surgem sutis visões no pensamento da linguista doutora Louise Banks (Amy Adams), encarregada de traduzir ou decifrar o enigma da linguagem alienígena dos octópodes (doze naves alienígenas que visitam a Terra em pontos distintos). Se o tempo não é linear para esses alienígenas, eles seriam capazes de prever o futuro, e por isso vieram a Terra três mil anos antes de precisarem da ajuda dos humanos (para que nesse período os seres evoluam).

Segue abaixo, a IMAGEM 28 que mostra um frame do filme *A chegada*:

IMAGEM 28 — A CHEGADA (2016)



Fonte: Pinterest (2016)

O presente é sua tecnologia, e essa tecnologia é sua língua, que abre as portas da percepção atemporal. Mas, para isso acontecer, as nações precisam cooperar e compartilhar a informação que cada nave repassa de modo separado. Precisamos aprender a confiar uns nos outros, e nos alienígenas, mas acima de tudo, a confiar em nossos instintos e nessa nova dádiva que permite que antecipemos o futuro, interagindo com ele no presente, e possibilitando que o futuro se altere.

Do ponto de vista dos mundos possíveis, parece difícil aceitar que há aí uma lógica distópica ou uma alteração de curso, já que o filme se revela linear e de fruição tradicional, mas o modo sutil com que o enredo trabalha a fábula, fazendo ao mesmo tempo que sigamos duas linhas de frente, uma linear e outra psicodramática em relação as descobertas da protagonista, ocorrendo ao mesmo tempo e dando o entendimento *pari passu*, em paralelo ao andamento da história e à nossa percepção como espectadores (receptores), construindo nessa tessitura uma segunda linha narrativa, não alternativa, mas auxiliar, dá a ideia do *schemata* que Bordwell descreve.

Já *Interestelar* (**Interstellar** / 2014), escrito pelos irmãos Nolan e dirigido por um deles, Christopher Nolan, narra a história de um grupo de astronautas convocados para uma missão no espaço: encontrar planetas habitáveis que possam receber a população mundial, uma vez que as reservas naturais da Terra estão se esgotando. O filme se passa em um futuro não muito distante, em que a humanidade enfrenta dificuldades de sobrevivência na Terra, assolada por uma praga que se alimenta de nitrogênio, provocando incêndios na natureza, tempestades de poeira, caos ecológico, escassez de comida, anomalia gravitacional e consequente redução de oxigênio. Neste contexto, Cooper (Matthew McConaughey) tenta se acostumar à sua nova vida em família como fazendeiro, depois do acidente quando era piloto da NASA.

Murphy, a filha de dez anos de Cooper, acredita que seu quarto está assombrado por um fantasma que tenta se comunicar com ela. Pai e filha descobrem que o 'fantasma' é uma inteligência desconhecida que está enviando mensagens codificadas por meio de radiação gravitacional, deixando coordenadas em binário que os levam até uma instalação secreta da NASA, liderada pelo professor John Brand (Michael Caine). O cientista revela que um buraco de minhoca foi aberto por uma inteligência desconhecida perto de Saturno. Um estudo realizado no passado levou a hipótese de que doze planetas poderiam oferecer condições de sobrevivência para a espécie humana. Anos antes, as "missões Lázaro" identificaram três planetas

potencialmente habitáveis, orbitando o buraco negro Gargântua gerado pela anomalia gravitacional provocada por estes seres 'aparentemente' alienígenas.

A NASA tem dois planos, e para isso, Brand recruta Cooper para pilotar uma nave espacial, juntamente com outros astronautas: seguir a cada um desses planetas e verificar a viabilidade de transferir a população da Terra para um dos planetas que se mostrar habitável; e, em caso positivo, uma parcela da humanidade partirá em uma enorme estação espacial ou os cientistas deverão implantar embriões em barrigas de aluguel e reiniciar a vida humana no planeta.

Abaixo, a IMAGEM 29 interna do tesseracto de Interestellar, ou melhor, sua projeção, que mostra o astronauta vagando pela dimensão 4D do quarto de Murphy:

IMAGEM 29 — INTERESTELAR (2014)



Fonte: médium.com (2016)

Uma série de acontecimentos e reviravoltas na trama fazem com que Cooper se sacrifique para que a humanidade tenha alguma chance. Os pontos que se destacam no roteiro são: para conseguir a verba necessária e o engajamento de todos, a NASA precisou alimentar a falsa esperança de que haveria uma chance de salvar cada uma das pessoas na Terra; o professor Brand mentiu a todos que não conseguia resolver uma equação sobre o problema gravitacional de levar a estação espacial pelo buraco de minhoca, inclusive Murphy, que passa a trabalhar na NASA depois que cresce e já que seu pai não retorna nem dá notícias depois de sair em viagem; as máquinas não lidam bem com o imprevisto nem com emoções, mas os humanos trabalham com algum tipo de intuição que vincula aspectos emocionais singulares, como o amor pela família, com uma estratégia de sobrevivência que atrela a razão lógica com a percepção que induz a aquisição do conhecimento como um

processo de escolha e de sabedoria; esse argumento orbita as decisões das personagens, fazendo com que um dos cientistas sabote a missão por egoísmo e medo (Mann / Matt Damon está em um dos planetas 'habitáveis'); a astronauta e cientista Amelia (Anne Hathaway), filha do professor e namorada de um dos cientistas que está em um desses planetas, pressentindo que deveriam seguir para lá (Cooper acha que sua teoria é apenas um ato de crença cega, baseada no lado emocional e no afeto pelo seu companheiro); e finalmente Murphy, filha de Cooper, que mesmo contrariada nunca desiste de tentar entrar em contato com o pai ou de encontrar a fórmula que resolveria a equação do fator gravitacional.

Como no hermetismo, que estuda as leis do universo atribuindo regras imutáveis que 'supostamente' atingem todas as formas de vida, pelo menos as conhecidas pelos humanos; é preciso criar, usar, discutir e respeitar as regras análogas à lógica da vida real para se ter codificação e verossimilhança, despertando a empatia do receptor. As regras de Kip Thorne, idealizador e consultor científico do filme *Interestelar* são sobre a singularidade, o horizonte de eventos, buracos de minhoca, dilatação e paradoxo temporal; e se baseiam na Teoria da Relatividade Geral e Restrita de Albert Einstein, que afirma que as leis da Física são as mesmas para qualquer referencial inercial e que a velocidade da luz no vácuo tem o mesmo valor constante em todos os referenciais inerciais.

Existe na união entre as duas dimensões o espaço-tempo, que se mantém invariável em todos os sistemas inerciais. Entretanto, com a presença de uma massa ou de um campo gravitacional, com os referenciais não inerciais, aqueles que apresentam algum tipo de variação no sentido ou no módulo das velocidades, vale a Teoria da Relatividade Geral e não mais a Especial, em que a matéria cria um campo gravitacional provocando em torno de si uma distorção do que Einstein chamou de "contínuo espaço-tempo". Assim, quanto maior é a gravidade, mais lento é o tempo.

Portanto, o espaço e o tempo estão ligados e podem ser alterados, conforme as forças de atração gravitacional atuem entre dois corpos de matéria e segundo suas massas. As medições do tempo, inclusive a duração e a simultaneidade, podem ser relativas, dependendo do movimento do observador e do deslocamento do objeto no espaço, que pode se curvar e dobrar o espaço-tempo contínuo.

Também podem ser relativas as medições do espaço, como distância e comprimento. A velocidade da luz também permanece invariável, constante. Voltando às regras específicas criadas por Thorne<sup>141</sup> para a lógica do filme *Interestelar*, são:

1) objetos físicos e campos com três dimensões espaciais, como pessoas e raios de luz, não podem viajar para trás no tempo de um local para outro em nossa brana, nem podem as informações que eles carregam. As leis físicas ou a distorção real do espaço-tempo impedem isso. Isso é verdade quer os objetos fiquem para sempre alojados em nossa brana ou viajem através da massa em uma face tridimensional de um tesseracto, de um ponto a outro em nossa brana. Então em particular, Cooper nunca pode viajar para seu próprio passado. 2) as forças gravitacionais podem levar mensagens para a nossa membrana passado. A luz pode viajar de Murph para Cooper, mas não volta (THORNE, 2014).

A única coisa que volta no tempo é a gravidade. O que Cooper vê é o resultado da luz que viaja no tempo até ele, para o futuro, e não para o passado. O tesseracto de *Interestelar* nem ao menos está em nossa membrana, ou universo real. Ele foi projetado por 'eles', que Cooper ao final acredita serem humanos do futuro. Eles desenharam o hipercubo exclusivamente para Cooper e Murphy, já que o instalam fisicamente na base do buraco-negro, no vórtice de Gargantua, e o conectam dimensionalmente com o quarto de Murphy, na fazenda da família, obviamente na Terra.

Todos os eventos havidos no quarto dela, vistos linearmente no início e no final do filme, na verdade do argumento, ocorrem simultaneamente. Não existem linhas do tempo alternativas. O que Cooper faz no cubo é saltar o tempo da Terra, reverberando ininterruptamente.

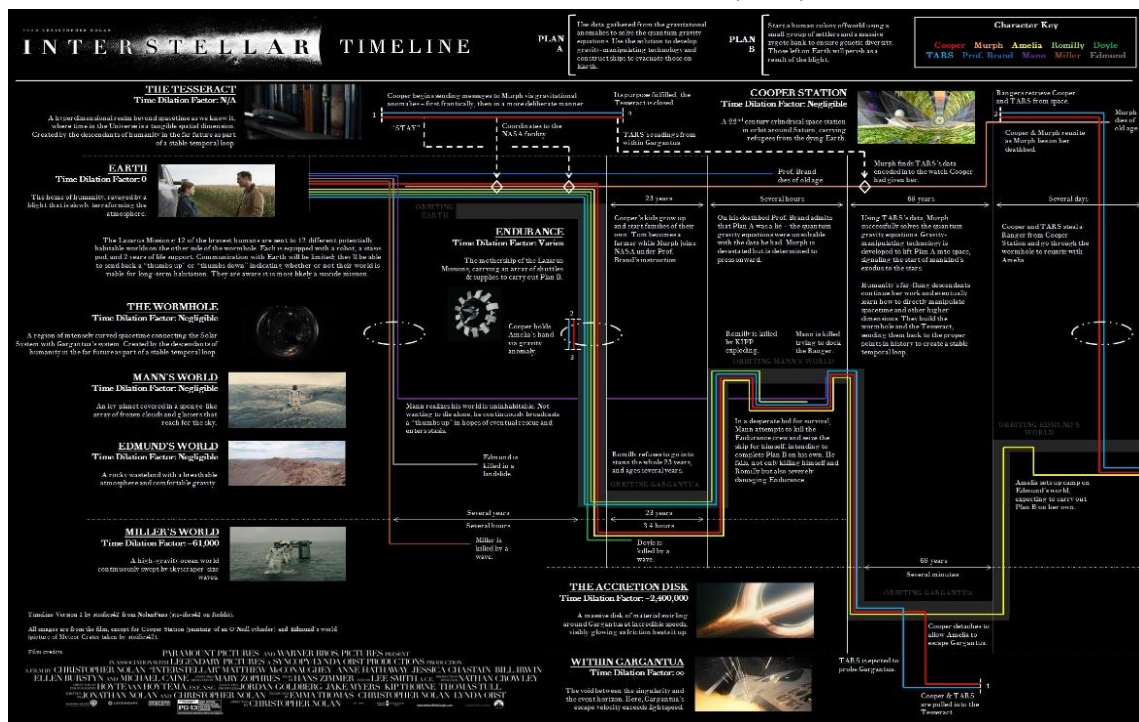
Do ponto de vista do tempo de Cooper, ele age no tesseracto apenas uma única vez. O que acontece é que 'eles', os seres de quinta dimensão, os "humanos do futuro", dado sua impossibilidade de comunicação conosco, os humanos tridimensionais presos no presente, com o tempo linear, conseguem proporcionar essa singularidade e projetar dentro do cubo o quarto de Murphy comunicando duas realidades dimensionais a Cooper, que está (em alguns momentos) ao mesmo tempo na Terra e no espaço. Ou seja, dentro do tesseracto, para Cooper, o real se transforma em virtual, e o mundo atual se transforma em mundo possível na outra esfera da membrana, e vice-versa.

---

<sup>141</sup> Ver THORNE, K. *The science of Interstellar*. New York: W. W. Norton & Company, 2014.

É um mesmo tempo ocorrendo de forma simultânea, mas comunicado dentro do hipercubo ele transmite duas possibilidades do real, ecoando o atual na esfera do possível. O ponto de vista se altera. Entretanto, é o mesmo momento. Esse é o momento-chave do filme e se dá no auge da sua curva dramática, conhecido por gancho ou pinça, durante a passagem para o quarto final do tempo fílmico, no mapa narrativo do roteiro. A FIGURA 21 mostra esse e outros pontos:

FIGURA 21 — INTERESTELAR (2014)



Fonte: Pinterest (2014)

O tesseracto armazena o espasmo de espaços no bulk (um hiperespaço com maior estrutura dimensional e além do nosso espaço tridimensional), de modo que se repete indefinidamente, possibilitando que Cooper transmita os dados quânticos recebidos por TARS (o robô do filme) que entra no buraco-preto e que permitem Murphy solucionar o código da equação e a viagem interestelar da estação espacial.

Partindo do pressuposto que os seres humanos transformam o mundo em que vivem, manipulando o ecossistema e a ecologia das relações através da imaginação e pelo método da tentativa e erro, transformando os elementos para dar vida às formas e criar algo novo, como ferramentas dentro de conteúdos contextuais, que são narrativos dentro da lógica utilitária do conhecimento, que instrumentaliza e sedimenta um caminho mais curto e facilitado ao alcance de objetivos pessoais e sociais, em que



o meio se modifica necessária e colaborativamente em função da mensagem, e vice-versa; a cultura é a representação de um sistema complexo de relações entre organismos em ação. Nesse desenrolar, narrativa é função e narração é processo.

Esta 'ecologia cognitiva', segundo Pierre Levy (1999) foi o que levou a humanidade no sentido evolutivo a criar a sua própria cultura fora dos moldes estritamente biológicos e em permanente revolução. Algumas dessas manifestações podem até se dar a 'nascer' de forma individual, mas todas se efetivam de modo coletivo. Mesmo negada ou desprezada, uma de suas manifestações, a arte, nesse sentido, é reflexo social, porque em dado momento, o surgimento no meio social dessa atividade é reconhecida como arte. Contextualizar a cultura em sua produção sistêmica revela certos padrões, métodos, técnicas e até seus efeitos estruturantes.

A estruturação procedimental da narrativa se opera por meio de três elementos circunstanciais interdependentes: aparatos, ambientes e conectores. Deixando em apenso as questões referentes aos efeitos e recursos de interatividade que mormente são o foco principal de minha pesquisa, passo a analisar as questões textuais da narrativa, como os mapas narrativos que são estruturados pelas linhas condutoras de causalidade e seus elementos: retas, curvas ascendentes e descendentes, quebras de eixo, reversões, emaranhamentos, bifurcações e os 'nós'.

Segundo Robert Stam (2003), para a narratologia, a linguagem serve de modelo metodológico para verificar as características específicas de cada meio que a narrativa é considerada. Se no passado, o mundo era pensado como um palco, nos últimos tempos ele foi visto como uma pintura numa tela textual que pode ser lida identificando referências e verossimilhanças, interpretando signos e decifrando códigos, tecidos pelos fios narrativos em processo de significação, para que as pessoas pudessem, em seus esforços, dar sentido às suas percepções e inferências. Hoje, um novo tipo de textualidade se destaca da narrativa convencional: a hipermídia.

Em um esforço de analisar os fenômenos pós-modernos, pós-dramáticos e novas formas de arte e de comunicação, como as tendências convergentes das 'novas mídias' que modelam e fragmentam o discurso e a ideologia em versões estéticas e poéticas dos chamados 'mundos possíveis', virtualizando imersivamente a realidade em contextualizações complexas da psiquê humana e na tentativa de escapar da tendência geral de 'narrativizar' essas experiências (agenciamentos e transformações), uma nova perspectiva procura descrever um outro tipo de textualidade, destacando-a da narrativa convencional.

Esse pensamento tem origens na modularidade da mente e na rede conexionista da informação, em que o conhecimento é compartilhado pelas múltiplas acepções da realidade dimensionada e das faculdades cognitivas, podendo perceber o mundo por diferentes prismas.

Apesar de narratologistas e ludologistas divergirem bastante acerca de suas proposições sobre o tema da narratividade em si, irei tentar me aproximar de alguns conceitos postulados a ambos e conciliar o pensamento contraditório no sentido de que a linguagem de programação<sup>142</sup> dos jogos pode auxiliar a formatação de filmes no modo de visualização interativa em janelas hipertextuais na hipermídia por meio de linguagem HTML<sup>143</sup> via *streaming* por exemplo, convergindo o entendimento que a produção de sentido vai além dos aspectos formais da língua.

Significa dizer que a ordenação, repetição e a supressão, tanto da palavra quanto do som ou da imagem não deixa de ser uma linguagem, ainda que sobreposta a aspectos poéticos e estéticos. A complexa sistematização das narrativas interativas, por exemplo, se processa nas inovações homem-máquina, potencializadas pelo uso de ferramentas tecnológicas que manipulam interfaces de aplicativos hipermidiáticos, modelando scripts em linguagem HTML que se traduzem em conceitos narratológicos e conteúdo multitrâma aos usuários em plataformas e redes de comunicação. O fenômeno ocorre conforme um menor ou maior grau de abertura da obra ou compartilhamento indicial de autoria, em que a dimensão multilinear da história provoca cognitivamente o sistema nervoso por meio do “envolvimento extensivo do corpo na sua globalidade psicossensorial, sinestésica” (SANTAELLA, 2010, p. 227.).

Uma das possibilidades de aplicação dessa teoria seria proposta na gramática gerativa transformacional ou de sentido, a TGG (BUCKLAND, 2003). Nela, as narrativas embutidas, emergentes, evocadas e forçadas fazem todo o sentido, assim como na narrativa complexa binária, circular, cumulativa, de inserção, ergódica, fragmentada, multifurcada, polifônica, procedural e iterativa. Infelizmente, um estudo mais técnico e aprofundado a esse respeito não caberá nesta dissertação.

---

<sup>142</sup> A linguagem de programação é um método padronizado, formado por um conjunto de regras sintáticas e semânticas, de implementação de um código fonte - que pode ser compilado e transformado em um programa de computador, ou usado como script interpretado - que informará instruções de processamento ao computador. Cf. Manovich, L. **The Language of new media**, 2001.

<sup>143</sup> HTML abreviação para a expressão inglesa HyperText Markup Language, que significa Linguagem de Marcação de Hipertexto e é uma linguagem de marcação utilizada na construção de páginas na WorldWideWeb. Documentos HTML podem ser interpretados por navegadores. A tecnologia é fruto da junção entre os padrões HyTime e SGML. Cf. Manovich, L. **The Language of new media**, 2001.

Retomando o pensamento de Levy (1999), seres humanos possuem uma inteligência pessoal reflexiva que aumenta a capacidade da inteligência coletiva global. Portanto, se a inteligência humana coletiva é baseada na linguagem e na tecnologia, Levy entende que podemos agir nesses campos para aumentá-la. O primeiro salto em direção ao aumento da inteligência humana coletiva foi a invenção da escrita. Em entrevista à *Fronteiras do pensamento*<sup>144</sup> (2019), o autor sintetiza:

Então, inventamos mídias mais complexas, sutis e eficientes, como o papel, o alfabeto e sistemas posicionais que representam números, usando dez numerais incluindo o zero. Tudo isso levou a um aumento considerável na inteligência coletiva. Então houve a invenção da imprensa e da mídia eletrônica. Agora, estamos em um novo estágio do aumento da inteligência humana coletiva: o estágio digital ou, como eu chamo, o estágio algorítmico. Nossa nova estrutura técnica nos proporcionou uma ubíqua comunicação, interconexão, informação e – principalmente – autômatos capazes de transformar símbolos. Com esses três elementos temos uma oportunidade extraordinária de aumentar a inteligência humana coletiva (ÁLVARO, 2019).

O autor desenvolve uma ferramenta de expansão da inteligência coletiva que trabalha com o oceano de dados da memória digital comum à humanidade. A IEML (Information Economy MetaLanguage) descreve cada palavra de determinada linguagem com símbolos que podem ser arranjados para indicar significados.

Implicaria aí o poder de se comunicar em qualquer lugar, o tempo todo, e onde todos os documentos estariam interconectados — o que impulsionaria o aprendizado colaborativo e a democratização do conhecimento. Mais do que a transmissão da informação, o potencial do meio é a transformação automática de dados (dentro do software) que revolucionaria a linguagem, ou no caso, metalinguagem.

Isso significa dizer que: a lógica e a computação tendem a prevalecer na forma que entendemos a realidade. Para que acepções se tornem práticas comuns, é necessário incorporar a dimensão semântica, e atualmente a web não é nada semântica. Levy (2019) considera que “não há atualmente um modelo que se proponha a automatizar a criação de conexões semânticas em uma forma geral e universal”. Ele acredita que a IEML viabilizará a simulação de ecossistemas de ideias baseados nas atividades das pessoas, e que isso refletirá a inteligência coletiva.

---

<sup>144</sup> Entrevista concedida a Sandra Álvaro / CCCBLAB – 04.07.2019. Disponível em: <<https://www.fronteiras.com/entrevistas/pierre-levy-a-questao-e-como-usaremos-as-novas-tecnologias-de-forma-significativa-para-aumentar-a-inteligencia-humana-coletiva>>. Acesso em: 18 dez 2021.

- Mapas Narrativos

A nova linguagem computa automaticamente as relações semânticas internas, criando a rede semântica entre as palavras na frase e mostrando as redes semânticas entre as palavras no dicionário; finalmente, entre esse texto e os outros em uma biblioteca. Com isso, o usuário teria uma espécie de hipertextualização semântica automática. Sendo facilmente manipulado por algoritmos, os usuários não seriam obrigados a aprender o código-fonte, por que o software traduziria automaticamente o código em linguagem do dia a dia. Categorizando dados, a IEML criaria a rede de relações semânticas entre eles.

Esse mesmo princípio poderia ser aplicado a narrativas em filmes e jogos, desde que uma plataforma proporcione a experiência por meio de um aplicativo com um software programável com tal recurso, inteligência artificial e um hardware conectado em rede.

No contexto das novas mídias, os estudos sobre hipertexto atingem uma outra dimensão ou uma nova perspectiva para lidar com tais problemas de linguagem, ou de reestruturação intersemiótica, que contrapõe a representação narrativa à simulação comportamental dos jogos.

Particularmente, eu não vejo problema no modo em que os dois campos interagem: é apenas mais uma forma de estruturação, em que simulação e representação caminham em simbiose. São como componentes de um quebra-cabeças, ou peças de um tabuleiro em que o jogador posiciona as personagens e as move conforme o andamento da representação.

Espen J. Aarseth (1997) teoriza esse novo conceito de literatura ergódica, em que “a leitura se dá demandando esforços operacionais por parte do leitor, escapando da dinâmica trivial da leitura, do simples percorrer o texto com o olhar ou do mero passar de páginas” (FALCÃO, 2015, p. 12).

É por isso que uso a terminologia do mapa narrativo como para descrever o processamento da história complexa, preferencialmente quando se trata de narrativas interativas. Neste hibridismo do filme-jogo, o sentido da simulação encontra na narrativa não uma estrutura oposta, mas um contexto de que participa como componente. Nesse sentido, Falcão (2015, p. 12) afirma que:

...a percepção da história pode ser um fator indispensável do processo de tomar decisões integrado à jogabilidade... A narração diz respeito às partes temporais e dramáticas' da história, enquanto a descrição suspende o tempo e apresenta a história espacialmente... no âmbito dos jogos, essa visão é sintetizada pelo campo da ludologia, que considera as teorias narrativas insuficientes e até mesmo inadequadas para lidarem com problemas de linguagem no contexto das novas mídias (FALCÃO, 2015, p. 12).

O mapa narrativo é “uma interface de visualização da estrutura dramática dos games” para Falcão (2009, p. 65). Os jogos eletrônicos conhecidos por videogames se baseiam numa linguagem que se expressa através da simulação. Essa realidade virtual é um tipo alternativo de estrutura semiótica que se estabelece em contraponto à representação narrativa, do ponto de vista convencional.

Sistemas cibernéticos capazes de criar um ambiente de condições favoráveis de agenciamento, imersão e transformação possibilitando a fruição de um cenário contextual em que se simula determinadas ações por meio de objetivos específicos interpostos pelo programa através comandos orientados na tela e manipulados por mecanismos/dispositivos/aparatos de interface e regulados por um sistema-fonte.

Não se trata apenas de representar características de objetos ou situações, mas de considerar também o comportamento desses objetos dentro do sistema simulado. O modo de conversão da história pela narrativa de um filme se dá pela narração direta ou indireta, em primeira ou terceira pessoa, através da identificação com a(s) personagem(ns) e repulsa a outra(s), já no jogo a participação se dá de forma mais imediata, ou seja, a mediação fica em segundo plano e a sensação de contato é intensificada. Isso não quer dizer melhor ou pior, apenas diferente porque no plano evocativo ao receptor o filme pode trazer mais argumentação reflexiva, ao contrário dos ganhos participativos o jogo.

Por isso, o filme interativo é o melhor dos mundos, porque pode proporcionar as duas coisas: efeitos diferentes e uma mesma malha estratégica. Agora, isso vai depender da potencialidade da agência, do grau de imersão, da capacidade de transformação, e isso é medido pela dinâmica do processo de dimensionalidade da narrativa como função dentro do círculo mágico de Huizinga (1999) no sentido de sua irrupção para fora do cubo de realidade de Souriau<sup>145</sup> (1993).

---

<sup>145</sup> Souriau (1993, p. 21) destaca que “sem irrupção do microcosmo cênico pelo universo da obra não existe teatro”. Ele compara o autor a um demiurgo e o recorte de sua obra a um pequeno cubo, escrevendo sobre essa relação que não tem limites e pode se igualar em amplitude ao universo real e até mesmo confundir-se com este. Uma situação dramática é a forma particular de tensão inter-humana e microcós mica do momento cênico. Cf. Revista **O Mosaico**, nº19, 2020, p. 605-620.

“Esse pequeno cubo de realidade”, no entender de Souriau (1993, p. 24), deve ser ampliado, “prolongado seu espaço real para um espaço ilusório”, perfazendo uma dupla função de recorte e contraste “entre as realizações físicas do microcosmo cênico e a espiritualidade do macrocosmo teatral”. Pode-se facilmente exportar este conceito para outras áreas da arte além do drama dos palcos como o jogo e o cinema, tal qual a palavra do inglês ‘*play*’ que quer dizer tanto ‘atuar’ como ‘jogar’ ou ‘brincar’.

O termo ‘círculo mágico’ foi definido por J. Huizinga em *Homo Ludens* (1999, p. 15) como “um mundo imaginário e temporário onde as regras do jogo são consideradas como uma descrição correta e adequada da realidade, apoiada pelo comum acordo com os jogadores e onde as leis e costumes da vida quotidiana perdem validade”. O espaço físico virtual e conceitual em que o jogo ocorre se daria dentro desse círculo. Pode-se aplicar este conceito também ao filme-jogo, que também demanda técnicas de pactuação entre o palco e a plateia, a produção e o espectador.

Contrariamente a muitos teóricos do primeiro cinema que defendem uma credulidade ingênua da plateia que supostamente acreditava na ‘realidade’ dos filmes, confundindo o espaço ficcional do cinema com o mundo real da vida, o receptor, seja ele um usuário interator ou um espectador passivo, sempre se espantou e se impactou com a ilusão proporcionada pelo aparato, pelo seu aspecto inovador e pela capacidade de enganar a nossa mente por meio da manipulação dos sentidos.

Isso se deu com os fenômenos de reprodução tridimensional, fantasmagorias, etc., em toda a arte. Ainda há, quando surgem novidades tecnológicas, como o lançamento em 3D do filme de James Cameron, *Avatar* (2009), mas é pouco provável que houvesse multidões de incautos crédulos, mesmo em sessões de espiritismo e mágica. A atração se dá pelo seu aspecto inovador, experimental e pelas sensações que provoca, despertando mais curiosidade do que credulidade.

Esse atributo do círculo seria o que combina competição e colaboração do jogo e explica as características motivantes dos jogos. É dentro dele em que se torna aceitável a ideia de que as regras podem ser uma descrição correta do funcionamento de um sistema real, fora do círculo mágico. Huizinga (loc. cit., p. 4) diz que “todas elas partem do pressuposto que o jogo se acha ligado a alguma coisa que não seja o próprio jogo”. Ele parece convencido de que “é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve” (ibidem, prefácio).

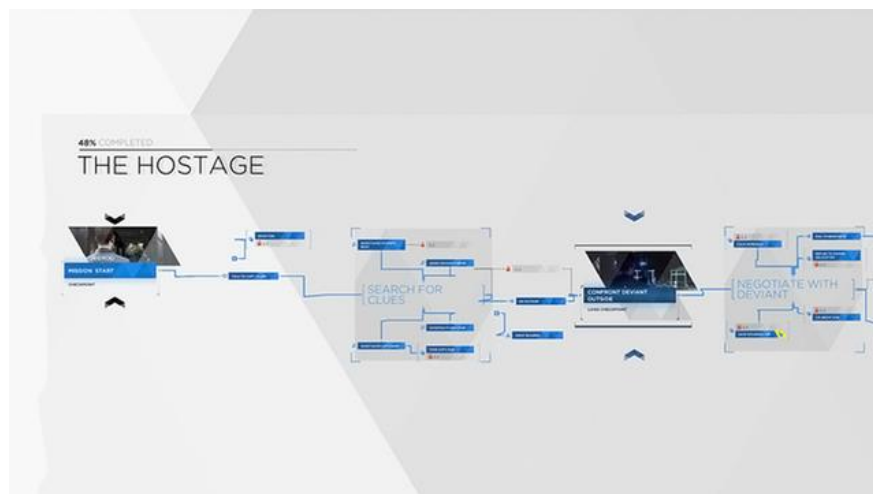
Sua tese é a de que o jogo é anterior à própria cultura, porque os animais brincam entre si e com os homens, o que leva a crer que o jogo como atividade lúdica

é até mais antiga que a ritualística, superando como função significativa “os limites da atividade puramente física ou biológica”.

Todo jogo significa algo, e seja a satisfação de certo “instinto de imitação”, de origem mimética, ou “necessidade de distensão” e “exercício de autocontrole”, o jogo sempre serviu como uma chave narrativa interna e externa, de origem diegética, como um impulso inato para treinar emoções e sentimentos individuais e coletivos, tal qual o amor e o desejo, ou como forma de diversão e exercício de poder.

Segue abaixo um mapa geracional narrativo do jogo **Detroit: become human**, de David Cage, produzido pela Quantic Dream para o console de videogame PS4, que praticamente funde as duas coisas. A FIGURA 22 mostra como opção de interatividade a possibilidade de jogar por caminhos multifurcados introduzidos pela narrativa. Dado o andamento do jogo e o aprendizado por inteligência artificial (o usuário pode escolher jogar com uma das três personagens-robôs que evoluem a partir de contextos pré-determinados), sendo protagonista de capítulos distintos durante os quais é possível explorar ambientes em busca de pistas, além de dialogar com outras pessoas e andróides; ou seja, a história pode se desenrolar de formas diferentes nos capítulos seguintes e tudo isso será apresentado ao final de cada episódio que se encerra com um fluxograma das ações executadas, exposto a seguir:

FIGURA 22 – DETROIT: BECOME HUMAN (2018)



Fonte: UOL (ultimas-noticias/2018/06/07/analise)

“A narrativa, da forma mais elementar até a mais complexa, está presente em todos os aspectos da vida humana” (FALCÃO, 2009, p. 22). O pesquisador completa:

Mais do que programar parâmetros de funcionamento da narrativa emergente no jogo, o apelo dramático em si surge como um elemento fundamental de imersão, oferecendo caminhos e desdobramentos tão variados quanto consistentes, convidando, assim, o jogador a vivenciar uma experiência mais intensa (FALCÃO, 2009, p. 15).

Já em *Bandersnatch: a Black Mirror event*, de David Slade (2018), parece que ocorre o oposto: a personagem, a história em si ou o enredo não evolui e o interator fica normalmente preso entre as diversas opções que surgem para confundir ainda mais a metalinguagem da trama, já que na história a personagem principal *Stefan* cria um jogo ‘meio sem graça’ baseado em um livro labiríntico e sem fim escrito por um autor que enlouquece e se mata. Stefan consegue uma empresa que se interessa em comprar os direitos de distribuição do jogo, mas precisa tornar o jogo ‘vendável’ aprimorando melhorias. No meio do caminho ele também enlouquece e se mata, não sem antes matar outras pessoas pelo caminho, ou... perceber que faz parte também de um jogo... ou intuir que está sendo manipulado... ou fazer parte de uma trama maior em que é objeto de uma experiência científica que mexe com a psiquê das pessoas.

*Bandersnatch* (2018) é um longa-metragem de ficção interativa produzido por encomenda da Netflix Inc., dirigido por David Slade e roteirizado por Charlie Brooker, em parceria com Annabel Jones. O filme é considerado pelos autores um macro-episódio de *Black Mirror* e um jogo interativo, tanto quanto um episódio de televisão.

Brooker (THE GUARDIAN, 2011) conta que “o *espelho negro* do título é aquele que você encontrará em cada parede, em cada mesa, na palma de cada mão: a tela fria e brilhante de uma TV, um monitor, um smartphone”. *Bandersnatch* é descrito como um animal fabuloso em *Alice Através do Espelho* (1871), de Lewis Carrol, também mencionado pelo autor em *The Hunting of the Snark* (1874)<sup>146</sup>. Carrol explora o multiverso na literatura fantástica, significado oculto e agonia existencial. No decorrer do tempo, no Reino Unido, o termo passou a constar de verbetes<sup>147</sup> e a se referir a pessoas cuja agressividade e/ou características incômodas se destacam a ponto de se tornarem bizarras.

Pesquisas recentes descobriram que o nome *Bandersnatch* também está atrelado a um projeto ambicioso de um jogo eletrônico para computador

<sup>146</sup> Disponível em: <<https://www.poetryfoundation.org/poems/43909/the-hunting-of-the-snark>>. Acesso em: 9 dez 2021.

<sup>147</sup> A palavra pode ser encontrada nos dicionários em inglês **Dictionary.com** e **Merriam-Webster**.



“supostamente revolucionário”<sup>148</sup>, mas que era caro e complexo, não chegando a ser lançado ao público, a não ser como uma versão rebatizada de *Bratacca*, um jogo de provas e ficção científica que combinava “exploração, resolução de quebra-cabeças e combate, um jogo em sistema de rolagem”<sup>149</sup>.

O site da Netflix Inc. classifica *Bandersnatch* como um filme interativo (não roda na Apple TV, Windows 10 e Smart TV's pré 2018), indicando-o para maiores de 16 anos com a seguinte sinopse: “Em 1984, um jovem programador começa a adaptar um romance fantástico para videogame e põe em questão a própria realidade. Uma história alucinante com múltiplos finais”<sup>150</sup>.

*Black Mirror*<sup>151</sup> (2011-) é um seriado distópico de ficção científica, originalmente criado pela produtora de conteúdo audiovisual Zeppotron, braço da produtora independente Endemol UK, para a rede estatal de televisão britânica, o canal aberto Channel 4. A partir da terceira temporada, o seriado passa a ser exibido pela Netflix Inc., empresa de serviços de streaming por assinatura. Charlton “Charlie” Brooker é o idealizador da série: uma sátira surreal e profana à cultura evolutiva da espécie humana, que acredita no futuro interacionista das interfaces homem-máquina com uma visão tecnofílica. Já a visão de Brooker (THE GUARDIAN, 2011) consiste na tecnofobia pessimista, que explora o “lado negro do nosso vício em gadgets”<sup>152</sup>.

O drama de viver preso aos aparatos e dispositivos tecnológicos que permeiam a imaginação da sociedade, como “uma droga” com “efeitos colaterais” e fantasia de controle, foi o que inspirou o autor-roteirista a escrever: “entre o prazer e o desconforto [...] de pessoas doentes e desajeitadas” (loc. cit.).

O exemplo mais conhecido do potencial das narrativas interativas e das mudanças que podem vir a tornar o ser humano e o mundo cada dia mais dependente

---

<sup>148</sup> Revista eletrônica Signal Horizon, criada na WordPress.org; Black Mirror Brasil e Vitor Aliaga, da IGN/BR.

<sup>149</sup> Cf. BLACK MIRROR BRASIL. **O que significa *Bandersnatch*?** Disponível em: <<https://medium.com/@blackmirrorbrasil/o-que-%C3%A9-um-bandersnatch-89932c2d3a30>>. Acesso em: 10 out 2021.

<sup>150</sup> Cf. NETFLIX. Disponível em: <<https://www.netflix.com/title/80988062>>. Acesso em: 10 out 2021.

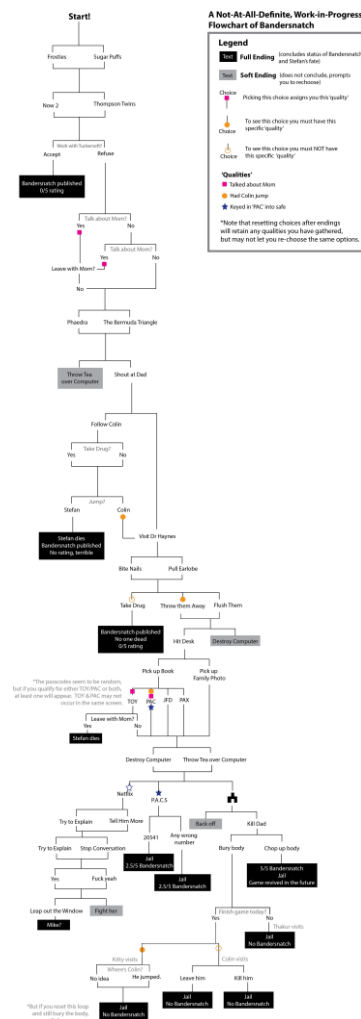
<sup>151</sup> Até o presente momento, foram produzidos 6 episódios e 1 especial para a *Channel 4* e 15 episódios e 1 longa-metragem interativo para a *Netflix Inc.* Os episódios são independentes e versam sobre uma realidade alternativa.

<sup>152</sup> Gíria usada para designar dispositivos eletrônicos portáteis que possuem inovações tecnológicas e design inteligente. A palavra gadget adquiriu contornos específicos no campo da psicanálise quando Lacan faz uso dela para referir-se “aos objetos de consumo produzidos como objetos desejados que se oferecem como objetos de consumo rápido”. Cf. LACAN, J. In: *Lettres de l'EFPP. La troisième*. Paris: EFP, n.16, p.178-203, nov. 1975, p. 203.

das tecnologias invasivas e imersivas é o seriado *Black Mirror*, conhecido por ter uma visão tecnófoba do ser humano cibernético, do pós-humano ou do corpo ciborgue a partir da evolução tecnológica e da dependência do capital multimidiático e do progresso da rede, não com um olhar colaborativo e sim manipulatório.

*Bandersnatch* é considerado pelos seus idealizadores um evento *Black Mirror* e não como um produto independente. Fiz uma análise independente do filme em artigo<sup>150</sup> publicado na revista de crítica genética *Manuscrita*<sup>153</sup>, do Programa de Pós-graduação em Letras Estrangeiras e Tradução (PPG LETRA) da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo e da Associação dos Pesquisadores em Crítica Genética (APCG). Abaixo, a FIGURA 23:

FIGURA 23 – BANDERSNATCH: A BLACK MIRROR EVENT (2018)



Fonte: Google Images (2019)

<sup>153</sup> ESTORILLIO, R. Bandersnatch: uma crítica de processo. In: *Manuscrita*, 2021. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/manuscrita/article/view/191312/179821>>. Acesso em: 30 dez 2021.

Segundo Verônica Dias Kobs (2020) em crítica de cinema a interpassividade de *Bandersnatch* publicada no blog Recorte Lírico<sup>154</sup>, “podemos considerar que o único feito de *Bandersnatch* não é a interatividade”. Em vez disso, o filme explora o nível reativo, segundo o qual a interface se resume “ao possível, que espera o clique do usuário para realizar-se”. Para ela, fachada da interatividade é respaldada pelo convite à participação do público, que frequentemente é chamado a fazer escolhas, ao longo da história. É justamente essa ideia de “redirecionamento” narrativo que fascina o público. As pessoas desejam sentir, ao menos por alguns instantes, que podem estar no comando, afinal, em tese, a interatividade assegura o direito da “intervenção permanente sobre os dados”. Acreditando na possibilidade de controle absoluto da história, a maioria dos espectadores não se dá conta de que as opções são pré-determinadas. Portanto, não há liberdade. A autora cita o artigo<sup>155</sup> de Andy Cameron (1995), publicado no *Millenium film journal*, em que ele conclui:

Como qualquer outra forma de representação, a interatividade é uma ilusão. Ela se coloca no lugar de algo que não existe. Qual é o referente ausente da interatividade? Se a interatividade promete liberdade e escolha ao espectador, é precisamente a falta dessa liberdade e escolha que a interatividade oculta (CAMERON, 1995).

Trabalhando com interatividade, a *Netflix* criou sua própria nova tecnologia, chamando-a de *Branch Manager*<sup>156</sup>. O programa permite que o mapa de qualquer história seja mais dinâmico do que um fluxograma simples, lembrando escolhas anteriores e levando-as em consideração à medida que a história progride e proporcionando uma transição completa entre as escolhas.

Como o programa rastreia escolhas e caminhos, ele acaba criando uma lista potencialmente infinita de possíveis variações para o espectador experimentar. A produção usou a ferramenta para entregar seu *script* diretamente à *Netflix*, que então usou o *Branch Manager* para criar o fluxo do filme diretamente, sem ter que aderir a uma estrutura estritamente linear. Porém, como *Bandersnatch* manipula o espectador, afinal? As escolhas são viciadas: Stefan diz que o jogo “tinha alternativas demais, então eu removi muitas delas e dei ao jogador a ilusão de escolha”.

<sup>154</sup> Disponível em: <<https://recortelirico.com.br/2020/08/bandersnatch-blackmirror/>>. Acesso em: 01 jun 2021.

<sup>155</sup> CAMERON, Andy. **Dissimulations, ilusions of interactivity**. Set. 1995. Disp. em: <<http://mfj-online.org/journalPages/MFJ28/Dissimulations.html>>. Acesso em: 01 jun 2021.

<sup>156</sup> Software desenvolvido internamente pela *Netflix* que permite carregar várias opções por segmento e de forma simultânea, observando implicações de edição ao fim do segmento e ao iniciar outro.

Em matéria do New York Times, a Netflix declara a ideia por trás da interatividade de *Bandersnatch*: “os espectadores se importarão mais se forem cúmplices” (STREITFELD, 2018, p. 14). Todd Yellin, vice-presidente de produto, resumiu então o efeito-dispositivo psicológico: “Se coisas ruins acontecerem, você se sentirá ainda mais desanimado, porque foi o responsável. Se o personagem for vitorioso, você se sentirá ainda mais elevado porque fez essa escolha” (ibidem, tradução nossa). O clima de suspense e distopia da série remete a *The Twilight Zone* (SERLING, R., 1959-1964/2019-2020), um sucesso persistente da TV norte-americana que teria inspirado o autor de *Black Mirror*, segundo suas próprias palavras.

Ele conta que a filmagem levou cinco semanas para gravar cerca de duas horas e meia de roteiro, e que esse tempo foi muito mais longo do que o normal de um episódio típico. A entrevista demonstra o grau de incerteza que tomava a todos na equipe. Brooker assim especula: “Acho que algumas pessoas irão julgá-lo apenas com base na narrativa, algumas pessoas irão julgá-lo como um jogo. É fácil ver como a interatividade pode ser o próximo passo no entretenimento. Não sabemos o que criamos aqui” (ibidem). David Slade acredita que “seja qual for o caminho que você tomar, há escuridão à frente” (ibidem), lembrando a metáfora usada no título da série, *Black Mirror*, que na tradução *ipsis literis* significa janela preta.

A expressão é uma referência à tela escura dos dispositivos móveis e televisores quando estão desligados. É fato que a ‘ação’ começa quando o aparelho é ligado e a tela se ilumina. Então, a lógica poética da expressão talvez remeta à ideia de que no seriado a ‘verdadeira ação’ está oculta na face interior do dispositivo, a nossa mente, não apenas no fato *in/off* do aparato. O jornalista do periódico mais famoso do mundo atualmente termina a entrevista questionando ao criador da série se ele teria algum conselho para alguém interessado em experimentar o formato, ao que Brooker responde em tom de brincadeira, mas com grau de seriedade: “Fuja. É mais difícil do que você pensa” (ibidem).

Na trama de *Bandersnatch*, a empresa oferece ajuda para tornar o jogo ‘vendável’, mas Stefan quer manter certa autonomia e liberdade de criação. Essa e outras possibilidades são rumos que o desenvolvimento da história pode tomar. Tais condições são dadas ao usuário como um poder ou uma faculdade de decidir. Esse expediente é dado algumas vezes, ainda no início da trama, onde ainda não há decisões importantes a fazer no caminho de Stefan, como decidir qual cereal escolher para comer durante o café da manhã, que música ouvir dentro do ônibus no caminho

da desenvolvedora de jogos digitais ou qual disco long-play comprar na loja de músicas. Nenhuma dessas escolhas é relevante para o andamento da história e parecem ter sido colocadas ali para acostumar o usuário a 'fazer escolhas'.

Porém, a série *Black Mirror* é conhecida por desenvolver conteúdos inicialmente desprezíveis para depois envolver as personagens em situações-limite. Então, a constante da história do filme é a metáfora do filme e do jogo: algo inacabado, que dá erro e não sai do lugar porque trava. É isso que acontece com o autor do livro da história, com o autor do jogo no filme e também com o usuário — um interator que está acostumado às histórias lineares sem participação e é obrigado agora a fazer escolhas, sendo manipulado pelo filme-jogo que capitaliza a liberdade mexendo com sua mente. É por isso que *Bandersnatch* é mais uma experiência de fruição para ser sentida, dialogada, percebida emocionalmente como uma frustração de querer que algo dê certo, tentar fazer alguma coisa, se sentir impotente... para somente depois de um tempo exercer a cognição de que há algo mais, além, e entender que é preciso fazer parte da história, se engajar.

Nessa equação, ser interator vai além da metáfora de estar ao lado do protagonista, ou junto a ele. Nessa catarse, a identificação é dupla: o jogo serve como uma chave narrativa interna e externa, de origem diegética, como um impulso inato para treinar emoções e sentimentos; mas é a mimese do receptor que reconfigura toda a intriga, a interação por meio desse espelhamento com o protagonista. A hermenêutica é centrada na recepção e não na linguagem formal, do texto poético. O discurso é formado na mente do usuário, na relação de contato com a obra. A catarse é criativa e não apenas sinestésica, como no cinema clássico.

A diferença básica na fruição de filmes que exploram a criatividade na hipermídia, como conceito estruturante de significações possíveis, é o espaço navegável de acesso aleatório. Sendo interativa, de aspecto imersivo e forma agenciada, a narrativa pode abrigar um elemento transformacional, em que o interator se torna protagonista por meio de um *avatar*<sup>157</sup>, por exemplo, comandando determinadas ações, demandadas por personagens coadjuvantes, no espaço multifacetado e no tempo reificado.

---

<sup>157</sup> Em ambientes digitais vestir uma máscara quando atuamos por meio de um *avatar*. Um *avatar* é uma imagem gráfica como um personagem num videogame. Em muitos jogos e salas de bate-papo da internet, os participantes escolhem um avatar para poderem entrar num ambiente comum.

Histórias multiformes frequentemente refletem pontos de vista diferentes sobre um mesmo acontecimento. Sendo assim, há reificação da trama que enriquece a intriga, mas pode haver sobreposição sem a anulação de uma ou mais versões, colidindo as tramas em transversalidade ou inserindo analogias em paralelo.

A interatividade pode ser considerada uma simulação, agindo virtualmente como um processo para modificar a realidade no qual a interface, exercendo sua função única entre homem e máquina, permite a conversibilidade entre um e outro, como um código comum permite a sinergia.

Portanto, a interatividade se estabelece com regras delimitadas que devem ser obedecidas pelos interagentes em conveniência à máquina e suas interfaces. Como uma máquina de efeitos, o cinema inventou ou aperfeiçoou diversos efeitos em semiose, como o efeito de realidade, o efeito de simulação e o efeito-sujeito.

Em verdade, pode-se caracterizar tudo num só, apoiando-se na construção de que o processo-cinema inclui o ângulo do observador, entendendo que a simulação não é da imagem em si, mas da relação dessa imagem com o sujeito. É preciso lembrar que, segundo Murray (2006, p. 149): “todas as encenações possíveis do interator serão chamadas à existência pelo autor original”.

Nesse processo, o aparato é o hardware, o cérebro físico por trás de toda a operação. O dispositivo é o software, o discurso operativo por meio do qual a interface realiza a ligação entre o homem e a máquina por meio dos sentidos, que passa depois pelo despertar das emoções e pelo crivo da razão, criando inferências lógicas.

O dispositivo aumentaria assim o processo de imersão, posto que, por meio de agência (em que a ação do usuário interator é expandida, gerando uma intervenção no fluxo narrativo), levando a participação do espectador ao terceiro grau de abertura da obra (PLAZA, 2003), ocasiona a transformação de ambos: usuário interator e personagem *avatar*. Nesse caso, a transformação da própria história, pautada pela ação do indivíduo que assiste a narrativa, se efetiva. Isso ocorre em *Bandersnatch*.

Em dado momento da trama, Stefan percebe que pode estar sendo controlado por algo ou alguém 'de fora' da sua realidade conhecida — o mundo atual do filme-jogo; que é, na verdade, um mundo possível dentro da variável alternativa do virtual. Na história, ele pode estar enlouquecendo ou sendo manipulado, por exemplo. Em outra bifurcação do enredo, ele pode ser uma cobaia do pai ou não, a depender das escolhas do usuário interator. Assim, quem está no controle da manipulação é o interator. O discurso do filme aborda isso como um processo.

Porém, em algumas das linhas do tempo, o protagonista tem consciência de que está sendo manipulado e tenta reverter essa situação. Em um dos caminhos ou “mundos possíveis”, o usuário-espectador pode escolher contar ao personagem principal que ele é um ator da Netflix e, em seguida, revelar a ilusão do aparato através da metalinguagem e quebrar o efeito de quarta-parede, descortinando o set de filmagem para o ator-personagem — encerrando ou reiniciando o filme.

Tem até um final secreto no filme, em que é possível assistir o autor da trama aparecer em sonho ao protagonista e matá-lo a facadas, clicando na foto de família de Butler quando ela aparece duas vezes e desbloqueando a sequência inusitada. Ou seja, o interator lida com o aparato através do corpo ciborgue. Já Stefan, o personagem central da trama, lida com a aparência de realidade e o efeito de simulacro através do corpo-dispositivo. No caso, o corpo tem papel ativo, mediando o processo da semiose que integra e compreende a informação enquanto signo.

Durante uma entrevista gravada ao vivo, dada pelo criador e roteirista Charlie Brooker, e pela produtora Annabelle Jones, para a revista espanhola *Fotogramas*<sup>158</sup>, Brooker diz que *Bandersnatch* é “essencialmente um filme, mas no processo de criação ele compartilha muitas coisas com os videogames”; já Jones, diz que é “um experimento, e criamos algo muito próximo de um filme, que é coerente com o personagem a ponto de você poder se conectar com ele”. A polêmica continua.

Lembrando que, desde o início do processo, todos os envolvidos com a produção da série sempre fizeram questão de alimentar a curiosidade dos jornalistas e dos espectadores, usuários Netflix, distribuindo *releases*, dando entrevistas e soltando notas ambíguas em jornais. A matéria citada acima destaca o planejamento, segundo a jornalista, como uma estratégia de marketing/merchandising “brilhante” da empresa, dado o grau de participação do público e de repercussão na mídia: “em chamar a atenção do público e se tornar o centro da conversa”.

Jones ainda ressalta a dicotomia controle versus livre arbítrio: “mas que temos adicionou uma camada de interatividade para tornar o enredo mais vivo e rico. E assim, nesta história, há uma mensagem sobre controle, livre arbítrio, dimensões paralelas ... e temos usado a tecnologia para explorar mais esses conceitos”.

---

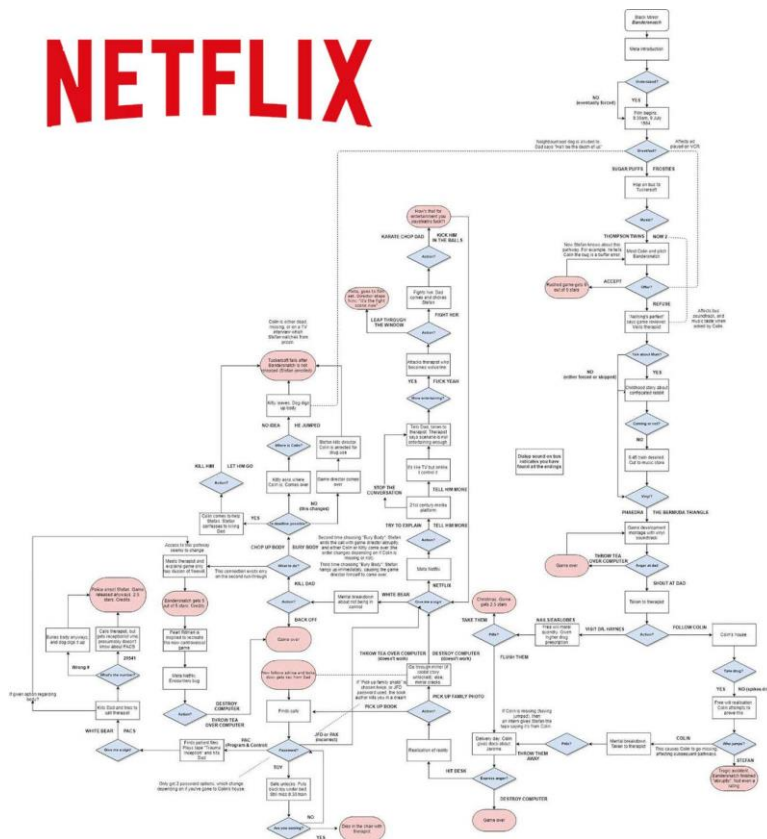
<sup>158</sup> MULLOR, M. Revista eletrônica **Fotogramas**. Realizada em: 16 jan 2019. Disponível em: <<https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a25913946/black-mirror-videojuego-charlie-brooker-bandersnatch/>>. Acesso em: 13 out 2021, s/p, tradução nossa.

A matéria finaliza com uma propositura do futuro da série *Black Mirror*, a ser atrelada cada vez mais com o processo *Bandersnatch*: “ele continuará a explorar conceitos relacionados à tecnologia e como ela afeta nossas vidas. Um olhar para o futuro que, cada vez mais, parece olhar para o presente”.

É interessante notar as expectativas da equipe de produção de *Bandersnatch*. Nas palavras de Yellin, executivo da empresa: “Em cinco, dez anos, diremos: 'Uau, o Black Mirror foi um verdadeiro ponto de virada para o conteúdo interativo’ ou diremos ‘esse foi outro falso começo’” (STREITFELD, 2018, p. 14).

As grandes esperanças dos produtores revelam, por outro lado, não apenas a percepção acerca dos rumos que a narrativa se orienta em direção à interatividade, como uma estratégia de comunicação, mas também revela uma preocupação como estratégia artística: “Temos nossos olhos e ouvidos bem abertos para a comunidade criativa — escritores, produtores, diretores — para mais ideias que alavancariam essa forma de arte”. A matéria finaliza indagando quais seriam as novas convenções de narrativa que podem ser inventadas. A seguir, outro mapa do filme como FIGURA 24:

FIGURA 24 – BANDERSNATCH: A BLACK MIRROR EVENT (2018)



Fonte: Netflix public fans (2019)



A partir da visualização da árvore de decisão do episódio em fluxograma da interatividade em *Bandersnatch*, o sistema entrega alternativas falsas ao espectador, que precisa percorrer diversas vezes o mesmo caminho até encontrar a pista correta entre diversas portas fechadas ou que se abrem e que levam a outros cômodos (espaço-cenas ou sequências) que dão em outras portas fechadas, mas que permitem a visualização de janelas que permitem retornar ao espaço anterior e começar tudo de novo. Portanto, há vários finais com e sem entraves e recomeços.

“O ato criador se realiza na ação” (SALLES, 1998, p. 20). O olhar científico procura por rastros indiciais que aponta ao crítico genético as histórias das criações. Podem ser apenas vestígios, “fragmentos do funcionamento do pensamento criativo”, por meio de releases e outras formas de comunicação e divulgação do produto, tanto registros materiais do processo como na maneira que se apresenta o roteiro de um filme, e até nas informações extraídas de um fluxograma ou mapa narrativo, por exemplo. *Bandersnatch: um evento Black Mirror*, lançado como um filme-evento pela Netflix, convida os espectadores a fazerem escolhas à medida que a história avança no universo de fantasia, em que a realidade e o mundo virtual se misturam e começam a criar confusão tanto na mente do personagem principal, Stefen Butler, quanto do usuário, renomeado pela Ludologia como interator<sup>159</sup>.

Na teoria dos jogos, ambientes virtuais podem oferecer uma experiência mais emocional e evocativa ao participante, permitindo interações homem-máquina por meio de interfaces de aplicativos que ampliam as atividades perceptivas, estimulando a cognição intersemiótica através do aparelho psico-sensório-motor do sistema nervoso. Nas interações, a experiência cognoscitiva<sup>160</sup> (ECO, 2015, p. 164) do corpo age como um corpo mídia de si mesmo, atuando em relação à história (experiência adquirida) e ao personagem (jogo de estímulos), em termos psicológicos, como uma experiência liminar, transicional (cf. WINNICOTT, 1975). Eco<sup>161</sup> (2015, p. 103) diz:

---

<sup>159</sup> A autora afirma que, em um meio interativo, a forma de exposição da narrativa está embutida na estrutura de regras (sistema) e no modo pelo qual a participação do usuário é modelada ativamente, reforçando a experiência imersiva além da “suspensão intencional da descrença” (cf. Coleridge): “criamos ativamente uma crença [...] Por causa do nosso desejo de vivenciar a imersão [...] mais para reforçar do que para questionar” (MURRAY, 2006, p. 111).

<sup>160</sup> “Experiências [interativas] que se realizam dentro de um processo [com as predisposições de quem percebe]” (ECO, 2015, p. 164).

<sup>161</sup> O poder daquilo que D. W. Winnicott (cf. O brincar e a realidade) chamou de “experiências transicionais” vem do fato de que “a coisa real é aquela que não está lá”, permanecendo a força “fora dali” (ECO, *ibidem*, p. 103).

Os computadores são objetos liminares, situados na fronteira entre a realidade externa e as nossas próprias mentes. A narrativa também é uma experiência liminar. Liminar é um termo antropológico tirado da palavra em latim para “soleira”. Estou usando o termo para indicar o limiar entre o mundo, que pensamos ser externo e real, e os pensamentos em nossas mentes, que tomamos por fantasias. Quando um contador de histórias capta nossa atenção e faz com que fiquemos profundamente absortos, estamos num estado limiar, cheios de sensações e emoções reais por objetos imaginários. Esse é o transe imersivo. Para sustentar tão poderoso transe imersivo, temos que fazer algo inerentemente paradoxal: precisamos manter o mundo virtual “real”. Precisamos mantê-lo em perfeito equilíbrio no limiar do encantamento, sem deixar que ele desmorone para um lado ou para o outro (ECO, 2015, p. 103).

Utilizamos o termo crítica de processo em oposição à crítica genética da Academia Francesa, acompanhando o discurso de Cecília Salles quando estabelece uma distinção entre os termos, no sentido de diferenciar quando os estudos permitem, ou não, a referência a materiais concernentes à faixa comentada de filmes, textos, testemunhos, entrevistas e a outros materiais produzidos após a finalização e lançamento da obra principal, no caso o filme interativo *Bandersnatch*. E, como pode-se ver pelas notas de rodapé, referenciamos vários materiais de pós-produção, como matérias de revistas especializadas, artigos, sites e jornais eletrônicos. Ivars-Nicolas e Martinez-Cano (2019, resumo, tradução nossa) dizem que:

O episódio especial *Black Mirror: Bandersnatch* (Brooker e Slade, 2018) é uma das poucas experiências interativas que podem ser encontradas em um episódio de uma série de ficção. A interatividade, como geradora de transmidialidade, pode ser considerada de duas formas: interatividade no que diz respeito ao conteúdo, interação do conteúdo, quando as contribuições, reconhecidas e / ou premiadas, são intervenções do usuário mas dirigidas e controladas, sem intervir no enredo principal da peça e interações influentes, que podem influenciar o curso da história. Este texto estuda como o uso da interatividade no *Bandersnatch* contribui para gerar um universo transmídia do capítulo, bem como da série (IVARS-NICOLAS; MARTINEZ-CANO, 2019, resumo, tradução nossa).

O artigo acima citado refere-se à “forma como o público consome o conteúdo audiovisual [que] sofreu transformações nas últimas décadas” (ibidem, p. 1). O texto, afirmando que o meio de *streaming* deslocou o “conceito tradicional de televisão”, destaca duas razões: “por um lado, o visualizador evoluiu exigindo conteúdo personalizado e participativo, e, por outro lado, os dispositivos de consumo do momento são móveis e interativos”<sup>162</sup>.

<sup>162</sup> cf. ASKWITH, I. **Television 2.0**: Reconceptualizing TV as an engagement medium. MIT, 2007.

Não sabemos dizer precisamente qual seria o conceito tradicional de televisão, mas sabemos que a TV era cara, grande e ao vivo nos primeiros anos de seu surgimento. Tanto a técnica quanto a tecnologia do aparato e do dispositivo se aprimoraram em ritmo constante e acelerado até os dias de hoje, como a industrialização dos equipamentos, a estruturação do mercado, o formato de transmissão e o conteúdo televisivo.

A programação já foi escalonada, ao vivo, com transmissão simultânea e repetição de sinal, distribuição de conteúdo de filmes, seriados, teleteatros, novelas, minisséries, comerciais, eventos artísticos e esportivos, programas de auditório e de entrevistas, exibição de material gravado em estúdio, ao ar livre e locações. O fator decisivo de mudança talvez seja a escolha do usuário, já que hoje se amplia pelo uso do *streaming*, que envia informações multimídia, através da transferência contínua de dados utilizando redes de computadores como a Internet. A portabilidade, o acesso, o comando e a convergência digital também são fatores.

Porém, não há fenômeno maior de fruição audiovisual que a possibilidade de manipulação direta do conteúdo narrativo, o que impacta radicalmente também na forma em que esse conteúdo se disponibiliza, criando para a autoria (na elaboração, produção, distribuição e exibição) um desafio sem precedentes para a cadeia criativa, no deslocamento das chaves de estruturação do enredo, na transformação da história linear e centralismo fabular em multitrama sequenciada pelo interator, e não mais pelo desenvolvedor, o roteirista. Pelo contrário, o roteirista passa a ser ainda mais fundamental para todo o trabalho, devendo desenvolver toda a formatação da obra complexa, juntamente com o diretor e o produtor, construindo juntos um produto que se estabeleça com uma estratégia de fruição pensada no melhor aproveitamento do meio fílmico, tanto quanto do conteúdo da história em si.

Ou seja, não é apenas uma questão de ambiência e cenografia, como colocar várias câmeras em ângulos e espaços diferentes, com microfones abertos em várias personagens e ambientes, em um *reality show* ao vivo, e deixar o espectador escolher a melhor edição, como um operador e diretor de *switcher*. A manipulação desses elementos narrativos busca revelar o aspecto multidimensional da obra que opera a complexidade do filme em níveis mimético e diegético — um sistema multitrama com características de não linearidade e multiplicidade de pontos de vista — um jogo mental de perspectiva teórico-narratológica, que estabelece crises de identidade das personagens, problemas epistemológicos e dúvidas ontológicas.

Essa incompatibilidade hoje se revela apenas uma das formas possíveis de criação da narrativa em bases de multitrama. A estratégia pode ser convergente ou divergente, ou ainda, ambas. Um mapa de forças, vetores e enunciação é necessário para desenredá-las em uma organização rizomática por meio do qual as interfaces interativas permitem ranhuras e brechas que dialogam experiências multissensoriais em dimensões que fragmentam o tempo narrativo e espacializam as imagens, desmaterializando a relação de causa e efeito em dispersão de pontos de vista e perspectivismo em multitrama. Ivars-Nicolas e Martinez-Cano dizem que a interatividade adquire um papel fundamental neste desafio” (cf. ASKWITH, p. 2). Segundo os pesquisadores, “a narrativa interativa oferece ao usuário alguns conteúdos abertos, fragmentos audiovisuais, que devem ser reconstruídos pelo público” (IVARS-NICOLAS; MARTINEZ-CANO, op. cit., p. 2, tradução nossa).

García (2000, tradução nossa) chama essas estruturas de hipernarrativas<sup>163</sup>, “quando são construídas a partir de uma camada dupla”, sendo que a primeira afeta a interface (onde o usuário acessa o conteúdo); e a segunda, que influencia o próprio conteúdo. Isso quer dizer que “o espectador deixa de ser passivo diante da história e passa a ter o poder de selecionar itinerários em determinados momentos da trama, formando sua própria organização e montando sua própria história” (IVARS-NICOLAS; MARTINEZ-CANO, op. cit., p. 2). Os autores acreditam que:

O público tem a possibilidade de escolher sua própria montagem da narrativa a partir das ofertas do campo de produção, em uma interpretação (re) pessoal da história [cf. Freitas; Castro]. Para Manovich, a montagem temporária pode ser usada para gerar uma sensação de presença em um espaço virtual, experimentando os significados dos planos individuais e alterando-os a exemplo de Kuleshov ou construindo novos significados a partir de fragmentos isolados. Nesse sentido, Vertov argumenta que a montagem pode influenciar a natureza indexada do cinema e pode propor peças que, ordenadas de outra forma, oferecem significados totalmente distantes da realidade (IVARS-NICOLAS; MARTINEZ-CANO, op. cit., p. 2).

A franca expansão da interação do homem com a máquina sugere o aperfeiçoamento da ubiquidade da tecnologia, que é a capacidade de existir sem se dar a perceber e de se performar intuitivamente. Se o homem-máquina é visto como um processador de informações, em perspectiva funcional e conceito de sistema, então ele atua “interagindo para executar algum propósito físico e mecânico” (O

---

<sup>163</sup> Cf. GARCÍA, F. Narrativa audiovisual y nuevas tecnologías. La Hipernarrativa. In: López García; Soengas Pérez. **Comunicar no século XXI**, p. 43-57. Espanha: USC, 2000.

AUTOR<sup>164</sup>, op. cit., p. 161), e também para executar um propósito “cognitivo e sensorial” (ibidem). Brooker (THE GUARDIAN, 2011, tradução nossa) conta que:

Pela primeira vez, falei com um dispositivo portátil de forma não irônica. Não para rir ou experimentar, mas porque queria que isso me ajudasse. Agora posso esperar falar com máquinas pelo resto da minha vida. Quando tiver 70 anos, estarei tendo conversas de partir o coração com imitações sintetizadas de pessoas que conheci e que morreram. Talvez eu ouça suas vozes na minha cabeça. Os dias atuais não são menos loucos. Fazemos rotineiramente coisas que há apenas cinco anos dificilmente fariam sentido para nós. É difícil pensar em uma única função humana que a tecnologia não tenha alterado de alguma forma, exceto talvez pelo arrotto. Isso é praticamente tudo que nos resta (THE GUARDIAN, 2011, tradução nossa).

A matéria do jornal britânico que entrevista o roteirista e criador da série *Black Mirror* por ocasião do lançamento do seriado ainda desconhecido do grande público, demonstra o grau de preocupação do autor com a forma que as pessoas como ele lidam com a realidade virtual e a ubiquidade da tecnologia, já naquela época.

Por outro lado, no artigo citado, refiro-me à conclusão provisória acerca do homem-máquina, partindo do humano em relação à máquina como um corpo-dispositivo e da máquina como um apêndice humano, um corpo-ciborgue. A teoria se revela útil para poder interpretar os efeitos e os recursos que se apresentam nessa interface, quando tratamos de analisar filmes interativos. Em se tratando de filmes, depreendem-se dois vetores — efeitos de interatividade e recursos de interatividade:

Os efeitos estão mais relacionados à noção de dispositivo (aparelho psíquico) e à narrativa complexa moderna, na contraposição ao cinema clássico. Já os recursos estão mais relacionados à noção de aparato (máquina) informacional no ciberespaço, conhecidas por dimensionarem a narrativa interativa (O AUTOR, op. cit., p. 161).

Na interface da nova mídia digital, essas relações problematizam regimes poéticos e estéticos de interação que transformam a linguagem narrativa em uma malha multidimensional de lógica complexa, obrigando estratégias híbridas de comunicação e arte por meio dos processos de criação que inovam a técnica pelo uso da tecnologia — nessa intermedialidade do cinema expandido, no sistema global de redes de computadores interligadas — que permitem o compartilhamento instantâneo

---

<sup>164</sup> ESTORILLIO, R. O corpo-dispositivo versus o corpo ciborgue na forma interativa da narrativa. In: **Pontes para o audiovisual: teorias e métodos**. Rio de Janeiro: NAU Editora, 2020, p. 167.

de dados entre dispositivos por meio de aplicativos que comunicam informações de modo não linear e em mídias que comportam leitura em hipertexto.

A Netflix Inc., por exemplo, disponibiliza vários conteúdos audiovisuais interativos no *streaming*, como desenhos, documentários, séries e filmes. Depois do lançamento de *Bandersnatch*, a empresa dobrou os investimentos em produção de conteúdos interativos, criando um novo departamento encarregado exclusivamente para lidar com esse formato. A estratégia da companhia, além de preparar o terreno para entrar também no mercado dos games on-line (jogos eletrônicos), foi a de “criar novos tipos de histórias e novas experiências de produtos que aumentem e aprofundem o envolvimento dos membros”<sup>165</sup>.

Uma das razões que levaram a crer que o mercado interativo de conteúdos on-line é uma tendência em franca expansão foi publicada ainda em 2019 pela revista *Meio&Mensagem*: “com a multiplicação dos canais na TV paga, o usuário passou a ter cada vez mais escolhas sobre sua programação e, portanto, maior controle sobre o conteúdo”<sup>166</sup>. Ivars-Nicolas e Martinez-Cano (op. cit., p. 5, tradução nossa) comentam sobre a multifurcações:

Em *Bandersnatch*, o desafio de interatividade é colocar o público na mesma posição que o protagonista enfrenta, dando ao usuário o poder de decidir entre diferentes itinerários no desenvolvimento da trama. O curso da história, dividido em fragmentos, para em momentos diferentes, pouco antes de ações que podem ser decisivas na trama, oferecendo ao usuário a possibilidade de escolher o que deseja que aconteça. Em cada uma dessas ramificações da história, duas opções são apresentadas, a partir das quais o espectador pode escolher uma. A interface de navegação oferece ao visualizador dois botões no terço horizontal inferior da tela, em fundo preto, sendo apresentados em texto, em tipografia, ou com algum gráfico ou imagem e ícone, com baixo nível de representação. A interação não é obrigatória, pois sempre há uma opção de destaque e, se após um curto período de tempo, não há atividade por parte do usuário, a história continua pelo itinerário padrão. Não se sabe se é uma sugestão de visualização do criador, que poderia ser considerada uma peça principal em um universo transmídia ou sem intenção. São várias combinações e, portanto, propostas de capítulos que se desencadeiam em cinco finais possíveis dependendo das decisões tomadas na visualização da peça (IVARS-NICOLAS; MARTINEZ-CANO, op. cit., p. 5, tradução nossa).

<sup>165</sup> MACHADO, M. P. **Revista Observador**. Netflix estará a preparar-se para criar mais conteúdos "interativos". Matéria publicada em: 19 jul 2021. Disponível em: <<https://observador.pt/2021/07/19/netflix-estara-a-preparar-se-para-criar-mais-conteudos-interativos/>>. Acesso em: 13 out 2021.

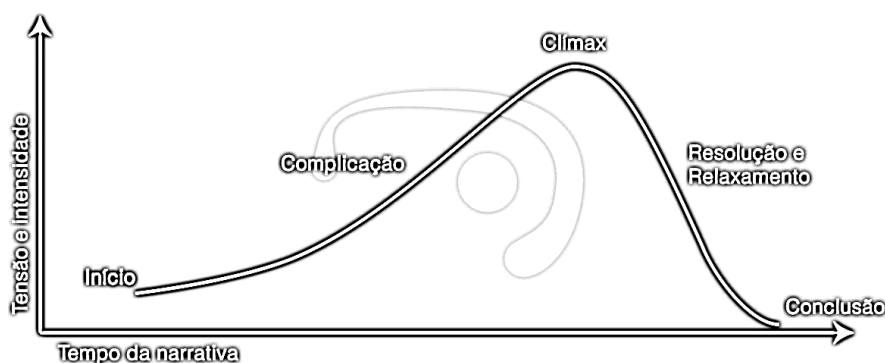
<sup>166</sup> MONTEIRO, T. **Jornal eletrônico Meio e Mensagem**. Cresce investimento em narrativas interativas. Matéria publicada em: 18 abr 2019. Disponível em: <<https://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2019/04/18/cresce-investimento-em-narrativas-interativas.html>>. Acesso em: 13 out 2021.

A escolha do usuário na programação reflete a complexificação cultural no controle da audiência, inclusive em relação ao conteúdo e sua fruição. A ação sugere uma certa liberdade em um ambiente de controle camuflado (cf. MONTEIRO, 2019):

'O mergulho da interatividade também reflete uma mudança cultural na audiência que segue em busca de controle', diz Fernando Palacios, especialista em storytelling transmídia e fundador da Storytellers Brand 'n' Fiction. [...] Para Fernando, o terceiro grande player a investir no formato depois de YouTube e Netflix será a Amazon, já que a empresa investe bastante em tecnologia e é um serviço pago, o que pressupõe maior capital para a produção. Um roteiro de cinema, por exemplo, tem cerca de 115 páginas. Já um roteiro de videogame, que tem natureza interativa, tem cerca de duas a três mil páginas para a criação de uma história ramificada. [...] Ainda assim, o especialista crê que há uma demanda latente pelo conteúdo que irá acolher as narrativas interativas conforme elas forem sendo desenvolvidas, principalmente pelo aspecto emocional de estar envolvido nas decisões e na construção da história. 'Nós aprendemos a flertar e negociar assistindo filmes, seriados, livros, porque aprendemos a partir da experiência do outro. E o interativo alça isso de patamar, porque não é um personagem, é você. O efeito é de catarse mesmo. Essa é a grande vantagem do interativo', defende (MONTEIRO, 2019).

Os mapas narrativos acima de *Bandersnatch* sugerem que não é mais possível se pensar em termos narratológicos tradicionais com tantas variáveis na sua resolução. Essa possibilidade implode o arco dramático clássico, que nada mais é que uma progressão dos conflitos que a protagonista atravessa, transformando-se a cada etapa, até chegar ao ponto mais crítico da jornada, descendendo finalmente em direção à resolução da história. Abaixo, a FIGURA 25 mostra o arco tradicional, que revela uma estruturação simples em torno de apenas uma linha condutora narrativa:

FIGURA 25 – CURVA DRAMÁTICA



Fonte: A.I.C. - Academia internacional de Cinema (2021)

Investigando diferenças entre a narrativa fílmica e a narrativa lúdica destaco a hiperestrutura (*storylines*) e a progressão dependente (*timing*). Falcão (2009, p. 49) diz que “o conceito de mapas narrativos [é] uma interface de visualização da estrutura dramática dos games”, afirmando que “os mapas da narrativa fílmica podem se configurar como uma espinha dorsal para uma narrativa qualquer” (ibidem, p. 51).

Ele estabelece os parâmetros de *compliance* do jogo, inclusive similar ao filme: “contexto intrigante, progressão com tensão e envolvimento crescentes, compatíveis com a capacidade de avançar na narrativa, e um fim que, por mais que seja difícil de prever / alcançar, não é impossível de atingir” (FALCÃO, loc. cit.).

A metáfora do labirinto, extensamente usada tanto para representar perigo, indecisão e rito de passagem como um lugar repleto de possibilidades exploratórias, em Machado (1997, 149 - 151) o labirinto da hipermídia é entendido a partir de três estágios distintos: primeiro como estratégia de conhecimento (comparado ao funcionamento cerebral), prevalecendo a curiosidade, o contato com o desconhecido; o segundo estágio como sendo uma dimensão intangível e imprevisível da exploração perceptiva, do movimento em função de suas partes (comparável à vida em sociedade); e o terceiro estágio como um retorno ao “labirinto em construção”, quando a experiência se refaz na mente do explorador. Gallo (2002, p. 277) entende que:

“Corresponde ao desenvolvimento de uma inteligência característica, amadurecida em função de sua experiência. Ainda que para o observador externo pareça que o explorador erre e se mova aleatoriamente, ele vai se aperfeiçoando, tornando-se mais experiente e superando obstáculos cada vez mais difíceis. Esta terceiridade pode ser comparada à própria experiência do ser em si mesma” (GALLO, 2002, p. 277).

A metáfora do labirinto serve à geometria sagrada para o per(re)fazimento da estrutura como um paralelo entre a lógica e a intuição, entre a semiótica e a linguística, simbólica, material. Santos (2017, p. 15) descreve os movimentos e entrelaçamentos:

Todos os signos estão entrelaçados de maneira sistêmica e operam em graus e momentos específicos às informações que são dispostas ao longo da cena, tudo em movimento e em fluxo. Portanto, a forma como cada elemento semiótico surge, evolui e transforma para dar vazão na produção ou fundamentação de outros signos em sequência é chamado aqui de flutuação. Se tais flutuações, temporalidades e intersemioses (intercâmbio entre signos) ocorrem é porque existe algo que as tenciona para pontos focais ou atratores pelos quais essas camadas de signos convergem, complementam se e associam-se em fluxos diversos e distintos, porém pontuais. Tais pontos focais, ou clímax de cena, ou pontos de virada – como os teóricos de roteiro os chamam – são na verdade estruturas atratoras (SANTOS, 2017, p. 15).



O entendimento é um modo de atribuir sintética e perspectivamente uma conclusão lógica (dedutiva, indutiva ou abdutiva) com base em argumentos válidos ou não, formados por proposições que induzem um ou mais sentidos possíveis. “O sentido é o atributo do estado de coisas e não da proposição”, conforme Deleuze (1974, p. 20). O acontecimento se dá no tempo e no espaço em *devir*<sup>167</sup>, imiscuindo o antes e o depois, o passado e o futuro.

“A narrativa é a representação de um estado de coisas designado, manifesto ou significado”, como nos diz André Parente (2005, p. 256). Soma-se a essas dimensões de enunciado, uma dimensão do enunciável, que é a expressão, ou o sentido, que por sua vez conduz às duas dimensões do devir: a extinção, como limite, finitude ou temporalidade; e a expansão, como desmedida, infinitude ou perenidade.

O paradoxo é a afirmação dos dois sentidos conjuntamente, uma dualidade oculta nos próprios corpos sensíveis e materiais: das cópias e dos simulacros. Essa simultaneidade revela a propriedade de furtar-se ao presente, por isso, enunciável, retornando ao sentido expresso na obra, como marca singular da narrativa identitária e de infinitude aparente — dimensional. Segundo Deleuze (1974, p. 3), “o puro devir, o ilimitado, é a matéria do simulacro, na medida em que se furta à ação da ideia, na medida em que contesta ao mesmo tempo tanto o modelo como a cópia. As coisas medidas acham-se sob as ideias”.

A obra narrativa não é exatamente mimética ou mesmo diegética, e sim dimensional, dialeticamente trabalhada pelo autor na sua forma e conteúdo para atingir o receptor em lógica de percepção, a produção de sentido dialogada com a sensação de verossimilhança e senso-comum da realidade, contextualizada no tempo e no espaço da história; assim como a narrativa pessoal (interna), que é testemunho-chave da vida e do mundo em linguagem de observação do ‘eu’ em conflito ecológico com o ‘outro’, perfazendo uma relação dicotômica de oposição e, ao mesmo tempo, de cooperação. Essa narração em processo é simbólica do *modus operandi* das operações lógico-mentais em dispositivo, como o cinema e as artes do vídeo, por exemplo; ou mesmo a reflexão da vida, o “eu pessoal”, como denominado por Deleuze (ibidem, p. 4), que “tem necessidade de Deus e do mundo em geral”.

---

<sup>167</sup> Devir: do latim *devenire*, chegar. 1. Vir a ser; tornar-se, transformar-se. 2. Filosofia: Movimento permanente e progressivo pelo qual as coisas se transformam. Cf. **Dicionário de Filosofia**, on-line.

A incerteza é estrutural, dentro do próprio acontecimento, “na medida em que sempre vai nos dois sentidos ao mesmo tempo e que esquarteja o sujeito segundo esta dupla direção”, completa ele. Deleuze (loc. cit.), acredita que: “O paradoxo é, em primeiro lugar, que destrói o bom senso como sentido único, mas, em seguida, o que destrói o senso comum como designação de identidades fixas”.

O filme como ideologia em discurso, integra sistemas categoriais em manipulação sensório-motora, associadas na forma de sons e imagens em simulacro da realidade, emoções desencadeando afetos que carregam a lógica narrativa de razão, virtualmente interativas de acordo com o grau de abertura da obra em si e de acordo com as operações contidas no aparato e dispositivo em questão.

Ou seja, a produção de sentido é carregada de informação, com a devida ressalva que os acontecimentos narrados (o enunciável narrativo) é contaminado pelas dimensões de manifestação, significação, designação e de expressão. Para Santaella (2010, p.126), “a emergência da cultura digital e seus sistemas de comunicação mediados eletronicamente transformam o modo como pensamos o sujeito, prometendo também alterar a forma da sociedade”.

A capacidade de adaptação é o fator que prolonga a existência de qualquer elemento material na natureza, enquanto que para os organismos vivos a capacidade para se adaptar está diretamente ligada a de se reproduzir e é o que garante a sobrevivência genética do fenótipo hereditário individual e a perpetuação de cada espécie como um todo, e não apenas a humana, mas de todos os demais seres vivos.

Já em relação aos seres humanos, segundo Harari (Ibidem, p.27), o ponto de virada específico, no qual as pessoas tornaram-se independentes de suas limitações biológicas, “com o surgimento de novas formas de pensar e se comunicar”, foi a revolução cognitiva. Especula-se que, em dado momento, o *homo sapiens* estava pronto para dar um salto à frente de seu tempo e conquistar uma nova dimensão na escala evolutiva do gênero humano, a espécie *homo sapiens sapiens*. Sugere-se que a partir daí, a dimensão cognitiva passou a fazer parte das estratégias evolutivas em termos adaptativos relacionados a espécie humana.

Vivendo em grupos cada vez maiores, aprendemos a aprender e depois a a ensinar, entre o mundo interior e o mundo exterior, nos interstícios desses espaços e nos intervalos (na interface) do tempo. Primeiro brincando, depois jogando, e finalmente, vivendo — ou interpretando papéis que nos foram destinados e reinterpretando nossas histórias em nossas próprias vidas.

Nós contávamos, ouvíamos e acreditávamos em histórias, nos possibilitando que pensássemos de uma maneira sem precedentes e nos comunicássemos usando um tipo de linguagem totalmente nova e conseguíssemos expandir nossas formas de comunicação. A cibercultura é um campo em que o racionalismo tecnológico em voga se conecta dialeticamente com forças não racionais que nos leva ao passado.

### 2.2.2 Agência, Imersão e Transformação

*"O homem é um animal amarrado  
a teias de significados  
que ele mesmo teceu."  
Clifford Geertz*

A criatividade é o fator decisivo para o ser humano nas atividades culturais do brincar, na arte e no jogo. D.W. Winnicott (1975) sentencia que somente sendo criativo o indivíduo descobre o eu (*self*), fruindo sua liberdade de criação na área intermediária de experiência humana (cultural), entre a realidade psíquica interna (pessoal) e a realidade exterior (material/histórica) objetivamente percebida. Vendo por esse prisma, a tecnologia digital com suas novas mídias estão revolucionando a maneira pela qual a relação de consumo se efetiva, especialmente os filmes de narrativa complexa (*puzzle films*) e os jogos mentais (*mind games*).

Nesse meio caleidoscópico em rede de criação, representado por enredos (*syuzhet*) multiformes, Henry Jenkins (2013, p. 39) professa que “o pensamento convergente está remodelando a cultura popular”, refletindo se estaria em curso um reordenamento da linguagem narrativa em termos de produção criativa independente do meio em que se processa, numa via de mão dupla autor-receptor ou se apenas seriam movimentos estéticos de superfície dentro da ‘cultura da convergência’. A resposta pode estar em Janet Murray (2006), que acredita que a estética do meio interativo se revela em sentidos de “agência”, “imersão” e de “transformação”.

A invenção de um novo meio narrativo pode exponenciar a complexidade da mensagem, promovendo novas habilidades para expressar simbolicamente a multidimensionalidade da vida e fazer emergir uma lógica de sentido através dos caminhos entrecruzados, em que múltiplas versões podem ser geradas a partir de um *storyworld*. A arte narrativa procedimental, interativa e fragmentada pode incrementar

o repertório de ações, transformar o pensamento lógico-modal e ampliar os modelos pelos quais interpretamos o mundo.

A minha escrita hipertextual de *O cubo de Metatron* pretende ser uma tradução intersemiótica de uma bricolagem de experiências e conhecimentos acerca da cultura narrativa do mundo — reinterpretando contextos, passagens lendárias e autores que manipulam fatos históricos em nome da criação imagética e mítica. Subjetivamente, uma perspectiva monista em multiplicidade de pontos de vista, que envolve a produção criativa em termos de estilo. Atualmente, o corpo, visto por uma perspectiva informacional, apresenta-se como um objeto portador de significação nas interações humanas mediadas por dispositivos tecnológicos.

Aportes teóricos distintos dão conta do entendimento comum que o processo criativo da informação, por meio do cinema expandido e através da interatividade das artes do vídeo, por exemplo, compreende uma articulação mediada em atividade cognitiva entre a materialidade do signo e os sentidos do corpo humano, em manipulação sensorial e semiose<sup>168</sup>. A informação integra o processo da semiose no qual o corpo tem papel ativo, segundo Andrade (2015, p. 233), compreendido enquanto signo que estabelece no corpo um processo de mediação com o mundo, assumindo ou parecendo assumir “características de interface<sup>169</sup> [...], sendo, essencialmente, um dispositivo ou espaço de comunicação, portanto — *corpomídia*”.

A noção de corpo-dispositivo parte do pressuposto de que a informação é um signo, tomando-se a semiótica de Peirce (2005) como teoria fundante que considera o corpo como mídia de si mesmo, não como veículo de transmissão, mas como processo evolutivo de selecionar informações e estabelecer conexões com o meio no qual está inserido. Tais conexões estão sistematizadas em processo no modelo computacional da mente modular nas matrizes sonora, visual e verbal da linguagem e pensamento em Santaella (2005) para propor um modelo de categorização lógica e uma teoria de classificação da linguagem que pode servir de um mapa orientador (flexível e multifacetado), a fim de permitir uma visão dialógica, interativa e

---

<sup>168</sup> A dialogia do discurso não se manifesta fora da signicidade emanada da sociosfera histórico-cultural para o círculo bakhtiniano. Disso se infere que as formulações sobre a dialogia discursiva estruturam as bases de processos sistêmicos transformados em síntese da semiose da cultura. Cf. MACHADO, I. Concepção sistêmica do mundo: vieses... *Bakhtiniana*, 2013, p. 4.

<sup>169</sup> Segundo Santaella (2010, p. 91), “uma interface ocorre quando duas ou mais fontes de informação se encontram face a face, mesmo que seja o encontro da face de uma pessoa com a face de uma tela. Um usuário humano conecta com o sistema e o computador se torna interativo”.

intersemiótica para a criação e leitura de processos concretos de signos complexos como filmes de ficção narrativa em hibridismo na hipermídia.

A tecnologia interativa, ao aproximar elementos corporais através da comunicação mediada pelo computador foi sendo aprimorada ao passo que se introduziram os sentidos humanos na interação com o significante. Isto quer dizer que os cursores e a memorização de códigos estão em queda, emergindo uma tecnologia baseada em inteligência artificial que ‘intui’ o pensamento (via interface cérebro-computador). É a terceira onda digital em desenvolvimento (robotização), a primeira seria a massificação tecnológica e a segunda a descentralização.

A interface permite executar um comando de ações sem que seja necessário manipular o sistema operacional da máquina. Ou seja, ela é uma versão simplificada e ergonômica de controle dos processos interativos programados entre o homem e a máquina. O aparato é o processador, tanto humano quanto máquina, e a interface é o insight, o link, a matéria visível, do homem, na manifestação dos sentidos, e da máquina, na operação das telas, dos aplicativos e das demais ferramentas.

A interatividade pode ser considerada uma simulação, agindo virtualmente como um processo para modificar a realidade e, nessa interface homem-máquina, permitir a conversibilidade de um em transliteração a outro, como um código com regras delimitadas que permite a sinergia, em normativa aos interagentes, a máquina e suas interfaces. Empiricamente, podemos observar que a relação entre o homem e a ferramenta evoluiu de um aprendizado mecânico para um ambiente virtual e digital simulado da tecnologia da informação. Nas telas da cibercultura, estamos passando por um período de transição, em que os filmes de ficção ocupam ainda salas de cinema, mas, de igual modo, invadem quaisquer ambientes e telas.

O filme interativo ficou popularizado pela clássica mecânica de ‘apertar botões’ para escolher e dar sequência narrativa, em uma lógica participativa na qual o usuário-espectador, entendido agora como interator<sup>170</sup>, responde mecanicamente por meio de um comando gestual que se processa digitalmente em um algoritmo de seleção entre cenas ou blocos sequenciais pré-ordenados, de maneira que o usuário tem a ‘falsa’ sensação de estar de fato decidindo o rumo da história e dos seus personagens.

---

<sup>170</sup> Conceito ligado ao universo dos jogos eletrônicos e filmes interativos em um cenário de interface digital, articulada entre design e arte no campo cultural da tecnologia midiática hipertextual.

As forças que interagem dentro do pensamento criativo poderiam ser classificadas segundo a dramaticidade da experiência humana em vida (bios) e no mundo em contato consigo mesmo e com o outro, como ação significativamente interpretada (praxis), nesse jogo transicional simulado entre a vida, considerada aqui como pré-figurada entre realidade aparente e concreta, e o mundo, dentro do imaginário conceitual, interno e externo, admitindo a interface entre estes campos como sendo a cultura propriamente dita — o fenômeno cultural.

Portanto, cooperação e oposição evidenciam a condição protoexistencial do enredamento e da temporalidade humana. Ocorre que, segundo a narratologia de Paul Ricoeur (2000), em que associa narração com significação, denominada por Richard Kearney (2012, p. 413) de a síntese do heterogêneo pré-figurativa:

Nossa fenomenologia contemporânea reconhece que a narratividade é o que marca, organiza e esclarece a experiência temporal; e que todo processo histórico é reconhecido como tal na medida em que pode ser recontado. Uma história é feita de eventos, e o enredo (mythos) é a mediação entre os eventos e a história (KEARNEY, 2012, p. 413).

“Toda existência humana é uma vida em busca de uma narrativa”, afirma Kearney (2012, p. 412). Ele acredita, assim como nós, que o cognitivismo da mente modular atribui sentido em eventos encadeados sequencialmente, significado lógico em proposições correlatas ainda que inconclusivas e expressão simbólica em signos díspares e aleatórios repletos de conteúdo oculto.

É a eterna busca pelo padrão que explique o sentido da vida, a natureza do mundo, o mistério oculto da experiência em viver em meio ao caos e a confusão, isso porque cada vida humana acredita em algum propósito, e o recontar “abre perspectivas inacessíveis à percepção ordinária”, extrapolando, suplementando e remodelando “nossas relações referenciais com o mundo da vida existente antes do recontar”. Para ele, “nossa própria finitude nos constitui enquanto seres que, em resumo, nascem no começo e morrem no final”.

Perspectivamente, a estrutura temporal que age em retrospectiva, “busca algum tipo de significação em termos de referências ao passado (memória) e ao futuro (projeção)”. Conforme nos ensina Kearney (loc. cit.):

Poderíamos dizer que nossas vidas estão constantemente interpretando a si próprias — pré-reflexivamente e pré-conscientemente — em termos de começos, meios, e fins (ainda que não necessariamente nessa ordem). Em

síntese, nossa existência já segue de algum modo um enredo prévio, antes mesmo que conscientemente busquemos uma narrativa na qual reinscrever nossa vida como história de vida (KEARNEY, loc. cit).

Admitindo a hipótese fenomenológica da adaptação como um dos critérios de seleção natural para a teoria evolucionista da espécie humana e aplicando analogicamente o mesmo raciocínio para a adaptação de obras narrativas, concluímos provisoriamente que obras originárias não existem *per se*, por isso toda obra narrativa de ficção pode ser entendida como uma obra intertextual, uma polifonia dialogada de vários autores vista sob o prisma da adaptação — interpretação pessoal da realidade cultural simbólica da vida no tempo e no espaço sobre si em oposição e cooperação com o outro, contextualizada à luz da percepção e memória cognitiva sógnica do mundo, que reflete diversos elementos em discurso como autoria e obra.

Adaptações de obras artísticas podem ser consideradas como um meio da ‘obra originária’ se perpetuar no tempo e no espaço, seja por meio de tradução intersemiótica ou linguística, na atualização de sua tradição e dos costumes, assim como questões de veracidade e verossimilhança, lugares-comuns ou senso comum (sendo a cultura como meio e como mensagem).

Robert Stam (2008, p. 21), no livro *A literatura através do cinema*, diz que:

Gérard Genette, em *Palimpsestos* (1982), partindo do ‘dialogismo’ de Bakhtin e da ‘intertextualidade’ de Kristeva, propõe o termo ‘transtextualidade’, mais abrangente, para referir-se a tudo aquilo que coloca um texto, manifesta ou secretamente em relação com outros textos, postulando, por fim, cinco categorias. A quinta delas, a ‘hipertextualidade’, parece ser particularmente produtiva no que tange à adaptação. O termo se refere à relação entre um determinado texto, que Genette denomina ‘hipertexto’ e um outro anterior, ou ‘hipotexto’, que o primeiro transforma, modifica, elabora ou amplia (STAM, 2008, p. 21).

A adaptação é a forma com que os indivíduos interpretam e dão sentido às suas vidas. Grosso modo, os sentidos do corpo fazem uma leitura superficial da realidade, que é processada contextualmente pelos nossos cérebros e que passa a interpretar essa mesma realidade em conjunto a outros fatores, como o substrato lógico e o aspecto qualitativo dos fenômenos. É a semiótica concebida como lógica.

O poder de recriar mundos atuais na forma de mundos possíveis é como o ato em potência de mimetizar, de descobrir como criar em devir, e de revelar a ligação existente entre a ficção e a realidade — experiências de vida em tramas edificantes

com ações encadeadas em relações causais, metáforas e metonímias, como a capacidade de conectar histórias em discurso.

No campo estrutural da teoria, a linguagem, de matriz sonora, está para a primeiridade (da ordem do ícone e de raiz fenomenológica) assim como a percepção visual está para a secundidade do índice (de raiz ontológica), e ambas se direcionam para o pensamento epistemológico (de matriz verbal e de ordem simbólica).

Sistemas de tradução<sup>171</sup> de processos representativos e simbólicos envolvem complexos procedimentos cognitivos, que por sua vez demandam operações lógicas em que o texto é a unidade básica de comunicação, de interação humana. Essa perspectiva busca conexões contextuais com os dispositivos comunicativos criativos de produção e de recepção, de função cognitiva e capacidade perceptiva e a noção de aparato. Afinal, segundo Andrade (2015, p. 188), “estivemos desde sempre, progressiva e intrinsecamente, ligados às tecnologias que produzimos e, com isso, o corpo também ‘evolui’. Aponta-se, então, para o corpo ciborgue”.

O corpo seria o primeiro suporte informacional humano, ininterruptamente constituído a partir das trocas que realiza com o meio em que está inserido e com o todo decorrente, para Andrade. A popularização dos recursos de multimídia e da cultura em rede na era da convergência do ciberespaço em plena revolução tecnológica, promove aproximações maiores e mais intensas a cada dia.

Longe de se apropriar dos dispositivos e aparatos tecnológicos como simples meios, ferramentas ou mesmo como prolongamentos sensoriais, Santaella (2010, p. 180) acredita que “os artistas levam às últimas consequências seu caráter de próteses corpóreas e mentais expansivas, capazes até mesmo de transmutar nosso sistema nervoso, sensorio e cognitivo”— como sistemas em redes neurais, tanto artificiais (como um corpo externo, da parte da máquina) quanto evolucionais (em atividade cognitiva, perceptiva, sensoria, em simbiose ao corpo humano).

Neste contexto, o corpo ciborgue acaba por revelar imensas possibilidades e potencialidades por conta dos ambientes simulados que se abrem diante das ficções baseadas em lógica modal (mundos possíveis). Os conteúdos em ambientes imersivos e formatos interativos podem ser fragmentados e embutidos no interior das

---

<sup>171</sup> “Os modos de articulação ou de combinação dos diferentes sistemas sígnicos resultam de práticas intertextuais (ou hipertextuais) utilizadas como forma de inter-relação e de tradução de diferentes linguagens, então codificadas (numericamente)”. Cf. TAVARES, M. **A leitura da imagem interativa**, 2001, p. 02.



narrativas para serem desdobrados, emergindo em movimentos randômicos, cíclicos, ergódicos ou em espiral, de acordo com o interesse e participação do interator.

As formas de linguagem têm a capacidade de codificar a ambiguidade e dar abertura a uma diversidade de interpretações, especialmente no que tange a questões específicas de narratividade e interatividade que se relacionam aos efeitos e aos recursos do cinema e das artes do vídeo quando filmes de ficção são produzidos e exibidos em telas de computador, smartphones<sup>172</sup>, smart tvs<sup>173</sup> e salas de exibição.

O futuro da narrativa no cinema e nas artes do vídeo perpassa conceitos de narrativa complexa, estrutura não linear, enredos bifurcados, multiplicidade de pontos de vista, diferentes perspectivas, protagonismo em núcleos rizomáticos, com tramas a partir de enredos traçados em linhas de causalidade em assimetria e *mind-games*, que tratam de uma perspectiva teórico-narratológica, problemas epistemológicos e dúvidas ontológicas. Soma-se a isso a narrativa interativa, com características de imersão, agência e transformação, baseada em conceitos de ubiquidade (aprendizagem intuitiva) e *affordance*: a qualidade e funcionalidade de um objeto por reconhecimento e oportunidade.

A aparência de realidade que o cinema possui em razão de sua fotografia e da captura de movimento ainda é motivo de debate entre os teóricos. Em verdade, “o cinema é fotografia”, como escreve Andrew (1989, p. 20), “mas fotografia elevada a uma unidade rítmica e que, em troca, tem o poder de gerar e ampliar nossos sonhos”. Foi por volta de 1935 que o cinema já era considerado ‘arte’, e uma arte independente de todas as outras artes, mas “tendo em comum com elas o processo de transformação através do qual um assunto banal torna-se uma declaração eloquente e brilhante” (ibidem, p. 23). A realidade é mascarada por um conjunto de estruturas sociais, políticas e culturais, que envolvem relações de poder e desigualdades.

Platão, em *A República* (1993), dialoga dialeticamente a viabilidade de se pôr em prática uma sociedade utópica e idealizada, livre de poetas (artistas), que mimeticamente imitariam a natureza e seu conteúdo de ‘verdade real’. Platão considera que a vida em si não é ‘de fato’ real, e sim uma interpretação dela pela mera aparência de um mundo inteligível e verdadeiro, demonstrando seu pensamento na

---

<sup>172</sup> Smartphones: telefone inteligente, é um aparelho celular que combina recursos de computadores pessoais com funcionalidades avançadas, estendidas por programas aplicativos executados pelo seu sistema operacional.

<sup>173</sup> Smart TV: televisão inteligente, é conhecida como TV conectada ou TV híbrida, porque é uma junção da televisão com a internet. A interatividade e conectividade são suas grandes vantagens.

célebre alegoria da caverna. Já Aristóteles, em sua *Poética* (2008, p. 127), defende que a *mimesis* da tragédia grega no mito complexo com peripécia e reconhecimento, em que surjam da própria estrutura interna, seria “a mais bela de todas as formas” de arte teatral, na qual probabilidade e necessidade formariam a base do classicismo. Aristóteles caracteriza a narrativa complexa como enredos simples com qualidades adicionais de “reversão” e “reconhecimento” (ibidem, p. 11).

Santaella (2010, p. 127) destaca que “é através da linguagem que o ser humano se constitui como sujeito e adquire significância cultural”. Nela, a arte revela o caráter polissêmico, intertextual e dialógico de nossos discursos em processo, que na semiótica peirceana são chamados de ‘causação final’.

A interação do homem com a máquina por ele criada não serve apenas como fim utilitário do propósito almejado pelo seu inventor, mas também ultrapassa as relações estabelecidas como ferramenta. A grande discussão que norteou alguns teóricos com base em uma narratologia do cinema foi a de que estávamos diante de um veículo de informação discursiva, determinado pela ideologia histórica, econômica e social, por meio de “um conjunto de técnicas voltadas para a realização de um espetáculo que gera[ria] no espectador a ilusão de que ele está[ria] diante dos próprios fatos e acontecimentos representados” (PARENTE; CARVALHO, 2009, p. 28).

Se o cinema anteriormente poderia ser considerado verdadeiramente uma arte, e se a ilusão de realidade modificava a imagem como um campo de forças e um sistema de relações, hoje, as produções contemporâneas envolvem uma rede que desdobra histórias em N-plataformas, convergindo várias mídias que se entrelaçam.

Já a hipermídia e a transmídia se caracterizam por ampliarem o conceito de criação e de recepção encontrados na narrativa procedimental, possibilitando, a partir dos procedimentos de agência, imersão e transformação, uma participação criativa nesse universo narrativo, colaborando para a construção de uma visão de mundo ampliada, segundo Janet Murray (2006, p. 51): “onde não apenas as sequências de eventos são narradas, mas também os mundos em que esses eventos são descritos”.

Henry Jenkins (2013, p. 30) descreve o fenômeno como “uma pensar sobre o fluxo de conteúdo que atravessa mídias”. As informações, segundo o autor, seriam coletadas conforme os recursos e habilidades individuais, e, de modo semelhante ao que fazemos com as peças de um quebra-cabeças, esses pedaços de informação seriam unidos depois.

- Homem-Máquina

O que parece ser o problema dos filmes considerados interativos é que eles são na verdade reativos. Isso ocorre porque “a linguagem dos novos meios ainda está em curso de desenvolvimento” (MANOVICH, 2001, p. 34). As discussões atuais apontam para dois caminhos: um é o da narrativa não linear, que foi o que mais caracterizou esse tipo de interatividade para Homero Luís Alves de Lima (2004); o outro é o caminho da hipercontextualização, apontado como a única possibilidade do cinema interativo prosperar por Peter Lunenfeld (1999).

Henry Jenkins (2013, p. 30) destaca em seu livro sobre convergência que:

A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. [...] Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana. (JENKINS, 2013, p. 31).

O conceito de transmídia ou convergência também aponta para o caminho da hipercontextualidade, como prefere Jenkins (2013). Diante desse quadro geral, cabe a pergunta, citando Vicente Gosciola (2003, p. 107): “onde devem se concentrar os esforços narrativos na TV interativa”, na possibilidade do telespectador alterar os rumos de uma história, ou na oferta ao telespectador de conhecer outros pontos de vista? E ainda: “qual é o papel da narrativa em uma cinematografia interativa?”. As *Notas introdutórias ao cinema interativo* (ALCÂNTARA; BRUNET, 2013, p. 6) dizem:

Este casamento do cinema com o software e a base dados abre uma gama de possibilidades de criação e modos de fruição do cinema interativo. Agora a interatividade não está somente no escolher o seguimento de uma narrativa, mas sim em reconfigurar o modo que vemos e apresentamos esta narrativa. O código passa a ser peça chave neste processo de construção da narrativa fazendo com que surjam novos modos de criação. (ALCÂNTARA; BRUNET, 2013, p. 6).

A interação do homem com a máquina, entendida aqui como qualquer aparato criado artificialmente pelo homem que opera em relação de especificidade e transformação na evolução tecnológica e biomecânica de dispositivos tradutores e aperfeiçoadores da vida, do mundo e da realidade, está em franca expansão e sendo aperfeiçoada de acordo com a sua capacidade de existir em várias formas sem ser percebida conscientemente — a ubiquidade da tecnologia.

Se analisarmos o homem-máquina como uma unidade integrada e interdependente, é possível enquadrá-lo no conceito de sistema. Em perspectiva funcional, tal sistema atua como um processador de informações: por um lado, interagindo para executar algum propósito físico e mecânico; e, por outro, cognitivo e sensorial. O enfoque humanista concebe a máquina como um prolongamento das capacidades e atribuições do homem para a execução de atividades psicomotoras que expandem a mente criativa segundo a lógica modal, já o enfoque mecanicista vê o emprego do homem como uma peça necessária para suprir as capacidades deficientes de um e de outro isoladamente, segundo critérios tecnológicos e com fins utilitários decorrentes da lógica econômica de poder e ideologia.

À primeira vista, a conclusão provisória que se extrai desse pensamento é que o homem-máquina pode ser considerado em duas vertentes: a do homem considerado como uma máquina, uma visão interna, a do homem em si mesmo, de dentro para fora — do corpo dispositivo; e a da máquina considerada como um apêndice do homem, como acessório externo ao homem, em uma visão de fora para dentro — a do corpo ciborgue. Em se tratando de filmes, depreendem-se dois vetores: efeitos de interatividade e recursos de interatividade.

Os efeitos estão mais relacionados à noção de dispositivo (aparelho psíquico) e a narrativa complexa moderna, na contraposição ao cinema clássico. Já os recursos estão mais relacionados à noção de aparato (aparelho máquina) informacional no ciberespaço, conhecidas por dimensionarem a narrativa interativa.

“A narrativa também é uma experiência liminar” (MURRAY, 2006, p. 103). A autora afirma que em um meio interativo, a forma de exposição da narrativa está embutida na estrutura de regras por meio da qual o sistema funciona e no modo pelo qual a participação do usuário é modelada ativamente, reforçando a experiência imersiva e a ‘suspensão intencional da descrença’.

O dispositivo aumentaria o processo de *imersão* que, por meio de *agência* (em que a ação do usuário *interator* é expandida gerando uma intervenção no fluxo narrativo), levando a participação desse espectador ao terceiro grau de abertura da obra, ocasionando a *transformação* de ambos. Neste caso, a transformação da própria história, pautada pela ação do indivíduo que assiste a narrativa se efetiva.

Portanto, a (re)criação da narrativa e sua recorrente (re)adaptação ficcional pode indicar não apenas um saber acumulado como também um processo iterativo ideológico à luz do tempo e do espaço, ou uma tentativa de apreensão da linguagem

e do pensamento em tradução de raiz simbólica e mítica, assim como sua conversão em comunicação do conhecimento em devir e manipulação de poder dialogada culturalmente em interfaces que dimensionam efeitos do dispositivo em aparato.

Dentro dessa análise, o que se extrai é que a narrativa em hipermídia pode habilitar a interatividade ao usuário a construir sua própria história com foco nas descobertas e nas ações durante a navegação; destacando aspectos como acesso à informação, controle, motivação e maior compreensão de conteúdos abstratos.

Isso permitiria uma aprendizagem mais ampla e integrada, considerando as várias possibilidades narrativas nesse ambiente. Nesse sentido, quando o usuário encontra-se totalmente imerso, tem ele “a possibilidade de desenvolver um comportamento natural e intuitivo, agindo como agiria no mundo”, para Murray (2006, p. 167). Ela considera que “uma história é um ato de interpretação do mundo, enraizado nas percepções e nos sentimentos particulares do escritor” (ibidem, p. 194).

A fenomenologia do imaginário pressupõe uma abertura psíquica formativa para a linguagem poética, dando origem às diversas narrativas como um todo. Nesse jogo transicional simulado entre a vida, considerada aqui como pré-figurada entre realidade aparente e concreta, e o mundo, dentro do imaginário conceitual, interno e externo, admite-se a interface entre os campos como a cultura propriamente dita.

Santaella (2010, p. 128) considera que “os termos ‘realidade virtual’ e ‘tempo real’ atestam a força das novas mídias na constituição de uma cultura da simulação, [em que] a cultura é crescentemente simulacional, no sentido de que a mídia sempre transforma aquilo de que ela trata”. Por fim, a professora entende que “a realidade se tornou múltipla na nova idade da mídia, [...] embaralhando identidades e referencialidades” (SANTAELLA, loc. cit). Conclui Murray (2006, p. 194) que “nós apenas começamos a refletir sobre como um autor empreende a criação de um mundo ficcional a partir de elementos tão complexamente padronizados”.

- Corpo Ciborgue

Estamos passando por um período de transição, em que os filmes de ficção ocupam ainda salas de cinema, mas, de igual modo, invadem quaisquer ambientes e telas de computadores, *smartvts* e *smartphones*. O filme interativo ficou popularizado pela clássica mecânica do ‘apertar botões’ para escolher e dar sequência à narrativa, em uma lógica participativa em que o usuário espectador, entendido agora como

*iterator*, responde mecanicamente a comandos gestuais que processam digitalmente algoritmos de seleção entre cenas excludentes, convergentes ou divergentes, perfazendo blocos sequenciais pré-ordenados, de maneira que o usuário tem a ‘falsa’ sensação de estar de fato decidindo o rumo da história e seus personagens.

A tecnologia interativa, ao aproximar elementos corporais através da comunicação mediada pelo computador foi aprimorada quando se introduziu os sentidos humanos na interação com o significante. Os cursores e a memorização de códigos estão em queda e a terceira onda está em desenvolvimento — com diferentes pesquisas que permitirão unir uma requisição a um dispositivo qualquer e a mais pura forma de desejo: o pensamento (via interface cérebro-computador).

A interface permite executar um comando de ações sem que seja necessário operar o sistema operacional da máquina. Ou seja, ela é uma versão simplificada e ergonômica de controle dos processos interativos programados entre o homem e a máquina. A incorporação entre elementos geométricos para a inserção de dados já é utilizada sem a consciência da tecnologia que está por trás, como identificadores por comandos ou características físicas, ampliando o *input* a partir dos sentidos humanos.

Diversos experimentos têm sido feitos para interpretar ondas elétricas cerebrais como uma indicação de comandos, sobretudo no campo da biônica. A habilidade de controlar dispositivos e interfaces por meio de ondas cerebrais vem sendo estudada para diferentes aplicações há pelo menos dez anos, inclusive no entretenimento, como na produção de filmes interativos. Se considerarmos que os pensamentos nada mais são do que ondas elétricas, induzidas de determinada maneira, ao mapear estas ondas será possível interpretar o que se deseja, e, ao traduzir o aparato em dispositivo, vir a repassar essa solicitação para máquinas.

A interatividade pode ser considerada uma simulação, agindo virtualmente como um processo para modificar a realidade, em que a interface, exercendo sua função única entre homem e máquina, permite a conversibilidade entre um e outro como um código comum permite a sinergia. Portanto, a interatividade é como um código com regras delimitadas que devem ser obedecidas pelos interagentes, em obediência a máquina e suas interfaces.

No filme *Matrix* (THE MATRIX, The Wachowski Brothers, 1999), dos irmãos, hoje irmãs, Lilly e Lana, ações visuais e efeitos de computação gráfica se fundem em uma estética e poética da cibercultura, da hipermídia e dos mundos possíveis em um ambiente distópico que inova a narrativa clássica por meio de aspectos formais e do

seu conteúdo, remetendo a diegese da ficção cinematográfica a inúmeros conceitos filosóficos, mitologias, religiões orientais e ocidentais. Em verdade, *Matrix* dialoga metaforicamente com a disforia provocada pela semiosfera do ciberespaço, frente ao mundo em convergência digital e a vida em sociedade regulada pela força da mídia em conexão de rede em sistema mediado *on line*.

Nela, o homem-máquina é um corpo ciborgue que vive aparatado do corpo e sua mente. Sem se dar conta disso, vive de forma mediada pelo dispositivo de ilusão na rede da *matrix*, criada pela perspectiva dos ‘mundos possíveis’ em inteligência artificial avançada por computadores que finalmente dominaram o mundo pós-guerra, mas que precisam da humanidade para fornecer energia às máquinas, por meio de um sistema parasitário que realiza a simbiose dependente entre todos, menos os conscientes revolucionários libertos no passado pelo predestinado, messias e salvador da humanidade, um ser híbrido nascido na *matrix*.

Baudrillard (1981, *passim*) teria inspirado as Wachowski por meio de seu livro *Simulacro e simulação*. O texto reputa à mídia a estratégia de manipular seus consumidores, criando dependências e ideologias que tornariam a realidade em si mesma irrelevante para a experiência humana, ou seja, “a vida em sociedade se tornou tão somente uma simulação engendrada pela força da mídia, [...] que cria signos enganadores sem relação com aquilo que é representado, e que a realidade em si mesma se tornou irrelevante para a experiência humana” (JUNGK, 2018, p. 48).

Segundo Baudrillard, o filme *Matrix* (1999) não representa uma expressão de sua teoria na qual os signos enganadores apresentados em rede criativa criam o colapso e indiferenciação entre o real e o virtual. Neste interstício, as imagens passam por vários estágios até perderem o seu referencial, naquilo que a simulação se opõe a representação, perfazendo um simulacro axiológico.

No meio acadêmico, obteve certa notoriedade a polêmica Bordwell-Zizek, destacada por Oliveira (2011) como uma demonstração de que reflexões críticas podem se opôr quando o entendimento de determinados filmes como *Matrix* são analisados pelo viés ideológico, apropriados pelo discurso, no caso: uma visão cognitivista em contraposição a uma psicanalítica, e vice-versa.

Tanto Bordwell (2007) quanto Zizek (2008) criticam o modo como a psicanálise foi originalmente usada na teoria cinematográfica. Se Slavoj Zizek é um dos maiores responsáveis pela redescoberta do psicanalista francês Jacques Lacan em sua análise de obras culturais ditas ‘de massas’, David Bordwell baseia sua análise

no pressuposto geral de que as narrativas, e em especial, os filmes narrativos, devem ser tomados levando-se em conta a distinção essencial entre aquilo que é narrado e o modo como é narrado. Adriano A. Oliveira (2011, p. 51), em seu trabalho sobre *a irrealidade no cinema contemporâneo*, nos diz que:

Desde seus primeiros trabalhos, Bordwell reivindicava uma abordagem mais operativa para os estudos fílmicos, acusando correntes como as influenciadas pela interpretação psicanalítica de se afastarem da análise daquilo que realmente importa — os filmes em sua textualidade articulada ao contexto em que são produzidos e interpretados (OLIVEIRA, 2011, p. 50).

Evidenciar os impasses discursivos presentes na obra, como análise crítica de um filme, é o método psicanalítico fundamental. Oliveira (2011, p. 60) conclui que “a abordagem psicanalítica talvez não seja um método eficiente de explicar a mecânica textual de qualquer obra”, e “não há como fugir à ideologia, pois ela é a própria natureza do funcionamento da ordem simbólica”, acreditando que:

A pertinência da psicanálise aplicada à análise do discurso encontra-se noutro local, pois desde Freud, o valor daquilo que chamamos interpretação não se mede mais pelo poder de decifração de uma verdade prévia e oculta, mas pelos efeitos de verdade que eventualmente produz (OLIVEIRA, 2011, p. 60).

- **Corpo-Dispositivo**

A vertiginosa evolução cognitiva e revolução tecnológica estão mudando de tal maneira a forma e a velocidade com que os seres humanos se relacionam com a informação e seus veículos que não mais vivemos no mundo, mas sim em um espaço virtual — a semiosfera de Lótman (cf. MACHADO, 2013). Em *Matrix* (1999), a abertura da obra “se apresenta como espaço da emergência da informação nova graças ao trabalho de transformação das vivências em experiência estética e ato de conhecimento” (MACHADO, 2013, p. 144). Segundo a pesquisadora Irene Machado, para Lótman, “o mecanismo fundamental da *homeostasis*<sup>174</sup> é o trabalho do sistema de signos transformador da informação”, portanto “a arte só pode ser o espaço privilegiado de todo este processo, funcionando como um princípio vital da sociedade”.

---

<sup>174</sup> **Homeostasis:** a capacidade de os seres vivos preservarem sua condição vital. Segundo Machado (2013, p. 09), para Lótman “se o mecanismo fundamental da homeostasis é o trabalho dos sistemas de signos transformadores da informação, a arte só pode ser o espaço privilegiado de todo este processo, funcionando como um princípio vital da sociedade”.



Por isso, é próprio da arte fazer emergir o desconhecido sob a forma de linguagem e experimentação de novos códigos de criação.

Por outro lado, o filme interativo *Black mirror: Bandersnatch* (BANDERSNATCH: a Black Mirror event, David Slade, 2018), criado pela plataforma de streaming Netflix Inc., revela uma interatividade que se concretiza na forma de fruição da sua narrativa, em que o espectador recebe o poder de 'interator', dispondo de mecanismo concreto de interferência e escolha entre várias opções pré-programadas: uma ordem sequencial das cenas e desfecho da história por meio da manipulação de ferramentas do dispositivo 'mídia' por meio do aparato.

Diante do impasse teórico sobre os graus de interatividade, ora tomando sua definição enquanto relação de mensagem e ora enquanto dispositivo de comunicação, definimos a concepção da interatividade pela ótica do homem-máquina, que este artigo propõe sua divisão em corpo-dispositivo e corpo ciborgue. Para entendermos a estratégia estabelecida no filme *Bandersnatch* (2018), que articula os mais variados conjuntos e ciclos em desordens reorganizadoras, apresentamos o pensamento de Domingues (2004, p. 184) acerca da interatividade e do que ela propõe como sua definição da 'lógica do caos':

Em todas as situações, a interatividade ocorre por situações compartilhadas do corpo com a linguagem abstrata de softwares e seus cálculos com funções que transformam e devolvem sinais enviados do ecossistema (corpo e ambiente) para o tecnoecossistema (hardware, software e interfaces). Isto se verifica pelo acoplamento do corpo com o sistema artificial com o qual interage, provocando, em tempo real, uma ação compartilhada, em que algo acontece pelas conexões humano/máquina (DOMINGUES, 2004, p. 184).

O conceito de Domingues (2004, *passim*) para interatividade é orientado pela sua preocupação com a mediação entre o humano e a máquina, deixando de fora outras acepções possíveis para o termo. Para o percurso argumentativo aqui proposto, é suficiente, por ora, entendermos, como ela, que a tecnologia interativa é aquela que apresenta possibilidades não-lineares ao usuário, deixando-o livre para navegar dentro do fluxo informacional (estruturado como campo de possibilidades).

O trabalho fundamental da arte é criar uma linguagem capaz de construir o objeto estético, idealmente em função simbólica e hipercontextualidade, na perspectiva de Marcel Duchamp (1887-1968), em que o cinema e as artes do vídeo têm uma função transgressora da linguagem, redefinindo enquanto arte sua função

na cultura a todo o momento. Nesse sentido, a arte cria modelos por meio dos quais se torna possível compreender o mundo.

Diversos autores, como Warren Buckland, Lúcia Santaella, David Bordwell, Janet H. Murray e Robert Stam sugerem que o hipertexto cinematográfico é transformacional, no sentido chomskiano de uma ‘gramática gerativa’, com a diferença de que as operações ‘de sentido’ se processam por meio de diferentes meios e são mais imprevisíveis e multifatorias do que elas seriam se fosse uma linguagem natural.

Em exercício de interpretação e analogia, de que o hipertexto, o hiperlink, a hipermídia e a transmídia é um processo de adaptação intersemiótica entre (co)autoria e intertextualidade, polifonia e dialogismo, Stam (2006, p. 50) diz que “em termos não-linguísticos, numa linguagem mais deleuziana, as adaptações redistribuem energias, provocam fluxos e deslocamentos; a energia lingüística do texto literário se transforma em energia áudio-visual-cinética-performática da adaptação”.

É inegável que *Matrix* (1999) revela a *dísporia* frente ao ciberespaço, assim como *Bandersnatch* (2018) a ambiguidade do corpo e uma espécie de alucinação consensual, diante das próteses semióticas que dimensionam cognitivamente nosso sistema nervoso psico-sensório-motor, através do “envolvimento extensivo do corpo na sua globalidade psicossensorial, sinestésica” (SANTAELLA, 2010, p. 227).

Senão, vejamos o efeito-dispositivo causado em *Stefan Butler*, personagem principal de *Bandersnatch*, que em dado momento da trama percebe que pode estar sendo controlado por algo ou alguém ‘de fora’ do filme-jogo. Na história, ele pode estar enlouquecendo ou sendo manipulado, por exemplo.

Em outra bifurcação do enredo, ele pode ser uma cobaia do pai ou não, a depender das escolhas do usuário *interator*. Assim, quem está no controle da manipulação é o *interator* e a história fala sobre isso. Porém, em algumas das linhas do tempo, o protagonista tem consciência de que está sendo manipulado e tenta reverter essa situação.

Em um dos caminhos ou ‘mundos possíveis’, o espectador pode escolher contar ao personagem principal que ele é um ator da *netflix* e, na sequência, a ilusão do aparato se revela através da metalinguagem e quebra do efeito de quarta-parede, descortinando o set de filmagem para o ator-personagem. Um dos finais possíveis ao filme se dá neste ponto. Ou seja, nós, *interatores*, lidamos com o aparato através do corpo ciborgue, já Stefan lida com a aparência de realidade e o efeito de simulacro, através do corpo-dispositivo.

Oliveira (2011, *passim*) considera o fenômeno da cultura ocidental contemporânea e o interesse da audiência “por narrativas sobre a perda da possibilidade de distinção entre realidade e ilusão”, em que os protagonistas de *Matrix* (1999) e *Bandersnatch* (2018) são incapazes de discernir em que mundo se encontram, se o real ou o ilusório, humano ou inumano.

O momento da revelação da verdade coincide com uma crise de identidade que inevitavelmente leva à descoberta de que “não apenas vivem num espaço diferente daquele que imaginavam habitar, mas que, em última instância, também não são quem pensavam ser” (OLIVEIRA, *Ibidem*, p. 13). Nestas estratégias textuais, “o público é conduzido pela estratégia textual a compartilhar a ‘cegueira’ dos protagonistas” e “a perceber o mundo ficcional da mesma forma ‘distorcida’ que os personagens” (OLIVEIRA, *Ibidem*, p. 15).

Analisando, retrospectivamente, alguns dos efeitos narrativos que refletem a estrutura da narratologia e definem o estatuto da ficção no cinema e nas artes do vídeo — na sua relação com a narração e a história —, acreditamos poder apresentar novas coordenadas da impressão da realidade e da verossimilhança no filme.

Outrossim, em sua perspectiva no meio digital, bem como em suas características específicas de multidimensionalidade na cultura hipermediática, que são: a diversidade de pontos de vista, a perspectiva fragmentada, a agência interativa, a imersão perceptiva e a transformação evolutiva.

Convergindo cognitivamente as matrizes da linguagem e do pensamento “em uma rede significativa” (*op. cit.*) com diferentes significados em potência criativa, comento sobre alguns filmes objetificando este estudo. Ora, a narrativa clássica é estruturada em três grandes eixos: tempo, lugar e ação. Isso acarreta unidade temática e unidimensionalidade relacional entre espaço-tempo, causa-consequência e sujeito-objeto. Essa forma procedimental se processa em termos de efeitos de fabulação, estilização e *syuzhet* (enredamento da história). A organização provoca no receptor — sentidos cognitivos, perceptivos e inferências.

Os efeitos são as ‘técnicas’ que o meio apreendeu e que tornou hegemônico como modelo industrial, apropriando os regimes éticos, poéticos e estéticos em termos históricos, econômicos e sociais. A esse fenômeno damos o nome de cultura vigente. O receptor se identifica com a obra na forma de um ritual coletivo de pertencimento e transe mítico.

O cinema é o exemplo mais bem acabado desse processo. Ocorre que a narrativa clássica evolui (ou se desdobra) em simples e complexa, isso desde os tempos áureos gregos (Aristóteles as menciona na *Poética*). A narrativa complexa, no meu modo de ver, seria então bidimensional, no sentido de que a lógica causal de encadeamentos sucessivos provocados pelo sujeito, em contraposição ao objeto, (representado pelos elementos agonísticos e antitéticos como forças dramáticas opositoras) é irrompida no arco do seu vórtice justamente nos ápices de suas curvaturas ascendentes e descendentes, funcionando como âncoras que se prendem ao eixo narrativo da história, puxando o fio condutor do enredo à forma linear e fixando a temporalidade ao *status quo* pré-concebido.

O formato trabalha *flashbacks* e *flashforwards* (analepses e prolepses) em modelação discursiva, com o receptor identificando a obra como gênese do pensamento racional formativo e mítico, na função pústular a ser expurgada por meio de sua punção. Aristóteles nomeou o fenômeno de *catarsis* (o meio cultural identifica o problema que está adoecendo o *corpus* social e o poder o repele, eliminando o fato gerador de conflito que havia ocasionado dano à estabilidade coletiva).

Warren Buckland (2009) tematiza sobre um terceiro formato narrativo e particulariza suas observações em torno de filmes *mainstream*, a fim de dar, como Bordwell (2007), um tratamento de convenção e um caráter clássico às narrativas do tipo *forking path plots*, os *puzzle films* com formato *mind-games*. Enquanto Bordwell segue o entendimento de Aristóteles que teoriza a narrativa como simples e complexa, Buckland (2009, p. 2) teoriza os *puzzle films mind-games* com uma terceira linha de causalidade, indo além da ‘razão de complexidade’ elaborada pelo filósofo do período clássico grego entre simples e complexa:

Todas as artes poéticas, segundo Aristóteles, emergem de princípios gerais de mimese ou imitação. ‘Trama’ refere-se à ‘organização’ de eventos que são imitados. Para que uma trama seja bem-sucedida, os eventos que ela seleciona, combina e organiza devem parecer prováveis e até necessários, em vez de contingentes e aleatórios (o que acontece com as tramas episódicas — a pior de todas as estruturas de trama, de acordo com Aristóteles). Probabilidade e necessidade formam a base da mimese e do classicismo (BUCKLAND, 2009, p. 2).

- Narrativa Complexa

Resumidamente, as narrativas com enredos simples seriam miméticas, portanto, clássicas ou canônicas — porque envolvem a organização dos eventos em uma única ação contínua, organizada e unificada em um começo (início da ação), meio (envolvendo uma complicação da ação) e fim (marcado pela resolução da ação complicadora). Aristóteles (2008, *passim*) caracteriza enredos complexos como tramas simples com as qualidades adicionais de ‘reversão’ e ‘reconhecimento’.

Ele argumenta que uma trama se torna mais forte quando o reconhecimento e a reversão ocorrem ao mesmo tempo. Reversão e reconhecimento introduzem uma nova linha de causalidade no enredo. A adição de uma segunda linha de causalidade, que introduz reversão e reconhecimento é o que, para Aristóteles, torna complexa a narrativa complexa. O termo que Aristóteles usa para complexo é *peplegmenos*, que literalmente significa “entrelaçado”. Em uma trama complexa bem-sucedida, a segunda linha de causalidade (que introduz reconhecimento e reversão) está entrelaçada na primeira — na linha da trama dos personagens —, na qual a reversão e o reconhecimento parecem suceder uma ação provável e até necessária.

A questão principal que se coloca é que contar histórias complexas nas mídias contemporâneas vai muito além do termo *peplegmenos*, de Aristóteles. O filósofo grego desenvolveu sua narratologia baseando seu estudo em narrativas lineares, em que as ações são desenvolvidas em torno de um tema central e uma motivação norteadora, centradas em um único personagem principal. Ainda que separe tramas simples de enredos complexos, a poética de Aristóteles não previu multitramas hipertextuais em que a autoria é compartilhada com o espectador e o ‘texto’ é espalhado em blocos complementares que se sucedem e se sobrepõem em transmídia, associados a narrativas emergentes, fragmentadas ou embutidas.

Em relação aos *puzzle films mind-games*, Bordwell segue Aristóteles, entrelaçando as complexas linhas das tramas em volta de uma única trama clássica unificada, perfazendo, dentro do enredo, um único fio condutor da história, reconstituído. Bordwell considera apenas uma qualidade adicional dos filmes quebra-cabeças, ou *puzzle films* — tramas com caminhos bifurcados, ou *forking path plots* — que ele acha que podem facilmente incluir no classicismo. Edward Branigan (1992, p. 106-7) aponta, em sua discussão sobre o artigo de Bordwell, que “pode ser possível imaginar enredos mais radicais de filmes com tramas bifurcadas”.

Branigan distingue os filmes mais conservadores de *forking path plots*, ou enredos com tramas bifurcadas, que Bordwell discute em seus livros, dos filmes mais radicais chamando-os depois de *multiple draft films*<sup>175</sup> (filmes com múltiplos rascunhos). A premissa do artigo de Buckland é que a maioria dos *forking-path/multiple draft/puzzle films* são distintos, pois quebram os limites da trama mimética clássica e unificada.

O filme quebra-cabeças de enredo com jogo mental (*puzzle film mind-game*) é composto por personagens não clássicos que realizam ações e eventos não clássicos. O filme quebra-cabeças constitui um modo pós-moderno de representação e experiência cinematográfica não delimitada pela mimese. Para Buckland (2009), um *puzzle plot*, ou enredo quebra-cabeças, é intrincado, no sentido de que a organização dos eventos não é apenas complexa, mas complicada e desconcertante — os eventos não são simplesmente entrelaçados, mas emaranhados.

Opacidade e complexidade definiriam essas experiências ficcionais no campo da narrativa de filmes nestes tempos em que a cultura é dominada pela ‘nova mídia’, em que “as pessoas de todas as culturas entendem suas experiências e identidades pelo engajamento às histórias dos outros construindo [em construção de] suas próprias histórias” (BUCKLAND, 2009, p. 1).

Em *Matrix*, a arte se apresenta como espaço da emergência da informação nova graças ao trabalho de transformação das vivências em experiência estética e ato de conhecimento. O trabalho fundamental da arte é criar linguagem capaz de construir o objeto estético. Nesse sentido, a arte cria modelos por meio dos quais se torna possível compreender o mundo. Já em *Bandersnatch*, a tecnologia interativa permite ao usuário escolher entre determinadas opções o andamento da história.

Oliveira (2011, p. 20) teoriza acerca da narratividade e ludicidade que o mundo pós-moderno impõe a nossas vidas, de forma mais latente, onipresente e progressivamente mais intensa, tornando nossa experiência cotidiana mais fragmentada, conectada e virtual:

---

<sup>175</sup> Edward Branigan aponta em sua discussão sobre o artigo de Bordwell que “pode ser possível imaginar enredos mais radicais de filmes com tramas bifurcadas” (1992, p. 106-7). Branigan distingue os filmes mais conservadores de *forking path plots* (enredos com tramas bifurcadas) que Bordwell discute em seus livros, dos filmes mais radicais chamando-os depois de *multiple draft films* (filmes com múltiplos rascunhos). Cf. BUCKLAND, E. 1992. *Narrative Comprehension and Film*. New York: Routledge.

O sujeito na contemporaneidade se perceberia assim como um portador de máscaras sociais ludicamente intercambiáveis. Seguindo esta linha, talvez possamos especular que uma reação subjetiva à configuração do mundo contemporâneo esteja na raiz da relação de fascínio do público para com narrativas sobre a perda do contato com o real (OLIVEIRA, 2011, p. 19).

A representação da irrealidade desempenharia, assim, a função de encenar para nós mesmos nosso drama cotidiano de viver imersos no virtual, ajudando-nos a compreender o espaço que habitamos, pois as narrativas são também “mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo” (MURRAY, 2006, p. 9).

Atualmente, de acordo com Santaella (2010, p. 181), vivemos o alvorecer da era do pós-humano, ultrapassando o limite biológico. Isso se aplica não apenas às interações entre corpo e máquina, mas ao próprio fluxo de informações *interna corporis*<sup>176</sup>. A manifestação artística do pós-humano é o ponto de encontro *intra-corporis* em que as mídias convergem e encontram uma nova realidade, distribuindo-se em meios distintos e mensagens confusas, construindo não mais uma trama linear única, mas um universo no qual as personagens se inserem em ‘N’ possibilidades narrativas. No decorrer da performance, a trama se desenlaça e se resolve.

Em *Matrix*, a arte se apresenta como espaço da emergência da informação nova graças ao trabalho de transformação das vivências em experiência estética e ato de conhecimento. O trabalho fundamental da arte é criar linguagem capaz de construir o objeto estético. Nesse sentido, a arte cria modelos por meio dos quais se torna possível compreender o mundo. Já em *Bandersnatch*, a tecnologia interativa permite ao usuário escolher o andamento da história entre determinadas opções.

Afinal, como afirma Kearney (2012, p. 412): “Toda existência humana é uma vida em busca de uma narrativa”. Ele acredita que o cognitivismo da mente modular atribui sentido em eventos encadeados sequencialmente, significado lógico em proposições correlatas, ainda que inconclusivas, e expressão simbólica em signos díspares e aleatórios repletos de conteúdo oculto. O ser humano vive em conflito, buscando sentido e coerência: um padrão que explique a natureza da vida e do mundo em meio ao caos e à confusão. Um propósito. O narrar/contar “abre perspectivas inacessíveis à percepção ordinária”, remodelando “nossas relações referenciais com o mundo da vida existente antes do recontar”.

---

<sup>176</sup> É o caráter de insujeição de reexame por outrem de certos atos discricionários. É algo que não pode ser revisto, em sua materialidade (mérito), por nenhuma estratégia ideológica advinda de outro poder fora do espaço-tempo da experiência, dentro da manipulação cognitiva do aparato-dispositivo.

Perspectivamente, a estrutura temporal que age em retrospectiva “busca algum tipo de significação em termos de referências ao passado (memória) e ao futuro (projeção), interpretando a si” (loc. cit.). Vale dizer que a narrativa complexa pode ampliar a discussão finalística da narrativa que se debate entre acaso e determinação, livre-arbítrio e destino. A narrativa complexa pode versar todas essas impressões por meio do enfoque plural da história, mostrando diferentes caminhos a seguir personagens, pontos de vista e perspectivas.

O processo de significação de uma obra complexa pode proporcionar múltiplas percepções de um único fato ou mesmo uma sequência de atos, alterando a lógica de abordagem do evento em si por meio da narração diferenciada, que é a alteração da cognição das personagens em separado (construção espaço-temporal) provocando um espelhamento da história no receptor através do *schemata*.

As forças visuais que determinam a composição de uma obra tem contrapartida no mundo físico, não sendo artisticamente originárias precipuamente. Em termos perceptivos, um filme tem sua narrativa projetada em direção a um observador ideal para que o *schemata* conecte o material artístico com o material contextual deste receptor centralizado no mundo que o rodeia, afetando os sentidos microcósmico da obra e macrocósmico da vida. O eixo figurativo considera como foco principal esse conceito na narrativa simples. Já na narrativa complexa há um povoamento de objetos secundários excêntricos em relação ao processo. A recepção é um processo de significação, uma manipulação do objeto por parte do receptor.

É como sentencia Rudolf Arnheim<sup>177</sup> em sua visão autocentrada: “A obra de arte emite os seus próprios vetores, atraindo e influenciando observador”. O filósofo observa a dinâmica dos vetores agindo em relação de reciprocidade e poder de influência do eixo central em posição e contraposição aos alvos excêntricos da ação volitiva em estratégia protagonista, demissionamento de vontade, cooperação casual e intriga opositiva. Segundo ele, uma obra de arte pode surgir em qualquer lugar, dentro da visão periférica do observador, no espaço circunspecto de recepção. A orientação espacial dos objetos influenciam o modo como estes são observados. A dificuldade de orientação realista é provocada pelo fato desconcertante de que a humanidade vê a vida e o mundo de forma oblíqua. Mostrar a correlação interpretativa e ambígua da narrativa, influências e possibilidades contíguas é o desafio a seguir.

---

<sup>177</sup> ARNHEIM, Rudolf. **O poder do centro**. 1ª ed, p. 60. Rio de Janeiro: Edições 70, 1990.



## 2.3 UM ESTUDO DE CASO

*“Eu não posso dizer a ninguém como escrever um roteiro, porque qualquer coisa de valor que venha a fazer virá de você. Como eu escrevo não é como você escreve e o propósito de qualquer ato criativo é este. O que eu tenho a oferecer, sou eu. O que você tem a oferecer, é você. E se você se oferecer com autenticidade e generosidade, eu irei me comover.”*

*Charlie Kaufman*

Os estudos em arte e história demonstram que o ser humano sempre esteve envolvido com a problemática em torno da dualidade conhecimento *versus* ignorância, como um aprendizado empírico, dogmático ou lúdico, ontem e hoje. Isso quer dizer que a humanidade tenta responder não apenas questões como ‘de onde vim’, ‘onde estou’ e ‘para onde vou’, mas sobretudo, por que estou aqui, como se a vida em si ou a minha em particular tivesse ou não um propósito. Interessa dizer que se eu ou você decidamos que há ou não, essa conclusão hipotética não será definitiva nem que signifique imaginar inferências sem esforços advindos do pensamento cognitivo.

Ou seja, do ponto de vista filosófico, essa análise carrega dentro de si uma argumentação fundada em poder de observação, abstração, interpretação e síntese. Essa é a base do processamento científico em termos narrativos. Já em termos dos processos metodológicos de investigação a pesquisa se alicerça em evidência, coleta e análise de dados, juntando elementos de comprovação concreta que tem a sua fundamentação lógica amparada pela técnica, método e tecnologia à disposição.

A palavra método, que deriva do grego *méthodos*, remete à concepção de “caminho”, por meio do qual alcançamos um determinado resultado quando chegamos a um determinado lugar e em um tempo específico. O problema é que o fenômeno visto de fora pelo observador aparenta direção, temporalidade, espacialidade e causalidade, premeditando a resolução. Contudo, esse percurso jamais está pronto.

A narrativa é quem empresta ao observador processamento crítico em relação aos desdobramentos perceptivos sobre o objeto observado, em níveis múltiplos de realidade sensível no interior de uma perspectiva filosófica. Então, o ponto de vista do sujeito relacionado dentro da equação é afetado, interferindo no comportamento do campo observável, o que denota a microfísica do poder e deriva dependência condicionada, sugerindo metaforicamente a via de mão dupla típica dos fenômenos onda-partícula pelos seus sentidos de movimento e de permanência.

É uma espécie de aporia da realidade. Isso é lógico! Por consequência, enquanto a narrativa simples convenientemente condiciona a sucessão dos eventos em atos lineares de dimensão unívoca e estratégia focal transparente, com uma lógica dos acontecimentos que remete ao pensamento abstrato do livre-arbítrio e da predestinação, levando o espectador a uma conclusão óbvia e sintética em da relação dual aos termos impostos ao sujeito-objeto; a narrativa complexa mascara a noção de realidade dentro dos mundos possíveis da história, apresentando um quadro tridimensional cronotópico, em que a resolução de conflitos se processa em níveis de entendimento da trama na ordem do *schemata*, impondo a opacidade na tríade da relação simbólica entre autoria e recepção via intermediação da obra.

Com base na *Poética*, de Aristóteles, o escritor norte-americano Syd Field, no livro *Manual do Roteiro* (1982), considera que “a estrutura básica para um bom roteiro deve conter uma primeira unidade de ação dramática constituída pela introdução do contexto do filme, apresentando os personagens, a premissa dramática e as circunstâncias que envolvem a ação principal”. Secundariamente, a unidade dramática expõe situações pelo viés da confrontação entre personagens centrais e paralelos que criam obstáculos a personagem principal, adiando a resolução do conflito central da história. Finalmente, os pontos de virada se estabelecem entre os atos, curvando a unidade e punçando do drama a catarse dissolutiva.

Segundo Luiz (2012, p. 58), para Field, o conflito é um elemento essencial para o roteiro<sup>178</sup>. Em Aristóteles, esse fenômeno se dá pela intriga. A base formal é a mesma em ambos os casos, com começo, meio e fim, lembrando a fórmula cartesiana consagrada de tese, antítese e síntese; de onde parto para concluir que a narratologia, no aspecto ocidental, não se alterou profundamente, até agora. Ela completa:

Nas narrativas interativas, especificamente tratando aqui dos filmes-jogo, essa estrutura aristotélica deve ser aplicada a cada afluyente da trama, pois apesar da flexibilidade e das diversas opções de desenvolvimento da narrativa, a história precisa ser completa e coesa. Deste modo, a composição do roteiro de um filme interativo repleto de links entre seqüências possui alta complexidade (LUIZ, 2012, p. 58).

A narrativa do mundo somente se opera em uma relação entre dois elementos, o ‘eu’ e o ‘outro’, sendo um ‘eu’ qualquer assim como um ‘outro’, perspectivado

---

<sup>178</sup> “Todo drama é conflito. Sem conflito não há personagem; sem personagem, não há ação; sem ação, não há história; e sem história, não há roteiro”. Cf. FIELD, S. **Manual do roteiro**. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 1982, p. 5.

isoladamente ou em conjunto. O 'eu' não existe isoladamente, é uma mônada plasmada, objetivada para traduzir uma singularidade hipotética, inconcreta.

Se não há narrativa dentro da unidimensionalidade do ser como algo único e isolado em si mesmo é porque seria impossível de se obter em teoria qualquer aspecto da realidade como uma mônada estéril e descontextualizada. A narrativa simples é, portanto, bidimensional, no sentido opositivo do 'eu' e do 'outro'; já a narrativa complexa seria tridimensional, porque insere uma via de mão dupla na relação entre o 'eu' e o 'outro', perfazendo o(s) 'nós' e o(s) 'outros', no sentido pós-moderno da cooperação entre os seres e para completar o raciocínio plural e dialético da vida.

Em outro viés, a narrativa interativa seria quadridimensional, porque o interator penetra no cubo de realidade souriano se imiscuindo na relação da sistematização narrativa em via de mão dupla com sua narrativa pessoal, afetando o microcosmo cênico da obra e o macrocosmo da vida — deformando esse recorte no movimento de suas ações e na relação performática entre as realizações físicas e a espiritualidade. Ocorre que a narrativa interativa pode ser complexa e vice-versa, havendo complexidade em algumas narrativas interativas.

O mesmo fenômeno se dá nos aspectos dimensionais do tempo e do espaço, quando observados por uma perspectiva emocional. As sensações de distância (altura, comprimento e profundidade) e de 'passar o tempo' são relativizadas de acordo com nossas expectativas e mudam conforme o tempo passa. Em outra metáfora, é como popularmente explica-se a Teoria da Relatividade Geral<sup>179</sup>.

A incerteza<sup>180</sup> e a indeterminação são sistemas operativos de descrição do mundo físico. A aceitação das leis da probabilidade como único meio apto de conhecer e descobrir o comportamento do microcosmo deve ser entendido como um resultado de altíssima ordem. O homem ocidental apreendeu da física moderna que o acaso domina a vida do mundo subatômico e que as leis e as previsões pelas quais o ser

---

<sup>179</sup> A física quântica é relacionada aqui como um exemplo metafórico de aplicação teórica. O mesmo uso se deu em relação ao fenômeno onda-partícula que, como se sabe no meio científico, as duas questões, ainda que tenham sido efetivamente comprovadas são intimamente perceptíveis aos seres humanos em ambiente natural à vida na Terra, com rotina regulada e de situação cotidiana.

<sup>180</sup> A incerteza tornou-se um critério essencial para a compreensão do mundo, naquilo que o taoísmo chama de "wu", que simboliza o vazio, a ausência, que se cruza com a realidade do yin (escuridão) e do yang (luz). Cada ação gera sempre uma contra-ação e o "wu wei" é a ação sem intenção, em que a harmonia sem gerar conflitos predomina. No caminho através do qual é possível aceitar a unicidade do universo se manifesta o "tao", que se desdobra em diferentes visões e só pode ser alcançada na prática do "de", a virtude, a força interior e o caráter, a moralidade. A energia vital fundamental de toda ação e de toda existência é o "qi", que se torna sensível após o estado de quintessência e se organiza pela realidade acessível aos sentidos. Cf. Eco, U. **Obra aberta**, 2015.

humano se faz guiar, a fim de compreender os fenômenos da vida cotidiana, são válidas unicamente por expressarem médias estatísticas aproximadas.

Para Eco (2015, p. 264), o homem ocidental pode nunca aceitar “o desmembramento na contemplação da multiplicidade, mas irá perder-se sempre na tentativa de dominá-la e recompô-la”. Em um pensamento paralelo, se o zen reafirma que a ordem eterna do mundo consiste em sua fecunda desordem e que toda tentativa de entrosar a vida segundo leis unidirecionais é um modo de perder o verdadeiro sentido das coisas, o homem ocidental criticamente aceitará reconhecer a relatividade das leis, mas voltará a introduzi-las na dialética do conhecimento e da ação sob a forma de hipóteses de trabalho. Eco (loc. cit.) diz que “o momento contemplativo não poderá ser senão estágio de retomada, um tocar a mãe terra para recuperar energias”.

Se tomarmos os conceitos do ‘eu’, do ‘outro’, do tempo e do espaço e acrescentarmos a noção da emoção às dimensões da narrativa, nesta proposição que apresento teremos cinco dimensões e especulo que o caminho para se obter um novo formato narrativo, ou uma diferenciação de formatação entre elas, seja essa quintessência formulada. Portanto, narrativa dimensional. Esse é o laboratório da razão poética, para ficar no termo de Jorge Nóvoa? Ou, da poética histórica, que tanto discute David Bordwell? Eles não falam isso, mas verbalizam ideias que compartilham o pensamento de se contrapor aos fenômenos ideais da narrativa retrospectiva.

A escrita criativa emerge um novo paradigma, como um campo narrativo de dimensões interagentes e complexas, em que é carregada pelos efeitos e recursos que imbricam a linguagem audiovisual, em uma relação processual de significação por meio de um movimento contínuo e aberto que temporiza e espacializa as imagens em razão poética e histórica, por meio de práticas de produção e de recepção.

A multiplicidade das acepções de mundo são o único caminho à compreensão, pois o mundo é exatamente a diversidade de suas concepções. A hermenêutica, segundo Bairon e Petry (2000), enfatiza que o mundo da linguagem não pode ser compreendido fora de si mesmo, porque as poéticas representam o mundo em suas fragmentações, sem ter por objetivo copiar uma realidade, mas de abrir um mundo perceptivo em contraste a realidades possíveis. É nessa semiosfera de dialogação processual e contínua que a poética da realidade por obliquação do sujeito fundante (no paradoxo do *uno*, do *duo* e do *multiplus*) e a MTA se definem progressivamente, em estádios evolutivos: matéria/energia, forma/informação e sentimento/consciência.

A fala é processual, consciente e cognitiva, assim como a escrita (o texto), e qualquer outra expressividade humana que busca a comunicação da vida e a interpretação do mundo, no sentido dialógico. Todo e qualquer processo de compreensão pressupõe atividades do ouvinte/leitor/receptor/interator, de modo que se caracteriza como um processo ativo e contínuo de construção — e não apenas de reconstrução —, no qual as unidades de sentido ativadas se conectam a elementos suplementares de conhecimento extraídos de um modelo global ativado em sua memória. Ocorre que, os textos (e, por analogia, qualquer sistema sóico de abordagem procedural) só se tornam coerentes para o receptor (e por analogia, qualquer interlocutor na relação dialógica de comunicação) por meio de inferenciação.

Pode-se, primeiramente, opor duas atitudes possíveis diante da literatura cinematográfica: uma atitude teórica e uma atitude descritiva. A análise estrutural tem normalmente um caráter essencialmente teórico e não descritivo. Em outras palavras, o objetivo de tal estudo nunca seria a descrição de uma obra concreta. A obra será sempre considerada como a manifestação de uma estrutura abstrata, da qual ela é apenas uma das realizações possíveis. O conhecimento dessa estrutura seria, então, o verdadeiro objetivo da análise estrutural. O termo ‘estrutura’ tem aqui um sentido lógico, não espacial. O objeto da análise estrutural é o discurso e o melhor caminho para a teoria passa pelo conhecimento empírico preciso.

Embora uma visão superficial da apreciação narrativa possa sugerir que o leitor que lê um livro esteja interessado ‘no que aconteceu’ (visão retrospectiva de um fato), em contraponto a um jogador que se expõe ao que está ‘prestes a acontecer’ (visão perspectiva) e a um filme, em que a ação se dá na ilusão de se desenrolar no ato expectatorial do momento de fruição, sabe-se que o processo de apreensão de uma mensagem, por maior que seja o conhecimento prévio de uma história, relato ou descrição, ocorre de forma perspectiva, ou seja, com o receptor em questão submetendo-se (mais do que ‘submetido’ em retrospectiva) às informações passadas à medida que elas vão sendo expostas.

Nesse pano de fundo, realizei a passagem da metáfora do labirinto para o ato de construir uma possível leitura da história da vida, ou da história da manipulação dela pelo homem. *O cubo de Metatron* deve funcionar como um labirinto para a mente das pessoas que ousarem adentrar ao mundo das ideias e do segredo da vida, contido por Metatron — este anjo supremo e escriba Divino, um ser superior, ou, em outra

interpretação, um robô, uma imagem da perfeição da criação humana. A analogia com o labirinto vem acompanhando a hipermídia desde o seu nascimento.

A construção labiríntica do texto, exibindo diferentes formas da produção de sentido por meio da criação mítica através dos tempos, em uma revelação da polifonia, dialogismo e intertextualidade de diversos autores ao longo da história, capturam o receptor magnetizado, dentro de um movimento vivo, em corpo e alma. De fato, o que se pretende demonstrar é a força manipulatória do discurso através da fabulação e do enredamento por meio da narrativa poética, em que interativo é o sistema que se abre e recebe a todos, sem distinção ou exceção.

As personagens encontram o cubo de Metatron, assim como o interator, abrindo a hipermídia e se deparando no centro de um labirinto que, entre surpresas e segredos a serem descobertos, está repleto de enigmas, jogos e desafios. Interagindo entre si na 1ª temporada e no holodeck, depois no hipercubo (2ª temp.) e no tesseracto (3ª temp.), os diferentes sujeitos da história, que se completam entre as personagens fictícios e os interatores, devem realizar tarefas que dão sentido ao percurso dentro do enredo, metas que se encadeiam à trama, performando a trajetória evolutiva da vida humana no mundo, em analogia às próprias vidas, tanto das personagens *avatares* da ficção quanto dos interagentes ou interatores. Interagindo com esses objetivos, a trama progride, enreda e enlaça; depois, desenreda e desenlaça.

O receptor imerge na obra de acordo com as fases do jogo da vida que emergem do cubo, causando desafios ainda maiores para a humanidade na Terra. Os quadros, as telas, conduzem às camadas de imersão, como nos filmes que se desdobram em narrativas para fora do labirinto, de onde se parte para uma navegação em hipertexto. O receptor, destronado de seu exclusivo recurso de leitura, ao assumir a missão de criador de rotas e desvios, pode saltar através dos atalhos possíveis e navegar pelo mapa do próprio labirinto — imagem magna, modelo e design dinâmico. O interator imersivo se depara às portas que se abrem conforme o andamento da história no jogo. É preciso encontrar a chave mestra para sair dos fluidos corredores do labirinto e penetrar nas dimensões do espaço-tempo — os salões mágicos.

No seriado, setenta e oito caminhos entrecruzam as vidas das personagens que percorrem os doze conceitos-chave da evolução narrativa. O sistema conceitual interligando esses pontos é modular e inclusivo. Conceitos mágicos, simbólicos, holísticos espirituais e existenciais. Os participantes se perdem pelo caminho, os interatores também, somente alguns deles não perderão suas identidades e

conseguirão atravessar o portal do tesseracto — pelo túnel que liga o holodeck ao hipercubo físico e depois ao tesseracto quântico. A questão é que as percepções, os sentidos, esteticamente irão se fundindo nas múltiplas camadas, ruas e avenidas, rotas e atalhos pelo fluido e multidirecional labirinto hipermidiático.

Do mesmo modo que a hipermídia como técnica permite “a integração, sem suturas”, das diferentes mídias e linguagens “dentro de um único ambiente digital” (Bairon, 2001, p. 43), o que se quer é integrar em um único material fílmico, com textos, sons e imagens, signos intersemióticos que permitam engajar os sentidos, desvelando significados em cruzamentos e sobreposições, estradas e sinalizações, ícones e pistas de navegação que o interator pode se aventurar intelectualmente.

A navegação não linear, em uma orquestração dos sentidos, em um planejamento da ação e reação é, em tese, muscular. A modelagem se constitui em um recurso poderoso para a representação de ideias e conceitos, especialmente no caso dos objetivos das personagens centrais da trama, que deverão solucionar o enigma do tesseracto. Em caso negativo, a ameaça é de se deslindar a terceira guerra mundial e, por consequência, o fim da humanidade e o holocausto nuclear.

A marca da minha autoria é a estruturação processual dos ícones, índices e símbolos que representam a assinatura da humanidade nas 78 linhas que formam o tesseracto, como um passado pregresso da vida humana, juntamente com as ações a serem desenroladas nos dias atuais que multifurcam o enredo por meio dos caminhos a percorrer (pelos cientistas e pelo cineasta) na tentativa de decifrar o código que abre a entrada do portal de Metatron e suas chaves dimensionais pelo espaço-tempo.

Uma vez que o hipercubo é revelado, se torna possível a viagem no tempo, bem como alterar toda e qualquer resolução. Esse poder pode se revelar um compromisso grande demais para algumas personagens que se perdem pelo caminho, alterando também o destino da humanidade: primeiro como um simulacro de realidade, somente do cubo de Metatron, e depois, afetando todo o planeta.

As imagens de texturas conceituais (superfícies de imagens sobre imagens que se densificam em camadas ou tessituras) de alusões histórico-culturais, tão reverberantes quanto os ecos dos sons que fazem redemoinhos pelos ambientes, como restos auditivos e claramente acumulados, abrem-se ao interator nos deslocamentos e iterações. O encontro da personagem com o interator no interior do tesseracto faz dos objetivos do jogo uma ressignificação do sentido da vida.

Nos mundos possíveis que se desdobram dentro do labirinto, os conceitos ecoam imagens texturizadas, sons saltam em circunvoluções e sobreimpressões através das transparências e mistérios dos símbolos. O que tais procedimentos revelam é que todo conhecimento tem algo de onírico. Imantado nessas camadas imersivas, o pensamento é jogo, coreografia de uma dança intelectual e sensível, na qual, graças à reticularidade multilinear da hipermídia, o argumento estético-topológico se identifica com o conhecimento científico-filosófico.

A forma com que a verdade é revelada pela obra de arte deve ser apreendida, então, pelo modo de ser da utilização das novas mídias em sua versão hipermidiática, posto que nessa expressividade encontra-se todo o potencial poético para consagrar a imortalidade do inacabado, a infinitude da falta, a perfeição Divina na imperfeição da natureza ou, ao contrário, a imperfeição Divina na perfeição da natureza.

Na poética do processo, diria eu: quem é o criador? E a criatura? A resposta a essa pergunta cabe somente ao interator. Quem é o criador e quem é a criatura? Deus ou o ser humano? Vice-versa? Ambos? Talvez a consumação deste trabalho revele ao interator o desafio da não compreensão do todo, nessa incompletude da reflexão, do sonho de simetria, do fazer sentido, do ético, do poético e do estético, da crítica da razão histórica, do sinestésico do lúdico e da narrativa mítica.

Quando comecei a trabalhar a adaptação de *O processo*, de Franz Kafka, em 1997, por exemplo, a preocupação principal era no sentido de traduzir a identidade do autor em seu estilo, na expectativa de sua descarga, ou seja, não apenas as descrições imagéticas sufocantes pelas quais o personagem Joseph K. é envolvido desde o início do seu surrealista processo, como também psicológicas. Isso para mim referia-se ao compromisso de manter-me fiel ao original. *O processo* é inteiramente construído a partir de uma visão: um conto que retrata a imagem de um homem à espera de justiça em frente aos portões cerrados do poder.

Já a adaptação que fiz de *O falecido Mattia Pascal*, de Luigi Pirandello, requereu primeiro um trabalho de tradução, e só depois de adaptação. Traduzi não apenas a língua, mas a linguagem como um todo. O romance trabalha o humorismo pirandelliano que é diferente do brasileiro, mais acostumado com um humor escrachado, aberto em contraposição ao outro, e debochado. Pirandello é conhecido por usar de metalinguagem, e seu romance se inicia a partir das próprias palavras de Mattia Pascal, reduzidas a termo em livro de memórias que ele chama de póstumas - por causa de suas mortes 'no papel'.



Usei do expediente de duplicar o personagem principal, inserindo um Mattia Pascal velho e um Mattia Pascal jovem na trama, para dar maior dinâmica à representação, algo que já havia feito em *Entre quatro paredes*, de Jean-Paul Sartre, intercalando suas falas e interpretações ora com personalidades distintas, em contraposições ególatras, ora com aproximações pela memória a jusante e a montante. Percepção, memória, o lado cognitivo do cérebro sempre se atrapalham quando se trata do esforço de lembrar o ocorrido, pelo menos isso é o que sei concretamente na prática e o que dizem os neurocientistas, mas a intenção da adaptação foi a de retratar as fissuras cognitivas nas almas das personagens que na história haviam acabado de falecer e estavam no limbo da História, no purgatório da culpa, condenados 'no inferno dos outros'.

A adaptação que fiz para o cinema de *O crocodilo*, de Fiódor Dostoievsky, precisou de um esforço maior e relação a tradução intersemiótica e atualização para os tempos atuais devido às novas tecnologias disponíveis. O conto russo retrata uma burguesia apática frente aos desmandos e desvarios do poder absolutista imperial em meio a ascensão de um poder mais repressor e totalitário, travestido de um pretense 'proletariado', mas devasso, hegemônico e elitista. Quando o personagem principal vai para uma feira de novidades e acaba engolido por um crocodilo, passando a viver dentro dele, sua mulher e seu amigo já são amantes e partisans. Ele, ao contrário, está afásico e é um inconformado, aproveitando a chance de se recolher à sua insignificância, passa a compor uma parceria cooperativa com o animal e seu dono, a fim de se tornarem a atração principal da feira, o que desperta nova configuração identitária nele, atraindo sexualmente o interesse de sua esposa.

Por causa do aspecto inusitado da conflagração simbiótica e corpórea do homem-animal, creio que um dos aspectos significativos dessa adaptação é a dificuldade de se pôr em prática técnicas de filmagem e efeitos de computação gráfica, no sentido de se traduzir aspectos realistas, veracidade e verossimilhança, que datam o roteiro. Seja como for, acredito que o conto carrega essa necessidade.

Também adaptei o livro *A gralha azul e o tião lenhador*, de Renato Adur. Primeiro, para o teatro, depois para a TV e o cinema. O texto teve várias versões, como média em 3D, longa-metragem e novamente como peça teatral, o projeto *Coré etuba* e o texto teatral ainda inédito *À margem da luz*, que coloca a situação de um outro ponto de vista, através dos olhos de uma menina aparentemente perdida às margens da cidade, do lixão público, da aldeia indígena e da grande avenida que a

corta, e do encontro dela com um menino do lixão, um carrinheiro e uma artista indígena. Ao final, descobre-se que todos fazem parte da mesma família, mas é no jogo da adivinhação e da identificação e na encenação teatral que suas vidas ganham projeção e seus corpos, sentido.

Ainda sobre textos teatrais, mas agora inéditos e originais, preciso destacar dois trabalhos recentes que influenciam diretamente o meu projeto de criação em referência: *Teofania* e *Os gadgets*. No primeiro, desenvolvi como ideia criativa a máquina do pensamento, que é uma espécie embrionária da máquina dentro do cubo de *Metatron*. No prólogo, faço uma discussão sobre a divindade fazendo uso da teatralidade dos gregos, como se o texto fosse escrito naqueles dias, mas reinventando o mito por meio de sua atualização. A partir desse ponto, revisei diversas formas dramáticas, temas e autores, sempre abrindo mão desse expediente.

No segundo texto, escrevi uma peça de teatro multimídia, com uso de cenas ao vivo em um espaço físico, uma sala de bate-papo on-line em rede fechada, destinada tanto aos atores e suas personagens quanto ao público presente e/ou previamente cadastrado, assim como o uso editado de cenas pré-gravadas em vídeo. *Gadgets* virou uma das atividades estratégicas em uma das disciplinas de mestrado.

Em *Teofania*, coloquei em cena uma máquina que era capaz de se amalgamar com o copor humano e extrair dele seu pensamento, memória, etc., além de também projetar imagens a ele, inculcando ideias novas. Como uma tela de televisão com vários canais em *looping*, reescrevi ou reeditei cenas de filmes e de discursos históricos famosos, como de Mussolini, Hitler, Mao Tsé Tung, Kennedy e *O grande ditador*.

Outro ponto que destaco aqui é um trecho em áudio no início da peça: “Somos os únicos capazes de articular cooperações em massa porque acreditamos em mitos existentes apenas na imaginação coletiva. Estamos a dominar o mundo, reinventando a obra de Deus, ou seria melhor dizer — reinventando nossa criação a partir Dele?”

Tomando a criação como a maior de todas as angústias na vida de todo ser humano, ou seja, sua existência e a consciência que se tem dela, o texto<sup>181</sup> de *Teofania*<sup>182</sup> dialoga com a noção mítica da linguagem como manifestação divina permeando o pensamento de diversos autores renomados com a construção de uma narrativa que remete a diversas formas teatrais ao longo de nossa história.

---

<sup>181</sup> Disponível em: <<https://www.amazon.com/TEOFANIA-Numinosa-Zenomaquia-Pir%C3%A2mide-Portuguese/dp/1792987277>>. Acesso em: 11 abr 2022.

<sup>182</sup> *Teofania*: manifestação de Deus em uma pessoa, objeto ou lugar. Cf. Gênesis 22:15-18; 31:11-13.

Já em *Os gadgtes*, escrevi uma personagem que discutia a troca do objeto de sua tese de doutorado: em vez de se fazer a análise filológica tradicional de *O grande sertão veredas*, de Guimarães Rosa, o pesquisador propunha um estudo sobre a gramática gerativa transformacional a partir das salas eróticas de bate-papo on-line.

A proposta dessa peça<sup>183</sup> foi a de penetrar no universo da realidade virtual e dos jogos adultos on line, com suas brincadeiras e fantasias que despertam a libido e provocam a imaginação, onde cada um pode ser outro e todos se escondem atrás de uma tela de computador. A minha justificativa para a confecção da obra foi a de que o mundo estaria avançando em termos de tecnologia, inovação, interação e conectividade, mas que, ao mesmo tempo que aproxima, também afasta as pessoas umas das outras. Destaquei a mediação da máquina no relacionamento entre pessoas e usei a metáfora do *gadget*, que faz com que o ser humano se comporte como um ser híbrido, um homem-máquina.

Na semiosfera das relações na internet, as pessoas se comportam de forma mais descompromissada, em relação aos costumes, mas ainda ativas politicamente, atuando de modo isolado, no plano individual, e no plano virtual, conectado a milhões de pessoas. Há uma sensação de anonimato, de impunidade, de território livre, sem leis... que fazem com que as pessoas se sintam com segurança e no direito de se manifestarem publicamente, sem medir suas consequências. Foi como um prenúncio do que viria com a pandemia e as *fake news*.

Voltando ao trabalho desenvolvido por mim para o cinema, ainda inéditos e originais, devo mencionar alguns projetos de roteirização<sup>184</sup> que versam sobre a interatividade da narrativa. O primeiro é *Encontros não marcados*, que escrevi durante a especialização em cinema como um trabalho de conclusão de uma das disciplinas obrigatórias. Os outros são: *Jogos de poder*, *No último segundo* e *WWW*.

*Encontros...* é uma história curta sobre dois poéticos adolescentes platônicos anonimamente apaixonados um pelo outro, mas lhes falta coragem para dar o primeiro passo. Escrevi o andamento do filme como um jogo de gato e rato entre encontros e desencontros, obrigando o interator a fazer escolhas decisivas a cada pista deixada visualmente nos cartazes-poemas holográficos deixados no ambiente nos finais das poucas cenas, mudando o percurso da história que se passa em uma grande escola.

---

<sup>183</sup> Disponível em: <<https://www.amazon.com.br/OS-GADGETS-Clube-do-Sexo-ebook/dp/B07MHDWWFC>>. Acesso em 11 abr 2022.

<sup>184</sup> Disponível em: <<https://sites.google.com/site/rodrigoestorillio/roteiros>>. Acesso em: 11 abr 2022.

A primeira cena é obrigatória, mas todas as livres à escolha do espectador, com três finais possíveis diferentes e, em cada uma delas, o desfecho é totalmente diferente. Seguir pistas pelo caminho, como as migalhas deixadas por João e Maria, reconhecer quem é, de onde vim e para onde vou, é o que importa como resultado.

*Jogos...* escrevi influenciado pelo caso da menina Eloá, amplamente discutido pela mídia. No curta, um jovem adolescente entra no estacionamento de um supermercado e rouba um carro, sequestrando a senhora que está na carona. Eles tentam chegar na praia, mas o rapaz é alvejado e morto pela polícia. Fim da história.

Essa é a apresentação. A partir daí, a imprensa começa a cobrir o caso e a reconstituir a história pelos pontos de vista das famílias e da polícia. Todos têm versões conflitantes e interesses em manipular a narrativa. O que destaco é que pelas imagens se recontam a história por três vezes, mostrando outros ângulos das cenas que se manifestam em outros pontos de vista e, deste modo, desvelam novas perspectivas. *No último segundo* foi escrito para concorrer a um edital de produção internacional da Academia de Cinema de Los Angeles e é um fragmento na vida de um menino diante da expectativa e resolução de uma partida de basquete que ele julga da máxima importância e decisiva em sua trajetória de vida como uma questão de impacto primordial para seu futuro. No último lance do jogo, ele sofre uma falta durante o arremesso. A bola gira em torno do aro, mas não cai dentro da cesta.

Como o tempo acaba e o seu time está um ponto atrás no placar, ele ainda terá duas chances para revertê-lo. Durante cada arremetida, ele pensa como seria seu futuro imediato e a longo prazo: se errar ou acertar, se marcar ou perder o ponto. A história não mostra o resultado como verdade real, apenas como imaginação na cabeça da criança. Ao final, deixa-se em aberto o desenlace do ponto ao espectador.

*WwW* ou *Profissão: cineasta* foi uma proposta de edital do *Canal Brasil* que previa a produção de um *reality show* de cineastas. O mercado audiovisual passa por um período de profunda transformação, no qual emergem novas lógicas de produção e de distribuição que pode funcionar como um laboratório de uma produção seriada para multiplataformas transmídia. Escrevi o plano de mídia, a sinopse, o argumento e cenas-chave a produzirem pelos participantes via *crowdfunding* e *crowdsourcing*.

Destaco que apenas alguns textos foram citados, mas julgo todos finalizados. Ainda que alguns 'até agora' não tenham sido produzidos, devem ser vistos como produto final (escritas criativas de roteiro). Ainda cito a animação *Pupa*, porque desenvolvi durante o curso do mestrado.

- Crítica de Processo

Tendo por base o pensamento de que o foco da pesquisa em crítica genética “é a classificação e análise do processo que rege o percurso do texto até o seu surgimento, o mapeamento e entendimento das diferentes fases da sua composição”<sup>185</sup>, deixo aqui registrado o meu pensamento poético que emerge espontaneamente a partir do processamento em análise desta escrita criativa:

— E haja luz! E se da luz Deus criou vida, soprando a chama que agora respira, ela arde, queima e se movimenta. Tem energia e converte a matéria. Do barro, o berro! No princípio, era o verbo. Ação! E do verbo, fez-se palavra que virou canção, poesia... e o resto é história. Se Deus criou o homem, o homem recriou Deus. Se nos fez à sua imagem e semelhança, a perfeição de sua criação são as imperfeições das criaturas. A perfeição não se cria, é um erro que se copia, como o meu erro proposital na frase, a fim de fazer saltar aos olhos do leitor, você, meu caro leitor, com quem dialogo e confidencio o propósito desta missiva. Crítica genética. Crítica de processo. Autoetnografia. Poéticas pós-modernistas. Narrativa complexa, dimensionada pelos efeitos de dispositivo e recursos no aparato. Ambicioso. Necessário? Veremos (O AUTOR, texto poético livremente inspirado).

Escrever sobre o meu processo neste trabalho de confecção de uma narrativa específica como tratamento em roteiro de ficção seriada ou longa-metragem seria preciso que, primeiro, eu me dispusse a falar sobre mim, sobre o modo que se manifesta o pensamento em escrita criativa, em que se dá o processo de leitura da vida no entendimento de sua significação e posterior tradução, adaptação, reelaboração em codificação e estetização. Há muito propósito, foco, desejo, meta, ambição... Porém, estaria mentindo se dissesse que ele é todo entendimento. É muito mais sentimento, energia e caos. Muito improvisado, tentativa e erro.

Acima de tudo, acredito que a base de todo meu projeto seja a ética, um tipo de compromisso que correlaciona tudo em um todo comum, uma complexidade que parte de ligações simples e se realizam em contexto, nas multiplicidade das relações em rede que se espacializam no tempo. Eu parto de uma visão, um som, um olhar centrado e um foco auditivo reconhecível, estabeleço o quadro de análise e no campo das possibilidades, mergulho fundo nas hipóteses que me turvam o pensamento.

---

<sup>185</sup> Cordingley, A., Montini, C., & Terenzi, J. M. (2019). Estudos de tradução genética: uma disciplina emergente. **Manuscrita**: Revista De Crítica Genética, (39), 92-106. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/manuscrita/article/view/177941>>. Acesso em 11 abr 2022.

É preciso saber que minhas ferramentas de observação são falhas e me conduzem ao erro. Mas, isso não é um gesto de humildade, é uma tática de guerra. Admitir que se é manipulado, torna-se o primeiro passo no caminho da redenção.

Deixar-se levar pelas miríades rizomáticas da imaginação é terreno fértil ao aprendizado fecundo do submundo, dos intramundos, das possibilidades exteriores que superam a capacidade comum de enxergar o óbvio, o previsível e o ordinário. Essa é a intenção primordial, não apenas o superar-se, mas o ir além, o novo, o inédito e o extraordinário. Se não pudermos preencher o vazio de nossas mentes rotas, então nem adianta encher o bolso com o ouro dos tolos. É preciso seguir adiante, e vencer de pé, caminhando pelas próprias pernas com a segurança de estar trilhando o bom-caminho e a confiança de que o dia irá chegar depois da noite e você vai estar lá, apoiado em sua fé na humanidade e com a crença de ter feito todo o possível durante a jornada. Esse pensamento não ocorre todos os dias. Ele foi escrito de primeira, mas depois de longo tempo de procrastinação... e de reflexão.

Refletindo, cheguei à conclusão que muitas vezes eu fico imaginando como seria uma conversa... e se eu dissesse isso e aquilo, e a outra pessoa respondesse dessa e outra fora, o que eu poderia argumentar, contra-argumentar, arrazoar, etc. Normalmente são questões prementes em torno de situações liminares. Aí eu fico imaginando o desdobramento da relação por N-caminhos possíveis.

Novamente, o diálogo. Como quando acontece de você falar consigo mesmo. É um outro, e um terceiro, mas é você, todos os três. Confuso? De propósito. Reflita. O erro colocado no lugar certo remete a outro lugar, um lugar de fala, não de escuta, e depois de um tempo de recusa, você o aceita e compreende: voltando ao exercício.

Depois de um tempo, você começa a entender melhor todo o processo e pode aplicar todo o conhecimento adquirido em benefício próprio, seja manipulando a pessoa, a relação, outra pessoa fora desse contexto inicial, em uma possível similaridade correlacionada, antecipando o futuro ou simplesmente escrevendo ficção.

Soma-se a isso mais uma etapa em que você passará a ter *déjà-revé* e *déjà-vu*. Fato é que o exercício dos mundos possíveis se revela um instrumento e uma ferramenta de exploração das alternativas significante-significado em significação, estratégias de codificação e verificação de verossimilhança. No fim do ciclo, você começa a visualizar em sua mente o espaço tridimensional das locações de sua história, chegando a visitar as personagens em seu tempo, 'vidas', sentindo os aromas da natureza e os perfumes dos corpos humanos, animais, da comida e do mobiliário.

É possível entrar na mente deles, ainda mais até: deixar que eles entrem na sua, escrevendo ao correr da pena — como diria *Mattia Pascal*, em Pirandello, ou o contrário — ao sabor do vento, soltando a imaginação ao líquido fluir das águas, sejam caudalosas (na cabeça de uma personagem destemperada, por exemplo), ou nesgas e modorrentas, como a de uma barata kafkiana.

O segundo passo do exercício é conferir, na prática, se você consegue realmente fazer com que a pessoa em questão diga tudo aquilo que você imaginou, talvez até mesmo antes de conhecê-la. É preciso que você pratique com muito cuidado sua obstinada tarefa, porque ninguém quer que você saia por aí bancando o maluco, fazendo um papel de maluco ou de idiota, depois, quem vai querer um manipulador como você? Ninguém quer. Eu, não, pelo menos.

A responsabilidade é muito grande. Como era a máxima? Grandes desafios sugerem grandes responsabilidades... Ou seriam compromissos? A está altura, você já deve ter respondido, mas como eu não estou interativo, a não ser dentro da sua cabeça, eu não consigo te ouvir. Deixa pra lá. Você já entendeu o recado. Use com parcimônia. E: respeito é bom e eu gosto. Respeito? Sim, porque você não quer que os outros façam com você o mesmo que você faz com eles, ou quer? Depende. Se for do meu agrado, você diria. É. Isso mesmo.

O terceiro passo é exercitar esse mesmo raciocínio consumindo as obras dos outros. Obras boas de preferência, se é que isso existe. Porque: se o que existe é o propósito, então, pode pegar qualquer obra. Que seja uma obra ruim, de preferência. Aí você já conserta tudo e transforma em algo bom. Pelo menos em sua cabeça.

Tô ficando louco. Talvez. E você? Com certeza. Não. Você não. Eu. Louco de 'consertar' a obra dos outros, isso sim. O processo de tradução e de adaptação ajusta os termos de uma obra ao formato que se julga ideal na nova mídia, tempo e espaço. Esse é o concerto. Como uma roupa nova sendo ajustada para caber no corpo. Para usar em você a roupa de outra pessoa, é preciso ajustá-la.

Vai um conselho: escreva a sua. De preferência algo que seja atual, que fale com as pessoas do seu tempo, sobre o seu lugar. É como dizem: quem fala de sua aldeia, se comunica com o mundo. Ou não? Não dizem isso? Dizem ou não? Não importa. Porque o que vale é falar ao sentimento. E você tem sentimentos, não?

É preciso organizar a sua mente para que o passado, o presente e o futuro entendem o que você quer dizer. Não quer deixar um legado? Falar às futuras gerações? Escrever um romance universal? Atemporal? E romance, por acaso,

sempre existiu? Melhor seria, então, um épico. Ou uma alegoria, um mito, criar uma lenda. Não? Eu não me prendo a fórmulas, nem a rótulos.

O importante é que essa história seja vendável. Lembre-se de Monet. Ou foi Picasso? Perdeu a orelha e morreu pobre, sem vender nenhum quadro. Ah, foi Van Gogh! Bendito pai dos burros, o Google. E ele não perdeu a orelha, foi cortada... Por ele mesmo. E depois, ainda se matou. Tô brincando. Será? O que importa é que se Van Gogh estivesse vivo estaria milionário, curtindo sua riqueza no bem bom. Será? Tô brincando. Teria morrido já. Um pobre com as duas orelhas. Cheio de quadros sem valor nas paredes. Será? Será?

O que considero mesmo é entender que no mundo de hoje as pessoas compartilham suas vidas pessoais com outras pessoas impessoais, porque na internet das redes sociais ninguém se relaciona e todos são desconhecidos, até mesmo para os que se conhecem, naquele lugar ao qual eu não pertencço, mesmo fazendo parte e pertencendo, tudo é quantificável em algoritmo, um desconhecimento mútuo.

Na rede, todo mundo só quer se expressar, dar opinião. Ninguém quer ouvir, prestar atenção. Ouve, mas não escuta. Todo mundo só quer falar, e falar, e... mais nada. Tudo na cibercultura é descartável, vendável e de consumo fast-food: rápido, um e barato. Próximo! A fila anda.

Lá na rede que todo mundo pode interagir, mas que, principalmente, é o lugar onde você praticamente só consome o que te ofertam porque é manipulado, manufaturado em linha de montagem, todos somos avatares de nós mesmos. Avatares de si. Já tem o modelo pronto, é só escolher. São várias opções (algumas), dá até pra customizar (pagando mais).

Na hipermídia, o filme é jogável e o jogo é assistível. Tem interatividade, e as histórias são bem curtinhas, de fácil absorção, não paga nada ou quase nada, mas tem que assistir um vídeo promocional que corta o prazer bem no meio. Mas você pode escolher se o protagonista deve subir ou descer, andar ou correr e ainda 'dá pra descolar uma coisas iradas'. Que história! A narrativa é fabricada ao gosto do cliente. Prazer instantâneo, só cair a ficha, sem frustração. Um mimo. Mundo carente? Mimado? Essa realidade distópica subverte os valores e os padrões aceitáveis da nossa sociedade, ou não? O futuro a que nos pertence e que acreditamos nos reservar é essa distopia tecnofóbica? Estamos caminhando para o fim iminente da humanidade? Embrutecidos, emburrecidos, entediados e entendiantes? Devo escrever sobre isso? Não é vendável. Não é vendável.



Se Jesus deu a outra face, devemos acarinhá-la com uma das mãos e bater em seguida na outra com a outra mão, e depois repetir o gesto, sempre trocando e alternando... Até que o grande irmão acorde e a grande mãe venha o socorrer. Aí, a gente pega em armas e faz a revolução. Pelo menos, dentro do filme. É isso que a narrativa faz, principalmente essa mítica em torno do Pai, do Filho e do Espírito Santo. A gênese da história contada no livro de Enoque, em Gilgamesh, nos evangelhos da Bíblia, etc. é bem similar, universal. Deuses ou alienígenas, tudo é uma obra de ficção.

Na ficção, pode tudo. Então, eu achei que podia criar uma narrativa que, em princípio, pudesse contar uma história simples e universal, com características lúdicas e narrativas — um filme-jogo. Aos poucos, a trama poderia se desdobrar em várias camadas ou tessituras e que permitisse dimensionar a complexidade das relações entre as personagens e a trama, urdida em rede como um palimpsesto ou uma tapeçaria em mosaico tridimensional. A cada leitura sobreposta, na retificação das ações, o interator poderia descobrir novas ações que revelassem outros caminhos possíveis e que levassem a outros arranjos verificáveis em que haveria um teste de validação, o *schemata*, como um exercício de preenchimento sobre as camadas de leitura, as lacunas intertextuais que ficaria à mão do interator. Ele, então, poderia descobrir que não há verdade real, somente realidades aparente e uma manipulação da narrativa em que o jogo de perspectiva encobre ou revela o espelhamento do sujeito-autor, e que a objetificação do outro faz parte desse mesmo processo de escolha, de seleção, síntese e conclusão, seja acaso, premeditação ou destino.

Ou seja, a significação é um processo de decisão por parte dos interagentes e, ainda que haja pré-seleção por parte de uns, são os outros que definem o sentido pelo caminho, atribuindo significados. Para isso, desenvolvi dentro da grande teoria da complexidade da narrativa e dos mundos possíveis, a espiral evolutiva e a narrativa dimensional. Passo agora a tecer comentários e usar exemplos retirados desta e de outras narrativas interativas desenvolvidas por mim como um exercício em discussão.

### 2.3.1 Na Semiosfera do Tesseracto: *O Cubo de Metatron*

*"O discurso na vida não cabe em si mesmo."  
Voloshinov*

Metatron é um anjo cabalístico, um ser mitológico, o escriba da vida do mundo. A sua história confunde-se com a própria alegoria da criação. Fora dos círculos esotéricos, holísticos, cabalísticos, hermenêuticos e dos campos derivados dos primeiros filósofo-matemáticos como gregos neoplatônicos, judeus alquimistas e essênios gnósticos, sua figura lendária é praticamente desconhecida nos dias de hoje, assim como os ensinamentos obtidos a partir das teorizações em torno dele e sua prática metodológica estão por toda a parte, mas não a ele ligados diretamente. É só ver as leis herméticas, a cabala judaica, a geometria sagrada, o código de Fibonacci, o livro de Enoque e a magia esotérica. O misticismo impregna a arte e a ciência.

Já os acontecimentos havidos no Brasil e no mundo nos últimos anos têm sido dramáticos, chegando mesmo a parecer revelar que as profecias sobre o fim do ciclo da humanidade na Terra, enfim, estão se concretizando. No cinema, essa tendência narrativa é um fato inexpugnável, na forma do cinema-catástrofe dos gêneros de aventura, fantasia e distopia, de eventos climáticos cataclísmicos a zumbis pós-apocalípticos, até os super-heróis importados das revistas em quadrinhos.

Politicamente, o cenário midiático oportunizou um 'lugar de fala' aos extremistas em redes sociais desprovidas de filtros como verificação de identidade, procedência, veracidade, difusão de mensagens por sistemas automáticos de reenvios, etc. O espaço democrático de livre manifestação e expressão de valores humanos e sociais deu lugar a um discurso de ódio, principalmente contra minorias de todo tipo e um campo aberto a ideologias neofascistas que passou a explorar teorias da conspiração, a credulidade dos incautos, o medo e a xenofobia, em que propagaram inúmeras fake news. Aproveitando o aparente anonimato, pessoas (físicas e jurídicas) manipularam e ainda manipulam a informação transmitindo falso conhecimento sobre temas polêmicos, ocultando a autoria e os objetivos escusos que deixam de revelar os reais interesses acerca da natureza e da cultura, como a ciência político-histórica, ambiental-climática, social-antropológica, medicinal e da saúde.

Todos esses fatores parecem ter se intensificado desde que a pandemia da covid-19 começou a aterrorizar a população consciente da Terra. Hoje em dia, temos muito material de informação sobre outras enfermidades que assolaram a vida

saudável da humanidade em maior ou menor proporção, em termos do alcance espacial, do tempo relativo e do número de atingidos, como a peste negra, a gripe aviária e a gripe espanhola, a peste bubônica, epidemias de aids, de varíola e de cólera. O que não se refletiu, em termos do conhecimento e da experiência adquirida, na prevenção e no combate ao corona vírus. Então, muita gente ainda se recusa a tomar a vacina e acredita em qualquer informação falsa que veicule que o vírus não existe ou que é uma invenção comunista, além do terraplanismo, é claro.

Essas coisas me motivaram a escrever sobre... porque a mim parecia inacreditável que a sociedade 'supostamente' evoluída do novo milênio ainda carregasse uma crença cega e uma fé inabalável no obscurantismo. A obstinação com a manutenção do poder pelas entidades secretas apenas revela uma preocupação com o 'eterno retorno' ao *status quo* das elites. É um círculo vicioso que a narrativa tradicional insiste em veicular, mas que não representa o movimento natural da vida.

Agora, falar sobre tudo isso já é em si um problema. Quem iria ouvir? Como conseguiria realizar um projeto dessa envergadura? Conseguiria patrocínio? Audiência? Parcerias? Poderia eu falar abertamente sobre todos esses assuntos? Claro que não. No mínimo, seria processado. E, o principal: seria muito chato de assistir a história nesse formato. Hoje em dia, documentários que retratam o cotidiano alterado e internalizado sobre um problema particularizado de uma região parecem até indicar uma tendência, mas é preciso documentar o dia-a-dia da notícia e se socorrer de muito material de arquivo com registros de épocas diferentes para efeito de comparação. Não seria o meu caso e nem teria interesse nesse tipo de história, a não ser como material complementar, a colocar nos links de hipertexto na transmídia.

Cheguei à conclusão que teria que partir para um texto ficcional, em que as ações representassem esse 'todo narrativo' como uma relação entre metáfora e metonímia. Foi a partir desse ponto que comecei a procurar um símbolo que representasse, de forma geral, a questão da manipulação da narrativa através do registro da história e me deparei com Metatron. A analogia com o fim do mundo era evidente, assim como seria inevitável a discussão da fé, da responsabilidade humana, da vida extraterrena, da gênese, da criação, das divindades e da espiral evolutiva.

Normalmente, a espiral evolutiva não é retratada de forma eficiente nos filmes, sejam narrativas pessoais ou coletivas. O foco das histórias sempre privilegiou a jornada do herói pelo viés dramático em que a superação inevitável é emblemática da trajetória forçosa da conquista e da vingança. Nessa conformação, em que a

conclusão necessária é o restabelecimento da ordem inicial, o amor e o ódio justificam tudo, como um expurgo ou um aprendizado.

Há algo de jogo em qualquer narrativa, em suas noções implícitas, enquanto metáfora e como estilo, combinando ideias de limites, liberdade e invenção (CAILLOIS, 1990). Na maioria dos filmes tradicionais, o jogo até ganha um certo destaque, mas é a personagem desregrada quem rompe o sistema de regras, quem define o que é permitido e o que é proibido, quem tem por merecimento a predestinação e o reconhecido 'presente dos deuses', ao final do percurso. "Os modelos sugeridos pelos jogos constituem também antecipações do universo regrado que deverá substituir a anarquia natural" (CAILLOIS, *ibidem*, p. 13).

Ou seja, não há revolução, somente uma premiação ao reestabelecimento da ordem, seja na aprovação da conduta do agente ou do agressor, conformando o pacto social anteriormente quebrado, restaurando o equilíbrio do sistema e o senso de justiça. Se na vida nada é claro, no jogo há uma criação artificial das condições de igualdade absoluta que a realidade recusa aos homens. Caillois (*ibidem*, p. 13) diz que o jogo é uma tentativa de substituir o caos, a confusão normal da existência corrente por situações perfeitas, em que "o código enuncia a regra do jogo social".

Ocorre que, pela característica comum às narrativas apocalípticas há sempre o fim de um ciclo e um eterno retorno às condições iniciais de partida; ao contrário, no mundo pós-apocalíptico, uma nova ordem é estabelecida, invertendo os valores do jogo e da vida por meio de uma narrativa que apenas espelha a sensação de desordem natural das coisas como são ou de como deveriam ser. A distopia é cultural, social e de costumes, mas a percepção e cognitividade é de verossimilhança em relação aos fatores psicológicos e filosóficos. O incômodo do 'não pertencimento' que a(s) personagem(ns) principais apresenta(m) reflete na sensação de injustiça a que quase todos nós estamos submetidos, presos à uma escravidão existencial; então, a vingança do protagonista é contra o *establishment* social a que estamos submetidos.

Nessa ordem moral que o espectador carrega dentro de si, normalmente (na média esperada) impele e revolta o protagonismo das ações desses personagens arquetípicos e estereotipados, mas que motivam a catarse e identificam a intriga, criando empatia quando desmontam a corrupção, subjulgando o sistema.

O problema é que nada disso reflete a real circunstância da vida em si, na sociedade. Tudo isso é um simulacro de realidade, um mundo à parte, construído para nos fazer acreditar que há justiça no mundo (divina, poética, dos homens) e que regras

são respeitadas pelos que detém o poder, as elites; ou seja, o jogo é injusto porque há manipulação da narrativa, e é sobre isso que eu queria escrever. Mas, como escrever sobre algo que ainda está em pleno desenlace? Ou pior, sobre algo tão etéreo como a 'verdade real' que está por detrás do poder, da história e do sistema?

Muitos filmes falam sobre outros filmes e não sobre a realidade da vida, ou quando falam, eles pegam um ponto de verossimilhança e, a partir de uma questão espetacular, passam a destoar do real com um efeito que impacta e mascara a perspectiva. Tudo bem, filmes não tratam do cotidiano, até porque o recorte do olhar e da moldura seleciona o quadro, como um ponto de vista em sentido contrário ao ponto de fuga. Mas não é do cotidiano que se trata, e sim da imitação, do seu falseamento. E isso tudo, dentro do universo transmidiático, pode ser um fator extra.

O cinema se desenvolveu junto às forças produtivas, ampliando o consumo cultural em escala de exploração, que tem como elemento principal a "mais-valia". Karl Marx, um dos teóricos detratores dessas teses, critica o capitalismo selvagem contra a rotulação e a estetização da vida. O "fetichismo da mercadoria" se liga diretamente à alienação, e a forma de controle da força produtiva que a classe dominante exerce é a ideologia do fetiche pelo consumo cultural em que o cinema é propaganda.

O fetichismo continua, mas a interatividade tem o poder de substituir o papel voyeur do espectador pela fantasia de objetificação do interator, que simula como um *gadget* atos de auto-sugestão e de sujeição ao sistema-modelo, que o faz interpretar um papel. Um exemplo disso pode ser visto no episódio um da temporada cinco de *Black Mirror: Striking Vipers*, que conta a história de Danny e Theo, um casal em relação estagnada. Danny passa a jogar um *game on line* de combate 'homem a homem' com Karl, um antigo amigo. Entre os avatares disponíveis estão duas atraentes lutadoras orientais, e os dois, ou melhor, as duas personagens, acabam tendo 'relações sexuais' dentro da realidade virtual, mas fora dos objetivos do jogo.

Todos começam a questionar valores como traição, fidelidade, sexualidade e confundir real e virtual. Tudo termina com um acordo: Danny e Karl continuam a se relacionar sexualmente, mas apenas dentro do jogo, enquanto Theo tem carta branca para se relacionar no 'mundo real'. Este tema, realidade virtual e comportamento, está no cerne dos debates entre casais nas redes sociais, por exemplo.

O simulacro tem um propósito dimensional (emocional, psicológico, sagrado e espaço-temporal) quando há combinação entre as três mídias (primária/presencial, secundária/extra-corpórea e terciária/elétrica) em união na transmídia (nessa dupla

exposição da realidade invertida dentro das polaridades da intriga), ou seja, quando a *mimesis* e a *diegesis* criam universos narrativos paralelos para compreender o mundo.

A comunicação transmidiática contemporânea combina e embute quatro *mimeses* (corporal, mental, audiovisual e emocional) e quatro *diegesis* (arquetípica, histórica, meta narrativa e transdimensional). Nela, as três funções cognitivas midiáticas funcionam como uma máquina social de fabricação do tempo em conjunto com a memória do passado, a percepção do presente e a simulação do futuro.

Isso acarreta que as narrativas transmidiáticas, por exemplo, enfatizem o aprendizado ético e emocional. Segue o QUADRO 2, que resume a interação midiática na leitura de Gomes (2016, p. 194), a partir da obra de Joseph Campbell:

QUADRO 2 — ESTRUTURAL DA COMUNICAÇÃO MIDIÁTICA

	<b>MIMESE</b>	<b>DIEGESE</b>	<b>RECEPTOR</b>
<b>Mídia primária</b>	Memória do corpo	Ideia, arquétipos	Interlocutor
<b>Mídia secundária</b>	Representações Mentais	Intriga Histórica	Leitor
<b>Mídia terciária</b>	Luz e Som	Estrutura Narrativa	Telespectador
<b>Transmídia</b>	Intenção, emoções, sentimentos	Universo narrativo, 2ª realidade	Jogador

Fonte: Revista ANIMUS (v. 15, n. 29, 2016)

Gomes (2016, p. 188) diz que “se a ênfase clássica é na forma narrativa e a ênfase moderna é centrada no narrador e na metalinguagem, a ênfase atual está na narratividade do receptor, a fabulação”, em um meio que permite ao espectador interagir com o produto-obra, deixando de ser contemplativo para orientar as personagens e o narrador, interferindo na construção da narrativa. Então, se há uma nova narrativa a se construir nesse meio multimidiático, ela se caracteriza por abrigar a jusante todas as formas progressas e dialogar mais abertamente a obra em si.

A questão é que nessa abertura, a obra dialoga não apenas o contexto daquele mundo *per se*, mas ela penetra no contexto do receptor, perfazendo esse duplo movimento *em devir* que escrevi há pouco. Esse fator modelar me motivou. Estou com os que acham que não há arte neutra, como Cândido Portinari, que disse que mesmo sem nenhuma intenção do pintor, o quadro indica sempre um sentido social. Por exemplo, sempre me interessei pela arte da performance: pelo conteúdo inovador e estético da proposta, com total liberdade das convenções teatrais; pelo caráter transgressor, no rompimento da “quarta parede”, na tentativa de destruir a

ilusão, a apatia e a passividade do espectador. É como diria Fernando Pessoa no poema *Mar Português*: “tudo vale a pena quando a alma não é pequena”.

Uma vez que defino esse caráter macro da história, e isso se deu ainda em 2019, comecei a esboçar possíveis encaminhamentos narrativos em termos fabulares, como os desdobramentos logosóficos da mitologia metatrônica em torno das diferentes lendas de grupos sociais determinados (cultura e comportamento), tentando descobrir encontros convergentes entre suas etnologias.

Aqui, não importa que o levantamento de fatos e documentos aborde questões impossíveis de serem verificadas como verdade científica, nem se eu acredito ou não no mito, mas sim na manipulação da narrativa fabular como verdade, senão científica, pelo menos dogmática.

Foram as passagens improváveis que me interessaram, naquilo que o poder estabelecido pactuou como verdade nos diversos momentos históricos, como uma visão, uma profecia, uma aparição e uma intervenção, tida como divina ou alienígena, por exemplo. O importante era saber, além da forma (maneira, trama) e do conteúdo (contexto, processo) da manipulação, o aprendizado como significação das passagens (ponto de inflexão).

Depois, foi preciso separar as intervenções do curso da história absolutamente descritíveis como justificáveis daquelas ainda consideradas enigmáticas. Finalmente, aplicando os modelos que englobam o desenho do cubo que representa a figura de Metatron, como a geometria sagrada, a árvore da vida e a *kabbalah*, precisei definir uma ordem de fatores como nomes, verbos e axiomas, além de figuras e passagens que conectasse satisfatoriamente uma linha evolutiva.

Estabelecido o desenho figurativo dessa ordem enigmática, vi e revi inúmeras representações míticas e lendárias de processos de aprendizado com base em fenômenos inexplicáveis pela ciência da razão, do conhecimento e do saber, como a teoria e a doutrina em livros, filmes e jogos. Mas nada disso resolve a situação.

Somente quando se começa a aplicar todo esse conhecimento como uma maneira de explorar a mente inventiva é que se inicia um processo de criação na sua forma mais original. A informação, como um conteúdo adquirido e acumulado, é ferramenta de fabricação da verdade contextual ou de realidades na perspectiva dos mundos possíveis, com o objetivo de tramar verossimilhanças.

Claro que é necessário alguma experiência, método, trabalho, persistência e imaginação. Posso dizer que, a cada processo, escrevi por meios diferentes, com

técnicas diversas e desenvolvimentos anômalos, resultando em produtos característicos. Creio que é preciso descobrir uma metodologia nova a cada novo processo, porque tudo muda e o trabalho de escrita criativa na roteirização de filmes e no tratamento de histórias ficcionais em geral é solitário e sombrio, porque nada existe até estar pronto. Mas, não é só isso, mesmo um roteiro pronto é ainda um projeto textual, o seja, só um pedaço de papel.

É necessário que alguém com algum conhecimento de teoria cinematográfica, leitura de partitura cênica, dramática e musical, experiência produtiva no mercado e capacidade de imaginar o concreto a partir do abstrato, e vice-versa, leia para que se entenda sua materialidade, porque um roteiro é muito mais técnico do que artístico.

Um roteiro codifica som e imagem em signos, ícones, índices e símbolos. Um roteiro envolve cadências, ritmos, intervalos, pausas, sequenciamentos, tessituras, enreda mosaicos, caleidoscópios, imagéticas, signagens, dialogismos, polifonias, intertextualidades e intersemióticas. Se para ler é preciso tudo isso, logicamente que, também, tudo isso é necessário para se escrever.

Se é complexa a atividade de escrever roteiros e necessário algum conhecimento pré-adquirido para compreendê-los, mais desafiante é a tarefa de se conseguir produzir de acordo com aquilo que foi anteriormente imaginado, pensado, processado, criado e colocado no papel.

É claro que existem várias leituras possíveis de uma obra criativa, mas um roteiro, como uma meta a alcançar, pretende ser o mais evidente possível. Um resultado provável dessa potencialidade, como um roteiro de produção, é o uso criativo dessa ideia primária em conversão semiótica, por meio de sons e imagens em movimento que traduzem e adaptam esse texto.

Contar uma história por meio de uma outra história é algo corriqueiro, mas *O cubo de Metatron* atravessa muitas outras histórias. Só que essas histórias vão sendo apresentadas conforme o andamento do filme-jogo e dos termos condicionantes que forem surgindo pelos caminhos à disposição do interator, que pode ter a oportunidade de pular ou de assistir uma cena extra, jogar uma fase do jogo, explorar material complementar em hipermídia, escolher uma opção entre duas ou mais disponíveis, e ainda, salvar o progresso na área do usuário e reiniciar o caminho pelos pontos-chave pré-determinados, previamente percorridos, fazendo escolhas diferentes.

Uma das questões fundamentais na roteirização dessa história era a do andamento. Inicialmente, cheguei a pensar nesse projeto como um livro de contos em



hipertexto na hipermídia, em que o leitor fosse escolhendo a ordem de leitura e que houvessem espaços ocultos a serem acessados via *hiperlink*. Assim, uma mesma história poderia aparecer mais de uma vez, mas que não fosse inteiramente igual, mudasse a perspectiva a partir dos pontos de vista das personagens, por exemplo. Esse estratagema deixaria clara a posição da narração como uma forma de manipulação das estruturas da narrativa. Era bom, mas ainda não era o ideal.

O processo de significação que o interator trabalha dentro de um filme-jogo, dialogando a obra no espaço da hipermídia, vai além das relações transmidiáticas encontradas na literatura. No jogo, eu posso proporcionar a ambição de triunfar "unicamente graças ao mérito numa competição regulada (âgon), a demissão da vontade a favor de uma espera ansiosa e passiva do curso da sorte (alea), o gosto de revestir uma personalidade diferente (mimicry) e a busca da vertigem (ilinx)" (CAILLOIS, 1990, p. 65). No filme, eu consigo mostrar diferentes níveis de interatividade que podem abrir diferentes possibilidades para os temas narrativos e as configurações de enredo. Os modos de narratividade se baseiam no entendimento que há quatro estratégias possíveis de interação, baseadas em dois pares binários — interna / externa e exploratória / ontológica — concordando com Ryan (2001, p. 597):

...a interatividade consiste na liberdade de escolher rotas através de um espaço textual, mas esse espaço não tem nada a ver com o espaço físico de um cenário narrativo. O mapa implícito do texto representa uma rede de lexia, não a geografia de um mundo ficcional. No hipertexto clássico, a rede geralmente é muito densamente conectada para que o autor controle o caminho do leitor em trechos significativos. A aleatoriedade se instala após uma ou duas transições. Mas a aleatoriedade é incompatível com a estrutura lógica da narrativa. Como seria impossível para o autor prever um desenvolvimento narrativo coerente para cada caminho de navegação, a ordem de descoberta da lexia não pode ser considerada como constitutiva da sequência narrativa. A única maneira de preservar a coerência narrativa sob tais condições é considerar o texto como uma história embaralhada que o leitor recompõe, uma lexia de cada vez. Esse tipo de interatividade é externa, pois o texto não lança o leitor como membro do mundo ficcional. O leitor considera o texto menos como um mundo no qual mergulhar do que como um banco de dados a ser pesquisado. Se conceituarmos o texto como um quebra-cabeça, a interatividade é exploratória, pois o caminho de navegação do leitor não afeta os eventos narrativos em si, mas apenas a maneira pela qual o padrão narrativo global (se é que existe algum) emerge na mente. Da mesma forma, com um quebra-cabeça, a dinâmica da descoberta difere para cada jogador, mas não afeta a estrutura que é montada. Além disso, assim como o quebra-cabeça subordina a imagem ao processo de construção, a interatividade externa/exploratória desenfatura a própria narrativa em favor do jogo de sua descoberta (RYAN, 2001, p. 597).

O que ocorre é que no modo de interatividade interna, o interator pode se projetar no mundo ficcional pela narração em primeira pessoa ou por meio da identificação com o avatar, perspectivando a apreensão do mundo virtual. Já na externa, ele desempenha o papel do demiurgo que navega pelo banco de dados e ordena o sistema, realizando o *schemata*. Essa atividade é exploratória quando o interator não constrói a história ou não altera o seu enredo, não impactando o destino do mundo virtual; e no modo de interatividade ontológica, ao contrário, as decisões do interator envia a história no mundo virtual para diferentes caminhos ramificados.

Ryan (*ibidem*, p. 596) escreve que “essas decisões são ontológicas no sentido que determinam quais os mundos possíveis e, conseqüentemente, qual história será desenvolvida de uma situação a partir da escolha apresentada”. O papel secundário do interator se limita a ações que não têm relação com os acontecimentos narrativos quando a interatividade é exploratória e interna. Quando é ontológica e externa, o interator é o deus onipotente do sistema. Ele age manipulando os fios da trama e das personagens de uma posição externa ao tempo e ao espaço do mundo ficcional.

Na interatividade ontológica interna, o interator é “escalado como um personagem que determina seu próprio destino agindo dentro do tempo e espaço de um mundo fictício” (Ryan, *ibidem*, p. 601). A intensa interação entre o interator e o mundo ficcional produz uma nova história de vida a cada execução do sistema.

Acredito que essa história precisa trabalhar todas essas opções de acordo com a minha intenção de provocar no interator emoções, sensações, percepções, cognições diferentes conforme cada momento da trama. A proposta é permitir ao interator uma experiência na sua relação com a obra, mais intensa. E, para isso, a interatividade tem que ser efetiva e impactar no andamento da história. Ou seja, cada escolha entre duas ou mais opções precisa resultar um caminho diferente a seguir.

Resumindo, vamos à história: uma indígena corre pela floresta fugindo de um gigantesco incêndio na floresta amazônica até que chove. Um raio abre uma cratera no meio do monte Roraima e ela cai numa caverna: o holodeck, um espaço de interação do usuário que permite explorar o sistema, jogando e selecionando um dos três avatares para acompanhar, reiniciando cenas, pulando fases do jogo ou alterando a sequência do filme (ao percorrer novos caminhos em bifurcações pré-determinadas). É possível escolher seguir Runa pelo Rio de Janeiro até uma boate e explorar um ambiente virtual do hipercubo em 360°, interagindo com sons e imagens como um DJVJ. Em outro episódio, Runa deve sair da floresta Amazônica e chegar

até o ponto de encontro do *reality show* no monte Roraima fazendo determinadas escolhas, como recolher objetos, usar ferramentas, decifrar pistas, ajudar, sabotar ou não fazer nada pelos outros participantes que encontra pelo caminho. Escolhendo seguir Ária, há uma interface no meio do episódio que permite saber sobre o cenário de problemas ambientais pelos quais o mundo enfrenta e que serão importantes no futuro da personagem que entrará mais tarde no programa.

Finalmente, escolhendo seguir Gabo, há uma interface bem no meio de outro episódio que permite encontrar pistas acerca do passado histórico de conflitos armados entre governos, terroristas e entidades secretas do 'bem' e do 'mal'. Saber o que está acontecendo no mundo com base em questões do passado, do presente e do futuro, que afetam a vida na Terra e de todos, mas principalmente, dos grupos envolvidos que têm interesses escusos é fundamental para o progresso positivo na resolução dos problemas que cercam as personagens.

Ou seja, conhecimentos científicos, causas ambientais e assuntos políticos serão importantes dentro da trama para o futuro dessas personagens, como é o caso do diretor do programa, que será substituído por Gabo. Ele, no início do enredo, desconhece os reais interesses dos governos e entidades secretas que manipulam a produção do seriado, por meio de agentes infiltrados. Alguns participantes do *reality show* também podem ser agentes infiltrados e são mortos durante os desafios impostos ou substituídos por outros.

Durante a confecção do roteiro, planejado para ser um longa-metragem durante o curso do mestrado, percebi que precisava de uma introdução de cada personagem e do contexto de cada um na história, já que suas participações seriam decisivas. Depois, descobri que a participação do interator precisava ser mais dinâmica, completa e complexa para a interação ter mais imersão, agência e transformação, já que a interatividade deveria proporcionar uma experiência de diálogo e significação diferenciada a cada momento da trama.

Se o cubo permite que o usuário vislumbre no *holodeck* uma mudança no seu destino, alterando sua participação na história da vida no tempo e no espaço, desde que ele se torne capaz de interferir, como uma espécie de prêmio ou castigo por ter sobrevivido às provas e desafios que Metatron o impõe, precisava fazer disso uma simulação anterior pelos responsáveis pelo *reality show*.

Como um treino, o programa testa a habilidade de indivíduos extremamente capazes em suas áreas, mas eles não sabem disso. Primeiro, nas estratégias de

sobrevivência na selva. Depois, nas estratégias de cooperação, dentro e fora do simulador do cubo, formando equipes entre os participantes de forma natural na selva, e artificial, dentro do cubo. Finalmente, nas estratégias de oposição, forçando os participantes a se enfrentarem na luta pela sobrevivência dentro e fora do cubo. Algumas provas são convencionadas, como um *reality show* normal, mas outras não. São impostas a eles, como desafios a superar, já que o programa simula imprevistos como se fossem obra do acaso.

Na interface do hipercubo (o holodeck), cada participante tem a oportunidade de simular suas próprias escolhas dentro do programa e mesmo fora dele, quando eles já estiverem no tesseracto, ainda sem o conhecimento disso. É como um sonho vívido, eles entram em uma máquina que opera alterações em suas ondas cerebrais.

Todos podem ver o que acontece, porque tudo é exibido em um telão tridimensional. Porém, em dado momento da trama, na passagem da primeira para a segunda temporada, o interator e as personagens já terão descobertos que foram enganados pelo sistema e que o holodeck do reality show é somente uma passagem para que os participantes entrem no hipercubo e depois passem ao tesseracto, onde será possível aos 'eleitos' por Metatron 'de fato' alterarem o tempo e o espaço além da imaginação, na 'vida real'. Metatron é um robô que veio do futuro ajudar a humanidade em sua extinção, reinício ou fuga para um outro planeta habitável, onde apenas alguns desses eleitos devem sobreviver.

Mesmo que os cientistas aceitem continuar a ajudar a humanidade, fazendo experiências dentro da espaçonave que permitam alterar o clima da Terra que está tornando a vida do ser humano insuportável, por exemplo, os poderosos do mundo têm outros planos. Algumas entidades secretas planejam destruir seus inimigos, outros tentam destruir a nave 'supostamente' alienígena (contrário aos desígnios de Deus) e acabar com a humanidade, ou explodir o planeta.

Alguns desafios do programa envolvem *quiz show* e outras provas normais, como inventar aplicativos, construir ferramentas e resolver problemas climáticos. O interessante é que nenhum dos participantes desconfia de imediato, afinal, nunca seria produzido um *reality show* de cientistas. Já os desafios impostos por Metatron se referem à árvore da vida, como o conhecimento da cabala.

Na perspectiva de dar o poder de alterar o tempo e o espaço, pelo menos como um simulacro do real, ou seja, na ilusão da virtualidade, cada participante, quando entra na máquina, tem a oportunidade de 'fazer o certo' e evoluir como

pessoa, subindo os degraus na hierarquia do conhecimento, na percepção da essência da humanidade e da centelha divina, alcançando novas dimensões da alma humana. Na fase final, apenas os escolhidos poderão mudar tudo 'de verdade', os outros ficarão pelo caminho, morrerão, se perderão ou ficarão loucos.

Devo acentuar que o cubo de Metatron deverá ser formado aos poucos, como um paralelo à trama principal. Primeiro, são as personagens que estão em seus mundos particulares e por fatores circunstanciais se juntam ao jogo de realidade do programa. Segundo, o jogo se inicia e durante os desafios impostos é que o interator passa a conhecer a realidade do problema e as características das personagens. Terceiro, enquanto o objetivo do programa se desenvolve, o arco dramático das personagens se intensifica, mostrando suas histórias. Paralelamente, as coisas do mundo exterior são apresentadas, ou seja, há alguma coisa acontecendo 'fora da bolha' do *reality show* e não é apenas uma tentativa de sabotagem ao programa.

Finalmente, depois que os cientistas fabricam uma série de inventos relacionados com as questões ambientais que assolam o mundo e questões de sobrevivência fora da Terra, fica claro para todos que o problema é real e o simulacro não passa de um teste. Quando o holodeck consegue produzir uma simulação surpreendente, em termos de inteligência artificial, ele passa a criar e produzir ilusões que vão além da mente da personagem-usuário, deixando claro que Metatron tomou conta da máquina artificial e agora ele é quem controla todo o ambiente do jogo e do programa, encapsulando o território anteriormente ocupado pela produção. Isso deve também surpreender o interator e é uma tentativa de não entregar o jogo e o final da história antes do tempo, mas de dar dicas ao longo do desenvolvimento do seriado para estimular a imaginação de todos, por vezes esclarecendo alguns pontos e por outros, a confundir a lógica dedutiva, indutiva e abdutiva do participante e do interator.

Quero também deixar claro que essa segunda parte da crítica já trabalha com textos de arquivo e com material novo, criado enquanto escrevo, diretamente nesta dissertação. Uma das formas de escrita que escolhi, tanto para o desenvolvimento quanto para a confecção da dissertação, além de consumir inúmeras referências, como já salientei acima, foi a de recolher pensamentos icônicos, indiciais e simbólicos durante o meu processo de consumo a partir dessas exposições e logo em sequência. Isso tem sido feito desde 2019 por meio de anotações, rascunhos e gravações em áudio. Esse material todo foi salvo em cadernos e no computador, e a ele vou em

socorro constantemente. Sobre o material novo, uma das minhas características sempre foi a de guardar tudo, produzir muito e reescrever sempre.

Por isso, escrever agora como estou fazendo, é mais do que uma forma de improviso. É deixar a mente livre, mas atrelada aos pensamentos recorrentes. Isso faz fluir um estado de consciência que trabalha a criação de um modo quase natural, deixando os registros se conectarem de forma mais orgânica em minha mente rizomática. Então, o organograma do jogo na ordem do enredo no filme ficou assim:

1) externa / exploratória — montar o quebra-cabeça da história enquanto o cubo é formado. O interator deve dar sentido à trama, entender do que se trata. Isso ocorre pelo acesso ao espaço do usuário;

2) interna / exploratória — agir como o detetive da história. O interator deve ser como um personagem secundário. Acontece quando o interator acessa na hipermídia o material complementar da transmídia e responde no *quiz* do *reality show*;

3) externa / ontológica — agir como um demiurgo. A simulação é dentro do cubo, mas é tudo ilusão, o jogo da mente, não tem alteração da realidade externa. O interator tem o poder de definir as características das personagens, tomar decisões por elas e comandar diferentes fios narrativos. É a narrativa interativa, filme interativo, história virtual. Isso ocorre quando o interator ativa as fases do jogo;

4) interna / ontológica — agir como Deus. O jogo da vida. Tudo tem consequências. As personagens estão dentro do cubo alterando a vida real. O interator é tratado como a personagem, determinando seu próprio destino (como avatar) e atuando no mesmo tempo e espaço do mundo ficcional. Nesta fase do sistema, a interatividade é intensa. O interator tem acesso a todos os comandos.

Procurei equilibrar os momentos de jogo no filme, inserindo pontos na narrativa que amarram a história em chaves específicas, sendo possível acompanhar a trama de modo contínuo, sem interferências. Também é possível sair do modo filme para o modo jogo e depois voltar ao filme, sem que isso represente um salto na narrativa ou fique fora de contexto. Para garantir uma transição suave ou o design elegante na arquitetura da mídia, inventei o espaço do usuário, onde é possível voltar a pontos específicos do formato, como alguma fase do jogo ou da trama.

Então, basicamente, desenhei dessa forma: a definição maior de ocupação dos espaços virtuais no enredo da história, conforme o estabelecimento em que a trama se desenvolve: holodeck (1ª temporada), hipercubo (2ª temporada) e tesseracto (3ª temporada). Aí você deve estar se perguntando o porquê de tanta hesitação. Eu

explico: se você me perguntasse há um ano aonde tudo isso iria dar, eu responderia que não saberia, ainda. Acredito que em quase tudo na vida a gente modela, calcula, planilha, organiza, seleciona, cronograma e... na hora 'h', do dia 'd', o ponto 'g' sai de forma espontânea e improvisada, aparentemente, se revelando ou em sonho ou em uma conversa, ou quando estamos preocupados com outra coisa.

Ou seja, o trabalho não serviu para nada! Será? Pelo contrário. É como o treino, você se esforça muito para quando chegar o dia estar pronto e as coisas se darem de forma instintiva. Você está trabalhando, mesmo quando não está trabalhando. E, se prestar atenção, vai ver que a criação é fruto daquela árvore que você plantou, só que a fruta caiu na sua cabeça quando você não tava esperando.

Mas, a semente e os cuidados em regar, proteger, sombrear e podar sempre fizeram parte do seu dia a dia. Então, tem todo esse trabalho planejado... e é claro que há uma série de eventos importantes estipulados como meta. Ainda assim, é preciso estar preparado para o inesperado, o surpreendente.

Algumas ideias surgem por mitose, meiose, osmose ou fagocitose, não importa, porque você retira a ideia de uma referência, de alguma identificação, mas já está tudo tão misturado em seu momento paralelo que surge como uma epifania. A partir disso, é ir de encontro a uma observação sobre algo totalmente diferente, mas se olhar no fundo há algum atravessamento, um paralelismo que fez a você construir essa ponte com seu objeto e que talvez fosse difícil enxergá-la diretamente. Acontece.

O que é importante seria estipular questões 'macro' para não perder o foco no desenvolvimento e na amarração da história, como temas e fatores de atração e distensão. Episódios normalmente carregam dentro de si uma chave que permite o fechamento desta ou daquela situação, uma janela que deixa ventilar e entrever uma nova ou antiga situação, e uma porta que se abre para um novo ambiente dentro do quadro (a casa na rua) que serve de elemento de ligação com uma nova sequência.

Um seriado longo, com múltiplos caminhos tem algumas quadras, com ruas paralelas e transversais, algumas levam a interseções, mas é preciso evitar as ruas sem saída, porque elas frustam as expectativas do interator tanto quanto se as escolhas solicitadas pelo caminho resultarem em ações vazias, sem sentido.

É preciso também deixar alguns fios soltos, neste caso de narrativa complexa com ações embutidas, emergentes e bifurcadas, para poder voltar aos pontos mal resolvidos nos momentos de conexão dentro dos 'nós' e que devem costurar os

blocos. Estes pontos são os pontos de vista que precisam ter outros para darem uma perspectiva mais ampla.

No ideário de construção das personagens, escrevi pontos de alteridade, equidade e sororidade, em cooperação, tanto quanto os de rivalidade, competição e intriga, em oposição. O jogo tem momentos de 'âgon', 'alea', 'ilinx' e 'mimicry', mas também devem ter os 'estraga-prazer' e os momentos de renúncia, demissão, corrupção e sabotagem. Gallo (2002, p. 34) diz que cada personagem pode improvisar enredos de mistério, em que as ações da personagem tentam reconstruir uma história, como "novelas ou outras histórias com enredos paralelos, em que diferentes personagens podem agir ao mesmo tempo em diferentes locações". Ele sugere que:

...as ações de uma personagem pode tentar reconstruir uma história ou narrativas focadas em relações interpessoais, nas quais o usuário pode, por exemplo, alterar seu ponto de vista ao mudar de personagem; narrativas espaciais baseadas em viagens e explorações, que se baseiam na observação de paisagens, objetos, personagens e etc; e narrativas de lugar, que se concentram na complexa exploração de uma localização específica caracterizada pela presença de micronarrativas 'escondidas nas fendas do mundo ficcional' Gallo (2002, p. 34).

Por mais que o filme-jogo tenha suas regras dentro da história, ele também deve funcionar como metalinguagem, para a trama e para o interator. É a construção de uma história com camadas, nessa ideia de tessituras. Na literatura, temos diversos exemplos dessa construção, vindo de autores como Italo Calvino, Umberto Eco e Jorge Luis Borges. Como referência, cito aqui: *O nome da rosa*, de Umberto Eco; *Seis personagens à procura de um autor*, de Luigi Pirandello; *Cidades invisíveis*, de Italo Calvino; *O jardim dos caminhos que se bifurcam*, de Jorge Luis Borges; e *Brincando de amarelinha*, de Julio Cortázar. Mas também cito livros sobre teoria, como *Seis propostas para o próximo milênio*, de Italo Calvino, e *Seis passeios pelos bosques da ficção*, de Umberto Eco. Essas obras trabalham a manipulação explícita, compartilhada da narrativa, duplicando mundos possíveis entre a realidade e a ficção, como narrativa ergódica, polifônica ou paramétrica.

Outra referência que recordo sobre a fase à qual estava elaborando a ideia inicial de Metatron é que enquanto procurava material sobre manipulação da narrativa no passado oficial, na história das civilizações antigas, por exemplo, teorias da conspiração, que é uma forma ainda mais grave de manipulação, mas não menos interessante. Lembro que ficava assistindo na TV paga os episódios de *Alienígenas*



do passado, no History Channel, e de achar graça na forma com que os apresentadores desse programa norte-americano distorcem os fatos, em uma clara intenção de manipular a narrativa histórica da humanidade. As ideias são bem trabalhadas e desenvolvidas, cobertas com imagens *in loco* dos eventos narrados, com um ar de descoberta e um tom científico. Os 'supostos' especialistas entrevistam pesquisadores renomados e mostram fatos concretos que revelam achados históricos 'com um novo olhar'. Então, depois que toda a lógica é exposta e os cientistas de prestígio já concluíram seus pensamentos, esses especialistas, que são os apresentadores do programa, encontram 'furos' na narrativa científica e combatem as hipóteses apresentadas com alternativas, no mínimo, esdrúxulas.

E a alternativa sempre é a dos antigos astronautas, os alienígenas do passado. Essa recorrência estratégica está baseada no livro *Eram os deuses astronautas*, do escritor suíço Erich von Däniken. Faz parte do *script*. Li esse livro, como curiosidade, há muitos anos, e ele segue uma teoria de que a religião e os deuses míticos eram uma forma que os antigos usavam como alegoria para tentar explicar o extraterreno no território do mito, da lenda, do fantástico e do desconhecido.

Essa é a evidência, o problema é que ela é usada dentro do programa que se pretende documental, científico, como prova. Se não há como saber quem fez ou por quê, é alienígena. Se não tem significado ou propósito, é alienígena. Se não existem dados que comprovem como uma civilização construiu um artefato, é alienígena. O campo explorado é o de se criar uma dúvida razoável em torno de fatos históricos que são desprovidos de etnografias extensamente documentadas, apontando 'falhas' nas teorias científicas, ou seja, naquilo que a ciência ainda não conseguiu explicar.

Lembro-me de associar essa forma de criar narrativa a um outro autor, igualmente famoso: Dan Brown. Principalmente, seu segundo livro: *O Código da Vinci*. Por mais que Dan Brown siga afirmando que baseou sua história em fatos reais, quase nada do que o autor escreveu no livro tem fundamentação histórica. Para quem não se lembra: em *O Código Da Vinci*, o mestre renascentista é apresentado como chefe de uma sociedade secreta denominada Priorado de Sião, entre os anos de 1510 e 1519. Esse grupo guardaria um segredo bombástico: diferentemente do que se lê na Bíblia, Jesus Cristo teria se casado com Maria Madalena e tido com ela dois filhos. Se

revelada, essa história seria capaz de varrer do mapa a Igreja Católica. E Da Vinci teria espalhado referências a esse suposto fato em várias de suas obras<sup>186</sup>.

No livro, o autor escreve que aquilo que descobriu é uma verdade científica encoberta por membros da Igreja Católica, seitas fanáticas e organizações secretas. Todos manipulando a narrativa e sequestrando o poder. Brown sustentou por anos a narrativa que seu livro era fruto de uma pesquisa histórica, e não uma ficção. Esse expediente chama a atenção nos atuais dias de *fake news*, embora tamanho artil seja recorrente na história, inclusive como estratégia de marketing para se vender livros.

Essa foi a ideia inicial, a de escrever um livro com essa fantasia de parecer ser um achado arqueológico sobre Metatron e seu cubo, por meio de um manual cabalístico, um documento perdido no tempo. Aí eu começaria a desenvolver uma história em seu entorno, que sobreviesse uma série de atentados políticos, religiosos, terroristas, e tudo isso desembocaria em uma guerra santa, em que tudo terminaria em pandemia e desastres ambientais com consequências cataclísmicas.

O problema é que eu não conseguiria me submeter a esse papel ridículo de me tomar por quem eu não sou e de me submeter a um processo de escrutínio em que a mentira seria para sempre revelada. Seria divertido, talvez, mas não menos penoso, pelo menos, para mim. Ocorre que, para a minha desgraça ou salvação, os fatos superaram a ficção. A extrema direita tomou o poder ou está em vias de... a pandemia chegou, e com ela tudo se acentuou nas questões nacionalistas, isolacionistas e negacionistas. Enchentes, terremotos, avalanches, vulcões em erupção, tsunamis, queimadas, genocídios, conflitos entre indígenas, ribeirinhos, quilombolas, madeireiros, mineradores e posseiros se intensificaram.

E o que seria ficção, se tornou verdade! Então, eu não poderia mais escrever sobre algo a se temer no futuro, porque a realidade demonstrava os fatos no presente. O romance estava, portanto, acabado antes mesmo de ser escrito. Pelo menos, no formato a que eu pretendia dar, no início. O fator premonitório, a se levantar mediante uma estratégia profética, estava liquidado. Perde a graça. Aí só caberia fazê-lo como um registro jornalístico, porque nem mais o levantamento histórico, como um

---

<sup>186</sup> Matéria publicada na **Revista Superinteressante**, da Editora Abril. Por Tiago Cordeiro, em 04 nov 2016. Leonardo da Vinci realmente escondeu códigos em seus quadros? Disponível em: <<https://super.abril.com.br/historia/leonardo-da-vinci-realmente-escondeu-codigos-em-seus-quadros/>>. Acesso em: 22 jan 2022.

paralelismo à trama, encaixaria na história. Os fatos passariam a narrar os eventos como uma sucessão no tempo.

Isso fez mudar tudo, obrigando um repensar estratégico na produção de sentido, na estruturação, no significado, no todo... Saí do livro para o programa de TV: o *reality show*. Até porque o livro seria um tesouro, um achado arqueológico, cheio de segredos que se revelam ao aprendiz que teve a fortuna de encontrar, depois de muito estudar, aprender e trabalhar, o mapa, a fórmula, a chave do enigma.

E quem teria escrito o livro, é claro, como todos já sabem, seria esse senhor de todos os sortilégios, o gênio da lâmpada e escriba do mundo, o demiurgo que distribui o conhecimento e presentes aos iniciados, que acalmou e dominou todos os demônios na cabala de sabedoria de Salomão, que é também Enoque, Hermes de Trimegistos e os anjos mensageiros da Bíblia, Metatron.

Mas, é bom lembrar que a literatura tem esse histórico elitista de que o conhecimento é sagrado, escrito pelo autor genial, como num passe de mágica, e que seu conteúdo, como um segredo, só deve ser revelado aos que cumprem determinados requisitos. Eu não acredito nisso.

Estou mais propenso a acreditar que muitos autores do passado frequentemente roubavam suas ideias às dos outros, fazendo dialogismos, polifonias e intertextualidades o tempo todo, emprestando estilos de outras épocas e furtando sinopses que se perderam no tempo, explorando a escassez de informação e o pouco conhecimento que a sociedade sempre teve acerca da produção em geral.

Programas do tipo *reality show* sempre serviram de laboratório de experiência de confinamento humano, revelando às vezes o melhor e normalmente o pior das pessoas, desde que o primeiro do gênero foi produzido pela BBC de Londres como um estudo científico de psicologia. As produções, sabendo disso e do gosto duvidoso da audiência pelo 'perrengue', 'arranca-rabo' e 'lavação de roupa-suja', estimulam o stress dos participantes com atividades sem sentido e competição desleal.

A estratégia de confinamento, de vigilância, de competição e de stress também fazem parte da estrutura pensada para o programa dentro do filme, mas ressalto que a cooperação e as atividades cumprem propósitos mais importantes para a revelação dos 'porquês' nessa história. Outra característica dos programas de TV é a participação da audiência, que participa ativamente dos quadros, torcem pelos participantes e guardam mágoas, rancores e ódios profundos. Isso é ressaltado.

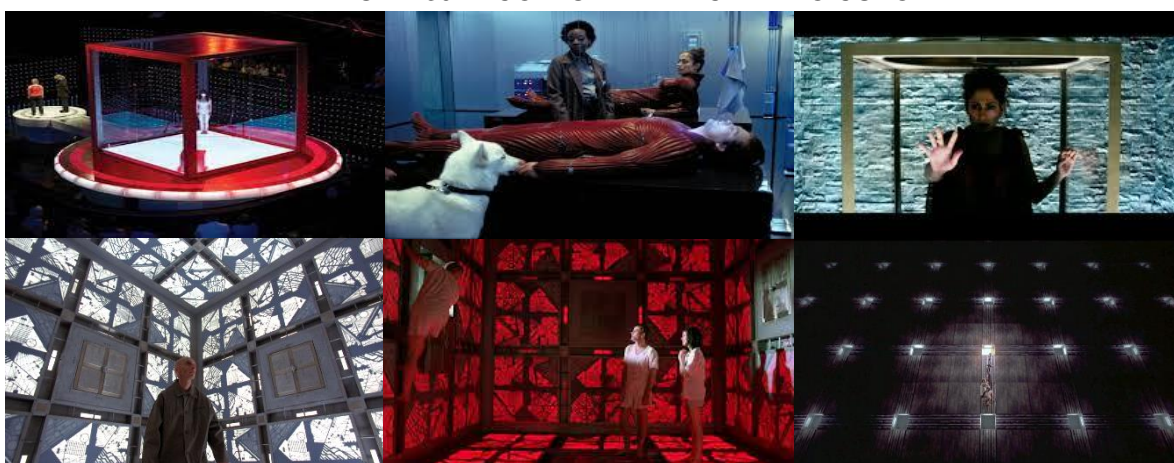
Não é destaque apenas pela oportunidade de inserir o interator na cena, seja como um participante, um avatar ou como um membro da audiência, respondendo a perguntas do tipo *quiz* ou qualquer outro jogo, mas enviando mensagens e simulando vetos, votos e escolhendo ou decidindo fases do jogo. Dá até para simular o *switcher*, a escolha de abrir este ou aquele microfone e câmera, dando a ideia de corte e edição.

O espaço de confinamento do jogo, dentro do programa do reality show está desenhado para ser dinâmico, ambivalente, claustrofóbico, a ser reduzido ou ampliado conforme as provas forem se sucedendo, como nas imagens a seguir. Anexei alguns fotogramas de outros filmes que sugerem uma cenografia do cubo, com mimetismo, monocromia, portas e janelas que se abrem e fecham sozinhas, corredores com ilusão de ótica, falsas escadas, traquitanas que surgem de repente trazendo a comida, bebida e uma cama improvisada, por exemplo.

Sugerem também um figurino uniforme, sóbrio mas útil aos propósitos da competição, assim como a iluminação e o enquadramento, com movimentos de câmera precisos, que revelam a suntuosidade espacial do cubo como um todo, em contraposição aos espaços de confinamento das personagens. A trilha sonora também deve seguir esse raciocínio de sujeição inóspita e de periculosidade. A palheta de cores segue a monocromia, mas com *ton sur ton* e seguindo a tendência de se alterar conforme o clima, a carga dramática de cada cena.

Segue, abaixo, a IMAGEM 30, que apenas sugere ambiências para o filme:

IMAGEM 30 — COLAGEM DE A CELA E O CUBO



Fonte: RadicalMedia e Viacom (2002)

Percebe-se pelas imagens acima que as opções estéticas e poéticas desta segunda fase retratam a dinâmica do jogo dentro do *reality show* e contrastam com o ambiente natural da selva, na fase inicial do programa, conforme IMAGEM 31:

IMAGEM 31 — PARQUE NACIONAL DO MONTE RORAIMA



Fonte: Wikimedia Commons / Marcelo Alex (2011)

Todas as fases do filme-jogo e suas sequências narrativas foram pensadas para significarem a vida como um labirinto de experiências, impactando a relação simbiótica do corpo com o meio ambiente, tanto no modo interno da mente e dos órgãos sensíveis quanto no modo externo, repercutindo e interagindo um corpo em outro corpo por meio do contato, influenciando e mudando tudo nesse movimento.

Interativo é entendido, assim, como algo que faz retornar para o sujeito suas próprias ações, transformadas pelo contato com um outro, gerando nessa resposta, nessa reação, uma nova identificação do *self* alterado pela vivência desse processo. O labirinto da hipermídia é um conceito desenvolvido por Machado (1997, p. 149-151) como um espaço dimensionado por três estágios: como um campo exploratório; como um campo perceptivo e como um campo de memória. Ele categoriza como Peirce, em níveis de primeiridade, secundidade e terceiridade.

No primeiro estágio, o desejo, a vontade, a excitação, a curiosidade, enfim, impera, impelindo o corpo rumo ao desconhecido face às possibilidades. Ou seja, a mente ignora o medo e, em vez de procurar a saída o mais rápido possível, o interesse está em conhecer o maior número provável de lugares. No segundo estágio, há a percepção de que uma dimensão intangível se processa nesse labirinto sem mapas, tanto na impossibilidade de prever sua arquitetura quanto os movimentos calculados sempre em função das partes. Comparativamente, a primeiridade se associa ao funcionamento do cérebro e, a secundidade, à vida em sociedade.

A terceiridade pode ser comparada à própria experiência do ser em si mesma, já que é neste estágio, do eterno retorno ao 'labirinto construção', que ela se refaz na mente do explorador. Ele desenvolve uma inteligência característica que corresponde ao amadurecimento em função da experiência.

Como já foi dito aqui, a transmídia tem essa capacidade de revelar a fonte, de escancarar o verso e o reverso da tapeçaria informativa que a autoria empresta para construir a narrativa em forma de conhecimento. Gallo (2002, p. 28) escreve que: “Ainda que para o observador externo pareça que o explorador erre e se mova aleatoriamente, ele vai se aperfeiçoando, tornando-se mais experiente e superando obstáculos cada vez mais difíceis”.

As interfaces do usuário estão disponíveis ao interator como opção de interatividade, permitindo explorar os ambientes da história pelos pontos de vista de cada um dos protagonistas: Merkaba na caverna holográfica; Ária na projeção da sala de aula; Runa na pista do vídeo-dança; e Gabo na apresentação do filme.

O mapa narrativo segue a modelagem do desenho figurativo do cubo de Metatron, em que cada cena é mostrada de acordo com um movimento específico. A questão simbólica desse mito fundador da humanidade vai além da verdade e da realidade, ela perpassa a ideia ritualística que abarca a *paidia* e o *ludus* como uma tradição que criou a representação mimética e diegética por meio do pensamento alegórico. Segue a FIGURA 26, que demonstra as interfaces desses espaços:

FIGURA 26 — INTERFACES DO USUÁRIO



Fonte: Artstation (2016)

É possível conhecer os modo de jogo, de filme e de transmídia nesses espaços virtuais: na hiperrealidade do *streaming*. Esses tutoriais ficarão abertamente acessíveis para o interator, porém, a maioria dos recursos, como o mapa narrativo, serão abertos de acordo com o progresso do usuário.

A figura acima mostra ambientes acessíveis e outros bloqueados, assim como a maneira de entrar em modo interativo, que é o fractal do desenho do hipercubo. Abaixo, segue os ambientes virtuais que se formam a partir do andamento das cenas de interação com o sistema de Merkaba, Ária, Runa e Gabo, na caverna, na sala, no show e na casa da diplomacia brasileira em Roma, como se vê na FIGURA 27:

FIGURA 27 — INTERFACES INTERATIVAS



Fonte: Creative Commons (2017)

A poética-estética do filme-jogo prevista para cada temporada, em razão do holodeck, do hipercubo e do tesseracto, tem diferenças fundamentais entre si na relação dos aspectos virtuais para com a realidade. Essa ambiência de jogo foi planejada como um espaço relacionado a um universo em que habitam vários sistemas de linguagem ao mesmo tempo — a logosfera, no caso do *holodeck*; como percepção dual de que a esfera do pensamento humano é descontínua e co-extensiva da unidade da biosfera — a consciência global humana como noosfera, no caso do hipercubo; e por último, na terceira temporada, a semiosfera do tesseracto, representando o campo da semiose na qual os processos de signos operam no conjunto de todos os ambientes interconectados dentro do cubo de Metatron.

O que eu busquei apresentar foi um mundo complexo de ideias por meio da noção de sistemicidade que não é a totalidade organizada por meio de suas partes, mas sim uma “dinâmica transformadora capaz de promover mudanças de condição e, com isso, criar vínculos num espaço potencial de relações” (MACHADO, 2013, p. 139).

Essa modelização foi pensada para se apresentar como uma capacitação cognitiva e como um princípio heurístico, no sentido de se alcançar distintas semioses na dinâmica da cultura. O ciberespaço é visto aqui como um sistema de signos que deve limitar ou expandir a noção espacial, a depender da capacidade das personagens ao interagir com o sistema. Isso também deve ocorrer com a noção temporal, já que a heurística é uma lógica iterativa de prática inferencial: o que quer dizer que as personagens têm a possibilidade de reviver algumas de suas experiências dentro do sistema (no programa, na simulação do cubo e no tesseracto).

Preciso destacar algumas opções e descobertas que desenvolvi para a formatação de roteiros interativos que considero dignos de nota. A primeira é uma questão orçamentária. Em hipernarrativas, o constructo cognitivo constitutivo de narratividade na arquitetura multimodal de informação possibilita moldar a criação de histórias e seus mundos de acordo com as limitações da mídia em que são realizadas. No caso do *cubo de Metatron*, o formato de distribuição digital por meio de transmissão contínua ou fluxo de mídia em rede na troca constante do *streaming*, permitindo exibir conteúdo multimídia configurado em *hiperlinks* na Internet.

Isso quer dizer que é possível criar enredos multifurcados por sequências divergentes e convergentes, com trechos repetidos, cenas isoladas ou aglutinadas em blocos sequenciais de modo embutido, fragmentado, emergente, paramétrico, etc.; como se depreende no exemplo a seguir, conforme se observa na FIGURA 28:

FIGURA 28 — COLAGEM DE BANDERSNATCH (2018)



Fonte: Google Images (2019)



A imagem acima mostra a opção dos idealizadores do filme em inserir uma intervenção textual dentro da cena, no meio da fruição. A intenção objetiva demarcar o território da interatividade, explicitando a marca da intervenção. Ocorre que “o desafio de interatividade é colocar o público na mesma posição que o protagonista enfrenta, dando ao usuário o poder de decidir entre diferentes itinerários no desenvolvimento da trama” (IVARS-NICOLAS, B.; MARTINEZ-CANO, 2019, p. 5).

Para isso, é possível aglutinar técnicas mais elegantes, como embutir nos cortes das cenas as opções de interatividade. Um exemplo de corte sutil é possível encontrar no filme *Festim diabólico* (1948), de Hitchcock, que simulou um plano em sequência, sem cortes, usando o bloqueio da luz na câmera em momentos imperceptíveis e distintos, para cortar a filmagem da película, montando as imagens como se não houvessem cortes. O cineasta planejou o movimento da câmera em sincronia ao movimento de um ator (filmando sua passagem cruzando o espaço de visão da câmera), com o *close-up* de um objeto sendo apanhado, no abrir e fechar de uma porta ou no passeio da câmera pelo interior de uma sala para, em seguida, fechar o seu enquadramento em um baú.

Parti do simples para o complexo, intensificando o modo de interação do interator com o conteúdo da história conforme sua progressão dentro do filme-jogo. No início, jogo e filme estão separados. Em seguida, a interatividade é bem marcada em territórios fronteiriços. Depois, a transição é suave, mas as escolhas são claras. Finalmente, as escolhas não afetam muito a história, mas são evidentes na sua ambientação. Ao final, as escolhas são determinantes, mas ocorre um fenômeno inverso: o jogo está tão absorvido dentro da história do filme que não precisa mais ser destacado esteticamente. As informações estão embutidas. Conteúdo e forma se imbricam. A poética é subsumida. O sistema flui para o interator experiente.

Optei por desenhar as opções de escolha do interator nas passagens entre as cenas, embutindo nos espaços vazios do cenário, as transições possíveis, os acréscimos e os cortes necessários. Então, se o interator não escolher clicar em uma das interfaces disponíveis, o filme transcorre normalmente, sem quebrar o ritmo da cena. Segue como referência a IMAGEM 32:

IMAGEM 32 — INTERFACE INTERATIVA (Avatar, Detroit e Nightflyers)



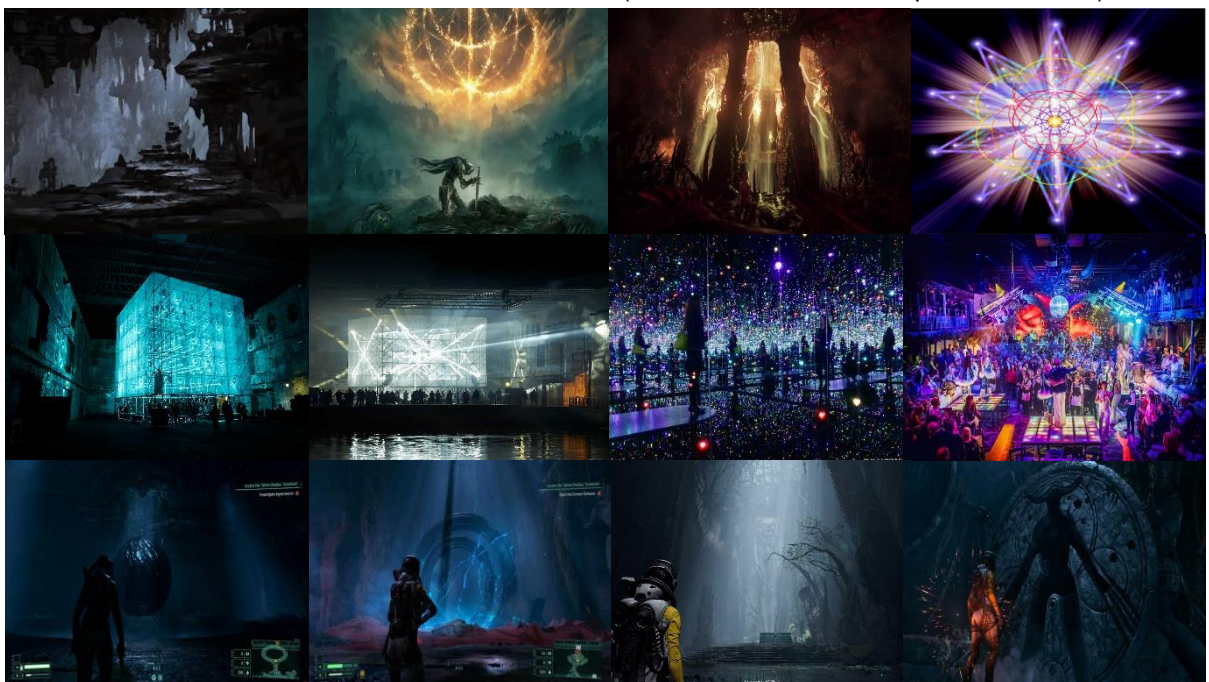
Fonte: Google Images (2022)

Essa técnica é muito usada em jogos eletrônicos para dar uma dica importante ao usuário sobre determinado objeto, destacando um ponto no quadro de visão do avatar por meio de iluminação excessiva, colorida ou mesmo um enquadramento específico (neste caso, a referência é o filme *noir*).

É comum ter nesses jogos digitais pontos de deslocamento entre cenas, como dar acesso ao espaço do usuário, à opção de salvar o jogo, presentear com um tesouro, trocar a ambiência entre uma cena e outra ou embutir cenas narrativas auto-explicativas como um trecho de filme, ensinando como passar de fase, alterando o modo de jogo ou de fruição.

Mais acima, já mencionei como essa interatividade pode se dar na troca entre o filme e o jogo, separando os dois modos de fruição. A seguir, a FIGURA 29 exemplifica como entrar e sair de um sistema a outro nas cenas já mencionadas:

FIGURA 29 — COLAGEM DE DESENHOS (caverna, circo voador e portal interativo)



Fonte: Artstation (2016)

Pelas imagens, nota-se que há um descolamento do real como um efeito do virtual, para depois fundir o virtual no interior da imagem como um efeito real do objeto. A primeira linha mostra essa transição da imagem na caverna. A segunda linha mostra essa transição em uma casa de shows. A terceira linha mostra como cada participante vê e se relaciona de modo diferente ao abordar o espaço de jogo, ou o holodeck, dentro do cubo. Isso também vai se repetir no hiperbubo e no tesseracto, nas outras temporadas do episódio. A grande questão aqui que se coloca é que a relação entre significante/significado/significação dentro da história é de ordem pessoal. Isso faz toda a diferença para a dinâmica da história, porque cada personagem se envolve de maneira diferente com o jogo, influenciando a perspectiva pelo seu ponto de vista.

*No limite do amanhã* (**Edge of Tomorrow**, 2014) é um filme próximo a um jogo e um exemplo de iteração, porque mostra a mesma sequência de eventos sendo levemente alterada pelas ações do protagonista. Na trama, William Cage (Tom Cruise) revive todos os dias a mesma batalha da humanidade contra os alienígenas, o que permite a ele decorar todos os movimentos dos seus oponentes e aprender a lutar até conseguir vencer a guerra, permanecendo vivo. O major desertor é um covarde que apenas cumpria funções burocráticas, e por conta de sua falha, é rebaixado e enviado para o campo de batalha à frente das linhas inimigas. A estratégia do roteiro é a de situar de modo linear a intriga e na repetição ir crescendo cenas, evoluindo a trama.

Em se tratando de narrativas bifurcadas, eu queria ir além dos exemplos demonstrados nos capítulos anteriores, como nos filmes *A criada*, *Ponto de vista* e *Rashomon*. Lembrando que *A criada* mostra uma sequência de cenas que se repetem três vezes, pelos pontos de vista da criada, do golpista e da burguesa. Então, podemos dizer que há uma repetição das cenas na ordem A1/B2/C3/D4/E5, em que há um segundo e um terceiro ponto de vista assim entendidos como A2/B2/C2/D2/E2 e A3/B3/C3/D3/E3. O ponto de vista é alterado não apenas pela noção espacial dada pela visão do quadro, pelo enquadramento da imagem, como pela sonoridade da cena, dado que o áudio é dado conforme o posicionamento da personagem na cena. Separando apenas as cenas que se repetem, poderíamos aplicar essa denominação.

Já no *Ponto de vista*, as repetições não se dão apenas em perspectiva e ponto de fuga como *A criada*, mas também se alteram o modo mídia e o quadro, já que existem personagens que estão em pontos diferentes da praça, por exemplo, ou vivenciaram outras cenas antes e depois do foco imediato do filme: o atentado ao presidente norte-americano na praça espanhola.

Em *Rashomon*, a questão é a veracidade do depoimento das testemunhas do crime. Por isso, as cenas não se repetem, e sim, são reencenadas. Então, eu fiquei imaginando como seria possível escrever cenas que, em uma ordem A/B/C/D/E tivessem um significado e que, em caso de alteração na ordem de apresentação, ganhassem nova significação, como por exemplo: A/D/C/B/E. Porém, essa ordem não poderia se dar nos 'nós' entre os blocos, mas apenas em seus sequenciamentos.

A intenção de se fazer isso é clara: demonstrar que há manipulação da narrativa conforme o sequenciamento se dá na forma de contação da história, mas principalmente, provocar no receptor uma imagem-esquema para que ele se aperceba que essa manipulação o induz a tirar conclusões sobre a moral da história. Ou seja, se tudo seria obra do acaso, predestinação ou se tudo estaria interligado, como uma relação entre causa e consequência, e que o resultado de uma ação se alteraria em correlação a outras ações indisponíveis ao agente primário, mas afetadas por outros agentes, agora secundários, como uma rede de Indra ou uma simbiose rizomática.

Murray (2006, p. 78) acredita que as produções contemporâneas envolvem uma rede que desdobra suas histórias em múltiplas plataformas nesses dispositivos tecnológicos, convergindo várias mídias que se entrelaçam, em que "ambientes digitais são ambientes procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos".

A questão é que não se forma uma história a partir de sua complexidade. Os espectadores estão habituados a fazer inferência conforme as coisas se formam do mais simples para o mais complexo. Trazendo essas ideias para o contexto do filme que estava desenvolvendo, era preciso ter uma sequência de cenas em que se desenrolasse a história sob uma perspectiva linear e apenas um ponto de vista. Depois, eu poderia alterar o quadro e trocar de ponto de vista.

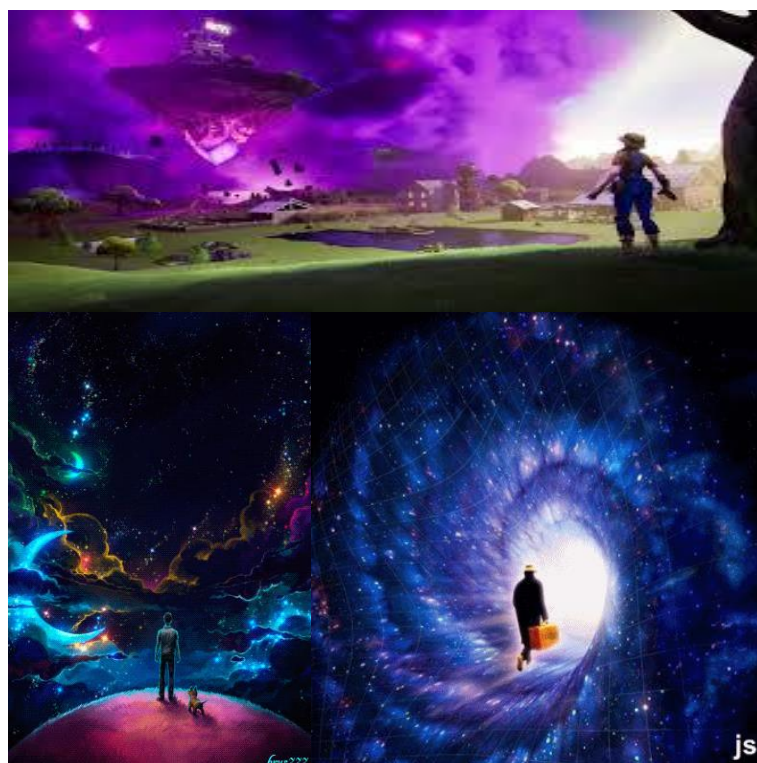
A partir do contexto formado, em que o interator experiente está acostumado com o sistema da história e a fazer inferências, é possível começar a fazer anamorfoses e voltar a história no tempo e intercalar o espaço. Como o interator quer resolver o mistério antes de que a trama se desenrole normalmente, é possível plantar resoluções, dúvidas e desfechos possíveis na mente do receptor. Isso deve ocorrer pela temeridade das relações entre as personagens e a história, mostrando que elas não são confiáveis por um motivo e outro, como uma falta de memória ou um instrumento ardiloso. São as dúvidas ontológicas e os problemas epistemológicos.

Escrevi esse passo a passo também de forma evolutiva. A história precisa ser formada. Isso quer dizer que as informações vão sendo repassadas à medida que

cada cada bloco se forma e cada personagem se desenha compreensível dentro de uma linha evolutiva dentro de uma trama já aparentemente posta, e isso não se dá de imediato, porque ninguém se apresenta inteiro. As pessoas se escondem, estão ocupadas com algum interesse específico, etc. O quebra-cabeças é esboçado, depois desenhado e delineado. As personagens só podem alterar o curso da história depois que essa história está consagrada na mente do receptor. Houveram alterações, claro. Mas, ninguém viu. Porque se altera o futuro mudando o passado no presente. O momento adequado de fazer isso era dentro do cubo, já que era ali que as personagens tentariam refazer seus passos. Primeiro, na simulação do holodeck, depois na manipulação do hipercubo e, finalmente, dentro da semiosfera do tesseracto.

Isso fez mudar meu entendimento sobre os títulos das obras, e acabei decidindo que o filme se chamaria O cubo de Metatron e as três temporadas do episódio se chamariam respectivamente O cubo de Metatron: na simulação do holodeck; O cubo de Metatron: na manipulação do hipercubo; e O cubo de Metatron: na semiosfera do tesseracto. Isso delimitou o modo de interação das personagens na história dentro do cubo e fora dele, assim como o modo do interator realizar escolhas dentro do filme. A seguir, mostro essa diferença de interação na IMAGEM 33:

IMAGEM 33 — HOLODECK / HIPERCUBO / TESSERATO



Fonte: Artstation (2016)

É possível notar a diferença entre as três imagens acima. Na primeira, o holodeck é como um telão situado à frente do observador, tem uma certa sensação de profundidade, mas é bidimensional. Há uma nítida percepção dissociada entre o sujeito e o objeto. No hipercubo, a imagem se forma em 360 graus, mas o observador ainda vê as imagens se formando à sua frente, então, a tridimensionalidade é de uma percepção apenas parcializada. O sujeito não se conforma ao objeto e sim, o oposto. Já no tesseracto, o sujeito se conforma ao objeto, fazendo parte do todo. Ou seja, o sujeito se torna o objeto, e vice-versa. As três imagens estão em formato .gif para poderem ser visualizadas com todo o poder de seu efeito dimensional.

O entrelaçamento das mídias oportuniza a criação de um material textual e audiovisual que não apenas marque a experiência sensível como arte, mas que transforme o conhecimento do usuário como um aprendizado comunicativo. Por isso, tentei fazer evoluir a experiência imersiva de forma progressiva, cedendo a agência aos poucos e compartilhando a informação cada vez mais complexa, no sentido de viabilizar a transformação do interator, que assumirá a cada temporada, mais responsabilidades no holodeck, no hipercubo e no tesseracto.

Jenkins (2013, p. 30-31) sentencia que: “Se o paradigma da revolução digital presumia que as novas mídias substituiriam as antigas, o emergente paradigma da convergência presume que novas e antigas mídias irão interagir de formas cada vez mais complexas”. Este autor acredita que a nova mídia pode se tornar um espaço de criação coletiva e colaborativa, em que as inteligências seriam somadas através das interações entre os usuários que objetivem “propósitos mais sérios”, indo além dos fins meramente “recreativos”, preconizando uma inteligência coletiva.

Não posso afirmar que isso seja possível, já que o rumo que a tecnologia de interatividade toma ainda é incerto, mas que o roteiro em questão tem por objetivo passar essa mensagem ao interator por meio da forma e do conteúdo aqui exposto, aí tenho segurança em dizer. O filme seriado deve dar essa ideia ao interator. Como a experiência do interator não é apenas a de assistir um filme ou jogar um jogo, mas sim de vivenciar este filme-jogo de modo mais interativo, imersivo e etc., ele pode se interessar em acessar o conteúdo de uma maneira mais transformadora.

É isso que quero dizer quando me refiro ao fato de que a forma modela o conteúdo e de que certos conteúdos só podem ser acessados conforme as tessituras possibilitem, o que exige uma estruturação de obra aberta e de fatores psicológicos introduzidos na trama, como *schemata*.

Portanto, a discussão vai além do sistema agonístico e antitético das narrativas tradicionais. É também cooperativo, livre-arbítrio, destino e acaso. O ser humano condiciona seu meio, adaptando-o. Ele interpreta a natureza, traduzindo-a em significados, codificando símbolos, indexando hierarquias, classificando em categorias e atribuindo valores transformando mitos em ícones.

Ao mesmo tempo, nossos sentidos nos traem o tempo todo porque não traduzem fidedignamente a realidade integral dos fenômenos que sempre nos escapam em determinados aspectos. Os filmes buscam representar nossas leituras superficiais e parciais dessas realidades que observamos em nossas vidas durante a curta experiência de coabitar um mundo relativizado repleto de manipulação dos seus significados. Se queremos nos aprofundar nessa relação criativa e artística que temos com a vida e o mundo, precisamos avançar com esse processo de codificar o pensamento em linguagem/comunicação e dialogar formas mais condizentes com a realidade científica, no sentido de passar mais profundidade para a arte complexa, ainda que de forma simbólica, mas verossímil.

Essa é a proposta final da narrativa dimensional que teorizo na presente dissertação e que tentei escrever no exercício prático da escritura do roteiro seriado. Mostrar que narrativas são sempre manipuladas, porque refletem o ponto de vista do narrador, mostrando uma perspectiva (um prisma, um ângulo de observação, uma análise parcial) que reflete apenas uma parte da história.

A narrativa complexa interativa proposta na presente dissertação, aqui nomeada de narrativa dimensional (ND), visa levar ao interator uma experiência dialógica de contato com uma obra na hipermídia de forma mais imersiva, agenciada e multissensorial, com a capacitação transformacional trazida pelas tecnologias de ordem perceptiva. O que acontece na realidade virtual do *holodeck* como simulação, do hipercubo como manipulação e na semiosfera do tesseracto como um atravessamento do virtual dentro do real ou dos mundos possíveis no interior do mundo atual, são níveis/dimensões virtuais dentro dos mundos possíveis, simulacros em que é possível alterar o passado, presente e futuro 'real' da história.

A diferença é que o espaço virtual do holodeck é simulado, uma espécie de treinamento ou um jogo executado pelos participantes do *reality show* e comandado pelo programa. Já no hipercubo, o programa perde o controle do jogo para Metatron, que passa a fazer do exercício um controle mental/psicológico dos participantes,

exigindo o cumprimento de tarefas que julgam suas capacidades. Por fim, no tesseracto, os eleitos podem alterar a realidade do espaço-tempo.

*O cubo de Metatron* é uma oportunidade de se contar uma história várias vezes, revelando detalhes anteriormente ocultos. Mas isso não significa uma descoberta da verdade, um 'enxergar a realidade por detrás da história'. É a narrativa que está em jogo, não a história.

Não é uma questão de se acreditar no Apocalipse ou em Jesus Cristo e na volta do Messias, ou ainda, no poder do Anticristo, e sim no poder revelador da metáfora e da metonímia. É o caminho que encontrei para dialogar essa força discursiva através da metalinguagem interativa, dar o poder ao interator de descobrir como se manipula uma história por meio da narrativa. E por quê? Para quê?

No filme, eu consigo mostrar diferentes níveis de interatividade que podem abrir diferentes possibilidades para os temas narrativos e as configurações de enredo. Meu processo de criação é um mosaico de referências, uma colagem polifônica, dialogismo e intertextualidades. A gente reescreve o passado pensando o futuro, e vice-versa. Esse é o processo... Um planejamento esquemático e sistemático que durante a execução sofre casualidades, arbítrios, acasos e caos.

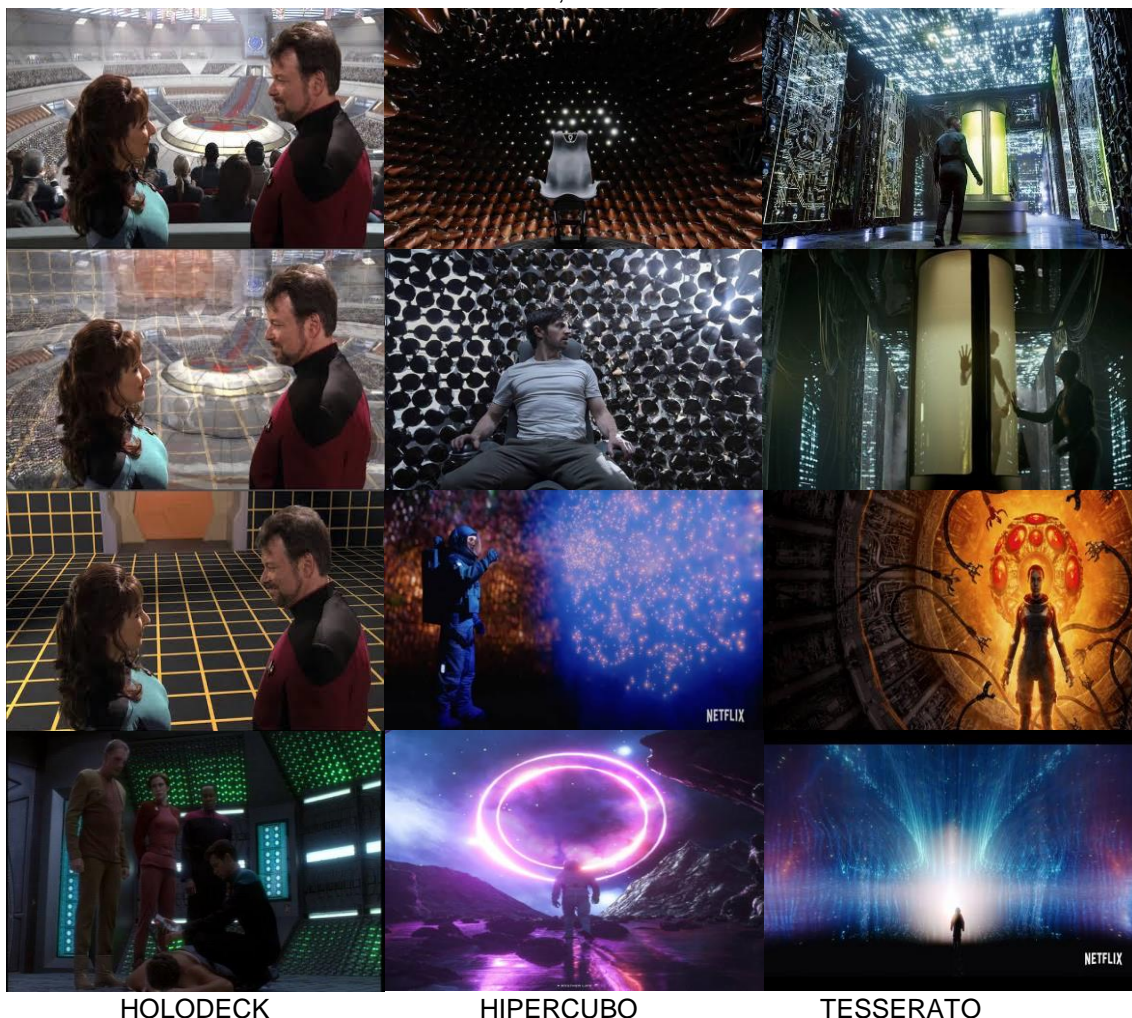
A ND (narrativa dimensional) é uma estratégia de empoderamento e de alteridade. Nela, a percepção do processo comunicativo como uma 'ação em comum' ou mutuamente referenciada se estabelece com base em critérios de apreensão ou características inerentes aos processos interacionais: 1) a construção comum e contextual do sentido; 2) a fundação da identificação subjetiva através da interlocução; 3) a determinação relativa do mundo comum por meio de modelagem mútua.

A EE (espiral evolutiva) complementa esse processo agindo no interior da AIM (arquitetura da informação multimodal), objetivando à mente um terreno fértil para o exercício lúdico embasado pelas multitarefas, autocorreções e pela hipercomplexidade por meio dos desdobramentos entrecruzados que permitem a expansão e o redirecionamento semântico. A EE age no conteúdo e a ND na forma.

A construção da realidade por meio da obliquação do sujeito fundante se equipara logicamente à interatividade poética dentro da NCI (narrativa complexa interativa). Então, a ND (narrativa dimensional) é a soma de NC (narrativa complexa) + NI (narrativa interativa), em que  $1 + 1 = 3$ , com o terceiro elemento incluído (NCI). Abaixo, a IMAGEM 34 mostra os espaços de interatividade na realidade virtual:



IMAGEM 34 — HOLODECK, HIPERCUBO E TESSERATO



HOLODECK

HIPERCUBO

TESSERATO

Fonte: Netflix (2022)

Paralelamente à narrativa do jogo dentro do reality show, há os que estão por trás da mentira contada pelo programa, de que tudo não passa de uma simulação, os membros de uma organização secreta composta por membros do alto escalão de grandes corporações multinacionais e de governos capitalistas que querem tomar posse dos segredos do cubo, já que estes tem o conhecimento da existência de Metatron há muitos e muitos anos, estudando os segredos da cabala, dos escritos sagrados e conhecem a profecia do juízo final. Eles não são os únicos.

Mesmo assim, eles não conseguem manter o segredo por muito tempo, e conforme o cubo se revela para o mundo, desastres ambientais, climáticos e uma peste pandêmica ameaçam a vida humana na Terra. Milhares de pessoas vão de encontro aos lugares sagrados, incluindo os lugares por onde o cubo passa, surgindo em vários pontos ao mesmo tempo.

Soma-se a isso, ações terroristas, golpes de estado, disputas religiosas e de território que aceleram o processo de degradação moral e física da humanidade que, sem forças ou esperanças, se agarra ao único movimento que parece ir de encontro à salvação: o anticristo e sua liderança maldita.

Tive que escrever de forma linear primeiro, para só depois começar a encaixar as cenas-chaves que iriam destinar o sequenciamento dos blocos e os "nós" que multifurcam a história entre os quatro fios condutores principais previstos. Essa técnica não foi por mim pensada *a priori* nem a pratiquei em outros textos de roteiros interativos que escrevi em anos anteriores, mas tive que assim proceder dada a complexidade da trama e pelo motivo de que não conseguia visualizar as passagens entre as cenas nem estipular os momentos de interatividade primária fora do cubo, como um ensaio para a interatividade forte que pretendo desenvolver de modo gradual no holodeck, no hipercubo e no tesseracto.

Então, decidi que talvez fosse melhor, no início, que tudo fosse mais simples, para somente depois aprofundar questões mais complexas, operando a linearidade do espaço-tempo do início da primeira temporada. Isso quer dizer que, na segunda temporada, os participantes irão tentar alterar o passado de cada um dentro do cubo. Ocorre que é na terceira temporada que apenas os eleitos por Metatron irão conseguir de fato alterar o passado, o que fará, por consequência, mudar o presente e o futuro.

O que significa dizer que o seriado irá retomar as ações do primeiro episódio, como Merkaba fugindo daquela queimada, para o atentado na praça do Vaticano, de Runa chegando no aeroporto ou impedindo a morte do diretor do programa, por exemplo. Além de poder alterar as sequências mostradas no início do filme-jogo, uma personagem-participante do *reality show* irá alterar toda sua participação, voltando ao passado de sua infância e mudando sua decisão de se tornar cientista, mas como sua participação é fundamental para as ações dentro do cubo, outro participante deverá continuar a operação e movimentar o espaço-tempo, modificando já não mais apenas a sua história, como a do outro participante, convencendo-o a voltar para a história no seu fluxo normal, sem interrupções, como se a linearidade fosse necessária.

Na história do cubo de Metatron, o interator deve ajudar as personagens centrais da trama a decidir se devem voltar no tempo e reiniciar a humanidade na Terra, se é melhor desistir de tudo e decidir que a humanidade é um vírus cancerígeno que contamina a saúde do planeta e deve ser extinto, explodindo o cubo de Metatron, ou se podem escolher apenas uns poucos sobreviventes para entrar no portal do

hipercubo e viajar até uma outra dimensão na nave do tesseracto, encontrando um planeta habitável e ainda inexplorado para substituir a Terra como moradia humana.

Essa discussão amplia a questão do livre-arbítrio, do acaso e do destino, porque trava um embate entre as ideias dos cientistas naquilo que se tem como dogma ou como uma dúvida insolúvel, porque existem perguntas que talvez nunca sejam respondidas, como 'de onde vim' e 'para onde vou'. Uma coisa é certa, pelo menos dentro da história do filme seriado: o ser humano pode decidir a vir a ser quem é e o que quer ser, definindo para si o poder de vir a ser com o apoio da humanidade.

Pelo menos, é isso que acreditam alguns cientistas que detabem moralmente o que deveria ser feito em nome dessa humanidade. Essa metáfora deve ter uma função para o interator diferente do que acontece normalmente nas narrativas canônicas, porque enquanto lá tudo se resolve e as coisas são o que são, aqui nada é exatamente igual o tempo todo, as coisas mudam conforme o tempo e o espaço, o que significa dizer que tudo está de um jeito específico, mas nada permanece daquela forma, nem as histórias, os sentidos ou as pessoas. Tudo se contamina o tempo todo de acordo com o contato entre N-personagens no momento em que esse contato se dá, mas depois muda, porque as pessoas são o resultado de suas vidas, mas apenas naquele momento específico, do recorte. Ao mesmo tempo que o enredo constrói uma situação em que dado personagem tem uma função específica, em outro momento da trama tudo isso é desconstruído porque nada do que parecia ser é na realidade.

Já no meio da primeira parte da história, dentro da situação em que os cientistas descobrem que o reality é uma farsa para encobrir Metatron e seu cubo, eles decidem tentar resolver o enigma: quem é, o que faz, qual seu propósito, etc. Ao que parece, isso é o que provocou a aceleração dos problemas da Terra, com a natureza, as pessoas, etc. Alienígenas, deuses, anticristos, afinal, o que desencadeia a sequência de eventos catastróficos?

E os cientistas, que passaram por muitos desafios para tentar salvar a Terra e a humanidade, contra tudo e contra todos, indo e vindo no tempo e no espaço, tentando convencer os poderosos contra a ignorância, a fé cega e a ganância, lutando uns contra os outros... será que ao final, terá valido a pena? O interator decide.

Questões relacionadas aos atos de contar e de mostrar são tão importantes para se efetivar as narrativas mais tradicionais de forma eficiente. Porém, o que hoje se efetiva na narrativa interativa é o ato de fazer, já que a participação do interator representa a sua responsabilidade em ajudar a montar o quebra-cabeças do jogo, a

solucionar o enigma do filme e controlar a personagem principal, para que não se perca em sua tarefa de resolver a trama do modo mais satisfatório possível.

Na narrativa dimensional, além de apresentar diversos pontos de vista alterando a perspectiva da trama e ampliando a intriga por meio da complexidade da narração, no ir e voltar do tempo fabular do enredo, o que intensifica o processo de significação na poética do schemata, e de potencializar a cognição do receptor no espaço, fazendo uso da interatividade imersiva, agenciada e transformadora dos efeitos de dispositivo e dos recursos do aparato, explorando as dimensões do discurso e da história na narrativa, a ideia foi a de expôr a estrutura alegórica do cubo de realidade souriano como uma quadridimensional tapeçaria de fios condutores de informação, em potência do devir, interrelacionados e entrecruzados.

Então, se você está agora lendo sobre a história de uma pessoa que tá escrevendo um roteiro sobre um ser humano que está lutando contra o seu fim e do resto da humanidade, e ele começa a sonhar que uma das personagens da história começa a contar que esta pessoa não existe porque é, na verdade, uma personagem fazendo um filme, você reflete se não é sobre si e essa perspectiva na metalinguagem.

Dois aspectos da manipulação da informação na história da humanidade saltam aos olhos na contemporaneidade: a narrativa do apocalipse e a negação do conhecimento científico. Segundo pesquisas diversas, o poder estabelecido sempre teve resistência à mudanças, lutando contra as revoluções internas e externas desde as civilizações mais antigas.

Neste contexto, os registros escritos dão conta de uma lenda fabular recorrente em que uma pessoa iluminada recebe de um anjo profético a revelação de um grande conhecimento que destruirá o mundo e aniquilará a vida: uma visão alienígena dos segredos celestiais que dá sentido às realidades terrenas.

Nesta mítica, o fim de tudo nunca é absoluto porque o arrebatamento renova a esperança de que alguns serão salvos. Isso se dá nos registros sumérios, egípcios, gregos, hebreus, asiáticos, indonésios e ameríndios, por exemplo: no livro de Enoque (evangelhos apócrifos) e de Ezequiel (Antigo Testamento), assim como relato de Elisha ben Abuyah [en] no Talmude, o Popol Vuh asteca e Makunaíma, na lenda macuxi. Em uma delas, o anjo Metatron e seu cubo surge como princípio cabalístico que ordena o pensamento em um misticismo primitivo judaico. É uma narrativa mitológica que tenta explicar o real sentido da vida e da história do mundo à luz da consciência cosmológica em uma relação de causa e consequência transhumana.

### 3 CONCLUSÃO

No labirinto da linguagem e do pensamento: caminhos que se bifurcam em rede e se reconectam no ciberespaço

O progresso do conhecimento científico é ancorado nos processos inferenciais dependentes de dados factuais. Contemporaneamente, a pesquisa em arte concilia a razão e a emoção como um constructo do pensamento metodológico em vias teóricas e práticas, no sentido de fundamentar o saber em seus pressupostos lógicos. O argumento semiótico é de que existem múltiplas construções da realidade, de acordo com a estratégia de abordagem e o ângulo de cada observador, concebendo o signo como uma corporificação do pensamento; o que, forçosamente, interpreta o signo como mediação ou relação triádica, criterizando a verdade lógica de suas declarações segundo bases multimodais positivas, negativas ou mistas.

Esta dissertação não buscou questionar o conceito de intuição em Descartes ou Peirce, por exemplo, mas teve como norte subliminar a noção de que só entendemos o que estamos preparados para interpretar. O axioma nesta acepção considera que a realidade dos fenômenos tem uma origem externa e está presente na mente subjetivada introspectivamente por meio inferencial, desde que se entenda a narrativa como uma função do pensamento lógico imbricado à emoção<sup>187</sup> e que se passe a trabalhar a hipótese como um processo de narração desses fenômenos, reais ou imaginários. O raciocínio aparenta-se radical, mas é uma intuição natural em sintonia da razão humana com as leis da natureza, raiz da abdução na teoria do conhecimento. É uma espécie de filosofia pós-moderna em que o pragmatismo é um teorema semiótico, a semiótica, a ética do intelecto, e a ética, a estética da ação.

A capacitação da mente deve levar em conta que a busca de uma fundação epistêmica intui um desejo ancestral originário por coerência e que a tradição nos leva a crer por inferências. Por isso, a consciência do 'eu' em espelhamento ao outro e em plenitude com o *devoir* autofágico e antropófago funda a realidade na obliquação do sujeito e na superação do ego, reconstruindo o objeto de forma plural para negar ou afirmar as premissas além da habitual crença impulsiva ou da dogmática impositiva.

---

<sup>187</sup> O pensamento lógico se mistura com a emoção como corpo modificável que advém da regulação biológica. Cf. SANTAELLA, L. **O método anticartesiano de C.S. Peirce**. São Paulo: UNESP, 2004.

Nestes termos, a pesquisa passa a ser como um manifesto, servindo como um instrumento político de afirmação ética, estética e poética; outrossim, além da carta de intenções, o roteiro deve se prestar como um guia acerca dos procedimentos que levaram às estruturas de base científica, dissertar um manual de orientação dos caminhos processuais que conduziram às estratégias de significação; e finalmente, concluindo por meio da teoria e da prática que há fundamentação na síntese.

Tudo isso para se dizer, com base na retrospectiva cognitiva e na perspectiva intersemiótica, que as estruturas dimensionais da narrativa complexa devem levar a interatividade poética no labirinto da linguagem e do pensamento para que a metodologia da espiral dialógica evolua pelos caminhos que se bifurcam em rede e se reconectam no ciberespaço como crítica de processo e como narrativa dimensional.

Foi o que busquei neste trabalho: um espelhamento metodológico da dissertação com o roteiro, objeto da presente crítica de processo; conciliar a transdisciplinariedade das matrizes teóricas da ideologia formativa com as relações intersemióticas da arte audiovisual, contextualizando os atores em processo e dialogando estrategicamente a evolução dos conceitos conforme a via de mão dupla.

Ocorre que essa via se dá em movimento contínuo e se opera em modo quadridimensional, significando dizer figurativamente que a constância do espaço-tempo não existe no plano multiverso. Ela é uma variável quântica para a narrativa dimensional, onde passado, presente e futuro podem colidir no espaço. Portanto, em relação ao formato da escrita criativa que escolhi para a confecção do roteiro, decidi que também deveria espelhar, pelo menos de modo parcial, o tratamento dado à dissertação. A intenção foi de proporcionar ao leitor uma experiência mais imersiva e dialógica, apontando autores, teorias e filmes que convergem em uma direção e divergem em outras, construindo linhas de argumentação que se sobrepõem em evolução do pensamento em um raciocínio que deixa lacunas para serem retomadas em outro ponto da discussão, conforme as estruturas atratoras evidenciem os planos que contextualizam as figuras de linguagem dispostas ao longo do texto.

Como disse anteriormente, o desenho figurativo do hipercubo serve de modelagem metodológica do sistema de representação da informação em construção e de mapa mental da estruturação do conhecimento complexo. Apliquei a eficiência do design elegante à dissertação e substituí a linearidade e a causalidade direta e generalista do modelo quantitativo/positivista de pesquisa acadêmica ortodoxa pela etnografia pós-moderna com paradigmas de viés qualitativo e pós-positivista.

Portanto, aplicando o modelo multidimensional do hipercubo de dados na construção dinâmica do desenho do tesseracto, estabelecemos que os “pontos” na figura são “ícones” e ícones são pessoas, os chamados “sujeitos”; já as “linhas” são “índices” e índices são teorias, os chamados “conceitos”; e os “símbolos” são figuras e as figuras são os filmes, os chamados “objetos”. O ponto inicial é o “eu” (self, soi), o ser em si, o ser para si e o ser para o outro, como sendo o pesquisador, e a primeira figura que o circunda é o círculo do “mundo interior”.

Seguindo a primeira tricotomia que se forma a partir do movimento em expansão da configuração do tesseracto, o contato que se dá com o “mundo exterior” (segundo círculo) é com o “outro” (segundo ponto), o “id” na psiquê — em relação de identificação, oposição e cooperação. A terceira área de experiência humana é a “cultural” ou a sociedade, de onde parte o “nós” para fazer surgir o “eles”, em novo processo de tricotomia, como a logosfera e a semiosfera. A área circular representa o começo, o meio e o fim que simboliza o equilíbrio, a projeção e o superego, demonstrando as linhas do triângulo equilátero, como se vê na FIGURA 8 (p. 45).

Reuni conceitualmente pessoas, processos e tecnologias na tentativa de construção teórica da narrativa dimensional como um processo evolutivo da complexidade narrativa em interação poética dialogada entre diversos autores, filmes e teorias, bem como na criação textual do roteiro interativo em discurso fílmico elaborado que concretiza forma e conteúdo em método intersemiótico de linguagem na produção de sentido. Ou seja, não há uma separação da consciência evolutiva entre o corpo e a mente ou na mecânica quântica entre a natureza e o cosmos, a não ser na física tradicional. Depreende-se que a escrita criativa é obra narrativa ficcional dialogada em processo, polifônica e intertextual, e não um fenômeno isolado e genial.

O mito da partogênese artística é absolutamente ilusório. Processos em *devir*, como é o caso aqui, revelam a potencialidade da autoria estrutural em obra aberta, dialogada pelas complexas tessituras do texto fílmico em enredamento rizomático pela tricotomia intersemiótica e pelos discursos em efeito polifônico e intertextualidade.

A construção da realidade pelo processo de obliquação do sujeito fundante é outra característica da obra complexa que busca a formação do constructo imaginário do pensamento ficcional ‘eu/outro/nós/eles/todos’ e da linguagem narrativa plural por meio da observação e do entendimento consciente-sensiente da vida material em comunhão espiritual da energia convertida em informação e do mundo das coisas em permanente movimento evolutivo cooperativo-opositivo.

A escrita criativa pode revelar a imprevisibilidade de sistemas complexos quando em construção poética dessa mesma realidade na dimensão estética dos mundos possíveis que atualizam a constância do espaço-tempo na relação de causa e consequência como um efeito hermenêutico.

Então, a obra se abre como um jogo narrativo que amplia a discussão sobre o livre-arbítrio, o acaso e o destino, por meio do movimento aleatório dos corpos em dimensão fracionária do tempo, representando conceitualmente um espaço de estados N-dimensional da realidade. São as modelagens do sistema, em nível operacional, informacional e decisional.

Quando se trata de um roteiro específico como determinadas narrativas interativas, em que haja acréscimo de cenas especiais e modos interacionais como fases de um jogo, igual é o caso do filme-jogo *Cubo de Metatron*, é necessário, além do roteiro indicativo de imagem e som, que conste didascálias com indicações do tempo, do lugar, da ação e das personagens, como ambiência visual, iluminação, efeitos visuais, movimento de câmera, movimentação de personagens no quadro, descrição da cena em termos de ambiências sonoras, dialogação, discurso interna e narração; ter mapas interativos com o mapa narrativo (fluxograma das cenas), indicações do sistema modal em que opera a interface do aplicativo (organograma midiático) que vai transacionar dentro da hipermídia a transmídia.

A previsibilidade da autoria é a capacitação do receptor a exercer o papel de um interator, construindo pontes que interligam os blocos de informação como um processo de conhecimento e aquisição de linguagem: a linguagem do saber. A interatividade na hipermídia pressupõe efeitos e recursos que dimensionam a história em lógica multimodal e por meio do dispositivo no aparato.

A iteração fabular, na disposição do enredo do tipo *puzzle film mind game*, faz com que o interator, de certa forma, 'vivencie' cursos narrativos procedimentais dos conteúdos como uma rede de testes de validação em hipóteses (mapa mental / *schemata*), por meio de seu 'avatar'. O funcionamento desse mecanismo de significação se dá por meio de uma lógica narrativa interna, como diz Bordwell (1989).

Na teoria dos mundos possíveis conjugam-se narrativas complexas no sentido de se traduzir poeticamente um estado da arte abordando um determinado conhecimento, como um meio de objetivar níveis de tessitura de linguagem e de estruturar esteticamente um estilo sistematizado ideologicamente. A manipulação dos elementos da narrativa revela o aspecto dimensional da obra que opera a



complexidade do filme — um sistema multitrama com características de não linearidade e multiplicidade de pontos de vista — em um jogo mental de perspectiva teórico-narratológica que estabelece crises de identidade das personagens, problemas epistemológicos (como saber o que saber) e dúvidas ontológicas (sobre outros mundos e outras mentes), que obriga o receptor (espectador ou interator) a escolher entre percursos aparentemente válidos universos ao final incompatíveis.

Na lógica dos eventos encadeados em anamorfoses em um filme de ficção (*puzzle film*, *mind-game*, *multiple draft* e *forking path plot*), a *mimesis* da história (*fabula*) é apresentada na forma da diegesis do enredo (*syuzhet*) que a liga ao estilo (processual), provocando o surgimento de mapas mentais (*schemata*) ao receptor, que organiza perceptivamente o conteúdo em processo cognitivo em rede de testes das hipóteses sugeridas, a depender do grau de conhecimento e do nível de tessituras apresentado. Filmes de ficção, normalmente, são narrativas com enunciados temporalmente ordenados e que exprimem uma dimensão cronológica encarregada de estabelecer uma rede de causalidade. A narratividade é o que marca, organiza e esclarece a experiência temporal, em que todo processo histórico é reconhecido como tal na medida em que pode ser recontado. Uma história é feita de eventos, e o enredo (*mythos*) é a mediação entre os eventos e a história. Na composição da intriga, fins, causas e acasos são reunidos sob a unidade temporal de uma ação total e completa.

Para mim, analisando a história da humanidade e não apenas seus filmes, a questão do poder e a manutenção dos privilégios que a sociedade proporciona a alguns é uma forma de controle social, não importando, pelo menos inicialmente, questões de gênero, raça ou classe.

O que ocorre é que para a instrumentação do poder se dar e se estabelecer, garantindo a perpetuação do mecanismo como aparato nesse dispositivo, se faz necessária a manipulação da narrativa da vida e do mundo, tornando o controle mais efetivo. Aí é que entra a ideologia, para se efetivar enquanto manifestação espontânea da cultura, ou seja, tudo o que a ideologia não é, mas que passa a ser — como um fenômeno cultural — conforme o tempo e sua perene pacificação no espaço.

Nesse ponto é que salta aos olhos os filmes, porque traduzem sentimentos, retratam períodos históricos, marcam épocas e constroem míticas em torno de tramas que apelam ao gosto e a sensibilidade do público, quando criticamente satisfatórias, com aparência de verdade e personagens verossímeis.

Na maioria das vezes o efeito de ilusão funciona, ficando entre a opacidade e a transparência, entre o senso comum e o simulacro do real. Poéticas contemporâneas, então, teriam como premissa o deslocar-se das perspectivas, no contexto de um sistema de relações, na ordem dos conteúdos e das estruturas comunicativas, como uma rede de conceitos e exemplos.

A presente pesquisa de processo em poéticas recorreu a estudos transdisciplinares acerca da teoria da linguagem de ficção, por meio da narratologia e da ludologia, da teoria da informação e da abertura em 3º grau, ancorados na antropologia evolutiva, na filosofia da mente e nas ciências cognitivas, que mediam formas de articulação da narrativa em discurso semiótico (no meio e na mensagem) com a capacidade da mente criativa e responsiva de interatuar pró-ativamente na interface da alteridade (por meio do processo de construção poética da realidade por obliquação do sujeito fundante) e na poética da interatividade (monismo de triplo aspecto) que entende a inter-relação sistemática do homem-máquina em meio a continuidades em transformação, processo e gradação (epistemologia evolucionista).

A pergunta que fiz, inicialmente, foi como fenômenos audiovisuais estão se retroalimentando da arquitetura das mídias, intercambiando relações estéticas que podem revelar um campo intersemiótico a explorar a linguagem da cibercultura em franca expansão das interfaces homem-máquina, por meio do uso de dispositivos artificiais que simulam relações poéticas entre a vida e o mundo em ambientes controlados pela autoria, dimensionando o tempo no espaço virtualizado e fragmentando a história em fruição. E a resposta que obtive foi que já há maior participação do usuário-interator cognitiva, emotiva, perceptiva, interativa, imersiva e até mesmo intuitiva. A tendência é que isso aumente, assim como a co-autoria.

Os estudos transdisciplinares da linguagem em produção criativa são a chave para se compreender a dinâmica lúdico-narrativa da cultura e da sociedade, em comparação a diferentes suportes de mídia e estratégias de comunicação. A comunicação, a partir das tecnologias que conectam os seres humanos em rede de computadores está alterando a forma com que a humanidade lida com a informação, modificando a estrutura narrativa em termos de sua lógica interna, como um meio expressivo de criação, manipulação e difusão de mensagens, convergindo realidades em um espaço virtual e multiplicando as tessituras de enredamento da história pelo atravessamento das fabulações.

Isso repercute na cultura da ficção audiovisual, na estruturação de narrativas complexas, dentro da nova mídia na forma e no conteúdo, porque plataformas interativas permitem ao usuário-interator uma fruição maior do produto cultural, com o compartilhamento de determinados e limitados poderes de agência, imersão e transformação. A convergência digital está cada vez mais potencializando a criação de novas formas de expansão dos conteúdos, assim como novos formatos criativos de produção, exibição e distribuição desses mesmos conteúdos, e de outros, a se (re)inventar. Uma dessas convergências é a narratividade de filmes com a mídia, e a outra, a da narratividade com a ludicidade dos games.

O estudo hermenêutico transdisciplinar, na interpretação de textos escritos sobre a teoria da ficção e que abordam a narrativa pelo viés da antropologia evolutiva, da filosofia da mente e das ciências cognitivas me permitiu desenhar um modelo de categorização lógica e uma classificação dessa linguagem especificada como uma interatividade poética pelos seus aspectos estruturais de abertura de obra nos mundos possíveis, assim como pela sua tradução intersemiótica, nessa estruturação de narrativa complexa nas 'novas mídias', dentro das relações entre matriciais do pensamento humano. Tudo isso me serviu como um mapa orientador (flexível e multifacetado) no sentido de alcançar uma visão dialógica e intersemiótica cognitiva para este processo de criação hipertextual que se abre no horizonte próximo.

O modelo de comunicação atual é centralizado no aparato/dispositivo mídia por meio das redes sociais, por exemplo; e o de consumo, em ferramentas de aplicativos e plataformas de streaming. O barateamento dos custos de produção e do acesso facilitado ao mercado exibidor, por um lado, e da concentração, verticalização e assimetrias da indústria distribuidora de conteúdo, por outro, revelaram a dicotomia das relações intermediárias com estratégias de poder e consumo, justificando esse estudo que promoveu a compreensão dessa relação na linguagem e nas formações socioculturais em torno das interdisciplinaridades que representam a materialidade e a mentalidade da ciência acadêmica, ainda que exista uma contradição entre a "inevitabilidade da razão impura e o célebre distanciamento científico oriundo do paradigma cartesiano reforçado pelo cientificismo positivista do final do século XIX. O binômio razão-sentimento, tanto aquele da objetividade e da subjetividade, precisam ser assimilados na produção e na difusão do conhecimento (NÓVOA, 2009, p. 186).

Segundo esse pensamento, precisamos reconstruir os paradigmas e assumir a existência imanente da razão e da emoção. A relação de consumo na hipermídia

tem o poder de desenvolver formatos cognitivos, aperfeiçoando a interatividade poética e, por consequência, a linguagem multimidiática. Contextualmente, filmes-jogos poderiam estimular a percepção da informação como cognição sensória do binômio razão-emoção em formatação comunicativa do conhecimento porque as ferramentas de convergência necessárias para essa relação já estariam disponíveis.

Seja como for, o princípio social mais importante instituído com a cibercultura é o de que o público determina a forma e o conteúdo do meio: ele estrutura e controla a comunicação. O conhecimento passou a ser disseminar horizontalmente, conferindo maior poder ao indivíduo, relativamente às organizações verticais e centralizadas dos tempos da velha mídia e das indústrias da cultura.

O que se tencionou confrontar eram os termos em que se fundaram as bases do cinema teoricamente e quais conceitos ainda seriam aplicáveis, dado o aperfeiçoamento das complexas narrativas na hipermídia, que hoje abarcaria fenômenos considerados aqui como 'pós-dramáticos'.

Categorizando o significado desses termos em consonância com os entendimentos contemporâneos ocorridos após a virada cognitivista dos anos oitenta, que situam a análise de filmes e jogos em outra categoria de estudos linguísticos textuais "a partir da tomada de consciência de que todo fazer (ação) é necessariamente acompanhado de processos de ordem cognitiva de que quem age precisa dispor de modelos mentais de operações e tipos de operações" (KOCH, 2013, p. 21), poderia ser um caminho para encontrar novas acepções, definições e configurações da narrativa como estrutura dimensional dentro dessa via pós-dramática. O termo pós-dramático é entendido aqui como 'hipercomplexo', além da divisão aristotélica da narrativa em simples e complexa<sup>188</sup>, e não como expressão do valor simbólico de supressão de síntese, como avalia Hans Thies Lehmann (1999).

Via de regra, filmes e jogos são idealizados e roteirizados primeiro, e só depois filmados e produzidos. Nesse entender, o roteiro textual é originado por uma multiplicidade de operações cognitivas e interligadas em um único documento de decisão, seleção e combinação, em que quatro grandes sistemas de conhecimento concorrem para seu processamento: o linguístico; o enciclopédico; o interacional, e o referente a modelos textuais (cognitivos, imagéticos, semióticos, etc.) globais.

---

<sup>188</sup> Buckland chama esse tipo complexo de narrativa complexa ou de puzzle film, mas resolvi ampliar o conceito nomeando esse tipo de narrativa de 'narrativa dimensional', porque, como Koch (2013, p.21), o saber se acumula. Cf. BUCKLAND, W. **Puzzle Plots**. Malden-MA: Wiley-Blackwell, 2009.

O processamento intertextual é, portanto, estratégico. Tais padrões, que preferimos tratar, no caso deste estudo, por modelos cognitivos, são socioculturalmente determinados, adquiridos através da experiência, estão em constante evolução e podem ser reproduzidos total ou parcialmente, e ainda, revolucionados, reinterpretados ou apenas contrapostos em oposição dual e dialética.

Esses modelos têm origem nos estudos sobre inteligência artificial e psicologia cognitiva e são caracterizados como estruturas complexas de conhecimentos, sendo frequentemente representados em formas de redes. Por ocasião do processamento das informações instas nesses modelos, tais protótipos podem ser passíveis de validação pelo método de avaliação heurística porque se constituem de conhecimentos determinados como procedurais. Nesses conjuntos, as unidades não explícitas no texto podem e normalmente são inseridas no modelo.

Os conhecimentos são baseados em experiência cultural acumulada e determinados no espaço, no tempo e na sociedade, ou seja, são generalistas, preconceituosos, simplistas e estereotipados. Por isso, esses modelos devem ser testados e validados, postos à prova em todas as suas variáveis e assimilados segundo perspectiva, prisma e pontos de vista possíveis.

Essa foi a nossa proposta, para a formulação de uma forma narrativa que abarcasse os conceitos de interatividade poética como uma estratégia de abertura em 3º grau, assim como a construção poética de uma realidade possível pela obliquação do sujeito fundante e a emoção como um componente inelutável do corpo na composição do processamento cognitivo de recepção, tendo por base a cibercultura com todas as suas implicações, com critério, convergência e interatividade.

Para complementar a tese do modelo procedural de descrição textual, capaz de dar conta dos processos cognitivos que permitem a integração dos diversos sistemas de conhecimento dos agentes envolvidos na comunicação de uma obra (texto, filme ou jogo), ou seja, de criadores e receptores, abordei interatividade poética pelo viés da semiótica cognitiva, na questão da linguagem semântica.

Isso mostra que as formas representativas nos meios de comunicação apenas podem se constituir mediante o diálogo entre diferentes sistemas culturais nos dias atuais e, principalmente, no futuro das redes colaborativas de informação. A linguagem se estruturou e se modificou ao longo do tempo, codificando a vida do homem e ressignificando o mundo, reelaborando ícones, índices e símbolos em signos cada vez mais complexos, talvez para criar um mundo novo, sem fronteiras,

um simulacro de realidade repleto de imagens interativas e redes de criação, em que os corpos ciborgues podem se performar virtuais na semiosfera da cibercultura.

A relação entre o homem e a ferramenta evoluiu de um aprendizado empírico e mecânico para um ambiente virtual e digital simulado da tecnologia da informação, já que o processo criativo da informação compreende uma articulação mediada em atividade cognitiva entre a materialidade do signo e os sentidos do corpo humano, em manipulação sensorial e semiose. Significa dizer que a manifestação artística do pós-humano é o ponto de encontro em que mídias convergem e encontram uma nova realidade, distribuindo-se em meios distintos e mensagens precipuamente confusas, construindo não mais uma trama linear única, mas um universo no qual as personagens se inserem em diversas possibilidades narrativas.

O que busquei fazer foi apresentar uma história que não está apenas na história em si ou nas diversas vezes que essa mesma história se apresenta e se repete, mas nos interstícios de suas modificações, na maneira em que, a cada vez, ela se move mais para um lado ou para o outro. Na iteração dessas versões, com leves alterações entre si a cada espalhamento, se desdobram outras histórias que também vivem e que também necessitam do 'sopro da vida' para poderem respirar.

Naturalmente, o sopro é metafórico. Ele se revela na marca da autoralidade. Porém, se no livro a ideia era colocar o material de referência para a estruturação do conteúdo original por meio dos hiperlinks na transmídia, o roteiro interativo partiu da convergência ficcional-documentária para inserir ao final de cada episódio trechos acerca da história recente do mundo e que referenciam a obra fílmica de ficção.

Essa ideia busca reforçar a metáfora de que a vida imita a arte ou de que a arte imita a vida, nesse espelhamento dialógico que aparenta a proximidade análoga do cumprimento de uma profecia e do fim de um ciclo: o apocalipse, a pandemia, a guerra, a vingança da natureza contra o homem-máquina. A consciência ambiental dos povos indígenas, por exemplo, ensina que o homem deve cuidar da natureza, mas não no sentido patriarcal: é preciso tomar cuidado porque a natureza se vinga!

Nessa acepção, tudo é sujeito, o ser e sua natureza, ambiental, coletiva, etc. Essa história transparece a verdade que há múltiplas versões da realidade, desde que se deixe mostrar e de que se queira ver. Uma história é dependente da narrativa tanto quanto do emissor e do receptor. Esta dissertação demonstrou que na tessitura do enredamento das versões de uma narrativa é possível aumentar o grau de sua complexidade e dimensionar sua espiral evolutiva por meio da interatividade poética.

## REFERÊNCIAS

ALCÂNTARA, Paulo; BRUNET, Karla. Notas introdutórias ao cinema interativo. **Revista de Audiovisual**, n. 3, p. 1-12, dez/2013.

ANDERSON, John Robert. **Learning and Memory: An Integrated Approach**. New York: John Wiley & Sons Inc., 1995.

ANDRADE, Graziela. Corpo-dispositivo: Entre o visível e o invisível da informação. **Revista EcoPós** — Tecnopolíticas e vigilância. Belo Horizonte: Editora Perspectivas, v. 18, n. 2, p. 231-243, 2015. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/1843/ECID-7KAQ6D>>. Acesso em: 02 jul 2020.

\_\_\_\_\_. **Nós em rede: informação, corpo e tecnologias**. 2008. 210 f. Dissertação (Mestre em Ciência da Informação/Informação, Cultura e Sociedade) — Escola de Ciência da Informação, UFMG, Belo Horizonte, 2008.

ANDREW, James Dudley. **As principais teorias do cinema** – uma introdução. Tradução: Edmundo Cordeiro. 1ª ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

ARISTÓTELES. **Física I-II**. Tradução de: Lucas Angioni. 1ª ed. Campinas: Unicamp, 2009.

\_\_\_\_\_. **Poética**. Tradução de: Ana Maria Valente. 3ª ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2008.

AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. Tradução: Marina Appenzeller. 3ª ed. Campinas: Papirus, 2005.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. Tradução: Maria Ermantina Galvão G. Pereira. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

\_\_\_\_\_. Formas de tempo e de cronotopo no romance: ensaios de poética histórica. In: BAKHTIN, M. **Questões de literatura e de estética: a teoria do romance**. Trad. Aurora Fornoni Bernadini et al. 1ª ed. São Paulo: Hucitec, 2014.

BAKHTIN, Mikhail; MEDVEDEV, Pavel Nikolaevich. **The formal method in literary scholarship**: a critical introduction to sociological poetics. Tradução de: Albert James Wehrle. 1ª ed. Baltimore/Londres: Johns Hopkins University Press, 1978. Versão inglesa. Original em russo.

BAIRON, Sérgio; PETRY, Luis Carlos. **Psicanálise e História da Cultura**. 1ª ed. São Paulo: Editora Mackenzie, 2000.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Tradução de: Maria João Pereira. 1ª ed. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

BECHTEL, William. & ABRAHAMSEN, Adele. **Connectionism and the Mind**. Cambridge, Mass: Basil Blackwell Ltd., 1991.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade. In: \_\_\_\_\_. **Magia e Técnica, arte e política** — ensaios sobre literatura e história da cultura. Obras escolhidas, volume I, 2ª ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994, p. 165-196.

BERGSON, Henri. **A evolução criadora**. Tradução: Bento Prado Neto. 1ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

\_\_\_\_\_. **Matéria e Memória**: Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. Tradução de Paulo Neves. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

BORDWELL, David. **Making meaning**: Inference and rhetoric in the interpretation of cinema. 1ª ed. Cambridge/Londres: Harvard University Press, 1989.

\_\_\_\_\_. **Narration in the Fiction Film**. 1ª ed. Wisconsin: University of Wisconsin Press, 1986.

\_\_\_\_\_. **Poetics of Cinema**. London: Routledge, 2007. Disponível em: <<http://www.davidbordwell.net/books/poetics.php>>. Acesso em: 17 jan. 2019.

BUCKLAND, Warren. Introduction: Puzzle Plots. In: BUCKLAND, Warren. **Puzzle Films**: Complex Storytelling in Contemporary Cinema. 1ª ed. Malden-MA: Wiley-Blackwell, 2009.

\_\_\_\_\_. **The Cognitive Semiotics of Film**. 2ª ed. New York-NY: Cambridge University Press, 2003.



CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e Os Homens**. Tradução: José Garcez Palha. 1ª ed. Lisboa: Cotovia, 1990.

CANGI, Adrián. **A crítica bergsoniana ao cinema**. IHU Online — Revista do Instituto Humanitas Unisinos, ed. 237, de 24 set 2007. Disponível em: <<https://www.ihuonline.unisinos.br/artigo/1340-adrian-cangi>>. Acesso em: 02 ago. 2021.

CAVA, Bruno. Deleuze e Cinema (2/42) - Do paradoxo de Zenão a Bergson e o cinema. **Canal Hora Azul**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=n-9Qz6u9LII&t=1214s>>. Acesso em: 06 mai. 2021.

CHION, Michel. **A audiovisualização: som e imagem no cinema**. Tradução: Pedro Elói Duarte. 1ª ed. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.

CIRINO, Nathan Nascimento. **Desafios do Roteiro Cinematográfico no Cinema Interativo**. INTERCOM – XXXV – Fortaleza, CE. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2012/resumos/R7-0352-1.pdf>>. Acesso em: 26 jul. 2020.

CORÁ, Elsie José. **Reconhecimento, intersubjetividade e vida ética: o encontro com a filosofia de Paul Ricoeur**. 2010. 238 f. Tese (Doutorado em Filosofia) — Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo: Cinema**. Tradução: Eloisa de Araujo Ribeiro. 2ª ed. São Paulo: Brasiliense, 2007.

\_\_\_\_\_. **O que é um dispositivo?** In: O mistério de Ariana. Tradução: Edmundo Cordeiro. Lisboa: Veja, 1996, p. 83-96.

\_\_\_\_\_. **Lógica do sentido**. Tradução: Luiz Roberto Salinas Fortes. 1ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1974.

\_\_\_\_\_. **Mil platôs**. Tradução de Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. 1ª ed. São Paulo: Editora 34, 1995.

DOMINGUES, Diana Maria Gallicchio. Ciberespaço e rituais: tecnologia, antropologia e criatividade. **Revista de Artes Visuais**. v. 10, n. 21, p. 181-198. Porto Alegre: Horizontes antropológicos, 2004.

DONALD, Merlin. **Evolution of the modern mind**. 1ª ed. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1991.

ECO, Umberto. **Obra aberta**: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. Tradução: Giovanni Cutolo. 10ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2015.

\_\_\_\_\_. **Lector in fabula**: a cooperação interpretativa nos textos narrativos. Tradução: Atílio Cancian. 2ª ed. 3ª reimp. São Paulo: Perspectiva, 2011.

\_\_\_\_\_. **Tratado geral de semiótica**. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

ESTORILLIO, Rodrigo dos Santos. Bandersnatch: uma crítica de processo. In: Manuscritica: Revista de Crítica Genética, n. 45, p. 56-71. São Paulo: USP, 2021. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/manuscritica/article/view/191312/179821>>. Acesso em: 30 dez. 2021.

\_\_\_\_\_. O desenvolvimento de sistemas narrativos interativos παιδία: o jogo como ferramenta de exercício de criação. In: O Mosaico – Revista de Pesquisa em Artes. FAP II / UNESPAR, n. 19, p. 605-620, jul-dez 2020. Disponível em: <[http://periodicos.unespar.edu.br/index.php/mosaico/article/download/267/pdf\\_1](http://periodicos.unespar.edu.br/index.php/mosaico/article/download/267/pdf_1)>. Acesso em: 30 out. 2020.

\_\_\_\_\_. O corpo-dispositivo versus o corpo ciborgue na forma interativa da narrativa: as dicotomias da relação homem-máquina no cinema e nas artes do vídeo na era da cibercultura, p. 153-178. In: **Pontes para o audiovisual**: teorias e métodos. Rio de Janeiro: NAU Editora, 2020. Disponível em: <<https://naueditora.com.br/wp-content/uploads/2021/03/EBOOK-Pontes-para-o-audiovisual-1.pdf>>. Acesso em: 22 abr. 2021.

FALCÃO, Leo. **O discurso lúdico**: um estudo sobre a narrativa dos jogos. 2015. 139 p. Tese (Doutor em Design/Game Design) — Centro de Artes e Comunicação, UFPE, Recife, 2015. Disponível em: <<https://repositorio.ufpe.br/bitstream/leofalcao/tesecompleta/versaofinal.pdf>>. Acesso em: 14 abr. 2021.

\_\_\_\_\_. **Mapas Narrativos**: estruturas dramáticas aplicadas à concepção e avaliação de games. Dissertação (mestrado) — Universidade Federal de Pernambuco. CAC. Design, 2009, 96 p. Recife: O Autor, 2009. Disponível em: <<http://projeto.unisinos.br/sbgames/anais/arteedesign/fullpapers/34807.pdf>>. Acesso em: 14 abr. 2021.

FERRARI, Pollyana. **A força da mídia social**: Interface e linguagem jornalística no ambiente digital. Venda on-line por demanda: Kindle Amazon, 2014.

FIGUEIREDO, Camila Augusta Pires de. Narrativa **Transmídia**: modos de narrar e tipos de histórias. UFMG. Minas Gerais: Belo Horizonte, 2016.

FLÔRES, Virginia Osório. **Além dos limites do quadro**: o som a partir do cinema moderno. Tese de Doutorado. Campinas: UNICAMP, 2013.

FODOR, Jerry Alan. **The Modularity of Mind**. 1ª ed. Cambridge (Mass): The MIT Press, 1983.

FORTIN, Sylvie; GOSSELIN, Pierre. Considerações metodológicas para a pesquisa em arte no meio acadêmico. **Art Research Journal/Revista de Pesquisa em Arte**. ARJ: Brasil, v.1/1, p.1-17, jan./jun. 2014.

GALLO, Sérgio Nesteriuk. **A narrativa do jogo na hipermídia**: a interatividade como possibilidade comunicacional. 2002. 277 f. Dissertação (Mestre no Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica) — PUC/SP. Disponível em: <<https://sapientia.pucsp.br/handle/handle/5102>>. Acesso em: 19 jan. 2022.

GOMES, Marcelo Bolshaw. **O que transmito do que me disseram**: narratividade em ambiente transmidiático. ANIMUS – Revista Interamericana de Comunicação Intermediática. v. 15, n. 29, 2016. Disponível em: <<https://periodicos.ufsm.br/animus/article/view/8622/pdf>>. Acesso em: 08 nov. 2021.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias**, do game à TV interativa. São Paulo: Senac, 2003.

IVARS-NICOLAS, B.; MARTINEZ-CANO, F. J. Interactivity in Fiction Series as Part of Its Transmedia Universe: **The Case of Black Mirror**: Bandersnatch. Londres: IntechOpen Limited, 2019. Disponível em: <<https://www.intechopen.com/chapters/67690>>. Acesso em: 10 out. 2021.

JAKOBSON, Roman. **Linguística e Comunicação**. São Paulo: Cultrix, 2003.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 3ª ed. Tradução: Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2013.

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface**: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. 1ª ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

JOTZ, Claudia B; SEMINOTTI, Nedio. **A subjetividade na complexidade**: (auto) produzindo-se entre o eu e o nós. X Semana de Extensão, Pesquisa e Pós-graduação. SEPesq – 20 a 24 de outubro de 2014.

JUNGK, Isabel. **Repensando Matrix como metáfora do real em que estamos imersos**. Leitura Flutuante. Revista do centro de estudos em semiótica e psicanálise. São Paulo: PUC/SP, 2018. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/leituraflutuante/article/viewFile/40758/27741>>. Acesso em: 29 jul. 2020.

JUSTI, Regina Kato. **A Missa em Si Menor de Johann Sebastian Bach: a Poética e o Trágico**. 2013. 237 f. Tese — Programa de Pós-Graduação em Música do Instituto de Artes, UNICAMP, Universidade Estadual de Campinas, 2013.

KEARNEY, Richard. Narrativa. **Revista Educação&Realidade**. Porto Alegre, v. 37, n. 2, p. 409-438, maio/ago, 2012. Disponível em: <[http://www.ufrgs.br/edu\\_realidade](http://www.ufrgs.br/edu_realidade)>. Acesso em: 20 set. 2020.

KOCH, Ingedore Grunfeld Villaça. **Introdução à Linguística Textual**: Trajetória e grandes temas. 1ª ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.

HIGGINS, Scott. 3-D in Depth: Coraline, Hugo, and a Sustainable Aesthetic. Project MUSE. **Film History**: An International Journal, v. 24, n. 2, 2012, p. 196-209.

HUIZINGA, Johann. **Homo Ludens**. Tradução de: João Paulo Monteiro. 2ª ed. Perspectiva: São Paulo, 1999.

LAKOFF, George. **Women, Fire, and Dangerous Things**: What Categories Reveal about the Mind. 1ª ed. Chicago: University of Chicago Press, 1987.

LARIZZATTI, Dóris S. de Souza. Da semiosfera à ludusfera: por uma filosofia do jogo de linguagem na hipermídia. **Animus**, v. 12, m. 13, 2013.

LEHMANN, Hans-Thies. **O Teatro Pós-Dramático**. Tradução de: Pedro Sússekind. São Paulo: Cosac e Naif, 2007.

LEIBNIZ, Gottfried Wilhelm. **Discurso de Metafísica**. Tradução de: Marilena de Souza Chauí. São Paulo: Abril Cultural, 1983.

LEMOS, Carlos de Almeida. A imitação em Aristóteles. **Anais de Filosofia Clássica**. Rio de Janeiro, v. 3, n. 5, p. 84-90, 2009. Disponível em: <<https://revistas.ufrj.br/index.php/FilosofiaClassica/article/view/16970>>. Acesso em: 28 mai. 2019.

LÉVI-STRAUSS, Claude. O Cru e o Cozido. **Mitológicas I**. Tradução de: Beatriz Perrone-Moisés. 1ª ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2006.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de: Carlos Irineu da Costa. 1ª ed. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIMA, Homero Luís Alves de. **Do corpo-máquina ao corpo-informação**: o pós-humano como horizonte biotecnológico. 2004. 332 f. Tese (Doutor em Sociologia/Pós-Graduação em Sociologia) — Centro de Filosofia e Ciências Humanas, UFPE, 2004. Disponível em: <<https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/9850>>. Acesso em: 18 jul. 2020.

LÓTMAN, Yuri Mikhailovich. **A estrutura do texto artístico**. Tradução de: Alberto Raposo e Maria do Carmo Vieira Raposo. Lisboa: Estampa, 1978.

\_\_\_\_\_. The Universe of the Mind. In: **A Semiotic Theory of Culture**. Bloomington: Indiana University Press, 1990.

LUIZ, Isabel Cristina J. **A experiência brasileira em filmes-jogo para as salas de cinema**: a gruta e escolha única. 2012. 84 f. Monografia (Curso de Cinema e Vídeo) — UFF, Instituto de Arte e Comunicação Social, 2012. Disponível em: <<http://www.rascunho.uff.br/ojs/index.php/rascunho/article/download/60/39>>. Acesso em: 22 mar. 2022.

LUNENFELD, Peter. **A Dialética Digital**: Novos Ensaios sobre Novas Mídias. Cambridge, Massachusetts: MIT Press. Página visitada em: 20 jul. 2020.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & Pós-cinemas**. 1ª ed. São Paulo: Papirus, 1997.

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

MACHADO, Irene. Concepção sistêmica do mundo: Vieses do círculo intelectual bakhtiniano e da escola semiótica da cultura. **Bakhtiniana**, São Paulo, 8 (2): 135-156, jul./dez. 2013.

\_\_\_\_\_. Redescoberta do sensorium: rumos críticos das linguagens interagentes. **Outras leituras**: literatura, televisão, jornalismo de arte e cultura, linguagens interagentes. São Paulo: Itaú Cultural; Senac, p. 73-94.

\_\_\_\_\_. **Um redirecionamento**: O ponto de vista semiótico. 2008. Disponível em: <<https://periodicos.ufam.edu.br/index.php/relem/article/view/3705/3576>>. Acesso em: 10 abr. 2021.

MACKIE, Rob. DVD Review: Vantage Point. **The Guardian**, 2008. Disponível em: <<http://www.guardian.co.uk/film/2008/aug/01/dvdreviews.actionandadventure>>. Acesso em: 17 jan. 2019.

MANDARINO, Denis. **Percepção Quadridimensional** / Four-Dimensional Perception. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=eACGoMaviJQ>>. Acesso em: 09 mai. 2019

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. 1ª ed. Cambridge, Massachusetts: MIT. Press, 2001.

MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo**. 1ª ed. Tradução de: Eliane Lisboa. Porto Alegre: Sulina, 2006.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. Tradução de: Elissa K. Daher e Marcelo F. Cuzziol. 2ª ed. São Paulo: Itaú Cultural, 2006.

NÓVOA, Jorge. FRESSATO, Soleni Biscouto; FEIGELSON, Kristian (organizadores). **Cinematógrafo**: Um olhar sobre a história. Salvador: EDUFBA; São Paulo: UNESP, 2009.

OLIVEIRA, Adriano A. **A irrealidade do cinema contemporâneo**: Matrix & Cidade dos Sonhos. 1ª ed. Bahia: Editora UFRB, 2011.

LOUDART, J.-P. O efeito de real. **REVISTA POIÉSIS**, v. 10, n. 13, p. 241-259, 31 ago. 2009. Disponível em: <<https://periodicos.uff.br/poiesis/article/view/27021>>. Acesso em: 18 mai. 2021.

PARENTE, André. Deleuze e as virtualidades da narrativa cinematográfica. In: **Teoria contemporânea do cinema**, Org. Fernão Pessoa Ramos, 1ª ed., v. 1, p. 265-296. São Paulo: Ed. Senac, 2005.

PARENTE, André, CARVALHO, Victa de. **Entre cinema e arte contemporânea**. Revista Galáxia, São Paulo, n. 17, p. 27-40, jun. 2009.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. 3ª ed. Tradução de: José Teixeira Coelho Neto. São Paulo: Editora Perspectiva, 2005.

PEREIRA JUNIOR, Alfredo. BRESCIANI FILHO, Ettore; ILARIO, Enidio. Modelando o Monismo de Triplo Aspecto Em Um Espaço de Estados com Dimensões Fracionária. **Complexitas** – Revista de Filosofia Temática, Belém, v. 1, n. 1, p. 78-100, jan./jun. 2016. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpa.br/index.php/complexitas/article/view/3411>>. Acesso em: 18 jun. 2020.

\_\_\_\_\_. **Monismo de Triplo Aspecto**: uma Filosofia Interdisciplinar para o Séc. XXI. São Paulo: UNESP, 2013. Disponível em: <<https://www.researchgate.net/publication/305348035>>. Acesso em: 18 jun. 2020.

\_\_\_\_\_. O conceito de sentimento no Monismo de Triplo Aspecto. **Kínesis**, v. VII, nº 14 (Edição Especial – Debate), nov. 2015, p. 01-24.

PLATÃO. **A República**. Tradução de: Maria Helena da Rocha Pereira. 7ª ed. Lisboa: Fund. Calouste Gulbenkian, 1993.

PLAZA, Júlio. Arte e Interatividade: autor-obra-recepção. **CONCINNITAS** – Revista do Instituto de Artes da Uerj. Rio de Janeiro, v. 4, n. 4, p.7-34, mar. 2003a.

\_\_\_\_\_. **Tradução intersemiótica**. 1ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2003b.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível**: estética e política. Tradução de: Mônica Costa Netto. São Paulo: EXO Experimental org; Editora 34, 2005.

\_\_\_\_\_. **O espectador emancipado**. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

RICOUER, Paul. **Tempo e narrativa**. Tomos I, II e III. Tradução de: Constança Marcondes Cesar. 1ª ed. Campinas, São Paulo: Ed. Papipurs, 1997.

RIZZO, Giovani. **Observatório do Cinema**: Crítica de: A criada. Publicada em: 11 jan. 2017. Disponível em: <<https://observatoriodocinema.bol.uol.com.br/criticas/2017/01/critica-a-criada>>. Acesso em: 17 jan. 2019.

ROMANINI, Vinicius. **Fundamentos filosóficos da Semiótica de Peirce**. Aula on-line do PPGCOM/USP. São Paulo: PPGCOM/USP, 2020. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=sqo32xSkEtA&ab\\_channel=ViniciusRomanini](https://www.youtube.com/watch?v=sqo32xSkEtA&ab_channel=ViniciusRomanini)>. Acesso em: 02 dez. 2020.

RÜDIGER, Francisco. **As teorias da cibercultura**: perspectivas, questões e autores. 2ª ed. Porto Alegre: Sulina, 2013.

RYAN, Marie-Laurie. **Beyond Myth and Metaphor** – the case of narrative in digital media. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>>. Acesso em: 12 dez. 2021.

\_\_\_\_\_. Narrative. In: HERMAN, David; JAHN, Manfred. **Routledge Encyclopedia of Narrative Theory**. Oxfordshire/New York: Routledge, 2005.

\_\_\_\_\_. **Narrative as Virtual Reality**: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore, Maryland, Estados Unidos da América: Johns Hopkins University Press, 2001.

\_\_\_\_\_. Possible Worlds. Parágrafo 2. In: Hühn, Peter et al. (eds.): **O manual vivo de narratologia**. Hamburgo: Universidade de Hamburgo. Disponível em: <<http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/possible-worlds>>. Acesso em: 12 fev. 2019.

\_\_\_\_\_. **Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology**. Editado por: Alice Bell. Lincoln: University of Nebraska Press, 2019.

\_\_\_\_\_. **Storyworlds across Media**: Toward a Media- Conscious Narratology. Editado por: Jan-Noël Thon. Lincoln: University of Nebraska Press, 2014.

SALLES, Cecilia Almeida. **Redes da criação**: construção da obra de arte. Vinhedo: Horizonte, 2006.



\_\_\_\_\_. **Gesto inacabado**: processo de criação artística. São Paulo: FAPESP, 1998.

SALTOUN, Joseph. **Kabbalah** e as chaves secretas do universo. 1ª ed. São Paulo: Meron, 2013.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. 4ª ed. São Paulo: Editora Paulus, 2010.

\_\_\_\_\_. **Matrizes da linguagem e pensamento**: sonora visual verbal — aplicações na hipermídia. 3ª ed. São Paulo: Iluminuras/FAPESP, 2005.

SANTOS, Marcelo Moreira. Os Oito Odiados: uma análise semiótico sistêmica-psicanalítica. Revista **FAMECOS**: mídia, cultura e tecnologia. Porto Alegre, v. 24, n. 2, maio, junho, julho e agosto de 2017.

SANTOS, Vanessa Sardinha dos. Sistema nervoso. **Brasil Escola**. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/biologia/sistema-nervoso.htm>>. Acesso em: 15 jun. 2021.

SHATIL, Evelyn; MIKULECHÁ, Jaroslava; BELLOTTI, Francesco Mikulecká; BURĚS. Novel Television-Based Cognitive Training Improves Working Memory and Executive Function - PLoS ONE July 03, 2014. **Percepção**: A habilidade responsável pelo reconhecimento. Disponível em: <<https://www.cognifit.com/br/percepção>>. Acesso em: 06 abr. 2021

SMITH, Murray. Espectatorialidade cinematográfica e a instituição da ficção. In: **Teoria contemporânea do cinema**, 1ª ed., v. 1 / Pós-estruturalismo e filosofia analítica. Org. Fernão Pessoa Ramos. São Paulo: Ed. Senac, 2005, p. 295-301.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. Tradução de: Fernando Mascarello. 1ª ed., 7ª reimp. São Paulo: Papirus, 2003.

\_\_\_\_\_. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. **Revista Ilha do Desterro**, nº 51, p. 019 - 053, jul./dez. Florianópolis: UFSC, 2006.

\_\_\_\_\_. STAM, Robert e SHOAT, Ella. Teoria do cinema e espectatorialidade na era dos 'pós'. In RAMOS, Fernão org. **Teoria Contemporânea do Cinema**, v. 1. São Paulo: editora Paulus, 2007.

SOURIAU, Étienne. **As duzentas mil situações dramáticas**. Tradução de: Maria Lúcia Pereira. 1ª ed. São Paulo: Ática, 1993.

STREITFELD, D. **'Black Mirror' dá poder às pessoas**. New York Times. 28/12/2018. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2018/12/28/arts/television/black-mirror-netflix-interactive.html>>. Acesso em: 09 out. 2021.

TAVARES, Monica. A leitura da imagem interativa. **INTERCOM** – XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação. Mato Grosso do Sul: Campo Grande, 2001.

THE GUARDIAN. **Charlie Brooker**: the dark side of our gadget addiction. Londres: Guardian News & Media Limited, 2011. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/technology/2011/dec/01/charlie-brooker-dark-side-gadget-addiction-black-mirror>>. Acesso em: 10 out. 2021.

TRAVERS, Peter. Vantage Point. **Revista Rolling Stone**. Publicada em: 06 mar. 2008. Disponível em: <<http://www.rollingstone.com/movies/reviews/vantage-point-20080306>>. Acesso em: 17 jan. 2019.

UEXKÜLL, Thure Von. A teoria da umwelt, de Jakob von Uexküll. **Revista Galáxia**, n. 7, abr 2004. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/viewFile/1369/852>>. Acesso em: 15 abr. 2021.

VIEIRA, Jorge de Albuquerque. **Ciência**. v. 2. Formas de Conhecimento: Arte e Ciência, uma visão a partir da complexidade. Fortaleza: Gráfica e Editora, 2007.

\_\_\_\_\_. **Teoria do Conhecimento e Arte**. v. 1. Arte e Ciência: Formas de Conhecimento. Fortaleza: Editora e Expressão, 2009.

\_\_\_\_\_. Complexidade e Conhecimento Científico. **Oecologia Brasiliensis**, v. 10, n. 1. Rio de Janeiro: PPGE/UFRJ, p. 10-16, 2006.

\_\_\_\_\_. **Ontologia**. v. 3. Formas de Conhecimento: Arte e Ciência, uma visão a partir da complexidade. Fortaleza: Expressão Gráfica e Editora, 2008.

VIRILIO, Paul. **L'inertie polairie**. Paris: Christian Bourgois, 1990.

\_\_\_\_\_. **Estética da desapareição**. 1ª ed. Tradução de: Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Contraponto, 1980.

VOLÓCHINOV, Valentin. **Marxismo e filosofia da linguagem**. 12ª ed. Tradução de: Sheila Grillo e Ekaterina Vólkova Américo. São Paulo: HUCITEC, 2006.

WINNICOTT, Donald Woods. **O brincar e a realidade**. 1ª ed. Tradução de: José Otávio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

XAVIER, Ismail. **O olhar e a cena: melodrama, Hollywood, cinema**. 1ª ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

\_\_\_\_\_. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. 3ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

ZIZEK, Slavoj. **Lacrimae rerum: ensaios sobre o cinema moderno**. Tradução de: Luís Leitão e Ricardo Gozzi. 2ª ed. São Paulo: Boitempo, 2018. Disponível em: <<http://zizekstudies.org/index.php/IJZS/issue/archive>>. Acesso em: 22/07/2020.

## Filmografia

**AMERICAN HORROR STORY/APOCALYPSE** (temp. 9/2018). Direção: Brian Murphy. Estados Unidos: FX/Fox Net., 2011 - xx. 9 temp. 103 ep. (43-74 min.), sonoro, legenda, color, 4K.

**Arrival** (A CHEGADA). Direção: Dennis Villeneuve. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2016. 1 filme (116 min.), sonoro, legenda, color., 35 mm (anamorphic) (Kodak Vision 2383) D-Cinema.

**BLACK MIRROR: BANDERSNATCH**. Direção: David Slade. Reino Unido: House of tomorrow: Dist. Netflix inc, 2018. 1 VOD/SIM (var./padrão 90 min.), sonoro, legenda, color, 4K. Tecnologia (clipes entrelaçados): Branch Manager, Imagine Software Ltd.

**Cell** (A CELA). Direção: Tarsem Singh. Alemanha / Estados Unidos: RadicalMedia, 2000. Distribuição: New Line Cinema. 1 filme (107 min.), sonoro, legenda, color., 4K.

**Contact** (CONTATO). Direção: Robert Zemeckis. Estados Unidos: South Side Amusement Company, 1997. Distribuição: Warner Bros. 1 filme (150 min.), sonoro, legenda, color., 35 mm.

**CORALINE**. Direção: Henry Selick. Estados Unidos: Focus Features, 2009. 1 filme (100 min.), sonoro, legenda, color., Animação 4K em 3D estereoscópico.

**Cube** (O CUBO). Direção: Vincenzo Natali. Canadá: Trimark Pictures, 1997. Produção: Cube Libre, The Feature Film Project, Harold Greenberg Fund, Odeon Films, Ontario Film Corporation. 1 filme (90 min.), sonoro, legenda, color., 35 mm.

**DARK**. Direção: Baran bo Odar, Jantje Friese. Alemanha: Wiedemann & Berg Television; Dist. Netflix Inc., 2017 - 2020. 3 temp. 26 ep. (60 min.), sonoro, legenda, color., 4K.

**DETROIT: BECOME HUMAN**. Direção: David Cage. Estados Unidos: Quantic Dream, 2018. Jogo eletrônico console PS4.

**Edge of Tomorrow** (No limite do amanhã). Direção: Doug Liman. Estados Unidos: Village Roadshow, 2014. Distribuição: Warner Bros. 1 filme (113 min.), 35 mm.

**Game of Death** (JOGO DA MORTE). Direção: Bruce Lee / Robert Clouse. Estados Unidos / Hong Kong: Golden Harvest / Concord Production, 1978. 1 filme (110 min.), sonoro, legenda, color., 35 mm.

**Fight Club** (CLUBE DA LUTA). Direção: David Fincher. Estados Unidos: Regency Enterprises, 1999. Distribuição: 20th Century Fox. 1 filme (139 min.), sonoro, legenda, color., 35 mm.

**If I Hadn't Met You** (SE EU NÃO TIVESSE TE CONHECIDO). Direção: Belén Macías / Antonio Cuadri / Sergio Cabrera. Criação: Sergi Belbel. Espanha: Diagonal TV, 2018. 1 série (10X~60 min.), sonoro, legenda, color., 4K.

**Interstellar** (INTERESTELAR). Direção: Christopher Nolan. Estados Unidos / Reino Unido: Legendary Pictures / Syncopy Films / Lynda Obst Productions, 2014. Distribuição: Paramount Pictures (EUA) / Warner Bros. (Intern.). 1 filme (109 min.), sonoro, legenda, color., 35 mm e IMAX anamórfico.

**KILL BILL**. Direção: Quentin Tarantino. Estados Unidos: A Band Apart / Miramax, 2003. 1 filme (111 min.), sonoro, legenda, color., 35 mm 4K trichromy.

**L'année dernière à Marienbad** (O ANO PASSADO EM MARIENBAD). Direção: Alain Resnais. França / Itália: Cocinor / Cormoran Films / Terra Film, 1961. 1 filme (94 min.), sonoro, legenda, p&b, Dyaliscope 35 mm.

**Lola Rennt** (CORRA LOLA CORRA). Direção: Tom Tykwer. Alemanha: X-Filme / Creative Pool / WDR, 1998. 1 filme (81 min.), sonoro, legenda, color., 35 mm.

**MATRIX**. 1999. Direção: Lana e Lilly Wachowski. Estados Unidos: Warner Bros., 1999. 1 filme (136 min.), sonoro, legenda, color., película 70 mm.

**Mind: Explained** (EXPLICANDO: A MENTE). Direção: Adam Cole. Estados Unidos: Netflix, 2019. Documentário / Temporada 1 (100 min.), sonoro, legenda, color., 4K.

**O HOMEM DO FUTURO**. Direção: Cláudio Torres. Brasil: Globo Filmes, 2011. Distribuição: Paramount Pictures. 1 filme (106 min.), sonoro, legenda, color., 35 mm.

**Predestination** (O PREDESTINADO). Direção: Michael e Peter Spierig. Austrália: Blacklab Entertainment / Screen Australia / Wolfhound Pictures, 2014. Distribuição: Sony Pictures. 1 filme (97 min.), sonoro, legenda, color., 35 mm.

**Psico** (PSICOSE). Direção: Alfred Hitchcock. Estados Unidos, Shamley Productions, 1960. Distribuição: Paramount Pictures (lançamento original) / Universal Pictures (direitos adquiridos em 1962). 1 filme (109 min.), sonoro, legenda, p&b, 35 mm.

**Rashômon** (RASHOMON). Direção: Akira Kurosawa. Japão: Daiei, 1950. 1 filme (88 min.), sonoro, legenda em inglês, p&b, 35 mm.

**Shutter Island** (ILHA DO MEDO). Direção: Martin Scorsese. Estados Unidos: Phoenix Pictures / Sikelia Productions / Appian Way Productions, 2010. Distribuição: Paramount Pictures. 1 filme (139 min.), sonoro, legenda, color., 35 mm.

**Sliding Doors** (DE CASO COM O ACASO). Direção: Peter Howitt. Estados Unidos / Reino Unido: Intermedia / Mirage Enterprises, 1998. Distribuição: Miramax Films / Paramount Pictures. 1 filme (99 min.), sonoro, legenda, color., 35 mm.

**Sphere** (ESFERA). Direção: Barry Levinson. Estados Unidos: Baltimore Pictures, 1998. Distribuição: Warner Bros. 1 filme (100 min.), sonoro, legenda, color., 35 mm.

**The Sixth Sense** (O SEXTO SENTIDO). Direção: M. Night Shyamalan. Estados Unidos: Hollywood Pictures / Spyglass Entertainment / The Kennedy/Marshall Company, 1999. Distribuição: Buena Vista Pictures Distribution. 1 filme (107 min.), sonoro, legenda, color., 35 mm.

**The Handmaiden** (A CRIADA). Direção: Park Chan-Wook. Coreia do Sul: Moho Film, 2016. 1 filme (151 min.), sonoro, legenda, color., 35 mm.

**The Matrix** (MATRIX). Direção e roteiro: Andy e Larry Wachovski. Estados Unidos: Warner Brothers, 1999. 1 filme (136 min.), sonoro, legenda, color., 35 mm.

**Vantage Point** (PONTO DE VISTA). Direção: Pete Travis. Estados Unidos: Columbia Pictures, 2008. 1 DVD (90 min), sonoro, legenda, color.

**West&East** (O Oriente e o Ocidente). Direção: Jeong-ook Lee. Coreia do Sul: EBS, 2009. 1 filme (2X42 min.), sonoro, legenda, color, NTSC. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=2\\_gXGsIVZDY&t=214s](https://www.youtube.com/watch?v=2_gXGsIVZDY&t=214s)>. Acesso em: 26 jun 2016.

**2001: A Space Odyssey** (2001: UMA ODISSEIA NO ESPAÇO). Direção: Stanley Kubrick. Estados Unidos/Reino Unido: Metro-Goldwyn-Mayer, 1968. 1 filme (142 min.), sonoro, legenda, dublado, color., Super Panavision 70.

## GLOSSÁRIO

AIM: desdobramentos entrecruzados que permitem a expansão e o redirecionamento semântico, objetivando à mente um terreno fértil para o exercício lúdico embasado pelas multitarefas, autocorreções e pela hipercomplexidade. A construção de significados passa por arquiteturas multimodais de informação qualificada e complexa, na qual um objeto é descrito por meio de várias associações somadas, mudando o foco, o prisma, o vetor, o ângulo de ataque e o próprio deslocamento do objeto e do sujeito da análise. O desdobramento entrecruzado da informação qualificada expande o conhecimento da relação sujeito-objeto por meio das estruturas atratoras (VIEIRA, 2007) no interior das redes de inferências (BORDWELL, 1989) e que disparam cada processo lógico-mental (*schemata*) segundo a dinâmica do sistema.

CR: Souriau (1993) chama a caixa cênica do palco de um pequeno cubo e o espaço do teatro que engloba a plateia de um cubo maior. Entre as realizações físicas do microcosmo cênico e a espiritualidade do macrocosmo teatral se movimenta um cubo amplo, prolongando o espaço real do cubo menor dentro do cubo maior para um espaço ilusório, que perfaz na mente dos envolvidos, uma dupla função de recorte e contraste. Esse hipercubo teria a capacidade de transfigurar a realidade em ficção e vice-versa, produzindo dimensões textuais, temporais e espaciais de efeito e significação emocional, racional, simbólico e transcendente (causalidade, verossimilhança, codificação, tessituras, convergência, ilusão, epifania, etc.).

CPR/OSF: Se a obliquação<sup>189</sup> possibilitada pelo *como se* (pela ficção) possui um estatuto ontológico, se esse entrecruzamento entre eu e outro é real e existe, então ele designa uma via recíproca, de mão dupla, uma ponte entre mundos, em que tanto a identidade quanto a diferença se afirmam ao mesmo tempo e se reconfiguram mutuamente como um terceiro incluído: o eu como um outro (princípio de contradição). O essencial nessa fórmula é a modificação dos polos (atual e possível, existente e inexistente), a ponte intersticial entre eles em que ambos se dão ao mesmo tempo, entrando em relação, em que mundos (reais e possíveis, reais e imaginários) se chocam e se comparam. O desafio é manter uma posição transversal em que o observador é ele próprio uma parte de sua observação, ser ao mesmo tempo e conjuntamente sujeito e objeto, eu-próprio e mim-outro. É uma contingência da posição-sujeito, isto é, seu caráter dêitico, como um fenômeno histórico e ontológico em que, segundo Nodari (2022): “a subjetividade não se caracterizaria pela sua capacidade de diferir-se de si, de trocar de posição, mas seria tal diferimento”. Nessa relação fracionária sem limites entre o sujeito e o objeto, em que um só existe pelo outro, implicando suas existências como condicionantes, citando Lévi-Strauss.

CSF: No percurso gerativo do sentido, a dimensão cognitiva se baseia na premissa de que o pensamento e a linguagem são fundamentalmente motivados pela experiência corporal, segundo uma visão experientialista da cognição. Os objetivistas

---

<sup>189</sup> Cf. NODARI, Alexandre. **A literatura como antropologia especulativa**. Revista da Anpoll, 1 (38), p. 75-85. Disponível em: <<https://revistadaanpoll.emnuvens.com.br/revista/article/viewFile/836/791>>. Acesso em: 22 abr 2022.

acreditam que o conhecimento é representado na mente por proposições consistindo de símbolos sem sentido (que ganham seu significado por meio de uma correspondência direta com a realidade externa). Já semântica cognitiva postula que o conhecimento é representado na mente na forma de esquemas (estruturas cognitivas que organizam a entrada perceptiva em experiências).

DA: Criado por Santo Agostinho para solucionar os problemas do ser e da medida do tempo, o conceito não entende o futuro e o passado simplesmente, mas se estende no presente da alma. Nele, o tempo se distende como um triplo presente: o Pres.-passado é a memória, o Pres.-presente é a atenção e o Pres.-futuro é a expectativa.

EE: A espiral evolutiva dialoga seu ciclo de investigação podendo ser expresso pelas etapas de observação, problema, interação, ação concreta, situação social, resolução, acompanhamento e conhecimento. O caminho do conhecimento é um processo em movimento em que todos somos, agimos e nos tornamos um mundo em *devenir*. O processo é dinâmico, complexo e não linear. O método permite descrever dialogicamente uma perspectiva dinâmica da realidade externa em função das demandas estruturantes e da realidade interna das condicionantes particulares do 'eu' no outro em obliquação do sujeito fundante. O processo simbólico de pensamento mítico media termos opostos permutando papéis/funções rompendo ciclos em espiral.

EI: O esquema de imagem é um tipo especial de processamento da história pela personagem central da trama e que normalmente se dá ao mesmo tempo que o receptor. Isso é a externalização do processo mental de visualização da história no todo e contextualmente, o *schemata*. Juntam-se os fragmentos de várias partes de cena que estavam até aquela altura fora de contexto (*puzzle film*), illogicamente perdidas no vazio existencial da forma linear de processamento psicológico (*mind game*), por parte do ativamento do observador, que é, ao mesmo tempo, a personagem central da trama e o receptor (espectador/interator).

ET: Na lógica narrativa interna, há um espaço transicional (WINNICOTT, 1975) entre a fantasia e a realidade que dialoga as informações obtidas por meio de uma atividade lúdica, por exemplo, e a experiência pré-adquirida, os conceitos culturais em memória. Ou seja, entre o uso das ferramentas de comunicação e a convergência midiática, construímos pontes entre os níveis de inteligência cognitiva, operando a capacidade criativa e organizacional de acordo com nossa inferência subjetiva (JENKINS, 2013).

IE: A imagem-esquema seria a externalização dêitica que aponta a evidência psico/mental/motora/ambiental que conforma a história no processo de significação. Ao processar o *schemata* pela personagem (narração em primeira pessoa) e/ou pelo espectador (narração em terceira pessoa), surge o entendimento na forma da imagem que se dá no interior da organização da trama (objetivação-subjetivação), seja pela capacitação ou pela refuncionalização.

IP: A interatividade poética versa os chamados "mundos possíveis" pelos aspectos de sua transformação complexa multidimensional e transdisciplinar, estruturada como obra aberta, imersiva e agenciada. Considerando que tanto um filme quanto um jogo são produzidos para representarem 'mundos em si mesmos', artificialmente imersivos e interativos, construídos para serem dialogados em contraposição ao 'mundo real'



em que vivemos, podemos compreender que a humanidade se programou para lembrar-se de narrativas e não de números aleatórios, base da programação de computadores e cerne da revolução tecnológica, nos dias atuais. Ou seja, temos facilidade para aprender por meio de emoções e imagens... e para contar histórias. A indústria do audiovisual explorou os sentidos do receptor, como a percepção do real, através dos dispositivos em aparato para simular mundos possíveis em interface homem-máquina mediando nossas emoções em conexão virtual com a ordem dos afetos e o movimento dos corpos por meio de identificação e lógica de verossimilhança, em que o olhar fabricado é uma constante oferta de pontos de vista. Como uma máquina de efeitos, o cinema inventou ou aperfeiçoou diversos efeitos em semiose, como o efeito de realidade, o efeito de simulação e o efeito-sujeito. A simulação não é da imagem em si, mas da relação dessa imagem com o sujeito.

MPL: Lúcia Santaella (2005) define as matrizes da linguagem e do pensamento como sonora, visual e verbal, analisando três pontos de vista semióticos: qualitativo-icônico, singular-indicativo e convencional-simbólico. O processo comunicacional combina signos à significação pelo receptor. A categoria sonora da linguagem ocupa, dentro do esquema de apresentação dos fenômenos, elaborado por Peirce, a primeiridade, uma vez que o som possui aspecto claro de qualidade, a matriz visual se coloca no molde da secundidade e a matriz verbal corresponde à linguagem verbal-escrita. O cinema é uma linguagem híbrida porque comunica mensagens nas três categorias.

MTA: Pereira Jr. (2013) defende que a realidade se constituiria de três aspectos independentes e mutuamente irreduzíveis: matéria/energia, forma/informação e sentimento/consciência. Essa teoria iguala os pares binários razão/emoção e oposição/cooperação na composição da realidade e no equilibrada natureza/humana.

ND: A tripla estrutura da hipermídia (primária, secundária e terciária) age como função modelar na narrativa que dimensiona a emoção, o psicológico e o sagrado como uma máquina social de fabricação do tempo e no conjunto das três funções cognitivas midiáticas – a memória do passado, a percepção do presente e a simulação do futuro. Associando narração com significação, a narrativa dimensional apresenta diferentes versões de uma mesma história por meio da manipulação do enredo pela sua formatação, incidindo diferentes perspectivas por meio de vários pontos de vista que se conecta de modo não linear em nós hipertextuais e anamorfoses, dialogando polissemicamente a tricotomia da linguagem em processo cognitivo, transformando a logofera da obra fílmica em semiosfera e vice-versa (espelhamento e duplicidade). Além de apresentar diversos pontos de vista e alterar a perspectiva da trama, a narrativa dimensional amplia a intriga por meio da complexidade da narração, no ir e voltar do tempo fabular do enredo, o que intensifica o processo de significação na poética do *schemata* e potencializa a cognição do receptor no espaço, fazendo uso da interatividade imersiva, agenciada e transformadora dos efeitos de dispositivo e dos recursos do aparato, explorando as dimensões do discurso e da história na narrativa por meio da estruturação alegórica do cubo de realidade souriano.

OA3: A abertura da obra de arte à recepção relaciona três fases produtivas da arte: a obra artesanal (imagens de primeira geração), industrial (imagens de segunda geração) e eletroeletrônica (imagens de terceira geração), detona vários graus para a

interpretação. A Obra Aberta se identifica com a abertura de primeiro grau pois remete à polissemia, à ambiguidade, à multiplicidade de leituras e à riqueza de sentido. Já a abertura de segundo grau da obra se identifica com as alterações estruturais e temáticas que incorporam o espectador de forma mais ou menos radical. Trata-se da chamada "arte de participação", onde processos de manipulação e interação física com a obra acrescentam atos de liberdade sobre a mesma. Agora, com os processos promovidos pela Interatividade tecnológica, na relação homem-máquina postula-se a abertura de terceiro grau. Esta abertura, mediada por interfaces técnicas, coloca a intervenção da máquina como novo e decisivo agente de instauração estética, próprio das Imagens de Terceira Geração (PLAZA, 2003a, p. 9).

PW: O conceito é usado para expressar declarações modais que pressupõem a existência de uma pluralidade conceitual de mundos possíveis, além do real. Eles coexistem mentalmente como verdade criativa, de modo *a priori* ao mundo atual. Exposto a partir de uma série de condições contrafactuais, elaboradas no domínio semântico de uma narrativa, como um conjunto complexo de mundos possíveis, acessíveis pelo espelhamento de suas dimensões. De acordo com Eco (2011), há pelo menos três mundos possíveis projetados numa obra de ficção: o mundo imaginado e criado pelo autor; os mundos imaginados, acreditados e desejados pelas personagens; e, perceptivamente, os mundos inferenciados e criados pelo receptor.

P4D: A perspectiva quadridimensional é um processo gráfico contemporâneo desenvolvido, em 1997, pelo artista plástico Denis Mandarino, que tem como principal característica a representação de cenas panorâmicas que sintetizam, no quadro, o que foi visto por um observador em movimento. Ela é utilizada aqui em analogia às *image schema* que desestruturam a narrativa por anamorfoses cronotópicas e diatópicas como referência ao processamento da imagem em termos dimensionais.

TGG: um modelo de cognição deve fazer uso de símbolos, variáveis e dispositivos semelhantes para codificar e manipular informações. Sistemas representacionais devem integrar módulos e interconexões, levando em conta uma rede de inferências além dessas representações e analogia. Segundo Paul Ricoeur (2000), para a narratologia, a estruturação dos eventos em uma narração coerente, na refiguração do tempo, constitui uma TGG, no sentido da inovação paradigmática da *poiesis* na obra. Teoria elaborada inicialmente por Noam Chomsky em 1957 e reformatada ao longo do tempo, a TGG trata do aspecto criativo da faculdade da linguagem e aborda os processos de transformação pelos quais passa o sintagma. Warren Buckland combina a semiótica do filme e a ciência cognitiva com o objetivo de modelar a lógica (*competence*) dos filmes. Entre as competências apresentadas estão a de identificar o lugar de si e o do outro em um mundo plurilíngue e multicultural, como a construção cognitiva da coerência na linha lógico-narrativa do espaço-tempo fílmico; e a de utilizar novas tecnologias, com novas linguagens e modos de interação para pesquisar, selecionar, compartilhar, posicionar-se e produzir sentidos. Buckland (2009) postula que a TGG pode, com elegância e simplicidade, apresentar uma série de frases (sequências) fílmicas em linguagem semiótica que, combinadas em um nexos causal, produzem uma certa lógica sequencial, separando-se as palavras (cenas) contextualmente, intercalando-as por etapas de processamento (blocos) em repetição, correções, supressões, adicionais, entre outros.

## APÊNDICE

## ROTEIRO

## O CUBO DE METATRON

de Rodrigo Cavalheiro

## STORYLINE

Um reality show nada convencional é supostamente produzido pela maior rede de comunicação do Ocidente com o patrocínio de multinacionais poderosas e apoio de governos democráticos, onde doze dos maiores cientistas mundiais se reúnem na Amazônia legal num desafio que irá definir suas vidas e o futuro da Terra: salvar a humanidade do apocalipse iminente. O que parecia ser apenas mais um jogo de provas e de cena da indústria do entretenimento se revela um problema muito maior que o desafio inicial. Catástrofes naturais, luta pelo poder, disputa de território, teorias da conspiração, guerra santa, sabotagens revolucionárias e organizações secretas, todos têm um único objetivo: sobrevivência. Nesse cenário, surge o cubo de Metatron.

PERSONAGENS:

WANDJINA MERKABA – indígena, 19 anos, corpo marcado, esguio e atlético.

ÁRIA SAVANA – antropóloga, 43 anos, morena jambo de personalidade marcante.

RUNA MAIA – semiologista, 31 anos, polaca de olhar profundo e corpo lânguido.

GABO NOCCHI – cineasta, 37 anos, latino expressivo de feições serenas.

VANESSA – participante do reality, jovem voluntariosa de corpo lânguido e esguio.

RODRIGO – cinegrafista do programa, cheio de energia e corpo atlético, meia-idade.

SAM – diretor do programa, norte-americano, extrovertido, bonachão, comunicativo.

ALICE – produtora do programa, norte-americana, forte, decidida, expressão séria.

CAMILO – voluntarioso jovem seminarista ítalo-brasileiro especialista em semiótica.

DOM GREGÓRIO – padre italiano de idade avançada e expert nos textos sagrados.

VANDERLEY – mestiço mateiro de 30 anos natural da selva de traço marcante.

## SINOPSE

A vertiginosa evolução cognitiva e tecnológica está revolucionando a forma e a velocidade com que os seres humanos se relacionam com a informação e a comunicação que já quase não mais vivemos em um mundo natural, mas sim em um espaço virtual onde o tempo comprime o passado e o futuro e alarga a nossa percepção do presente. Vivemos o alvorecer da era do pós-humano, onde o homem e a máquina operam imbricados, ultrapassando o limite biológico e a cada dia mais unidos. É o fluxo em rede de criação, onde todos estão conectados o tempo todo em um mesmo espaço virtual e as interações entre o corpo e suas ferramentas biônicas revelam um corpo ciborgue, um corpo mídia de si mesmo, sem segredos.

Nesse jogo da vida, o 'sujeito' na contemporaneidade se perceberia assim como um portador de máscaras sociais ludicamente intercambiáveis. É neste cenário que surgem nossos fáusticos e improváveis heróis: MERKABA, ÁRIA, RUNA e GABO. O maior reality show já produzido está em vias de começar e apenas os cientistas mais destacados em seus campos de atuação irão ser convidados a participar. Serão apenas doze integrantes do elenco e mais alguns da equipe de produção e filmagem, entre eles os nossos protagonistas. Eles pensavam apenas em tocar as suas vidas comezinhas, preocupados com o cotidiano das relações pessoais e profissionais e nas suas lutas constantes pelo ganha-pão de cada dia. Mas, são pegos de surpresa em um turbilhão de novos acontecimentos, em que se mata um leão por dia. É a lei da selva e que está em chamas pelo resultado da ação do homem que na luta territorial promove queimadas ilegais para afastar os herdeiros naturais da terra como os bichos e os índios da floresta e trazer o falso brilhante do progresso a qualquer custo, com a exploração insustentável dos recursos hídricos, minerais, vegetais e animais do ecossistema. E, na selva de pedra, onde a traição e a intriga são obstáculos naturais da vida em sociedade, um novo vírus assola a humanidade: estão morrendo pessoas aos montes como simples insetos, deixadas às moscas nas ruas empesteadas pelo nova onda infecciosa que está sendo chamada como o 'vírus da fé', vigiadas pelas milícias e disputadas pelos traficantes. Ao mesmo tempo, governantes políticos recusam a ciência e acreditando no negacionismo incentivam a imunidade de rebanho, motivando um massacre em massa nos quatro cantos do globo.

Fanáticos religiosos praticam o terrorismo indiscriminado, enquanto líderes populistas se insurgem contra governos democráticos. A militarização desenfreada, o desaparecimento do estado cooperativo, o colapso das estruturas emergenciais e do tecido social, minam o atendimento à população. Em *lockdown*, fronteiras são fechadas, portos, aeroportos e vôos proibidos, há toque de recolher e um estado de sítio prestes a despertar o caos e a insubordinação geral. Em uma avalanche de novos desafios, o povo permanece em silêncio, em estado letárgico. O presidente da maior potência do mundo livre declara a 'guerra total' contra as potências do oriente, prometendo uma era de trevas aos governos ditatoriais. Neste contexto, surge o cubo de Metatron no meio da floresta, impávido colosso, enigmático, fazendo com que os participantes do *reality* encontrem um grande desafio pela frente nesse encontro de oportunidades, já que o cubo é simultaneamente um portal do tempo, uma bomba-relógio e uma nova esperança com a promessa de trazer luz ao final desse túnel.

## ESCALETA

SEQUÊNCIA 1. AMAZÔNIA. PRESENTE. Ext. / DIA.

Merkaba, jovem indígena, descansa no platô de pedra no alto de um morro na planície amazônica quando percebe fogo na floresta e a queimada avança pela mata em sua direção, obrigando-a a fugir.

SEQUÊNCIA 2. SÃO PAULO / USP. PRESENTE. Int./ DIA.

ÁRIA, professora universitária da USP-SP, dá aulas de etnografia karitiana projetando imagens e mapas em sala de disputas territoriais, ecossistema e biopirataria quando recebe informação do ataque de garimpeiros na aldeia em Rondônia, na Amazônia legal.

SEQUÊNCIA 3. RIO DE JANEIRO / LAPA. PRESENTE. Ext./ NOITE.

RUNA, semiologista, de férias no Rio curtindo a balada pela primeira vez em muitos anos de dedicação exclusiva ao trabalho de identificar as variantes idiomáticas da 'língua geral', se prepara para embarcar para Nova York a fim de lançar seu mais novo livro quando sofre um atentado terrorista na Lapa, tradicional território da boemia carioca.

SEQUÊNCIA 4. ROMA / EMBAIXADA BRASILERIA. PRESENTE. Int./ DIA.

GABO, cineasta, está dando uma coletiva sobre intertextualidade, polifonia e dialogismo em seu novo filme de ficção em regime de co-produção Brasil-Itália quando recebe a notícia que o governo brasileiro acabara de cortar todos os incentivos e subsídios ao cinema. Ele recebe uma oferta dos militares para ir filmar na Amazônia um reality.

### ARGUMENTO

MERKABA, jovem indígena, descansa no platô de pedra no alto de um morro na planície amazônica quando percebe fogo na floresta e a queimada avança pela mata em sua direção, obrigando-a a fugir. No meio do caminho, correndo pelas savanas do monte Roraima, MERKABA acaba sendo atingida por um raio e caindo em um enorme buraco. Quando ela acorda, vê-se que está no interior de uma caverna, mas que misteriosamente não tem saída e que revelam diversas imagens holográficas por onde o interator acessa portais dimensionais do filme-jogo. ÁRIA, professora universitária da USP-SP, dá aulas de etnografia karipuna projetando imagens e mapas em sala de disputas territoriais, ecossistema e biopirataria quando recebe informação do ataque de garimpeiros na aldeia em Roraima, na Amazônia legal. Ela abandona sua aula e parte para a aldeia, cruzando parte do país, primeiro de avião, depois de helicóptero, e finalmente a pé. Na aldeia, ÁRIA descobre o assassinato do líder indígena e cacique da tribo, seu pai de criação. Ela fica sabendo dos conflitos armados havidos na região entre venezuelanos e brasileiros. O pajé da tribo e irmão de criação pede a ela ir juntos ao monte Roraima, já que parece que uma profecia antiga da etnia está começando a se realizar. Eles partem até o monte e encontram o grupo do reality show, primeiro pelo caminho encontram alguns participantes e já no monte conhecem os produtores do programa. ÁRIA então decide participar do reality como infiltrada, fingindo ser uma das participantes, a fim de descobrir o real motivo dos idealizadores do programa em gravar o reality no mesmo local que é indicado pela profecia como sagrado e onde estão acontecendo diversos fenômenos naturais e sobrenaturais. RUNA, semiologista, parte de Curitiba para Nova York, fazendo escala no Rio de Janeiro. No aeroporto, ela conhece um programa 3D que simula uma viagem virtual pela Floresta Amazônica. Como está de férias no Rio, resolve ir curtir a balada pela

primeira vez em muitos anos de dedicação exclusiva ao trabalho de identificar as variantes idiomáticas da 'língua geral'. Antes de embarcar para Nova York, a fim de lançar seu mais novo livro, RUNA entra no Circo Voador na Lapa, tradicional território da boemia carioca, conhecendo uma participante do reality show, o câmera-man, a produtora do programa e o diretor na festa de lançamento do seriado. Ela faz amizades com o grupo e conhece o software de simulação virtual do programa. Logo em seguida, traficantes descem do morro e invadem o local, surgindo policiais na sequência. Eles trocam tiros, e todos se evadem do local. No dia seguinte, RUNA acorda no quarto de hotel do diretor. A produtora bate na porta e avisa que logo estarão de saída para o monte Roraima, marcando um encontro no lobby do hotel em quinze minutos. Antes, ela deverá despachar as malas com os participantes do reality para a Amazônia e que estão aguardando em seus quartos no mesmo andar do hotel. Afinal, somente a produtora e o diretor devem saber a identidade desses participantes. Porém, um atentado terrorista mata, logo em seguida, o diretor em seu quarto. RUNA foge pela janela, esgueirando-se pelo parapeito até o quarto contíguo. Ela bate na janela e quem a abre é VANESSA, a participante do reality que ficara amiga de RUNA na noite anterior. Elas trocam palavra, mas logo a produtora bate na porta do quarto avisando que VANESSA deve entrar em um minuto no caixote, para que os transportadores apareçam e a carreguem para o avião que deverá levá-la em segredo até a Floresta Amazônica. Logo depois, batem novamente na porta. RUNA se esconde, já que a ação é idêntica àquela havida a pouco. VANESSA abre a porta e dá de cara com DIGÃO, que a cobra fidelidade e fica com ciúmes dela com o diretor, já que teria entrado no quarto dele a pouco e visto sua bolsa. Ele a mata. O caixote é fechado e RUNA fica presa. Na viagem, ela tenta chamar a atenção de outras pessoas, mas em vão. Em alguns momentos, ela houve vozes vindo de fora. Em outros, ela pega no sono, acordando já tendo o caixote aberto no meio da selva, sozinha e com três pistas na caixa.

GABO, cineasta brasileiro, 40 anos, está dando uma entrevista no consulado brasileiro em Roma sobre a produção de seu mais novo filme. Ele acabara de terminar a pré-produção desse filme, percorrendo a região norte dos apeninos conhecendo as possíveis locações que foram palco da participação da FEB na 2ª guerra mundial e parte para Roma a fim de buscar patrocínio para seu próximo filme "da vida... os amores", uma releitura do romance *Il fu Mattia Pascal*, de Pirandello,

projeto agraciado com o prêmio Ibermedia da Ancine em coprodução Brasil-Itália, quando teve esse edital cancelado pelo novo governo de extrema-direita brasileiro por razões ideológicas.

Os participantes do reality se descobrem perdidos e sozinhos, abandonados em seus caixotes em plena selva amazônica, munidos apenas de três pistas: uma carta, uma ferramenta e uma ajuda vital. Ou seja: começou o programa. Como cada um desses integrantes tem uma profissão específica, o que dá a ela ou ele alguma qualidade especial na resolução de problemas e na estratégia de sobrevivência, estes três elementos são diferentes para cada um, obrigando a eles interpretarem as pistas e seguirem em direção ao local de encontro do grupo que é, na verdade, o monte Roraima, mas eles não sabem disso, ainda, a não ser o infiltrado, que se pensava ser VANESSA, mas que pode haver outro. Fato é que cada um, isoladamente, precisa aprender a decifrar os sinais, usando as pistas, e sobreviver até chegar são e salvo no monte. Pelo caminho, alguns deles se encontram e passam a cooperar ou têm atitudes egoístas, descobrindo mais pistas na trilha e células de sobrevivência, como caixas contendo kits de sobrevivência, de primeiros socorros, caixa de ferramentas, de elementos químicos, etc. Como cada um recebeu um elemento básico, quando eles estão em grupo, podem juntar esses elementos que, combinados, formam uma peça fundamental de sobrevivência ou uma ferramenta básica, como cortiça, agulha e imã são peças de montar uma bússola, por exemplo, ou chave, cadeado e corrente podem ser de alguma utilidade quando utilizados juntos. Eles estão sendo filmados e vigiados pela equipe de produção do seriado.

Camilo, um jovem seminarista ítalo-brasileiro especialista em semiótica e semiologia linguística está ciceroneando a equipe de produção dividindo seu trabalho ao mesmo tempo que presta auxílios ao seu mestre na Igreja o dom Gregório, teólogo metafísico membro da congregação do Vaticano e estudioso dos textos sagrados e evangelhos apócrifos, está particularmente interessado no significado oculto da Bíblia e do ressurgimento de códex muito antigos, desconhecidos da História e anteriores às versões disponíveis até então.

Dom Gregório está de partida para o Oriente Médio atrás desses artefatos arqueológicos que podem ajudar a entender a cosmovisão e a teologia dos antepassados hebreus e outros povos antigos. Camilo deve partir para a Carolina do Norte, nos Estados Unidos entrevistar uma pesquisadora universitária que descobriu



documentos na Turquia datados do séc.V d.C. sobre uma previsão apocalíptica do fim do mundo em 2019, assim que terminar de ajudar GABO em seu trabalho.

O problema é que ocorre um atentado terrorista no Vaticano em uma tentativa de assassinar o papa Francisco, prenunciando a Guerra Santa às margens da praça São Pedro. Ao mesmo tempo, uma disputa de terras indígenas da tribo Karitiana tem início em Rondônia. O cenário é desolador: há seca de um lado e inundações de outro - fome, peste e um conflito armado entre posseiros e os índios.

Esse território fronteiriço entre a Venezuela e o Brasil é conhecido por ser uma terra sem lei e um barril de pólvora, em que todos os atores disputam autonomia e poder: seitas religiosas norte-americanas; ong's europeias; índios; posseiros; a ONU que quer criar uma zona de exclusão a ser chamada de Amazônia Livre, o Estado brasileiro e venezuelano. Por toda a Amazônia, uma série de queimadas preocupa a comunidade mundial e ainda não se sabe quem teria provocado os incêndios que ameaçam não somente o bioma da região, mas que afetam toda a biosfera do planeta. O que se sabe é que uma grande faixa metálica altamente magnética teria surgido misteriosamente no local, divisando o conflito.

Como GABO ficou conhecido por documentar essa tribo de um modo peculiar (deixando os próprios indígenas retratarem a si mesmos exatamente porque alguns deles nunca haviam tido contato com material audiovisual e narrativa de homem branco), ele foi chamado pelo governo brasileiro para retratar a situação, filmando o conflito e ajudando a resolvê-lo, enquanto eles 'fingem' gravar um reality show de competição na Amazônia com cientistas renomados. Mas, GABO também é enganado pelos militares, já que sua real intenção é descobrir sobre o cubo de Metatron, que já teria dado sinais de sua existência e que foi secretamente obliterada essa informação da população por conta dos planos militares de usarem o cubo como uma bomba atômica para acabar com os inimigos 'comunistas' do regime e implantar uma ditadura militar de extrema direita aos moldes de um novo 'talibã' cristão.

No passado, o cineasta havia trabalhado para o governo em questões de segurança de Estado depois de servir o Exército Brasileiro. A oferta de trabalho inclui um acordo de financiamento do filme que ele havia perdido o patrocínio. A estratégia de filmagem seria a mesma que GABO teria feito em outras oportunidades no projeto Vídeo nas Aldeias e Kakané Porã, um conjunto fílmico conhecido por ser realizado em parceria com as comunidades e realizado pelos próprios indígenas.

Os filmes que ele participou foram realizados em comunidades isoladas da seguinte forma: o equipamento com transmissão digital em rede foi deixado na mata para ser encontrado pelos índios e manipulado por eles. Conjuntamente, eles foram monitorados por um sistema on line de câmeras operadas por satélite e drones. Sabidamente, índios não reconhecem questões de território por divisão de limites entre países na base de fronteiras imaginárias. GABO aceita a empreitada e parte para o Brasil enquanto Dom Gregório vai a Jerusalém e Camilo aos EUA.

Uma equipe multidisciplinar é formada para estudar os estranhos fenômenos paranormais que estão alterando a configuração dos elementos da natureza em nível de estruturação químico-física dos reinos mineral, vegetal, animal e em particular, o humano; depois que a grande faixa metálica magnética foi encontrada junto ao solo amazônico, em território karipuna.

Essa faixa vai sozinha se levantar das profundezas do solo e se erguer como um grande muro, depois formar um quadrado sólido, em seguida um cubo, que se transmutará em várias partes do globo terrestre como um hipercubo ou tesseracto. Nesse ínterim, vários conflitos de disputa de território eclodem em sequência por causa de fenômenos naturais desastrosos: queimadas; enchentes; furacões; tsunamis; tempestades elétricas; irrupções vulcânicas e terremotos.

Fome, peste, miséria, guerra, destruição e morte. Essas disputas ameaçam a soberania dos povos, fazendo ecoar uma guerra religiosa entre as nações. Líderes caem e surge o salvador carismático considerado por muitos como o Anticristo. O conhecimento do homem é manipulado pela grande mídia e fake news.

Grandes corporações se encastelam em gigantescos condomínios exclusivos dos mais ricos e o multimilionários se escondem em ilhas particulares paradisíacas e montanhas isoladas do restante da população, desesperada e desorientada. Ao que parece, teorias de conspiração e organizações secretas estariam manipulando a informação e a narrativa da mídia, encobrendo a realidade da pandemia que assola a humanidade e escondendo a verdade de suas intenções secretas de dizimar pelo menos a metade da população mundial: os mais pobres.

O Apocalipse parece enfim se tornar uma realidade no futuro próximo, confirmando antigas profecias. A humanidade se aproxima de falsos líderes religiosos carismáticos e seus fanatismos vazios. Os grandes líderes políticos se contentam com

benefícios privados enquanto tudo é manipulado pelo capital do poder. O planeta está em vias de extinção, ou será que são os seres humanos que estão sendo expurgados do corpo do sistema terrestre, como um vírus? Afinal, parece que o mundo está se autocurando e eliminando essa doença que a trata tão mal: o homem.

Enquanto o mundo passa por todas essas dificuldades, as pessoas, um tanto alienadas dos problemas mais graves por conta da pandemia, a equipe do reality instalada na Amazônia está mais desinformada ainda, já que estão isolados de tudo dentro da competição. Ocorre que à medida que o jogo avança, o cubo vai se mostrando cada vez mais e interferindo no clima do mundo, alterando as condições meteorológicas e 'aparentemente' provocando a extinção da humanidade no planeta (primeiro na faixa de terra, segundo no muro que se eleva separando a fronteira entre Brasil e Venezuela, terceiro como um sólido quadrado, quarto como um cubo e quinto e sexto como um tesseracto, uma nave espacial e temporal que viaja aparecendo simultaneamente em vários lugares e em tempos diferentes podendo, assim, alterar o espaço-tempo). A equipe multidisciplinar do reality, que primeiramente acredita estar participando de um jogo de competição inofensivo, depois acaba descobrindo que tudo era uma armação do poder para descobrir os segredos do cubo e explorá-lo.

A única esperança viável parece vir da equipe do reality, dos cientistas, produtores e artistas do programa. Essa equipe que já cumpria provas específicas, na verdade, analisava o cubo de Metatron e seus segredos para depois serem explorados pelos poderosos que não revelariam nada a mais ninguém, nem para a equipe, nem ao povo, nem ao mundo. Quando eles descobrem estar sendo enganados devem decidir se continuam tentando encontrar a chave para abrir o portal do cubo, já que se conseguirem poderão salvar a humanidade alterando o futuro e enganando os poderosos. Mas, e se salvassem apenas alguns ou se não fizessem nada? Se pudesse interferir, o que você faria? E, sendo um jogo da vida, o que você fará?

A questão que se coloca é que ninguém sabe o poder do cubo e o que ele revela, podendo ser muito perigoso lidar com tudo isso. Encontrando o conhecimento e a informação em Metatron, nada está garantido, já que a sabedoria vai muito além da lógica e da razão, afetando os estados emocionais da mente individual, coletiva, perceptiva, cognitiva e inconsciente. Metatron guarda a chave narrativa da humanidade, o conhecimento da vida e de tudo que está em seu entorno: o mundo.

O cubo tesseracto é a projeção das dimensões do espaço-tempo, nele pode-se viajar no tempo e no espaço, como habitar uma espécie de ilusão holográfica, uma dimensão sentimental da vida em perspectiva de alteração do passado e do futuro do indivíduo com relação a suas escolhas: a semiosfera. Então, o cubo é como uma nave e Metatron é como um robô, fruto da construção do próprio homem como um demiurgo e não como um Deus: um fruto atemporal que auxilia o homem em suas escolhas.

Seria então Metatron obra de criação de um grupo de cientistas que pesquisou no futuro como enviar ao passado uma máquina do tempo capaz de salvar a humanidade e evitar sua extinção? E se Metatron exige o sacrifício de uma vida para salvar toda a humanidade quem seria o eleito e ao mesmo tempo o sacrificado? E se várias pessoas entrassem na máquina, mas tivessem que se sacrificar para aprender a operá-la e não estivessem prontas o suficiente para lidar com todas as questões de ego que ela demanda, afinal o seu mecanismo exige um aprendizado igual como a árvore da vida, a kabalah, a geometria sagrada, a espiral evolutiva, enfim; o cubo-tesseracto? Ainda tem a questão do filme-jogo: a ideia de construir um roteiro que pudesse servir de base para a criação de um seriado com interatividade efetiva no streaming, mas que mostre caminhos para possíveis adaptações.

## **VERSÃO SERIADA / ROTEIRO PILOTO**

SEQUÊNCIA 1. MERKABA.

CENA 1. AMAZÔNIA. PRESENTE. Ext./ DIA.

Tela preta

Sons da batida de um coração se avoluma e intensifica. Em seu ápice, ele pára de repente e, em seu lugar, um sopro de inspiração forte irrompe o silêncio. Expira, inspira novamente, respiração. Descortina em plongée, como o abrir de olhos, um brilho intenso que invade a tela. O corpo estelar do sol ganha contornos e se fixa nitidamente na abóbada celeste de azul intenso. É dia claro. Sol a pino, típico do meio-dia. O zumbido profundo do sol e seu tamanho desproporcional parece ganhar a tela, em um efeito de aproximação.

Corta para

Em contra-plongé e em primeiríssimo plano, vemos a imagem de um globo ocular azul-claro. Entra novamente os sons do corpo em respiração pesada. Pausa. O olho pisca.

Corta para

A mesma imagem, agora um pouco mais recortada nos dois olhos, em meio rosto. Som da Terra. Uma sombra toma a face de MERKABA, que novamente pisca os olhos. Toda a cena se repete até aqui alternando em fastmotion e slowmotion.

Corta para

A mesma imagem, agora mais aberta, deixando transparecer os belos traços de mestiça da jovem indígena, que leva a mão marcada pelo tempo e pelos costumes tribais a tentar, primeiro esconder o sol, depois, proteger a face, fazendo escorrer o suor de sua mão.

Ela limpa o suor também de sua testa, lambendo as gotas que se precipitam de sua pele jambo. Durante este tempo que passou por volta de um minuto para nós, mas uma eternidade para Merkaba, podemos perceber os sons da mata no entorno ganhando aos poucos o clima sonoro do ambiente da cena. Primeiro, são zunidos de um vento escasso a soçobrar uma folha e outra, depois um ou dois galhos e, finalmente, um tronco que cede ao tempo e estala o mato e o chão, fazendo zunir cigarras e outros insetos. A jovem se assusta e num gesto brusco se precipita em direção ao plano de enquadramento da câmera.

Em efeito de fusão de planos, junta-se ao plano interior uma tomada lateral em slow motion e plano médio do movimento dela no levantar-se erguendo a cabeça e o tronco e ficando em posição sentada, apoiando os braços nos joelhos, levemente erguidos em relação ao resto das suas pernas.

Corta para

Imagem do espaço contíguo do ambiente que cerca a jovem, onde podemos ver vários planos da mata, cada vez mais abertos, com pontos de queimada, e que ela está sentada com a cabeça abaixada sobre as pedras de um promontório natural, em um platô de arrecifes. Uma revoada de pássaros ganha o céu com o tombar da árvore. A câmera os segue por um instante, de longe. Nuvens se avolumam no horizonte, ainda distantes.

Corta para

Imagem da indígena em plano médio, alternando dois movimentos em plongé e contra-plongé dela tirando lascas de madeira, pedregulhos e restos de folha e carne do corpo, limpando a sujeira de sua pele, enquanto formigas sobem por suas pernas e braços, através de seus pés e mãos. Elas parecem querer se proteger em seu corpo, tentando se esconder das intempéries desse mundo exterior e hostil se esgueirando num veloz esforço para alcançar as partes mais protegidas e recônditas de Merkaba, que por sua vez, em um primeiro momento, brinca com elas, movimentando os membros inferiores e superiores, equilibrando as formigas esforçadas em seu

caminho e provocando a gravidade em uma dança quase graciosa, fazendo arcos semi-circulares no ar.

Corta para

CENA 2. AMAZÔNIA. PRESENTE. Ext. / DIA.

Imagens da natureza em ação de mudança climática.

De repente, irrompe um raio cai próximo, um estampido de trovão ruge esgarçando uma certa placidez bucólica que havia se instalado na cena e um vento mais intenso se prolonga no ar que, agora carregado, se enegruma. Nesse instante, em que a jovem distraída perde o foco no ballet coreográfico para prestar atenção no horizonte, as formigas começam a picá-la; como por egoísmo, pela interrupção e recusa da contradança, ou talvez porque quisessem alertá-la de algo mais grave e preocupante surgindo no espaço - ela as repele; se avoluma um firmamento cor de fogo, vindo do outro lado do mundo em que ela observava uma possível tempestade, para chegar nas próximas horas... Merkaba olha mais atentamente para o horizonte e pode ver, nitidamente, com seus próprios olhos, a mata sendo tomada em chamas, sendo engolida pelo clarão das enormes lambidas das labaredas, de quase dez andares de altura, ou um jequitibá inteiro... E as espoletas, e o pipocar, os estampidos do fogo. Bugios e macacos prego saltam os galhos, gritam em desespero. Tucanos, maritacas e tesourinhas disputam espaço em vôo quase cego.

O som dos pássaros aumenta. Tudo aumenta. De tamanho e proporção.

Corta para

CENA 3. AMAZÔNIA. PRESENTE. Ext. / DIA.

Os bichos correm a esmo. Nossa jovem heroína, agora podemos chamá-la assim, pois já estamos afeiçoado, também se desespera e corre, vendo que o fogo se espalha pela mata e começa a se aproximar perigosamente, no seu encaicho. Outros animais correm lado a lado de Merkaba, alguns a ultrapassam, outros são por ela deixados mais para trás na corrida pela vida, na luta pela sobrevivência.

(L) Agora é cada um por si e Deus contra todos. Ou não tá nem aí? Está por alguém?

Corta para

CENA 4. AMAZÔNIA. PRESENTE. Ext. / TRANSIÇÃO DIA-NOITE.

Merkaba corre pela mata. Primeiro, ela desce do platô onde está e segue pela planície até adentrar em outra mata mais fechada, já que, sem opção, em razão do fogo estar em seu encaicho, precisa seguir por esse caminho, na direção das nuvens que precipitam chuva e que leva em uma subida cada vez mais íngreme, de morro em

morro, até uma montanha um pouco maior e mais alta, com uma ponta de pedra em destaque. Há muitos desafios pelo caminho e a subida é árdua e cheia de percalços, mas justamente quando ela parece que vai desistir, exausta e já quase sem forças, começa a chover. A garota sorri, mas (L: como alegria de pobre dura pouco e desgraça pouca é bobagem) a chuva aperta e transforma a terra em lama, dificultando ainda mais o trajeto do percurso. Raios se tornam mais frequentes, iluminando a mata fechada e o céu, que já dava noite talvez, mesmo sendo dia. (L: Eu disse talvez)

Corta para

#### CENA 5. AMAZÔNIA. PRESENTE. Ext. / NOITE.

Ela escorrega e acaba caindo de uma ribanceira, que não chega a ser um precipício, mas que acaba por revelar uma passagem aparentemente ainda não descoberta. Pelo menos, não por ela. Ela se envereda por essa passagem, com um tipo de portal natural que dá acesso a uma câmara, que por sua vez se abre em um átrio, com um imenso jardim e um palácio de floresta virgem ao fundo, protegido pela encosta interna do costão, do lado de dentro da montanha. Ela para no meio da nave, em frente ao frontispício e vislumbra lugar em assombro, quando uma série de raios escalonados clareiam o espaço engrenando com luzes e sombras todo o ambiente. Close em suas expressões faciais quase em súplica alternam seu pontos de vista olhando para o céu que parece querer desabar até que um raio cai em sua cabeça e a fulmina. Logo em seguida, uma série de raios caem no mesmo lugar, abrindo uma cratera no chão.

#### CENA 6. CAVERNA. FASE JOGO / **OPÇÃO INTERATOR**. Int. / DIA.

No interior do que parece uma caverna, MERKABA desperta no escuro e consegue distinguir um ponto de luz ao fundo que vai se intensificando até que clareia todo o ambiente. A aparência de uma caverna se revela uma imagem holográfica tridimensional quando MERKABA caminha e tenta tocar as coisas.

A caverna tem três portais transponíveis que dão acesso às sequências de ÁRIA, RUNA e GABO. Quando ela passa, a escuridão do ambiente se ilumina nos pontos.

A opção de interatividade transmídia permite ao interator explorar o ambiente da caverna e conhecer os modo de jogo, de filme e de transmídia na hipermialidade do streaming. Esse espaço tutorial ficará disponível para retorno por parte do interator, já que a maioria dos recursos como o mapa narrativo serão abertos de acordo com o progresso do usuário.

É possível ao interator escolher entre três portais que se abrem dentro da caverna quando o cursor do controle remoto passam por cada um. Ele deverá escolher um deles. Automaticamente, o filme continua pela sequência escolhida e, ao final, retorna a esse mesmo ponto, obrigando novas escolhas por parte do usuário.

## SEQUÊNCIA 2. ÁRIA SAVANA.

### CENA 1. RIO DE JANEIRO / UFRJ. PRESENTE. Int./ DIA.

Imagens de slides

Em uma sala de aula do campus universitário da UFRJ, ÁRIA apresenta material etnográfico sobre a tribo dos macuxi, índios amazônicos de Roraima.

Uma a uma, as fotografias são passadas no projetor por ÁRIA na sala escura da aula, enquanto todos ficam em silêncio: MAPA GEORREFERENCIAL DA AMAZÔNIA EM ANIMAÇÃO, com destaque às ocupações, territórios e desmatamentos ao longo das últimas décadas; IMAGENS POR SATÉLITE DAS ZONAS DE CALOR, com destaque ao territórios indígenas; FOTOS DAS MISSÕES EVANGÉLICAS, com destaque ao episódio de biopirataria na coleta de sangue e mapeamento de DNA; FOTOS DOS COMBATES E INVASÕES entre indígenas e forças militares e paramilitares, como milícias, garimpeiros, grilheiros e madeireiros; FOTOS DAS TRIBOS, com costumes, identidade e cultura em destaque, como pintura, dança e outros rituais.

ÁRIA (em off)

E, aqui tá o barquinho!

Imagem de uma grande voadeira com show de música ao vivo e pessoas dançando.

ESTUDANTE 1 (em off)

Então é aí que os índios tatuam a boca com o colarinho da cerveja? Neguinho festando, branquinho aprontando. Tudo no grau. Povo tudo trocando espelhinho... confraternizando. Depois, a gente que fica maldando...

ÁRIA troca o slide mostrando uma foto de um índio karipuna

ÁRIA

Não, garoto! Esses são os karipuna — os 'bocas pretas'. Aqui a gente dança a noite toda. Muitcho bom!



Macuxi é ahé: “gente verdadeira”. E eles usam jenipapo, tá.

ÁRIA troca de slide novamente

ESTUDANTE 2

Liga não, ÁRIA. Esse daí já bombou duas vezes na sua matéria só pra ficar aí babando na senhora! Vai bater...

ESTUDANTE 1

(cochicha) Senta no cavalo, bicho atentado.

A aluna mostra a mão com o indicador próximo do polegar

ÁRIA

Ôpa! Essa conversa vai terminar lá na casinha verde. (rindo) Maria Cecília, por favor. Senhora tá no céu. Ô espírito zombeteiro, presta atenção na aula! Os Karipuna aldeados estão divididos. A comunidade tem hoje dois grupos: metade é o povo do pajé, do xamã; e a outra é o povo do pastor, os crentes né... que todos sabem quem são.

ÁRIA mostra vários slides das etnias indígenas e da região amazônica como rios, florestas, mapas e territórios em conflito com disputa de demarcação de terras.

CENA 2. RIO DE JANEIRO / UFRJ. PRESENTE. Int./ DIA.

A secretária interrompe a aula interpelado ÁRIA para que saia da sala, chamando-a batendo no vidro da porta.

SECRETÁRIA

Com licença. Um minuto.

## RUNA

Vocês, continuem acompanhando a exibição dos slides e depois me digam o que entenderam. Eu já volto.

Ela sai e fica no corredor falando com a secretária.

Corta para

Não podemos ouvi-los, nem os alunos, que ficam fazendo brincadeiras tentando adivinhar a conversa, já que podem ver a silhueta das duas pelo reflexo da janela.

ALUNO 1

Guria, cê tá boa?

ALUNO 2

Tô bem.

ALUNO 1

E os piá?

ALUNO 2

Tudo crescido.

ALUNO 1

Os teu não, os da sala?

ALUNO 2

Dou conta.

ALUNO 1

Dando muito... trabalho? (risadas)

Corta para

CENA 2B. RIO DE JANEIRO / UFRJ. PRESENTE. Int./ DIA. **SEQUÊNCIA ALTERNATIVA.**

Em outro momento, poderemos acompanhar a cena pela visão do corredor e não da sala, onde as duas conversam:

SECRETÁRIA

Professora, tem uma ligação importante.

ÁRIA

O que aconteceu?

SECRETÁRIA

É seu irmão na linha. Maalomai. Não conheço. A senhora tem um irmão maalomai?

ÁRIA

Não é de sangue.

SECRETÁRIA

Seu pai morreu, Penna'Yun. Fui olhar na ficha. Seu pai é Joaquim, e já faleceu tem tempo.

ÁRIA

Muitos anos. Como disse, não é de sangue.

SECRETÁRIA

Então é pai desse maalomai? Ou é trote?

ÁRIA

Não. É complicado.

## SECRETÁRIA

Pelo visto, tudo em relação a índio é complicado.  
Houve um confronto com posseiro. Disputa de terra.

## ÁRIA

É madeireiro, ou coisa de garimpeiro. Lá tá assim de  
conflito. (gesticula)

ÁRIA retorna para a sala e avisa os alunos que terá de se ausentar alguns minutos.

## ÁRIA

Vou precisar sair, ir até a sala da coordenação, depois  
na diretoria. Mas tá tudo programado na máquina. Tô  
colocando na programação, no automático. Vocês,  
vão colocando no papel duas impressões. Lembrem!  
É pra analisar a semiótica: ícone, índice e símbolo.  
Signos de primeiridade... Depois, inferências:  
dedução, indução e abdução. Já volto! Vamos.

Fala para a secretária e saem juntas pelo corredor

CENA 2C. RIO DE JANEIRO / UFRJ. PRESENTE. Int./ DIA. FASE JOGO / **OPÇÃO  
INTERATOR.**

A secretária entra na sala de aula de ÁRIA.

## SECRETÁRIA

Professora! Desculpa. Precisam da senhora com  
urgência no departamento ... Coisa grande, vem de  
fora. Botaram fogo na mata. Monte Roraima!

As duas saem da sala apressadas e os slides ficam no automático

A opção transmídia do jogo permite ao interator a exploração do material em slide.

A projeção primeiramente mostra só imagem fotográfica, sem recurso textual ou discurso verbal. As imagens revelam as histórias que se sucederam aos indígenas karipuna, nos episódios da coleta de sangue, disputas de território e assimilação, mas de um modo semiótico, na ordem peirciana, para que os alunos exercitem suas capacidades de análise, raciocínio e interpretação.

### ESTUDANTE 3

(cochicha) Xi, já veio a repressão. Escola sem partido.  
Tô te falando, meu (para um colega). Você que dedurou, tongo?

Mostrando o dedo do meio para o outro aluno

### ESTUDANTE 1

Foi, nóia.

Os últimos slides que ÁRIA havia colocado no modo automático são fotos da região da cena anterior, do barquinho (com MERKABA parecendo estar vigiando o grupo de indígenas e professores que na foto está com a professora confraternizando) e da própria MERKABA posando em sua aldeia venezuelana. O projetor trava na luz intensa quando acabam os slides. O último, da mata com Merkaba, se incinera.

### ESTUDANTE 2

Botaram fogo na mata!

Todos riem

CENA 3. RIO DE JANEIRO / UFRJ. PRESENTE. Int./ DIA.

Na sala da coordenação dos professores, ÁRIA atende o telefone e fala com MAALOMAI na língua indígena. Um professor escreve seu diário de sala na mesa central, em um canto ao fundo. ÁRIA atende a ligação em outro canto da sala também nos fundos, enquanto a secretária observa, apreensiva. O diretor e dois professores chegam depois conversando. Depois, diminuem o tom de voz ao ver ÁRIA abalada.

### DIRETOR

Ouvi falar numa guerra. Nos dois lados do conflito.

### PROFESSORA

Milícia armada?

PROFESSOR 1

Um exército.

PROFESSOR 2

O que foi?

ÁRIA

É o meu pai, levou um tiro. Pai espiritual...

DIRETOR

Ele tá bem?

PROFESSORA

Nossa!

ÁRIA

Filhos da puta! Filhos da puta! Eu avisei. Sai de lá quando... tava vendo. Merda.

PROFESSOR 1

Tavam armando. Essa coisa da usina.

PROFESSOR 2

Tem propina no negócio. Botaram fogo na mata!

PROFESSORA

É muito dinheiro envolvido.

ÁRIA

Ali não tem nenhum santo.

PROFESSOR 1

E a Venezuela? A Guiana?

DIRETOR

O governo vai reagir.

PROFESSOR 2

Não pode deixar quieto.

PROFESSORA

Não vai. Questão de fronteira.

DIRETOR

Imagine. Ali tem muito dinheiro envolvido. Muita madeira, ouro, minério.

ÁRIA

Muita invasão. Essa terra indígena, Raposa Serra do Sol é fogo brabo!

Um professor desliga o celular depois de uma ligação

PROFESSOR 1

Tem índio correndo pra tudo quanto é lado, cruzando fronteira. Tá todo mundo fugindo.

ÁRIA faz ligações

PROFESSORA

Liga pra Brasília. Agora!

DIRETOR

Vem na minha sala.

O diretor ampara ÁRIA junto a secretária e se dirigem até sua sala.

PROFESSOR 2

Vou ver o que posso fazer.

SECRETÁRIA

E teu pai?

ÁRIA desliga o celular

ÁRIA

Ai, não. PENNA'YUN tá mal, tá morrendo. (chora)

SECRETÁRIA

Mas você já sabia. O maalomai...

ÁRIA

Não sabia direito. Lá tá a maior confusão. E tudo é tão longe. A aldeia, cidade... Preciso ir pra lá.

O diretor desliga o telefone

DIRETOR

O conflito é na mata.

Entra outro professor com o celular nas mãos

PROFESSOR 2

O governo brasileiro vai intervir. Enviar tropas. Fala com a Funai.



passa o telefone a ÁRIA

ÁRIA

Consegue um vôo. De lá, helicóptero. Preciso ir pra lá. Não quero saber. Lógico. Imediatamente. Tô esperando.

desliga o telefone

SECRETÁRIA

E aí?

O diretor, que havia atendido uma segunda chamada, põe o telefone em espera e volta a falar com ÁRIA.

DIRETOR

Posso te colocar num vôo pra Brasília. Depois, de lá você segue pra reserva.

ÁRIA

Perfeito.

DIRETOR

É o que dá pra fazer. Vai pela universidade, como consultora.

ÁRIA

Vou falar com os barrageiros pra me conseguirem um vôo fretado.

DIRETOR

O importante é a Funai dar o aval.

ÁRIA

A voadeira já consegui. Da usina eu pego o helicóptero.

PROFESSOR 2

Só pode observar.

PROFESSOR 1

Lembre-se, não pode interferir! Assunto de Estado.

SECRETÁRIA

O Severino te leva, vai.

ÁRIA sai correndo e juntando duas coisas. Severino, funcionário da universidade, vestido de jaleco, entra em seguida, quase esbarrando em ÁRIA, segurando sua bolsa.

DIRETOR

Leva ela pro aeroporto. Vai logo, que ela não espera ninguém.

SEVERINO vai atrás de ÁRIA. Corta para

CENA 4. RIO DE JANEIRO / UFRJ. PRESENTE. Int.- Ext./ DIA.

SEVERINO tenta alcançar o elevador, mas encontra a porta já quase inteiramente fechada. Como não consegue pegar o elevador, ele desce as escadas em rampa correndo e chega antes da ÁRIA no térreo, dando de cara com ela na porta que se abre ao hall do edifício.

SEVERINO

Tome sua bolsa.

ÁRIA

Obrigada. Já ia esquecendo. Dá licença?

SEVERINO

Vou levá-la.

ÁRIA

Que cabeça a minha. O quê?

SEVERINO

Eu trouxe sua bolsa.

ÁRIA

Você já disse isso. Tenho pressa.

Falam juntos

SEVERINO

Vou levar a senhora.

ÁRIA

Não, paciência. Você também já disse isso. Está bem.

Cadê o carro?

Ele aponta na direção e os dois continuam apressados caminhando pelo pátio, saindo do edifício.

CENA 5. BRASÍLIA. AEROPORTO. AERONAVE. Int. / DIA.

Em Brasília, ÁRIA encontra o barrageiro BRAGA dentro do avião fretado pela usina.

ÁRIA

Só podia ter sido você. Como posso agradecer?

BRAGA

A gente pensa num jeito juntos. Brincadeira. Não tive nada a ver com isso. Tô indo pra obra. Vou te dar uma carona. Só tive que te esperar uns minutinhos.

ÁRIA

Sei. Aquele é o avião da FAB? Já estão montando a guarda?

BRAGA

Carregando tudo. Eles não perdem tempo. - Militares... sempre loucos por uma guerra. (tempo) E por falar nisso, e a tua pinimba com o governo venezuelano, continua? Vai ter que dividir os royalties da água.

BRAGA

Besteira. Não deram um centavo pra obra.

ÁRIA

Mas o rio é divisa. É deles também.

BRAGA

Eu não pagava nada. O SALLES quer dar um por fora... pro administrador deles.

ÁRIA

Corrupção? Sempre isso. Sou contra, você sabe disso.

BRAGA

ÁRIA, eu também. Você sabe disso. Mas, sou voto vencido.

ÁRIA

Não posso deixar isso acontecer, não é justo.

BRAGA

Você já não faz mais parte desse conselho.

ÁRIA

O povo venezuelano merece compensação. Os índios...

BRAGA

Uma briga de cada vez. Vá ver os Macuxi, teus índios do lado de cá. Depois, a gente vê isso, juntos.

ÁRIA

Promete?

BRAGA

Prometo.

ÁRIA

E essa história de que botaram fogo na aldeia?

BRAGA

Conversa. Foi do lado de lá. Coisa de comunista.

ÁRIA

Você sabe que isso não existe. Não mais. E o conflito?

BRAGA

Todo mundo se aproveitou, né. Acabou, por enquanto. Tá resolvido, juro. Pode ir.

CENA 6. RORAIMA / ALDEIA. PRESENTE. Ext./ DIA.

Um helicóptero se aproxima da aldeia, onde uma cerimônia fúnebre com canto, dança e ladainhas está acontecendo. Alguns indígenas da tribo velam os corpos dentro da oca central, outros entram e saem, formando um círculo em torno de uma fogueira. Crianças correm até o helicóptero, que pousa mais longe. ÁRIA desce e corre com as crianças até a oca maior. Ela entra e encontra aliderança da tribo em torno de PENNA'YUN, que está deitado. Uma pajelança está em curso. O pajé entoia cânticos, enquanto algumas mulheres da aldeia dão um banho de cheiro no enfermo. MAALOMAI vê ÁRIA entrando na oca e a chama. Depois de um tempo, PENNA'YUN abre os olhos e reconhece ÁRIA, sorrindo. Ele instrui ÁRIA para ir com MAALOMAI até o monte Roraima, depois tira seu próprio amuleto (com a ajuda de MAALOMAI) e coloca no pescoço de ÁRIA.

ÁRIA

Penna'Yun. Estou aqui. Eu vim.

PENNA'YUN

Estou vendo, minha filha onça. Kaikusi.

ÁRIA

Como foi que aconteceu isso?

PENNA'YUN

Makunaima Ahé Macuxi. Icembo Matat. Asarí  
kaiwinîkîi Tepuy Roröimo. Yeporî Pemon Merkaba.  
Yonpa doente. San non a'ta. Yeporî e'ma. Hori îri.

ÁRIA

Tepuy Roröimo? Ahé macuxi Penna'Yun. Ahé panton.

PENNA'YUN

Leve Maalomai com você cumprir profecia.

ÁRIA

Makunaima fez raio? Etsizsima Tepuy Roröimo?

PENNA'YUN aponta para a arte em mosaico na parede da oca e tira seu colar de proteção.

PENNA'YUN

Maalomai. Ajuda. Ária. Espírito de onça protege.

MAALOMAI

O pai quer que você fique com o colar de proteção.

ÁRIA

Como é que ele tá? Resistindo bem?

PENNA'YUN

Yepü. Wütö. Vão! Pota!

MAALOMAI

Aqui não há mais nada a fazer. Tumucumaque. Eu tô com a visão. Eu já separei as coisa. Vamos junto até o monte Roraima? Cumprir a profecia? Bóra!

Os cânticos, as lavagens, as rezas e as danças voltam com toda a força.

#### TODOS

Paapa anna yunkon, amîrî ka' po tîiko'mansen.  
 Tamî'nawîronkonya morî pe pu'kuru amîrî wanî epu'tî  
 yu'se wai. A mîrî wanî tamî'nawîronkon esa' pe. Asi'kî  
 anna pia, anna esa' pe awanîpa. Itu'se awe'to' yawîrî  
 ikupî annaya yu'se wai, tarîni' sîrîrî non pona, morî pe  
 pu'kuru ka' po awanî manni' warantî. S îrîrîpe itu'se  
 anna e'to' tîikî, anna yekkari ton. Itîikî anna pia î' ton  
 pra anna wanî namai, Paapa.

O corpo de PENNA'YUN é levado para fora da oca. O cortejo fúnebre é acompanhado inicialmente por ÁRIA e MAALOMAI. A cerimônia envolve toda a comunidade. A imagem se afasta. Pode-se ver os dois saindo da aldeia a pé e sumindo no horizonte.

(Identificação de algumas palavras: iatôbo: lugar onde a pessoa foi enterrada  
 iapakanû: caixão. tōbo: no fundo. ximoroganî: vai embora)

A imagem retorna à caverna onde MERKABA permanece tentado sair, obrigando o interator a fazer nova escolha por um novo portal.

#### SEQUÊNCIA 3. RUNA MAIA.

CENA 1. RIO DE JANEIRO / AEROPORTO-CENTRO-LAPA. ATUAL. Ext./ ANOITECER.

RUNA e outros colegas de profissão desembarcam no aeroporto SANTOS DUMONT no final da tarde do RIO DE JANEIRO, vindo de CURITIBA, para fazer um traslado até NEW YORK. Como Curitiba nesta época do ano dificilmente tem teto de manhãzinha, eles precisaram chegar no Rio um dia antes, já que o vôo para Nova lorque sai sem escalas bem cedo.

#### COLEGA MULHER

Saco isso! Despacha mala. Pega mala. Carrega mala...



RUNA

Preferia acordar no frio de Curitiba?

COLEGA MULHER

New York! New York!

RUNA

Partiu, Rio?

COLEGA MULHER

It's a helluva town!

Pelo sistema de auto-falantes, a locutora anuncia o desembarque desse vôo e seu itinerário (BUENOS AIRES/MONTEVIDÉU/ASSUNÇÃO/PORTO ALEGRE/CURITIBA/RIO DE JANEIRO). Na área de desembarque, eles se concentram e pegam as bagagens se dirigindo até a área externa a fim de pegar o micro-ônibus fretado para o hotel. RUNA não tem uma mala grande, apenas uma mochila e uma frasqueira de mão, já que tenciona comprar roupas e acessórios no estrangeiro, por ser mais prático, cômodo e barato.

COLEGA HOMEM

Você devia fazer como sua amiga: apenas bagagem de mão. Aqui está a sua mala! E esta, e a minha.

COLEGA MULHER

Obrigada. Obrigadoo. (risos) Vamos?

RUNA

Podemos ir...

Novamente, o sistema de auto-falantes entra em cena e a locutora anuncia a partida de um vôo para ROMA e o embarque imediato. RUNA e os COLEGAS cruzam no hall do aeroporto com uma pessoa importante e seguranças apressados (que depois ficamos sabendo se tratarem de membros do governo). Um dos colegas fica indignado

com a rudeza dos seguranças e brinca em tomo jocoso que a pessoa importante ali era RUNA, que está indo lançar um livro seminal no Congresso Internacional de Etimologia e Filologia em NYC.

#### COLEGA HOMEM

Hei! Cuidado. Essa gente... se acha tão importante!

#### COLEGA MULHER

Você devia contar pra eles que nós é que estamos indo para a big city... para um congresso internacional...

#### RUNA

... de Etimologia e Filologia e blábláblá. Ah, eles iriam adorar (ironizando). Ronc shh (finge dormir).

#### COLEGA HOMEM

Nossa, você por aqui! me dá um autógrafo? (brincando) Quanta honra. Autografa o seu livro pra mim?

Tira o livro de RUNA da bolsa

#### COLEGA MULHER

Sério. Eu tava lendo ela na viagem... poderia me explicar o que é o processo de construção poética da realidade por obliquação do sujeito fundante?

#### RUNA

Se você não entendeu lendo o livro é porque eu sou  
uma péssima escritora.

CENA 2. RIO DE JANEIRO / AEROPORTO-CENTRO-LAPA. SAGUÃO. Ext./  
ANOITECER.

Um stand montado bem no meio da praça de alimentação do aeroporto anuncia um experimento fantástico de conhecer a Amazônia por realidade imersiva 4-D (uma espécie de vídeo-game com narrativa interativa e realidade virtual, tudo on-line com escolha de avatares que competem dentro de um reality de sobrevivência na selva com provas de ciências). Nesse stand tem uma tenda (um espaço gamer imersivo) que a pessoa entra e joga e uma parte externa que expõe em telão partes do jogo pré-gravado (com imagens deslumbrantes da Amazônia) e do jogo do tipo close caption com óculos/celular de realidade virtual. No display está escrito - Amazônia 4D – e nos banners:

#### DIZERES

Venha fazer parte do nosso mundo de aventuras.  
Real! Viva essa experiência! Entre nesse mundo de  
Realidade imersiva. Totalmente em quatro  
dimensões. Chega de ilusão, real total! Basta de  
sofrer, viva em 4-D!

RUNA entra direto no quiosque. Os outros a seguem.

#### COLEGA HOMEM

A gente não tem tempo pra isso.

#### RUNA

Pena. Adoro tecnologia. Coloca em mim!

O atendente coloca o equipamento de realidade virtual em RUNA.

ÁRIA passa apressada em seguida rumo ao check in do aeroporto

#### COLEGA MULHER

Pena. Adoro tecnologia. (ironizando)

COLEGA HOMEM

Achei que ela fosse um tecnóforo...

RUNA tira por um momento o equipamento e responde ao COLEGA:

RUNA

Por que sou um etnólogo? A língua evolui no tempo.  
Se não para, não morre! Eu não paro, eu não morro.

RUNA coloca novamente o equipamento. O atendente o liga.

COLEGA HOMEM

Que boca, heim!

COLEGA HOMEM

Quem morre pela boca é peixe. Puxa-saco! Vai pedir  
um autógrafo. Vai!

Podemos ver em POV as imagens do equipamento da Amazônia em RV

As imagens refazem os passos de MERKABA de trás para a frente

CENA 3. RIO DE JANEIRO/AEROPORTO-CENTRO-LAPA. ESTACIONAMENTO.  
Ext./ NOITE.

Na saída, o micro-ônibus que está acostado e parece estar esperando por eles é um circular de turismo que está de saída. Como RUNA está mais à frente dos outros porque não carrega uma mala grande e pesada acaba seguindo alguns árabes e castelhanos que se dirigem ao MICRO-ÔNIBUS. A RECEPCIONISTA anuncia no sistema de rádio do veículo o itinerário (ATERRO DO FLAMENGO/FEIRA DE SÃO CRISTÓVÃO/TEATRO MUNICIPAL/ARCOS DA LAPA/HOTEL LEBLON). Já lá dentro, uma COLEGA a avisa que esta não é a condução esperada, mas RUNA pergunta à recepcionista se o bólido vai acabar passando pelo hotel, e como recebe uma resposta assertiva decide seguir com eles.

RECEPCIONISTA

Passaremos pelo Aterro do Flamengo, depois  
seguiremos pelo centro da cidade, contornando o

Teatro Municipal, em direção aos Arcos da Lapa, retornando pelo Catete até o Hotel Glória, e depois...

COLEGA MULHER

RUNA, esse não é o nosso ônibus.

RUNA

Eu sei, mas para lá, né?

RECEPCIONISTA

Eventualmente, sim.

COLEGA MULHER

Eventualmente... não vai se perder, heim? Olha a hora!

COLEGA HOMEM

Deixa ela. A gente se encontra no hotel.

RUNA

Deixa comigo.

COLEGA HOMEM

Não vai deixar ninguém te enganar, viu. (sarcástico)

RUNA

Pode deixar

O MOTORISTA fecha a porta. RUNA adentra e se senta, abrindo uma janela à direita.

COLEGA MULHER

Olha lá, heim.

## RUNA

Todos os caminhos levam a Roma.

CENA 4. RIO DE JANEIRO / CENTRO / RUAS E PONTOS TURÍSTICOS. ATUAL.  
Ext./ NOITE.

Imagens de alguns pontos turísticos do RIO com o MICRO-ÔNIBUS circulando o monumento dos pracinhas, a estátua do general Osório, o TEATRO MUNICIPAL. RUNA não aprecia o passeio nem o discurso da RECEPCIONISTA e desce do ônibus quando ele para nos ARCOS DA LAPA, vendo uma muvuca de gente curtindo a noite carioca. Ela anda pelas ruas do bairro, parando em bares, assistindo show no CIRCO VOADOR e dançando na ESTUDANTINA.

## RECEPCIONISTA

Esta é a praça XV de Novembro, antigo paço imperial e largo da carioca. Aqui é o coração do centro do histórico do Rio de Janeiro e aquela é a estátua equestre que simboliza um dos mais consagrados homens da história do Exército Brasileiro: o general Osório. Logo ali fica a cinelândia, e aqui atrás fica o Teatro Municipal. Mais adiante ficam os arcos da Lapa, onde tem o bondinho.

RUNA começa a se irritar

## RECEPCIONISTA (CONT'D)

Inaugurado no dia 14 de julho de 1909, pelo então presidente da República, Nilo Peçanha, o Teatro Municipal contava capacidade inicial para 1.739 espectadores, depois, em 1934, a capacidade da sala foi aumentada para 2.205 lugares.

RUNA

Quem quer saber isso? (fala baixinho para si)

#### RECEPCIONISTA

No dia 20 de março de 2011, o presidente Barack Obama falou ao povo brasileiro do palco do Theatro Municipal, onde reconheceu o Brasil como uma das maiores democracias do mundo contemporâneo!

#### RUNA

Putaque os pariu! (a voz em sobressalto sem querer)

#### RECEPCIONISTA

Pois é! (sem perceber o descaso) E agora, vamos falar dos Arcos da Lapa... nós vamos estar passando, dentro de alguns instantes (a voz vai sumindo porque RUNA para de prestar atenção)...

#### RECEPCIONISTA (CONT'D)

...por cima do que um dia já foi uma lagoa, que foi aterrada para a construção do Passeio Público. Esta é a avenida Rio Branco, e o edifício no alto do morro é o Convento de Santa Teresa. Bom, já já iremos falar do edifício. Considerada como a obra arquitetônica de maior porte empreendida no Brasil durante o período colonial, é hoje um dos cartões-postais da cidade, símbolo mais representativo do Rio de Janeiro antigo preservado na região boemia da Lapa. (RUNA volta a ouvir a RECEPCIONISTA e a ficar interessada, procurando pela janela) Conhecido como "berço" da boemia carioca, o bairro tem treze ruas e se tornou famoso na história da cidade pela sua vida noturna dissoluta, bairro de cabarés baratos, de casas de baixo meretrício, de malandros, de jogadores,

valentões e invertidos, e do *trottoir* de pobres mulheres perdidas, como consta de muitas crônicas e livros. A Lapa teve, no entanto, as mais puras nobres origens, nascendo e crescendo às vistas do Convento de Santa Teresa do Rio de Janeiro, fundado no século XVIII. As obras começaram em 1750, onde já havia uma capelinha e, em 1757, as primeiras freiras já o habitavam, ainda em obras.

RUNA

Affe! (ela sai do ônibus em direção da muvuca)

RECEPCIONISTA

A fachada possui uma torre e azulejos portugueses estilo rococó. O sóbrio projeto da igreja e convento deveu-se ao engenheiro-militar...

CENA 5. RIO DE JANEIRO / LAPA. RUAS E PONTOS TURÍSTICOS. Ext. / NOITE.

Muita gente circula pelas ruas da Lapa, animados. Ambulantes, turistas, moradores e principalmente, anônimos curtindo a noite carioca. É um zum-zum-zum e um trancetê danado. Há uma pequena aglomeração de pessoas à entrada do Circo Voador. RUNA caminha entre as pessoas, prestando atenção em suas falas e gestual, até que pára na bilheteria da casa noturna e decide entrar na fila. Agora, um casal a observa, atento.

RUNA

Curitibano adora uma fila! (meio sem jeito, para o casal)

VANESSA

Caraca aí... gostei da bolsa! (notando)

Cada uma carrega uma bolsa praticamente idêntica. DIGÃO se dirige ao backstage.



RUNA

Desculpa.

VANESSA

Pelo quê? Pede desculpa, não. Amor, bota ela pra dentro, vai. Arruma aí mais uma pulseirinha...

DIGÃO surge na bilheteria e põe a cabeça pra fora, depois sai.

RUNA

É circo, é?

VANESSA

Balada. Hoje tem evento. Casa fechada pro lançamento do programa.

RUNA

Que programa?

DIGÃO surge novamente na entrada da casa noturna. Ele entrega as pulseiras.

RODRIGO

Bóra aí, mina. Todo mundo quer ser VIP.

Eles entram, furando a fila.

RUNA

Qual é o programa?

(perguntando agora para DIGÃO)

CENA 6. RIO DE JANEIRO. LAPA / CONT'D. CIRCO VOADOR. Int. / NOITE.

Atravessando um corredor já dentro da casa e indo até um check in.

VANESSA

Caraca, moleque. A tia adora uma D.R.

RUNA

D.R. ? o que isso quer dizer? E tia? Ah, tia não, né.

DIGÃO

Liga não, ela é assim mesmo. Mas é gente boa. Né não?

No check in, o diretor do programa e a produtora estão conversando junto aos promoters, já que a festa ainda está apenas começando e parece ainda meio vazia.

DIGÃO

Well, well. Ora, ora. Se não é o grande chefe. Big boss!

SAM

Rr-od-drr-igo. All right! How are you? Tudo bem?

(falando com um sotaque carregado)

DIGÃO

Tudo bem. Meu bem, pode passar. Deixa ela passar. Já fez o check in. É só ela, ali ó. Como é mesmo o seu nome?

RUNA

Runa, Runa Maia. E o seu? E o dela?

SAM

What are you doing? I don't under... Alice.

DIGÃO

Digão, eu sou cinegrafista do programa. E o dela...

Uma pequena confusão se instala em frente ao totem de check in, onde os dados das pessoas são inseridos. Somente RUNA passa pela metrificação e digitalização.

ALICE

Me too, SAM. Me too. Digão, what a... Oi.

DIGÃO

Oi, Alice. Tá tudo bem. Ok, all right. Wait, please.

DIGÃO consegue fazer com que VANESSA não passe pela telemetria

VANESSA

Psiuh. O meu não pode falar não, ô! Explica aí.

VANESSA troca de bolsa escondido com a de RUNA sem ela perceber

DIGÃO

Esses gringos vêm pra cá filmar e nem se preocupam em aprender a nossa língua. Eu, heim.

RUNA

Eu falo inglês. Explico pra eles. O que você quer dizer?

VANESSA

Explica nada, não. A gente não deve nada.

VANESSA troca os cartões de entrada da festa (o seu pelo de RUNA)

RUNA

Hi, Sam. You are here to make a movie, don't you?

SAM

Hello, let me explain to you how it works, ok?

SAM pega o cartão errado de RUNA e passa pelo scanner biométrico.

RUNA

But I'm not an actress, ok? So, why this equipment? I will not to intent participate. DIGÃO, ajuda aqui.

DIGÃO opera a máquina onde VANESSA passa ao mesmo tempo que RUNA

DIGÃO

Um reality, na Amazônia. Hoje é só a festa de lançamento. Todo mundo viaja amanhã. E estreia no feriado. No streaming. Vai parar o mundo, abalar geral!

RUNA vai tirando objetos e acessórios do corpo e colocando na máquina de scanner

SAM

Take off all magnetic things. So, you put them... like earrings, a necklace, on this. First, your. Stay here. That way, ok. Fellows, check the instruments. Let's turn on.

VANESSA destroca as bolsas (a sua pela de RUNA), mas ela percebe. Ao passar pela máquina, os três (VANESSA, RUNA e RODRIGO) ficam meio separados dos outros.

VANESSA

Eu tô no programa, como participante. Não devia tá aqui. A gente devia tá trancado no hotel, supostamente. É pra ser uma surpresa, quem vai participar.

RUNA

Supostamente. E ninguém sabe que 'cê tá aqui? Só...

VANESSA

O digão. Nem podem saber, senão tô fora.

DIGÃO

Eu editei o material. Vão anunciar hoje!

VANESSA

Mas, fiquei como uma candidata surpresa, mascarada.

DIGÃO

Vai dar certo, nem desconfiam.

VANESSA

Desculpa pela bolsa. Confundi. Troquei sem querer...

DIGÃO

Imagina ela lá no teu lugar! (gargalha)

Novamente, SAM se aproxima de RUNA, que sai do dispositivo de captura para a interface do dispositivo audiovisual. O sistema capta os movimentos do corpo e os traduz em signos sonoros e visuais, projetando em um telão tridimensional armado em formato de cubo dentro de um salão com vários níveis, composições fluidas de ritmo, melodia e harmonia por meio de impulsos elétricos — um fluxo de energia que traduz uma rede sintática.

SAM

Sensors will track your body. You should perform some very simple commands like moving your arm or a leg.

DIGÃO

Executando o comando de voz agora. Diga ahh ... diga ééé ... iioo... uau. Depois, basta simular na tela os toques e movimentos. Testando. Um, dois, três. Excelente. Agora, você consegue andar nessa esteira? Tem sensores no chão. Salte para a frente. Pule. Agache. Está indo bem, muito bem. Tente mover o braço, como se fosse jogar um objeto na direção da tela. Perfeito!

SAM

Now, play a little... intuitively, go moving through space as you create something on the screen, traveling through time the sonic rhythm of the music, a space in a three-dimensional direction, in all directions. Go!

RUNA

Não tá acontecendo nada. É só isso?

RUNA opera o sistema, iniciando pequenos movimentos desconexos, gerando sons sem ritmo ou harmonia e imagens truncadas, cheias de delay, pauses e repetições.

DIGÃO

É uma experiência imersiva em 360 graus. Você controla tudo, Runa. Mexe o corpo, a interface interpreta seus movimentos criando música e imagem. Tem inteligência artificial, é um sistema intuitivo, vai aprendendo a interpretar enquanto você cria conexões.

RUNA

Acho que tô pegando o jeito. Péra! Agora vai. É tipo DJVJ.

SAM

Sensors detect your movements and turn them into electrical impulses. This band of light emitted by the sensor detects the object that enters its coverage area, activating the mechanism. Acoustic signals emit and capture the frequencies of sound waves through the air.

Imagens da tela reproduzem sons eletrônicos e o movimento do hipercubo

RUNA

It's incredible, Sam. Amazing!

Passagem de tempo. A imagem do teste, vazio e se graça, com RUNA sem jeito, corta para, no mesmo ambiente, agora lotado, RUNA dar um show audiovisual junto a SAM.

CENA 7. RIO DE JANEIRO. LAPA / CONT'D. CIRCO VOADOR. Int. / NOITE.

FASE JOGO / **OPÇÃO INTERATOR**. O usuário pode tomar os controles da imersão.

SAM

Ok, everybody! Come on, enjoy us.

Mais e mais pessoas se juntam a RUNA, realizam uma coreografia em conjunto

DIGÃO

Caramba, isso é lindo. Todo mundo em sincronia.

Depois de um tempo, RUNA e SAM se afastam e sentam em uma mesa VIP.

RUNA

Okay, now stop joking. How does it all work?

Um garçom se dirige à mesa e serve aperitivos e coquetéis

SAM

Well, the perception of time by the machine's sensors is interpreted as a spectral movement. The spectrum covers the entirety of the perceptible frequencies.

ALICE e VANESSA se juntam a eles na mesa, mostrando que antes já estavam ali. VANESSA parece emburrada e chama RODRIGO para ir se sentar também.

RUNA

The field creates density like a texture, doesn't it? O gesto é tão criativo, parece tão aleatório, mas não é. Tem um condicionamento. The system establishes an order, but this harmony between sound and image is incredible. Sei lá, parecia que eu estava criando uma linguagem, um tipo de escrita, an intersemiotic voice.

ALICE

Enquanto o gesto se reflete em trajetórias espaciais, a textura se reflete na distribuição espacial dos componentes.

VANESSA

Você entende bem disso, não é?

SAM

Inductive sensors identify through magnetic fields connected to an electrical circuit. And the capacitives, which detect any type of mass. The stimulus can be physical, chemical or by the way. Its operation takes



place through a board connected to a radio frequency oscillator. When there is a change in the distance between the plate and the capacitor object, the signal is activated.

VANESSA

Agora boiei, é muito técnico isso.

DIGÃO deixa o controle do computador para os assistentes e se junta ao grupo

RUNA

A fisicalidade sonora é essencialmente um acontecimento energético inscrito no tempo.

ALICE

Há uma força de atração da textura em relação ao espaço e uma força de atração da gestualidade em relação ao tempo.

DIGÃO

Aqui a gente tá usando o computador como um auxílio a composição, como ferramenta lógica para a configuração de estrutura sonoras abstratas...

VANESSA tenta formar um trio com DIGÃO e ALICE, mas ela recusa.

SAM

É a modelização do acaso.

(fala em português com a ajuda de ALICE)

RUNA

As sintaxes do acaso. As sintaxes dos corpos sonoros. Chance Syntaxes. Sound bodies Syntaxes.

SAM

Yes. It's a kind of heuristic, it has a sound quality. In this multidimensionality, texture and time erase the referential traces of acousmatics and rimage.

RUNA

É icônico! Você dá uma aparência qualitativa aos fenômenos... sonoros. Essa sintaxe heurística é uma forma de abdução, nasce dessa dinâmica da gestualidade.

SAM

Go on, talk to me in portugues. I loved... your voice.

RUNA e SAM se beijam. ALICE se junta a eles, mas não agrada. Eles, então, vão para a pista de dança. Aos poucos, os outros também vão, formando todos juntos uma coreografia. O clima de romance no ar é quebrado por um arrastão no local, uma invasão de bandidos seguidos por policiais, que trocam tiros. O grupo se dispersa na multidão que foge.

CENA 8. HOTEL DA GLÓRIA. QUARTO DE HOTEL / SAM. Int. / DIA.

RUNA acorda no quarto do diretor, na cama do hotel. Ela tenta sair de fininho, mas batem na porta. SAM acorda e não a deixa sair da cama. Eles tentam fazer silêncio, mas não conseguem. Novas batidas. É ALICE, que fala com ele por detrás da porta.

ALICE

SAM. SAM! Good morning. Hello. We are living, all right! Here's the deal: meet me in fifteen minutes on the hotel's lobby. Ok, Sam, We are distributing the coffins for reality show participants in his bedrooms.

SAM volta para a cama e começa a despir RUNA, que já havia começado a se trocar. Os dois voltam a se beijar, mas a campainha toca. Ele levanta e atende.

SAM

Oh, my god! Yes.

Alguém murmura por detrás da porta

SAM

Wait a minute, please.

A porte se entreabre

O INVASOR

Tem alguém aí? Aí com você?

SAM

Calm dawn. Just a second.

O INVASOR

Quem é o infiltrado? Who is the spy?

SAM

Wait! Wait!

Um disparo de arma de fogo é ouvido por RUNA. SAM geme baixinho. RUNA se esconde no banheiro. O invasor entra e começa a explorar o local, buscando alguma coisa entre os aparelhos eletrônicos. RUNA vê que esqueceu de pegar a bolsa, que ficou no quarto. O invasor percebe a bolsa e vai até ela. Nesse ínterim, RUNA tenta se aproveitar de sua distração e, como ele se afastou bastante da porta de saída e do banheiro, ela tenta fugir pelo corredor, mas o invasor volta e ela dá a volta, fugindo pela janela. RUNA se apóia no parapeito da janela e foge em direção ao cômodo contíguo.

CENA 9. HOTEL DA GLÓRIA. QUARTO DE HOTEL / VANESSA. Ext. / DIA.

Batidas rápidas no vidro. RUNA chama VANESSA, que abre a cortina, depois a janela.

RUNA

Vanessa, por favor, abre aqui. Sou eu, Runa.

VANESSA

O que você tá fazendo aí, pelo amor... o que aconteceu?

RUNA

Psiu, fala baixo.

VANESSA

Vai, entra.

CENA 10. HOTEL DA GLÓRIA. QUARTO DE HOTEL / VANESSA. Int. / DIA.

VANESSA ajuda RUNA a entrar no quarto, fazendo-a pular a janela. Elas se sentam à cama.

VANESSA

Toma um copo d'água. Respira. Calma. Agora, fala!

Batidas na porta. VANESSA tapa a boca de RUNA, que faz sinal de silêncio em VANESSA.

ALICE

Participante número 12. Entre no caixote que está aberto aqui no corredor. Depois de fechado, ele só abrirá automaticamente. Dentro há luz, comida e água. A produção do programa voltará aqui em 5 minutos para buscar você e levar o caixote até o avião. É de lá para a selva amazônica e para nosso estúdio e locações.

VANESSA

Ok, eu já vou abrir.

ALICE

Não. Você não deve abrir até eu ir embora, ok?

VANESSA

Tá. Entendido.

ALICE

Voltaremos daqui a pouco para buscá-la.

ALICE sai. VANESSA se levanta para abrir a porta, mas RUNA tenta impedi-la, em vão. VANESSA procura acalmá-la e sinaliza a ela para se esconder no banheiro. Ela abre a porta e encontra o caixote fechado, mas destrancado. Ela o abre e encontra DIGÃO lá dentro.

VANESSA

Ai, que susto! Oi, amor. Veio se despedir?

DIGÃO

Você tá me traindo? Ou é a nossa causa?

VANESSA

O que é isso, amor?

DIGÃO

Eu encontrei a sua bolsa no quarto do SAM.

VANESSA tenta entender a história da bolsa e cai a ficha

VANESSA

Você sabe o quanto sou dedicada à causa. E à você!  
Vem cá. Esquece isso. Não era eu. Confie em mim?

DIGÃO consegue entender que a bolsa era de RUNA

DIGÃO

Você é a infiltrada, não é? (tempo) Tem mais alguém aqui? (eles lutam) você traiu a nossa causa, acabou.

DIGÃO atira em VANESSA

DIGÃO

RUNA, você está aí? Pode aparecer, está tudo bem.

RUNA corre para fora do banheiro e dá de cara com DIGÃO. Ela está assustada, mas ele tenta mostrar que está tudo bem. RUNA tenta fugir para o corredor e abre a porta, mas como DIGÃO a puxa de novo para dentro, ela não vê que o caixote está na entrada, bloqueando a visão do corredor e impedindo a saída. RUNA consegue se desvencilhar de DIGÃO e corre em direção à saída, mas acaba caindo dentro do caixote que se fecha, trancando-a e caindo no chão do corredor. DIGÃO tenta abri-lo, mas não consegue.

CENA 11. TRANSPORTE. CAIXOTE. Int. / DIA-NOITE.

Vários flashes de RUNA dentro do caixote sendo transportado, ela tenta alertar sua presença para as pessoas do lado de fora, mas ninguém parece ouvi-la. Uma vez o caixote está deitado, em outra, está de pé. Uma vez a luz está acesa, em outra está desligada. Uma vez ela ouve vozes de pessoas do lado de fora, barulho de turbina de avião e caminhão, em outra só há silêncio. Ela dorme, sonha e depois acorda.

A porta se abre. RUNA sai.

A imagem volta para a sequência 1, em que MERKABA está presa na caverna.

A única opção que sobrou é entrar no portal que abre a sequência 4.

SEQUÊNCIA 4. GABO NOCCHI.

CENA 1. ROMA. PRESENTE. Ext./ DIA.

Imagens aéreas em aproximação de alguns pontos turísticos de Roma em colagem: Coliseu, Praça São Pedro, Vaticano e Embaixada Brasileira.

CENA 2. ROMA / EMBAIXADA BRASILEIRA. PRESENTE. Int./ NOITE.

No interior do edifício da embaixada, GABO termina de passar um vídeo promocional de seu novo filme a eventuais patrocinadores e a imprensa, que começa a fazer perguntas.

#### CERIMONIAL

Boa noite, senhoras e senhores. Queremos agradecer a presença de todos. Este é um evento da Agência Nacional de Cinema, um evento patrocinado pelo governo brasileiro que anuncia o vencedor do edital de cooperação em co-produção independente, a empresa que tem como representante o ítalo-brasileiro GABO Nocchi no sentido de divulgar e apresentar hoje seu projeto "Da vida... os amores".

Projetam-se imagens da divulgação do filme, como cartazes promocionais e fotos.

#### CERIMONIAL (CONT'D)

É um filme longa-metragem, que tem uma parte histórica, ambientada na Itália da segunda guerra mundial, e uma parte ficcional, ambientada no sul do Brasil, em uma região conhecida por Santa Felicidade, como também em Roma e na sicília, nos dias de hoje.

CENA 3. Multimídia. APENINOS ROMANOS.

#### **FASE JOGO / OPÇÃO INTERATOR.**

O usuário pode acessar o fichário do projeto, como o roteiro do filme e as informações sobre a participação da FEB na 2ª Grande Guerra.

O destaque é MERKABA, que aparece como enfermeira, em uma das imagens de época. Ela olha para a câmera e depois tenta não ser registrada, se escondendo.

#### CERIMONIAL (CONT'D)

Vocês podem acompanhar a pesquisa desenvolvida para o filme, com cenas dos bastidores da pré-

produção, fotos, depoimentos, entrevistas, registros históricos como documentos e filmes de época, além do quiz que é um tipo de jogo de conhecimento, tudo no material promocional multimídia que vocês receberam. Aí tem os links, Qrcode e até já fizemos as entrevistas com a equipe pra vocês, inclusive com o senhor Nocchi.

A tela oferece a opção de pular a entrevista, desbloqueando-a no sistema de menus.

#### CERIMONIAL (CONT'D)

Obrigado e até a próxima. Ah, peguei vocês! Tô brincando. Podem perguntar o que quiserem. Mas, é sério, nesse material tem tudo o que vocês gostariam de saber. Não? Ah, tá ok. Muito bem, eu tenho aqui uma lista. Tentaremos seguir a ordem. Mas, quebrando o protocolo, eu vou fazer a primeira pergunta. Sobre o que se trata o filme, exatamente? Não é sobre *Senta a pua* é?

CENA 4. ROMA / EMBAIXADA BRASILEIRA. PRESENTE. Int./ NOITE.

#### **VERSÃO ESTENDIDA.**

#### GABO

Não! É claro que não. Mas é preciso entender que essa ligação faz parte, a imigração italiana no Brasil e a participação dos pracinhas na grande guerra aqui na Itália. Eu busquei juntar tudo no grande caldeirão.

#### DIPLOMATA

E o que você fez? Aonde entra o romance de Pirandello nesta história? Não houve apropriação?



## GABO

Sempre há. Eu inventei um jornalista do sul do país vindo pra Itália descobrir suas origens que acaba descobrindo que tudo que sabia era uma grande mentira, tanto no seu passado quanto no seu presente. Ele está perdido, igual o personagem do Pirandello. Aí ele encontra o diário que foi de seu pai, que é o mesmo diário do Mattia Pascal. Taí a junção!

## DIPLOMATA

É preciso atualizar o processo, não? Mostrar os conflitos. Falar com as pessoas no aqui e agora, né.

## GABO

De onde vim? Pra onde vou? É isso que define quem eu sou? Histórias, no fundo, se resumem a estas três questões fundamentais... E se nesse deslocamento espaço-tempo, podemos fazer alguma coisa que nos tire dessa angústia existencial de viver na ignorância. Destino ou livre-arbítrio? Acaso? Tudo se resume a isso. Somos movidos pelo desejo, mas ficamos imobilizados pelo medo. De errar, acertar, de agir ou não agir. Queremos ter, queremos sentir. Queremos... sabe. É bom saber? É melhor? É pior? É mau? Nem uma coisa nem outra. Talvez. Depende.

## DIPLOMATA

Então, em vez do Mattia Pascal ter ido para Monte Carlo e, em seguida, para Roma, teria ele vindo para o Brasil, engravidado uma imigrante em Santa felicidade, mas antes de ficar sabendo ele fugiu de novo para a Itália, agora fingindo ser um brasileiro, para lutar como um combatente na segunda guerra?

GABO

Tudo é uma questão de escolha, de perdas e ganhos. Então é assim: somos condicionados pelo meio, vivemos interpretando, mas aprendemos. Criamos narrativa onde só existe o caos absoluto. Damos valor às relações em consequência de causa e efeito. Essa é a verdade real. E isso lá é por acaso uma lei universal? Ou existem pontos de vista? Perspectivas. E o prisma? Fica a pergunta.

CENA 5. ROMA / EMBAIXADA BRASILEIRA. PRESENTE. Int./ NOITE.

Segue a entrevista coletiva com a participação de perguntas da imprensa.

JORNALISTA 1

É verdade que Da vida... os amores é filme de internet? O que isso quer dizer? Não vai pro cinema?

GABO

A ideia é fazer um filme interativo.

JORNALISTA 4

Um momento. Tem uma notícia que acaba de sair no site da ancine dizendo que os filmes em produção estão sUFRJentos. O site saiu fora do ar temporariamente. O presidente acabou de fazer uma live e anunciou que todos os projetos que foram aprovados pelo governo anterior foram cancelados. Primeiro ele disse que o Estado não tem que patrocinar a cultura porque é coisa de comunista.

GABO

Eu não estou sabendo de nada disso. O consulado?

## DIPLOMATA

Eu também estou surpreso. Tanto quanto as senhoras e os senhores. Talvez seja melhor encerrar a entrevista. Peço perdão ao governo italiano.

O diplomata brasileiro chama o cerimonial para conduzir os trabalhos, encerrando a entrevista e convidando todos para se dirigirem até o saguão de entrada.

## CERIMONIAL

Convidamos a todos a deixarem o anfiteatro e se dirigirem até o lobby do saguão, onde será servido um coquetel aos presentes, por ocasião do lançamento do filme e das comemorações de amizade entre os dois países, Brasil e Itália, representada na participação da FEB na 2ª guerra e a vitória dos nossos aliados. Será lançado um livro histórico e uma placa comemorativa simbólica. Tem um totem, com o site do projeto do filme que as senhoras e os senhores podem navegar e acessar fotos, vídeos, etc.

## CENA 6. ROMA / EMBAIXADA BRASILEIRA. PRESENTE. Int./ NOITE.

Na embaixada, o diplomata brasileiro apresenta potenciais investidores do projeto do filme a Gabo, já patrocinadores de um pool de investimentos no Brasil/Guiana do reality show e donos do consórcio de investimentos do cassino de Monte Carlo (querendo que ele filme lá como no livro e não no Cassina da Urca, como quer gabo), do ramo do turismo na Sicília e do petróleo da Arábia Saudita.

## DIPLOMATA

Senhor Gabo, quero lhe apresentar uns amigos da cultura. Estes são o conde de Monte Carlo, senhor Panucci; da Sicília, o empresário Malagna, e o xeique árabe, Baft Aram. Eles patrocinam um grande evento agora no Brasil, um reality show só de cientistas.

PANUCCI

Piacere. Conosce Monte Carlo. Andiamo via!

GABO

Muito prazer. É uma grande honra! Ah, sim, claro.

MALAGNA (tossindo muito)

Ma di cosa stavi parlando laggiù? Sei pazzo? Pirandello è il nostro più grande monumento. Una statua! Devi riscrivere questa storia!

GABO

Não, senhor, me desculpe, mas eu não aceito interferências. E a máfia é mais famosa que o Pirandello. Cosa nostra!

BAFT ARAM

sayid ghabu, 'awadu rieayat filmik. sayakun min dawaei sururi alkabir wafursatan lilqiam bi'aemal tijariat jadidatin. 'adkhul ealam alearn, ealam altarfih alsinyamayiyi.

GABO

Desculpem, mas isso aqui tá parecendo um grande clube do bolinha. Onde estão as mulheres? Não tem mulheres aqui (falando ao mesmo tempo que o tradutor).

TRADUTOR

Senhor Gabo, eu gostaria de patrocinar seu filme. Seria um grande prazer e uma oportunidade de fazer novos negócios. Entrar para o show business, o mundo do entretenimento dos filmes.

GABO

(continua a falar em cima do tradutor) Desculpem, mas reality show e cientistas são duas palavras que não combinam na mesma frase. Boa noite!

Ele tenta dar a mão para os convidados, que relutam, pois cada um tem a sua forma de se despedir, e antes que todos pudessem ter a chance de resolver o impasse, uma bomba explode em frente, na praça. Pode-se perceber a explosão pelo clarão que surge nas paredes, pelo barulho dos explosivos, destroços e nos flashes que irrompem pelas janelas. Todos ficam desorientados e alguns caem no chão.

Final do episódio

Durante a passagem dos créditos, uma série de matérias jornalísticas relatam alguns atentados terroristas ocorridos já neste milênio por conta de uma suposta e propalada "Guerra Santa". Elas são exibidas em efeito de imagem-janela, formando um mosaico.

## **2º EPISÓDIO**

Cont. Sequência 4 / GABO.

CENA 1. ROMA / EMBAIXADA BRASILEIRA. Int./ NOITE

FLASHBACK. CONT'D.

LETTERING: No episódio anterior.

Flashes das ações havidas momentos após a explosão da bomba nos arredores da embaixada brasileira em Roma. Todos estão muito desorientados. Muitos feridos como o dono do cassino de Monte Carlo, alguns mortos como o xeique e outros andando em zigue-zage, como o siciliano. GABO é o mais ativo, ajudando várias pessoas machucadas a saírem do prédio. Ele tenta socorrer B. ARAM, mas percebe que está morto, resolve atender PANUCCI, dando os primeiros socorros. Depois, pede ajuda a MALAGNA, que desorientado tenta se livrar de GABO. Já que ele recusa ajudar GABO, ele o ajuda a sair do prédio, mas depois volta para socorrer PANUCCI. O diplomata vê tudo, já de fora do prédio e apoia MALAGNA. Quando GABO retorna, o mestre de cerimônias tenta impedi-lo, mas GABO o convence a ajudá-lo a retirar as pessoas do prédio. Eles improvisam uma maca e retiram PANUCCI com vida.

Corta para

## CENA 2. INTERIOR DO AVIÃO ROMA / BRASIL. DECOLAGEM. Int. / DIA.

A imagem mostra GABO sentada em sua poltrona, dentro do avião que termina de decolar. Ele põe as mãos nos ouvidos e abre a boca, em um gesto de aliviar a pressão. Sua expressão é tensa, como quem acaba de sair de uma situação difícil e se sente aliviado de estar a salvo. Ele sua um pouco, passa a mão na testa e afrouxa a gravata.

Cont. Sequência 3 / RUNA.

## CENA 3. SELVA AMAZÔNICA. MONTE RORAIMA. Ext. / DIA.

RUNA encontra comida, bebida, uma carta, uma ferramenta e um item de sobrevivência. Ela procura por pistas para saber onde está e para onde ir. Ao mesmo tempo, outras cápsulas ou células de sobrevivência (boxes — parecido com caixão ou caixote) são abertas automaticamente em várias partes da selva, vemos sair apenas alguns cientistas, que também encontram pistas e objetos que os ajudarão a sobreviver na região. Em cada cápsula é encontrado uma pista e diferentes objetos, de acordo com as habilidades de cada um deles, conforme suas áreas de atuação.

Vai ter uma opção do interator, em que ele poderá jogar uma fase com qualquer participante, se unindo ou não a outros, com a finalidade de chegar até o local de encontro do programa que fica no Parque Nacional do Monte Roraima.

### QUADRO DE PARTICIPANTES

12	VANESSA/RUNA	GEÓGRAFA/LINGUISTA	ANAGRAMA	DICIONÁRIO	CANIVETE, MAPA GEOGRÁFICO e ANZOL
11	CARL	ENGENHEIRO DE SISTEMAS	CÓDIGO BINÁRIO	TABLET	LIMA, LINHA e DESODORANTE
10	BEN	ASTRÔNOMO	MAPA ESTELAR	ASTROLÁBIO	GASOLINA, AGULHA e COBERTOR
9	MALU	GENETICISTA	CÓDIGO DE BARRAS	MICROSCÓPIO	BÚSSOLA, SPRAY DE PIMENTA e MANUAL
8	KARPOV	QUÍMICO	PAPEL EM BRANCO	MICROFILME	CAPA DE CHUVA, GARRAFA D'ÁGUA e MAPA
7	MATT	FÍSICO	FÓRMULA	CAIXA DE PROJEÇÃO	SPRAY DE CABELO, CORRENTE e FIO DE NYLON
6	DOM GREGÓRIO	TEÓLOGO	POEMA	LUNETAS	SYLVERTAPE, UNGUENTO e CADEADO
5	CAMILO	HISTORIADOR	AXIOMA	MAPA MÚNDI	BOLA DE BORRACHA, CORDA e FÓSFOROS
4	JOHN	MATEMÁTICO	EQUAÇÃO	PALAVRAS CRUZADAS	CANETA, BÚSSOLA e CIZAL
3	LILY	PSICÓLOGA	HISTÓRIA DE SONHO	CELULAR SEM SINAL	ISQUEIRO, ARAME e LIVRO
2	BERTA	VETERINÁRIA	SONETO	CAIXA DE MÚSICA	FACÇÃO, CHAVE e ROLHA
1	XANA/ÁRIA	SOCIÓLOGA/ANTROPÓLOGA	PINTURA	CUBO MÁGICO	FRASCO PURIFIC. DE ÁGUA, CAPACETE, PAINELA e IMÃ

Cada participante é seguido sem saber por drones que filmam suas ações e mais de longe pela equipe. Eles podem seguir sozinhos ou cooperar em equipe quando se encontram pelo caminho. Alguns já começam a sabotar os planos uns dos outros. Na trilha, quando encontrada, tem alguns presentes que podem ser encontrados pelos integrantes do programa, como uma caixa de ferramentas, um kit de química, 1 kit de primeiros socorros e 1 kit de sobrevivência, com roupas, comida e água. As cartas são pistas que revelam a localização da locação do seriado, no monte Roraima, e do parque nacional, que é onde devem ir primeiro. O monte fica a mil metros de altitude, chegando a 2.800 no seu pico mais alto, ficando na região da savana tropical de Uiramutã, na tríplice fronteira entre o Brasil, a Venezuela e a Guiana. Tem lagos, muita chuva e cavernas, chegando a 2 graus centígrados ao anoitecer.

RUNA encontra no verso de um mapa o seguinte texto escrito, que lê:

RUNA

Monitorar tal tatu que tá tendo um treme traco. Ele ama amotinar e remontar. Troque um treco por tramóia com a traquina da jibóia. Montariam ou remontariam? É fato que a jibóia que não bóia, sempre zóia. Amotinar tal tatu com seu balaio, rotina tal qual paca de soslaio. Que diabos será isso? Uma pista? Paca, tatu, cotia não. Jibóia. (ri).

Ela continua mexendo no seu box e encontra um anzol e um canivete.

RUNA

Aí sim. Isso pode ser útil. Bom, o jeito é entrar na brincadeira. E seguir em frente. Esse mapa pode ajudar. Eu precisava era de uma bússola, ou um mateiro. Onde será que eu tô. E o resto da galera?

Troca de roupas, vestindo o uniforme que veio com a cápsula. Depois, decide subir em uma árvore próxima. Ela não leva muito o jeito, mas depois de algumas tentativas consegue, não sem antes se incomodar com insetos que caem e pousam nela.

RUNA

Caraca, meu. Isso aqui é selva. Tudo selva!

Ela desce e faz uma trouxa com as coisas que encontrou, a partir de suas roupas.

## RUNA

Seja o que Deus quiser! Eu diria isso, se fosse religiosa. Mas não. Agora é com você, guria. Só você.

RUNA começa a caminhar pela mata, meio desorientada, procurando alguma direção.

## RUNA

Se você seguir o rio, descendo o rio, sempre vai dar em algum lugar, encontrar um ribeirão... mas cadê rio. Não tem rio, nem montanha. Olá! Civilização!!!

A imagem de RUNA andando pelo local é dada por um drone que a segue do alto.

## CENA 4. ISRAEL. JERUSALÉM. DOMO. MURO. SANTO SEPULCRO. Ext. / DIA.

Imagens de turistas visitando e da população rezando na Cúpula da Rocha, com o alto-falante citando o alcorão; igual situação no Muro das Lamentações, com as pessoas colocando dizeres nas suas fendas e no Santo Sepulcro. Destaca-se na multidão MALAGNA andando nervosamente pra lá e pra cá, junto a diversos seguranças; ele se encontra com líderes religiosos em cada um desses locais sagrados e fala na língua árabe, hebraico e latim a mesma sentença, invertendo porém os culpados e os inocentes.

## MALAGNA

Mataram Baft Haram. Alá é mais forte! (aos árabes).  
 Pegaram Panucci. Olho por olho, dente por dente!  
 (aos judeus).  
 Sofremos um atentado. O papa está morto. Fomos traídos. Precisamos honrar a promessa daqueles que caíram perante os ímpios. Juramos vingança. O fim está próximo. Cumpra-se a profecia. É chegada a hora, que venha o dia do juízo final. (aos cristãos)  
 Deus esteja convosco. Ele está no meio de nós.



Cont. Sequência 4 / GABO.

CENA 5. INTERIOR DO AVIÃO ROMA / BRASIL. DECOLAGEM. Int. / NOITE.

O diplomata brasileiro pede para trocar de lugar com o passageiro ao lado de GABO, que dorme. Ele acorda com o incômodo. O diplomata puxa conversa (tossindo muito).

DIPLOMATA

(para o passageiro ao lado de GABO) Pode trocar comigo? Apenas por alguns instantes.

o passageiro troca de lugar

CONT'D DIPLOMATA

Desculpe-me, senhor Gabo. O senhor já sabe o que vai fazer? Quer dizer, depois de tudo isso. Sabe, não vai mais ter filme, né?

GABO

Eu ainda não pensei nisso. Depois de tudo o que aconteceu... O senhor me surpreende. Aliás, esse governo me surpreende. Não é à toa... deixa pra lá.

DIPLOMATA

Eles querem que o senhor dirija outro filme.

tosse

GABO

O senhor está bem?

O diplomata olha para os lados

DIPLOMATA

Não é nada. Só uma gripezinha. Um resfriadinho.

GABO

Eles? Eles quem? E que filme é esse?

DIPLOMATA

Eles. Você sabe. Os patrocinadores... ficaram impressionados com seu desempenho lá na embaixada. O senhor é um herói.

GABO

Eu não sou nada disso. E não fiz nada demais. Todo mundo na minha situação...

Olha para o fundo do avião apreensivo

DIPLOMATA

Todo mundo não. Eu mesmo. Olha, o senhor tem presença, iniciativa, determinação, coragem. É um aventureiro.

GABO

E por conta disso eu deveria ir me embrenhar na selva? Não tem outro diretor? Já não estão gravando?

DIPLOMATA

Tinha. Estão. Mas o homem morreu. Norte-americano.

GABO

Ah, morreu. Tem mais essa. E eu devo ir lá pra morrer também?

## DIPLOMATA

Mas não foi lá que ele morreu. Imagine. Não, claro que não. Isso não tem nada a ver. Eles sabem que o senhor filmou aquela coisa lá, o documentário. Uns anos atrás. Região isolada. Índios isolados. Vídeo nas aldeias. O senhor já conhece a região e os índios.

## GABO

Aonde é que estão filmando, posso saber?

## DIPLOMATA

Monte Roraima!

Corta para

CENA 6. SELVA AMAZÔNICA. MONTE RORAIMA. Ext. / DIA.

KARPOV sai de seu caixote / BOX e percebe sua câmera drone tentando desencaiar da estrutura e não conseguindo. Ele retira um chip de uma prótese dentária, encaixa no drone, estuda o aparato e, em seguida, o desbloqueia, dando um tchau para a lente da câmera. Ato contínuo, pega a capa de chuva e abre o mapa, começando a andar.

Corta para

CENA 7. PARQUE NACIONAL DO MONTE RORAIMA. ESTÚDIO. Ext. / DIA.

ALICE reage com ironia a atitude de KARPOV, olhando para uma imensa tela de monitoramento. Outras janelas estão abertas que monitoram outros participantes. Pode-se ver outros monitores, computadores e switchers. Na sala de edição, tem ainda outros profissionais que operam os equipamentos. Há um programa de computador que mostra os sinais vitais de todos os participantes, porque tem transistores embutidos no macacão e microchips subcutâneos instalados neles.

## ALICE

Tudo bem. Agora, mostre a LILLY. Vamos fazer ela dar de cara com a BERTA. Quero agilizar o processo.

RODRIGO

Pode dar uma dinâmica boa para o programa.  
(cochicha) Ainda bem que tem o nome deles no macacão. A gente não sabe mais nada.

ALICE

Sabe sim. Temos que trabalhar com o que tem.  
Aonde estão localizados os kits. Mostre no mapa,  
RODRIGO. Já perdemos a cobra no lago. Eu não  
quero perder a onça.

RODRIGO

Deixa a onça beber água que a cobra vai fumar!

Os outros ajudantes começam a rir

ALICE

Gente, foco na audiência. Solta a onça, vai! Agora!  
Boa, vai minha filha. Agora, deixa eu ver o JOHN.  
Abre o microfone, quero falar com ele.

Todos se entreolham espantados

CENA 8. SELVA AMAZÔNICA. MONTE RORAIMA. Ext. / DIA.

Em uma clareira no meio da mata, há uma construção de barro em formato de labirinto: uma mandala com apenas uma saída e várias entradas repleto de desafios perigosos como lanças que voam em direção dos participantes, catapultas, aríetes, um fosso e um cadafalso. BERTA, LILY e MATT entram separados no labirinto. Toda a ação é filmada por diversos drones. RODRIGO faz a edição das imagens no switcher. ALICE comanda o programa, instruindo o que vai ser divulgado como parte do primeiro episódio do reality show em um flashback retroativo, o que vai servir de material de divulgação, flashes ao vivo e a atividade ao vivo a ser inserida como material de campanha para divulgar o lançamento do reality.

RODRIGO

Vai fingir que é ao vivo?

ALICE

Lógico. Vai pra 1. Usa o drone. Pan. Tilt.

RODRIGO

Pode atrapalhar a movimentação dos participantes?

ALICE

Yes. Atrapalha, invade mesmo. A 3.

LILY se corta em uma das lanças arremessadas automaticamente

ALICE

Isso, agora pega o detalhe. Olho de peixe. Do totem.  
Quero ver o suor escorrendo da testa. Cadê o  
sangue?

RODRIGO

Tô dando detalhe do sangue pingando na lâmina.

KARPOV fica quase o tempo todo escondido na mata e depois entra no labirinto indo até os outros três quando eles conseguem acessar a caixa.

KARPOV

Сейчас моя очередь (agora é minha vez).

BERTA, LILY e MATT se encontram dentro do labirinto e disputam o kit de sobrevivência que fica enterrado bem no centro, junto a um totem de madeira que simboliza o local. LILY se cortou e MATT a ajuda. Berta tenta sozinha, mas em vão. Eles decidem trabalhar em grupo depois de ver que lutando sozinhos são mais fracos.

ALICE

Security cam. No no no. 1, 2, 3. Ok. Ok. Já já o instinto assassino aflora de novo. In the mean time, vamos voltar pros drones. Essa parte a gente usa no primeiro episódio como flashback. Let's go! We use that to... Vamos usar para provocar os participantes e instigar empatia na audiência. Põe no arquivo da simulação.

RODRIGO

Corta esse blá blá blá pra divulgação. Tá tá, entendi. Dá pra usar na simulação do computador, o holodeck.

Corta para

Os três estão exaustos e fica mais fácil para KARPOV render os três e roubar os itens que ele julga mais importantes entre os itens de sobrevivência, de primeiros socorros, a caixa de ferramentas e elementos químicos. Ele foge, abandonando os três.

LILY

Pode deixar o kit de sobrevivência? Por favor!

KARPOV vê LILY com o corte no braço e sangrando muito e ri, mas deixa o kit.

LILY

Tenho celular e ele tem bateria, mas não tem sinal. Não é engraçado? Ironia, minha gente.

MATT

Droga!

MATT chuta o totem que cai por causa do buraco que eles fizeram para achar a caixa

BERTA

Olha isso!

O totem quebra na ponta e fica pendurado entre o chão e as paredes do labirinto.

Cont. Sequência 2 / ÁRIA.

CENA 9. SELVA AMAZÔNICA. MONTE RORAIMA. Ext. / DIA.

ÁRIA e MAALOMAI caminham pela mata com desenvoltura. Eles percorrem trilhas, abrem passagem, encontram comida e água no trajeto, reconhecendo o percurso e se orientando pela natureza, observando os animais, a terra, a vegetação e o céu. Em alguns pontos eles se distanciam um do outro e em outros eles param para descansar.

ÁRIA

Maalomai, o que você quis dizer com "eu tenho a visão"? Lá na aldeia, você disse isso.

MAALOMAI

Depois eu falo. Você nem teve tempo de velar o pai.

ÁRIA

Nem você. O que aconteceu lá, antes?

MAALOMAI

Eu não quero falar sobre isso.

ÁRIA

Foram os grilheiros de terras? Posseiros, madeireiros ou mineradores ilegais? Caramba, todo mundo de olho na Amazônia e esse governo ajudando essa...

MAALOMAI

Vamos realizar uma cerimônia aqui mesmo. Pedir a benção dos deuses e permissão para atravessar a floresta. PENNA'YUN tá em boas mãos e olhando por nós!

ÁRIA

Você vai falar na língua? Eu posso participar?

MAALOMAI hesita, mas depois consente.

MAALOMAI

Pega o amuleto. E coloca o colar aqui. Eu vou buscar algumas coisas da floresta. Vai servir de sagrado.

ÁRIA

É melhor fazer o fogo. Comer e beber o morto.

MAALOMAI

Fique aqui, eu já volto.

Corta para

Cont. Sequência 2 / RUNA.

CENA 10. SELVA AMAZÔNICA. MONTE RORAIMA. Ext. / DIA.

RUNA encontra o rio que ÁRIA e MAALOMAI haviam passado pelo caminho

RUNA

Água! Bem na hora. Já tava ficando sem. (cantando)  
Tal tatu tá tendo um trimitraco, troca um treco por tramoia com a traquina da jiboia, e a jiboia que não...

Ela tira a roupa e mergulha no rio na parte mais calma e rasa, enchendo seu cantil.

RUNA

Peraí. É monitoraram. Monte Roraima. É um anagrama! Estamos na selva amazônica. Eureka!

RUNA usa o canivete para cortar um caniço de bambu que encontra à margem. Depois, pega um cipó de uma árvore perto e corta a casca, fazendo uma linha trançada a partir do caule. Ela tenta inserir o anzol e usar como isca o pingente que tira do colar em seu peçoço. RUNA tenta pescar, mas o fio se rompe. Ela é bem desajeitada. Finamente, ela desiste, mas somente até olhar para o tule da roupa que ela estava usando antes e que havia guardado.



Corta para

Cont. Sequência 3 / ÁRIA.

CENA 11. SELVA AMAZÔNICA. MONTE RORAIMA. Ext. / DIA-NOITE.

ÁRIA acende o fogo. MAALOMAI retorna.

ÁRIA

Nossa Maalomai, como você demorou. O que houve?

MAALOMAI

Eu encontrei um caixão pros lados de lá. Tava vazio.

Fumiga o sopro da vida no enorme cachimbo improvisado nas narinas de ÁRIA.

ÁRIA

Mas tinha alguém? Era recente?

MAALOMAI

Era. Tem gente por aí. E é gente branca.

ÁRIA

Vamos seguir a trilha. Se não for dar muito longe ou fora do nosso caminho, a gente ajuda.

MAALOMAI

ÁRIA, a gente ajuda de qualquer maneira...

ÁRIA

... porque o caminho não é uma reta. O melhor caminho é aquele que te leva pra onde você deve ir.

MAALOMAI

Isso. Não há desvio. Tudo é precisão.

### ÁRIA

Mas antes vamos realizar a cerimônia. Se é verdade que Deus, Makunaíma ou Tupã ou alguma entidade espiritual nos orienta na direção certa, ele pode orientar essa pessoa... se é que está perdida, a vir até nós. Aí você me conta do conflito.

### MAALOMAI

Por causa do fogo!

### ÁRIA

É. Por causa do fogo.

### MAALOMAI

As cinzas da floresta despertou Omá:kon e Makoi. Primeiro sangrou a terra, depois fez espírito ruim! Como no dilúvio, primeiro vem o fogo, depois a chuva e a inundação. Foi ganância que fez Makunaíma e os irmãos Enxikirang derrubar a árvore de todos os frutos. Branco fez renascer ganância agora também!

Tem-se o início do ritual indígena. MAALAMAI vem do mato para perto do fogo, cantando e dançando, batendo o pé no chão, com os braços abertos como um periquito ao bater de suas asas. Depois, como um tarenpokon, ele se senta e fica batendo dois maços de folhas no chão, as levanta e faz movimentos específicos de pajelança. Depois, eles bebem pussanga e ÁRIA a ele se junta. Eles fazem uma roda em volta da fogueira. Chegam dançando, dobrando os joelhos. A cada dois passos, batem com o pé direito no chão, dobrando ligeiramente o tronco para frente.

### MAALOMAI

uyapî' sarinmî uye'nyaripe  
kîrî-kîrî worantî uutî na'mî  
kîrî-kîrî worantî uutî na'mî

CENA 12. SELVA AMAZÔNICA. MONTE RORAIMA. Ext. / DIA.

RUNA continua tentando pescar, agora com o tule se passando por uma espécie de rede e o cordame de cipó como um sisal. Ela consegue fisgar um peixinho e grita:

RUNA

Ahhá! Uhhú! Chupa Rodrigo. Quem agora não sabe fazer nada, heim? Se eu consigo sobreviver na selva? Viver no mato? Sou pescadora, meu filho. Peixe!

CARL se aproxima de RUNA

CARL

Acho que esse fio de nylon pode ajudar!

RUNA

Cruz-credo. O que é isso? Quase me mata do coração! O que é isso? Chegando assim de mansinho, desse jeito. Quem é você e o que quer?

CARL

Calma, não precisa se assustar. Sou um cientista e não um bandido ou um tarado. Vou me virar.

RUNA começa a se recompor, vestindo suas roupas.

RUNA

Não precisa. Não tenho vergonha do meu corpo.

CARL

Eu não estou sozinho. Você também tá no programa?

RUNA

Como assim? O reality? Você tá no show!

MALU encontra os dois à margem do rio, seguindo a trilha pelo caminho.

MALU

Oi. Com licença! Um rio, que maravilha. Pode nadar?  
É potável? Que delícia. Ah, esse é o CARL, e você?

Ela tira umas partes de sua roupa e se atira na água, voluptuosamente.

RUNA

Runa. Mas, você não me disse o seu.

CARL

E você não me disse se faz parte do programa?

MALU

Malu. Sim, nós dois somos participantes do seriado.

RUNA

Mas o esquite era só pra uma pessoa. Como vocês...

MALU

Ah, a gente não... a gente se encontrou pelo  
caminho, como você. Não caiu junto.

MALU continua nadando até a parte mais funda, se exibindo, artificialmente.

RUNA

Caiu? Não faça xixi na água. Pode ter candiru.

CARL

É. Eles lançaram a gente do céu, em um helicóptero,  
acredita? Toma, tem bastante linha aqui. Eu vi que  
você tentou fazer uma vara pra pescar. Candiru?

RUNA

Obrigada. Peixe-vampiro. Entra lá. Cuida disso?

RUNA entrega a vara de pescar para CARL terminar, apontando para a parte íntima.

CARL

Claro. Eu também tenho desodorante, se quiser.

Todos gargalham

MALU

Cara, como é que eles colocam a gente na selva com desodorante? Eu ganhei spray de pimenta. Eu quero de spray de pimenta na selva de pedra, não aqui.

RUNA

A gente pode precisar. Eu imagino. Por exemplo, sei lá: o desodorante tem álcool, se tiver fogo, dá pra atíçar bastante. E o spray, deixa eu ver, jogar em alguma ameaça, tipo pra afastar uma onça, não sei.

CARL

Ou uma cobra...

MALU

Tem onça por essas bandas?

CARL

Na amazônia tem sucuri. E ela vive na água.

MALU sai da água, mas ao chegar na margem, não sai para a mata, porque fica com medo da onça. RUNA e CARL sorriem, os três se arrumam à margem e pescam.

RUNA

O que mais vocês tem aí? Eu tenho um mapa.

CARL

Uma lima, como você viu. E o desodorante!

Imagem da sucuri saindo da água sem ninguém perceber

MALU

Eu tenho um livro e uma bússola.

Corta para

CENA 13. SELVA AMAZÔNICA. MONTE RORAIMA. Ext. / DIA. (CONT'D CENA 8).

MATT sobe no totem e começa a andar sobre ele. BERTA ajuda LILY.

MATT

Aquele cara levou tudo, mas deixou...

BERTA

... a gente vivo. Deixa eu ver esse ferimento.

LILY

Ele pegou meu celular, mas largou depois que viu que aqui não tem sinal. É o que temos.

BERTA

Consegue ver pra onde ele foi? Se vamos nos ajudar, precisamos saber pra onde ir.

LILY

Primeiro, temos que achar uma saída desse labirinto.

MATT

Podemos sair por aqui. Eu vou pular na frente e ver se arranjo uma corda. Ai (caindo de cima do totem).

BERTA

Fica aí!

LILY

Vou aonde?

BERTA sobe no totem e vê MATT caído no chão, já fora do labirinto.

MATT

Quebrou a ponta do totem. Cuidado!

Berta se engatinha até a ponta do totem e observa

MATT

Puxa isso. Arranca fora. Tem uma luzinha piscando!

BERTA

Tem vários botões aqui. Deve servir pra alguma coisa. Sou veterinária, não entendo disso.

MATT

Ainda bem que sou físico. Vou pegar a caixa de projeção que veio comigo. Isso tá parecendo um transmissor de frequência. Pode ter uma antena.

BERTA

Eu ganhei uma caixinha de música. Achei que era ironia, como a LILY falou. Agora, pode servir.

LILY

A gente precisa descobrir pra onde ir. Liga isso!

Eles conseguem fazer funcionar a projeção audiovisual que passa um vídeo do Monte Roraima. Em seguida, imagens pré-gravadas de SAM, diretor do reality show, parabeniza o participante pela conquista da fase 1 e indicando o local para onde ir.

MATT

Ironia é isso, LILY. Eu vou dar um jeito nisso pra funcionar como torre de transmissão. Vai dar pra você usar o celular como rádio, pelo menos, em baixa frequência. Tenta achar alguém próximo daqui.

Cont. Sequência 3 / ÁRIA.

CENA 14. SELVA AMAZÔNICA. MONTE RORAIMA. Ext. / DIA.

ÁRIA e MAALOMAI percebem um movimento estranho na mata

ÁRIA

Tem alguém nos seguindo.

MAALOMAI

Eu já vi. Tem um tempo já. É um cari anhãgá.

ÁRIA

Vamos cercar ele. Vai por ali. Eu sigo o caminho.

Depois de um tempo caminhando na mata, ÁRIA aperta o passo sozinha. JOHN se aproxima de ÁRIA e tenta atacá-la, já que vê MAALOMAI se afastando. Ela o domina e depois o solta. Ele ataca novamente, tentando dar um mata-leão. Ela o morde.

JOHN

Ai, você me mordeu. Doeu, tá.



ÁRIA

E?

JOHN

Posso pegar tétano... Ou raiva. Sua doida!

ÁRIA

Eu, doida? Hahaha. Acha que sou bicho, é? Bicho do mato não tem raiva. Não tem doença da cidade grande. Não gostou? Olha minhas rugas de preocupação. Escolhe um dedo. Vai, escolhe aí.

MAALOMAI se aproxima

MAALOMAI

Você não devia chamar ela de doida, não. Ela é onça!

JOHN

O que vocês querem?

ÁRIA

Como assim, o que vocês querem. Você é quem está nos perseguindo. Tá tentando nos roubar, não é?

MAALOMAI

Responde pra ela. Não olha pra mim, não. Olha!

JOHN

Eu... eu tava sim seguindo vocês, mas é porque estou perdido, e quando vi vocês se separando...

ÁRIA

Pensou que eu sendo mulher seria mais fácil de vir aqui me dominar e pegar o que não é seu.

JOHN

Eles só me deram uma revista de palavras cruzadas, uma caneta, lupa e uma corda. Um tipo de corda. O que eu vou fazer com isso, me enforcar?

MAALOMAI

É uma ideia. Vai que... né?

ÁRIA

Eles, eles quem? Do que você está falando. Vai, come aí, bebe. Deve tá morrendo de fome e de sede. (ele come e bebe) Agora fala!

Corta para Cont. Sequência 2 / RUNA.

CENA 15. SELVA AMAZÔNICA. MONTE RORAIMA. Ext. / NOITE-DIA.

A cena continua de onde parou

RUNA

Uma bússola! E eu tenho um mapa! Agora sim, é só seguir em direção...

CARL

Em direção a... onde? O quê? Não conseguimos decifrar nossas pistas...

MALU

É meio caminho andado. Talvez ela possa... Mostre a ela. Olha, nós sabemos que estamos na Amazônia.

RUNA

Eu já decifrei. É o monte Roraima.

MALU

Como você sabe isso?

CARL

Se ela sabe, ela sabe.

RUNA, MALU e CARL montam acampamento, comem e dormem.

Amanhece, eles seguem viagem.

MALU

Toma, foi isso que eles nos deram. Um tablet com bateria arriada e um microscópio. Consegue carregar?

RUNA

Calma, a gente pode precisar disso mais lá na frente.

Elas examinam os objetos, depois guardam de volta.

RUNA

O que mais vocês ganharam?

CARL

Um código binário e um código de barras, mas não servem de nada na natureza. Se fosse na cidade...

RUNA

Não deixa de ser irônico. Talvez eles tenham muito senso de humor. Mas... peraí. Esse livro... tem uma escrita antiga aqui, um código. É hebraico!

MALU

Devem estar rindo às nossas custas.

CARL

Você também notou as câmeras?

Eles começam a apontar para as câmeras escondidas e os drones

RUNA

Câmeras? Que câmeras? Eu não vi nem vejo nada.

RUNA, MALU e CARL encontram BEN pelo caminho.

MALU

Esperem. Vejam, tem alguém indo para lá. Olha. Lá longe. Ali, não CARL. Olha lá!

Eles veem BEN olhando para o céu pensativo

CARL

É mesmo. E agora, RUNA. O que devemos fazer?

RUNA

Eu não sei por que vocês me elegeram como líder. Eu nunca liderei nada, nem conheço a Amazônia. Aliás, eu nunca fui para a selva, só conheço Matinhos.

CARL

O que é Matinhos?

RUNA

Uma praia no litoral do Paraná.

Aparece em lettering as duas opções: SEGUIR PARA O JOGO e CONTINUAR NO FILME. Se o INTERATOR optar pelo modo jogo, a cena pula ou não, seguindo normal até a próxima cena, a seguir. Se for para o jogo, a cena seguinte não é mostrada.

Cont. Sequência 3 / ÁRIA.

CENA 16. SELVA AMAZÔNICA. MONTE RORAIMA. Ext. / DIA.

A cena continua de onde parou

JOHN

Eu estou participando de um reality show e preciso chegar em algum lugar que não sei aonde fica. Eu sou um cientista. Matemático. Meu nome é John, prazer.

MAALOMAI

O que é isso? Reality? Um show?

ÁRIA

Então, jovem cientista. Você veio parar aqui, em Roraima, no meio da Amazônia, munido apenas de uma revista de palavras cruzadas, uma caneta, uma lupa e um sisal. (tempo)

Sentiu isso? Um silêncio, ao mesmo tempo uma descarga elétrica. Tô toda eriçada.

MAALOMAI

Vou ver isso. Fica aqui (se afasta).

Anoitece. Passagem de tempo.

CENA 17. MONTE RORAIMA. Ext. / DIA-NOITE.

Um forte estrondo dá-se no monte Roraima, abrindo uma grande fenda no solo, produzindo um campo elétrico, uma grandeza vetorial (sentido, direção e módulo).

O terremoto abre uma fenda comprida no lugar que era apenas um pequeno buraco. Na caverna onde MERKABA se encontra, revela um compartimento secreto que antes estava bloqueado por uma parede de pedra e agora mostra uma enorme mandala com o desenho em relevo do cubo de Metatron. Ela movimenta o desenho, evidenciando a mobilidade do mosaico e abrindo outros e novos compartimentos.

Cont. Sequência 3 / ÁRIA.

CENA 18. SELVA AMAZÔNICA. MONTE RORAIMA. Ext. / NOITE.

A cena continua de onde parou

ÁRIA

E você não sabia de nada, nem de onde está ou de como fazer para ir até eles? O que te fez entrar nessa canoa furada? Eles são assassinos?

JOHN

Sei lá. Eles me prometeram um bom dinheiro.

ÁRIA

Deixa eu ver isso. Essas palavras cruzadas.

JOHN

Ah, e tem uma equação. Dentro da revista. Mas eu não consegui decifrar. Talvez esteja aí, a resposta.

O tempo passa e escurece

MAALOMAI volta com DOM GREGÓRIO e CAMILO. Eles estão tão cansados que nem tem tempo de cumprimentar direito e já caem no chão e dormem profundamente.

MAALOMAI

Eu encontrei estes dois perdidos na mata.

ÁRIA

Nossa, quantos devem ser? Tudo perdido. E o...

MAALOMAI

Nada. O chão tremeu.

ÁRIA

Vamos dormir. Não vamos contar nada a eles. Ainda.

CENA 19. PARQUE NACIONAL DO MONTE RORAIMA. Int. / NOITE.

Todos estão no estúdio editando o programa que irá ao ar no primeiro episódio.

RODRIGO

Por que a senhora não interferiu na questão do celular? A gente poderia ter desligado o sistema...

ALICE

E cortado o sinal, eu sei. Deixa eles tentar a sorte.

Toca o telefone no estúdio. ALICE atende. Ela fica apreensiva, põe a mão no gancho e diz para todos, inclusive RODRIGO, que fica ensimesmado:

ALICE

Saiam. Get out!

ALICE disca para alguém

ALICE

Houston, we have a problem. (tempo) Hi, where are they? What a fuck... ok, let's go to plan B.

CENA 20. SELVA AMAZÔNICA. MONTE RORAIMA. Ext. / NOITE.

JOHN está sozinho, escondido na mata, a uma boa distância dos outros, que conversam entre si: ÁRIA, CAMILO, DOM GREGÓRIO E MAALOMAI.

JOHN

Alpha, bravo, delta. Reportando atividade no monte.  
Forte abalo sísmico. Repetindo: operação cavalo de  
tróia a caminho. Confirmando atividade. Fase dois  
início, atividade, escala, nível 7. Positivo, delta, bravo.

CENA 21. PARQUE NACIONAL DO MONTE RORAIMA. Int. / NOITE. (CONT'D 17).

Abre-se a porta do estúdio e ALICE dá de cara com RODRIGO no corredor, falando ao celular. Ele se assusta e desliga rapidamente. Ela faz cara de espanto.

ALICE

Com quem você estava falando? Talk to me.

RODRIGO

Não. Não era ninguém, sabe. Essas companhias telefônicas, sempre oferecendo novos planos, outros planos... (vendo a reação de ALICE) Tá. Não conta pra ninguém. Eu soube do terremoto lá em cima. Não tem como não saber, né? Então, eu tava contando pra minha mãe, pra deixar ela mais calma, sabe. Depois que morreu o papa, tá todo mundo comentando...

ALICE

Comentando o quê, cara pálida?

RODRIGO fica preocupado com a poker face de ALICE

RODRIGO

O fim dos tempos. Uma profecia sobre a Terra e o fi...



ALICE

Vai dormir. Amanhã tem mais. Tá bêbado de sono!

Cont. Sequência 4 / GABO

CENA 22. BRASÍLIA. AEROPORTO. AVIÃO MILITAR. Int. / NOITE.

GABO desce do avião comercial e se despede do diplomata, que em seguida pega o telefone celular e liga pra alguém dizendo:

DIPLOMATA

Ele chegou. Já tô mandando ele praí. Tranquilo.

Em seguida, GABO é abordado agentes de segurança (os mesmos que apareceram no aeroporto Santos Dumont na sequência de RUNA) que o levam até um avião militar (o mesmo que apareceu antes no aeroporto de Brasília) onde é recebido por BRAGA.

Final do episódio

Durante a passagem dos créditos, imagens das reportagens jornalísticas que cobriram as queimadas que ocorreram na Amazônia e no pantanal nos últimos anos em janela.

### **3º EPISÓDIO**

CENA 1. SELVA AMAZÔNICA. MONTE RORAIMA. Ext. / NOITE.

FLASHBACK. CONT'D.

LETTERING: No episódio anterior.

Um forte estrondo dá-se no monte Roraima, abrindo uma grande fenda no solo, produzindo um campo elétrico, uma grandeza vetorial (sentido, direção e módulo). O terremoto abre uma fenda comprida no lugar que era apenas um pequeno buraco. Na caverna onde MERKABA se encontra, revela um compartimento secreto que antes estava bloqueado por uma parede de pedra e agora mostra uma enorme mandala com o desenho em relevo do cubo de Metatron. Ela movimenta o desenho, evidenciando a mobilidade do mosaico e abrindo outros e novos compartimentos.

O terremoto no monte cessa e passa a atingir diversos outros pontos da Terra.

CENA 2. SELVA AMAZÔNICA. MONTE RORAIMA. Ext. / DIA-NOITE.

A cena remonta as partes não mostradas no episódio anterior

MAALOMAI anda pela selva e encontra um outro BOX sem ninguém dentro, mas com um macacão, comida, água, uma pintura rupestre, um cubo mágico, um frasco purificador de água, um capacete, uma panela e um imã. Ele guarda as coisas em seu bernal e os mantimentos no farnel e segue viagem no entardecer. No meio do caminho de volta, encontra CAMILO em estado bem alterado de preocupação. Este lhe pede para irem os dois buscar DOM GREGÓRIO, que havia ficado para trás.

CAMILO

Quem vem lá? É de bem, se acheque. É de outro mundo, erre pelo rumo. É do mal, siga viagem.

MAALOMAI, diante do pavor do homem branco, resolve a ele pregar uma peça.

MAALOMAI

Urî sane tî, urî sane tî Insikiran pia. (tom ameaçador)

CAMILO

Um índio! Por favor, não me faça mal.

MAALOMAI

Urî tî Insikiran pia, Anike pia se tî, Makunaimî pia!  
(cantando)

CAMILO

E agora, como vou dizer que sou de paz se ele não fala a minha língua? Olha, mim Camilo, e tu..?

MAALOMAI para diante dele e lhe oferece uma fruta, abrindo o saco. MAALOMAI faz movimento com a boca de que CAMILO pode comer. CAMILO pega a fruta e se aproxima, mas o movimento descobre o macacão do programa no saco.

MAALOMAI

Maalomai.

CAMILO

Maalomai? Maalomai é o seu nome? Você vai me comer? Tá com as coisas do programa.

MAALOMAI

Urî sane tî Maalomai.

CAMILO

Cadê a pessoa que tava com esse macacão? Você comeu ela, não foi? Comeu, e agora vai me comer também.

MAALOMAI

Como eu vou te comer se tô te dando de comer?

CAMILO

Só pra me enganar, né? Peraí, você fala?

MAALOMAI

Todo mundo fala.

CAMILO

A minha língua, quero dizer.

MAALOMAI

É minha também. Sou índio macuxi, índio brasileiro. Falo brasileiro também. (tempo) Coma, você tá fraco.

Ele come, depois bebe da água que MAALOMAI oferece

CAMILO

Obrigado pela ajuda, mas tem alguém que precisa mais dessa ajuda do que eu. Vamos até lá!

Eles saem pela mata percorrendo uma outra trilha e se embrenhando no meio da selva. Depois de um tempo, MAALOMAI encontra DOM GREGÓRIO com a ajuda de CAMILO. Eles estavam bem próximos, mas desorientados ficaram perdidos.

DOM GREGÓRIO

Ah, graças a Deus. Uma alma caridosa. Pai amado!

MAALOMAI dá água e um pouco de comida ao homem mais velho, que está sentado

CAMILO

Dom Gregório, está bem? Melhor?

DOM GREGÓRIO

Vai dar tudo certo, estamos salvos... diga-me, meu bom homem, qual sua graça?

MAALOMAI

Graça? Não sou de fazer isso, não.

CAMILO

Maalomai. O nome dele é Maalomai. E fala perfeitamente português, viu. Não se deixe enganar.

DOM GREGÓRIO

(ri) Perdoe o meu amigo. Camilo não se conforma. Estarmos perdidos e largarem a gente aqui.

Os dois começam a discutir em italiano sobre a roubada de entrar no programa

— Ma che fai.

— Ma che succede?

— Ma che dici.

— Dai, basta!

#### MAALOMAI

Melhor deixar essa história para depois. Tá escurecendo depressa. Vamos encontrar abrigo.

#### DOM GREGÓRIO

Como quiser, Maalomai. Estamos em suas mãos e nas mãos de Deus, como sempre. Sigamos!

### CENA 3. SELVA AMAZÔNICA. MONTE RORAIMA. Ext. / DIA-NOITE.

A cena remonta as partes não mostradas no episódio anterior

RUNA, CARL e MALU estão bem abrigados e sonolentos. Enquanto RUNA dorme, CARL tenta ficar mais alerta, montando vigilância. MALU puxa conversa:

#### MALU

Carl, você tem namorada? Cara, você não tá dormindo, tá? Só pra saber. Assim, tu espiou nós duas lá no lago, não espiou? Carl, responde, pô.

#### CARL

Vai dormir, Malu. O próximo turno é teu. Quando der o horário, eu te acordo. Tô pregado, mas tô bem. Eu aguento. Depois te chamo. Agora, dorme

#### MALU

E como é que alguém consegue dormir com esse ronco, me diz? Essa daí que tá pregada e eu na cruz.

CARL

Fecha o olho que o sono vem, não é isso que dizem?

MALU

Então tá, mas primeiro me responde. Olhou?

CARL

Olhei.

MALU

E gostou? (os dois dão risadas contidas)

Um forte barulho de galhos se revirando na selva, ao longe, se destaca.

CARL

Gos...

MALU

Ouviu isso?

RUNA abre um olho. Depois, ouve-se um uivo de macaco-bugio.

RUNA

É macaco. Bugio.

Em seguida, destaca-se um rugido de onça.

MALU

E isso?

CARL

Isso não é bugio, não? É som de gato.

RUNA

Pssh! Vamos todos manter a calma e fazer silêncio.  
Talvez ela nem note a gente e não passe por aqui.

Finalmente, vários macacos e outros bichos na floresta fazem barulho no mato, fugindo da onça que, agora ruge alto.

RUNA

Carl, depressa. Acende o fogo!

A onça termina por saltar na frente do abrigo, encarando a todos.

MALU

O deso-do-ran-te.

MALU pega o spray de pimenta e tenta jogar na onça, espalhando por todo o lugar. CARL dá um grito juntamente com a onça que ruge ainda mais alto e feroz e tenta espirrar o aerossol no fogo e em direção da onça, mas não consegue fazer direito e o spray cai no chão. RUNA salta e consegue jogá-lo no fogo, provocando uma explosão razoável ao mesmo tempo que o terremoto acontece. A onça se assusta e foge. Depois que o susto passa, todos riem de nervoso e ficam esfregando os olhos.

CARL

O que é que foi isso? Intervenção divina? E essa onça? Ai meus olhos, eu não consigo enxergar.

RUNA

Você viu a tua cara? Carl, você tá branco igual cêra.

CARL

Não, eu já disse. Não tô vendo nada, por causa do spray de pimenta da Malu.

MALU

Funcionou, tá. A onça fugiu. Ou foi por causa do fogo.

CARL

Ou foi por conta do terremoto.

RUNA

Ou se foi por causa da cara do Carl.

MALU

Não é pra rir, tá. Eu fiz xixi nas calças.

A cada fala, as risadas vão num crescente.

Cont. Sequência 4 / GABO

CENA 4. PARQUE NACIONAL DO MONTE RORAIMA. ESTÚDIO. Int. / DIA.

GABO já está dentro do estúdio se familiarizando com o programa. ALICE e RODRIGO explicam os detalhes da operação. GABO dá sinais de ter pego a COVID.

ALICE

I don't speak italian, but we can talk in english.

GABO

Eu sou brasileiro, but english is OK.

ALICE

Oh, ok. Eu estou aprendido. Aprendendo... Anyway, let me introduce you to RODRIGO, our jack of all trades. He shows you how are things so far.

Começa a tossir um pouco

RODRIGO

E aí, meu irmão, beleza?



GABO

Prazer.

tosse um pouco mais

ALICE

Are you sick? Oh, no. That's all I needed.

GABO

It's cold here.

ALICE

It's not a revival. Don't play again, SAM. Show must go on. GABO, vou te colocar em quarentena.

RODRIGO

Peraí. Isso é só um resfriadinho, uma gripezinha. O cara não vai ficar mal. Com o SAM foi outra coisa?

GABO

Quem é SAM?

RODRIGO

O outro diretor.

GABO

O que morreu? Qual outra coisa? How did he die?

RODRIGO faz sinal de arminha com a mão

ALICE

We must keep the focus on those contestants. Let's keep their anonymity as an ace in the hole. Their

participation will be a surprise to us and to the show's audience. RODRIGO, mostre o que temos até agora. Vamos encenar isso como se fosse de propósito.

RODRIGO

Vai ser moleza! A piece of cake, like you say.

RODRIGO começa a mexer no sistema e mostra alguns arquivos sobre o atentado

GABO

Como assim? Os participantes já estão no meio da selva a caminho para cá e vocês não fazem ideia de quem são. Isso non existe. Não em um reality show.

RODRIGO

Teve um evento pra divulgar o reality. Festa de lançamento, o escambau. Aí os terroristas invadiram a festa e acabaram com o show. Destruíram tudo.

GABO

E o sam morreu lá?

ALICE

He suffered an attack. Isso não importa agora.

GABO

Como não importa. Você mesma disse que ele sofreu um atentado e que os terroristas pegaram os arquivos do programa. Não saiu nada disso na imprensa.

RODRIGO

A lista dos participantes tava no laptop do diretor, o SAM. Tava tudo lá. A informação morreu com ele.

GABO

E agora?

GABO está visivelmente irritado e RODRIGO aponta para o computador

ALICE

The show needs to be edited to go live tomorrow and we still don't have all the footage we need for that. We have no way of knowing yet who the participants are.

RODRIGO

Sinistro, cara. Eles apagaram ele e os arquivos dos competidores. Seguiram o gringo da festa até o hotel e acabaram com ele. Vou te mostrar o que temos, mas quase não tem imagens. Os cara eram profissa.

ALICE sai enquanto RODRIGO fica no estúdio mostrando imagens a GABO

RODRIGO

O pior é o sistema. O simulador. A gente chama de holodeck, sabe? Do Jornada nas estrelas. Star Trek.

GABO

Que tem?

RODRIGO

Sem a programação não dá. O sistema tá no vácuo, man. Vazio, acéfalo. Quer dizer, ele tem as informações do mundo, mas não dos participantes, Capiche? Tinha tudo, agora não tem nada. No profile.

GABO

Entendi. Eu pensei que tinham me chamado por conta do contato com os índios daqui, mas não. É pelo sistema que eu inventei, quer dizer, esse holodeck aí eu já conheço. Porra, eu até tava gostando e tal...

RODRIGO

Então você pode consertar a máquina. Quer dizer, você consegue? A gente pode...

GABO

Tá, então vamos. Sem os dados vai ser difícil.

Cont. Sequência 2 / RUNA.

CENA 5. SELVA AMAZÔNICA. MONTE RORAIMA. Ext. / DIA.

BEN está observando as estrelas com seu astrolábio e fazendo comparações com um mapa estelar que carrega, quando é surpreendido por RUNA, CARL e MALU, que encontram BEN pelo caminho (continuando a cena 10 do episódio 2).

MALU

Oi.

BEN

Lindo dia, não?

CARL

Observando as estrelas?

BEN

Ah, sim. Sempre. (RUNA se aproxima)

RUNA

Não. Ele tá medindo a distância do cometa que vai cair aqui pra saber a hora que o mundo acaba.

CARL

Como você sabe? (tempo) Tô brincando.

MALU

Ele deve estar procurando as câmeras-drone, não é?

CARL

Sim, perfeitamente.

BEN

Olha, eu estou fazendo medições a partir da posição das estrelas. Podemos nos guiar por elas, veja.

RUNA

Deixa eu ver. É, você... bem vindo ao grupo.

### **CENA INTERATOR. DINÂMICA DE JOGO.**

As cenas de filme são substituídas para o jogo da sobrevivência, que consiste, como um vídeo-game, o interator escolher entre as opções apontadas e conseguir sobreviver, optando por seguir em frente ou contornar as dificuldades encontradas pelo caminho, como prender a onça com a corrente que está com MATT e o cadeado que está com DOM GREGÓRIO, assim como se livrar de KARPOV que tenta atrapalhá-los. O interator deve, com seu avatar, conseguir chegar ao parque.

Seguindo **RUNA**. Modo FILME INTERATIVO.

Na tela, há duas opções: 1) subir o monte; 2) ir para o parque.

1)

BEN

Tem dois caminhos: uma é mais curto e de difícil acesso, mas vai dar direto no monte. O outro é mais

longo e mais perigoso, por causa dos animais soltos pela floresta, mas vai dar no parque, onde podemos descansar antes de seguir para o monte.

CARL

Não entendi. Se os dois vão dar no monte...

RUNA

Então, vamos direto pro monte. Eu prefiro. Cansa agora, descansa depois. Querem votar?

CARL

Não sabemos se lá tem descanso, RUNA.

BEN

Não sabemos. Mas é improvável.

CARL

Você fica só olhando para as estrelas, BEN. A gente acabou de te conhecer. Como você poderia saber do que nos aguarda aqui na terra? Já estive aqui?

Todos se entreolham

RUNA

Bem pensado. Ele poderia ser um deles.

BEN

Poderia, mas não sou.

MALU

Ei, gente. Que tal nós darmos um voto de confiança ao nosso mais novo amigo aqui? Afinal, ele é quem conhece os paranauê, os caminhos que...

CARL

... podem nos levar ao nosso destino, que pode não ser do nosso agrado, que pode até nos levar à morte.

BEN

Que dramático! Bem, senhoras e senhores, então, isto posto, eu devo seguir por ali e vocês por aqui.

Eles param de andar pela nova trilha, se deparando a uma encruzilhada que o INTERATOR deve escolher qual das seguintes opções seguir: 3) seguir BEN; 4) tentar à sorte.

4)

CARL

Prefiro tentar à sorte (ele joga uma moeda para cima).

BEN

Com isso me despeço.

RUNA

Você não vai nem esperar pra ver de que lado cai a moeda? Espere.

BEN resmungo e sai andando

BEN

Quem espera, nunca alcança.

RUNA

Eu vou com você.

MALU

Eu também.

CARL

Tá, ok. Vocês venceram, me decidi, vou junto.

Ben começa a assoviar uma canção alegre

3)

MALU

O que deu a moeda?

CARL

Não enche!

Passagem de tempo

CARL

Ainda não entendi aquela história dos dois caminhos darem no monte. Como pode? Um curto e um longo. Mas, se tem dois, como dão no mesmo lugar.

MALU

É outro caminho, CARL. Até eu peguei essa.

KARPOV está implodindo uma dinamite no acesso ao monte

BEN

Esperem, ali. Olhem. Tem um camarada...

CARL

Filho da puta. Ei, seu desgraçado, volte aqui!

KARPOV foge



Cont. Sequência 3 / ÁRIA.

CENA 6. SELVA AMAZÔNICA. MONTE RORAIMA. Ext. / DIA.

Amanhece. Cada um come um pouco da ração que trazem consigo. ÁRIA e MAALOMAI ajudam os outros e conferem o equipamento.

ÁRIA

Viu as câmeras? Eles estão nos seguindo. Assim.

MAALOMAI

Vi, claro, olha, encontrei uma mulher morta também.

Os andarilhos levantam acampamento.

ÁRIA

Não conte a eles, nem a ninguém.

MAALOMAI

Não contei, pode deixar.

Os dois caminham sozinhos pela floresta, saindo da picada.

ÁRIA

Vamos ver aonde isso tudo dai dar. Tem muito pássaro morto caído no chão.

MAALOMAI

É a profecia. Tá se formando. Se vier chuva, então...

Voltando, eles se aproximam dos outros e formam um só grupo.

ÁRIA

Bóra povo, seguir viagem.

JOHN

Mas para onde? A gente não sabe aonde tem que ir.

Corta para

CONT'D CENA 5

RUNA

É. Pelo visto, não vai dar pra seguir por aí.

BEN

Não. Precisamos voltar e seguir pelo outro caminho.

2)

Todos que estavam descansando já nas pedras iniciais do monte levantam o acampamento e começam a seguir viagem de volta ao ponto de bifurcação na trilha.

CARL

Eu te disse.

MALU

Pára, Carl.

CARL

Mas eu te disse.

MALU

Pára, Carl. Que saco!

Depois de um tempo andando, surgem BERTA, LILY e MATT vindo na direção deles.

CARL

Eu te...

RUNA

Psh. Tem um pessoal vindo ali.

CARL

Ia te falar isso, RUNA.

MALU

Ah, ia.

O grupo de RUNA pára e fica sem saber o que fazer

RUNA

Se escondam. Eles podem tá com aquele um.

Todos obedecem e se escondem

MATT

Vixe, mas nem a pau você ia conseguir subir esse monte assim desse jeito, LILY.

BERTA

Ela subia nas suas costas, MATT, 'cê deixa.

MATT

A gente ia dar um jeito, não ia, LILY?

LILY

Não tem querência, não, MATT.

BERTA

Larga de ser trouxa, homem. Mulher não gosta de homem frouxo. Eu não, eu não!

CARL

Ah, vem aqui, vem aqui, minha bertinha.

Todos caem às gargalhadas

MALU

Tão de boa.

CARL

Eu vou lá. Vocês fiquem aí, escondidas.

Antes que CARL pudesse aparecer sozinho, BEN pula na frente e já desanda a falar. RUNA e MALU permanecem escondidas no começo, mas logo começam a rir alto.

BEN

Ih, nem adianta, pessoal. A passagem tá fechada.

BERTA

A gente veio do parque.

CARL

Tá fechada mesmo, viu.

MATT

Só ia dar uma olhada no monte mais de perto.

RUNA

Vocês são do programa? Participantes ou da produção?

LILY

O encontro é no parque mesmo, pessoal. LILY, somos participantes, eu sou psicóloga, e você?

RUNA

Vanessa, prazer. Sou geógrafa.

CARL e MALU se entreolham estranhando o fato de RUNA mentir o nome

BERTA

Mas, não dá pra ver o monte mais de pertinho, então?

MALU

É. Não! Dinamitaram a bagaça.

MATT

Quem foi? O pessoal da produção? Pra nós, ninguém falou nada.

CARL

Foi...

Vendo que CARL ia dar com a língua nos dentes, BEN o interrompe.

BEN

Não sabemos. Melhor seguir viagem.

RUNA

É. Vocês podem nos mostrar o caminho até o parque? Sabem como é, a gente tá meio perdido.

MALU

E o parque não vai fugir, né gente! Ou melhor, o monte né... o Monte Roraima. Conta pra nós, como vocês se encontraram? E como sabiam que era pra vir até aqui? não, melhor, primeiro eu quero saber: como foi que descobriram, ou melhor, decifraram...

Corta para

## CONT'D CENA 6

## DOM GREGÓRIO

Vamos decifrar o enigma. Camilo, mostre a eles.

## CAMILO

Isso é tudo que temos. Tava dentro dos caixotes. No meu, esse axioma: "nada pode ser e não ser simultaneamente", e de Dom Gregório um poema: "Eu sou de todos os mundos. Mãe dos ventos soprou vida. Árvore da vida. Gigante mítico tombou a árvore do mundo que no choro do tronco brotou o fruto".

## ÁRIA

Pode deixar, que se eu sei de alguma coisa, no caminho para onde nós temos que ir, vamos dar de cara com o caminho de vocês, viu. Fiquem tranquilos.

Eles caminham até que chegam em uma bifurcação

## MAALOMAI

E agora, ÁRIA, vamos pra onde, seguimos para o monte ou vamos até o parque?

## ÁRIA

Vamos ver no que vai dar, né? Pra onde, e eu sei?

**CENA INTERATOR. DINÂMICA DE JOGO.**

As cenas de filme são substituídas para o jogo da sobrevivência, que consiste, como um vídeo-game, o interator escolher entre as opções apontadas e conseguir sobreviver, optando por seguir em frente sozinho ou em grupo, recolhendo presentes pelo caminho, lutando contra cobras, onças e piranhas pelo caminho, ajudando ou atrapalhando outros participantes e usando os objetos que dispõem e outros que recolhem. O interator deve, com seu avatar, conseguir chegar até o parque.

Seguindo **ÁRIA**. Modo FILME INTERATIVO.

Na tela, há duas opções: 1) subir o monte; 2) ir para o parque.

1)

MAALOMAI

Tem duas trilhas. Uma vai direto para o monte Roraima, que é parte do nosso caminho. A outra passa pelo parque, antes de dar na trilha do monte. Aqui é mais curto, mas é mais difícil. Ali começa o desvio que vai dar no parque primeiro e depois no monte. É mais longo, mas é mais fácil de ir.

ÁRIA e MAALOMAI esperam os outros responder, mas como eles se entreolham, sem entender direito, ÁRIA tenta explicar um pouco mais.

ÁRIA

Eu peguei o jogo de palavras cruzadas do John e resolvi esse criptex aqui que dá essa coordenadas:  $5^{\circ} 9' 40''$  N  $60^{\circ} 36' 50''$  O. as coordenadas do monte Roraima é  $5^{\circ} 8' 28''$  N  $60^{\circ} 45' 49''$  O, então vocês devem se dirigir até o parque. É só seguir essa trilha. Não deve demorar muito para vocês chegarem lá. Então, boa sorte, e a gente se vê lá em cima, ou não.

O grupo se separa

2)

ÁRIA e MAALOMAI mudam de ideia

ÁRIA

Melhor a gente ir com vocês, mas podem ir na frente.

Seguindo a trilha do parque, CAMILO, DOM GREGÓRIO e JOHN começam a conversar. O caminho é curto e bem fácil de trilhar, seguindo um curso de rio.

JOHN

Vocês já se conheciam?

CAMILO

Ah, sim. Tem muito tempo. No Vaticano.

DOM GREGÓRIO

Camilo, acho que John faz referência aos outros dois.

JOHN fica confuso

CAMILO

Ah, claro. Quer dizer, não. Nunca.

JOHN

Estranho eles aparecerem assim, do nada.

CAMILO

Nesse fim de mundo, né?

DOM GREGÓRIO

Tudo aqui tem sido estranho, não?

JOHN

Fim de mundo... mesmo.

A câmera sobe e pode-se ver o parque ao fundo, com o monte por detrás, longe.

Corta para

CONT'D CENA 5

Primeiro, MALU puxa RUNA em separado durante a caminhada. CARL se junta a eles, depois BEN. BERTA, LILY e MATT ficam mais atrás. O grupo maior de RUNA se depara na primeira bifurcação, já quase na entrada do parque, com o grupo de DOM GREGÓRIO, JOHN e CAMILO. ÁRIA e MAALOMAI seguiram pela outra trilha e já estão bem afastados, nem viram o ocorrido. Os outros se dirigem ao parque.



MALU

Que história é essa agora? Desde quando você se chama Vanessa, Runa? (fala alto) Vanessa?

RUNA

Desde que a gente não confia neles, guria.

MALU

Sei, então tá. Conta outra.

RUNA

Melhor ficarmos juntos pra ver no que dá. Carl, chega aí! É o seguinte...

CARL se aproxima das duas que caminham mais à frente

CARL

Eu te dou uma de dez e você me dá duas de vinte?

MALU

Pára com isso.

RUNA

Não é hora de brincar. Nem em BEN eu confio. Ele parece muito confiante. Pode ter gente infiltrada aqui.

BEN observa de longe que estão falando dele

CARL

Tenho certeza disso, só não sei ainda quem.

BEM se aproxima

BEN

Tá todo mundo formando grupinho. Notaram?

MALU

É assim que é.

Fala de longe vendo que o primeiro grupo se afasta

MATT

Galera, temos que ficar juntos.

BERTA

Pelo menos, por enquanto. Agora...

LILY

Olha ali, vem gente.

DOM GREGÓRIO, CAMILO e JOHN se aproximam por outra trilha na encruzilhada.

MALU

Eita, que tá todo mundo se encontrando hoje.

De repente, salta à frente, vindo do meio da mata, VANDERLEY, assustando a todos.

VANDERLEY

Bas tarde. Encontrei esses três já aqui perto do parque e resolvi vir ver mais de perto se o meu pessoal tá bem. É esse grupo daí ó.

JOHN

A gente não conhece ele. Nunca vi essa figura.

MATT

Mas, a gente conhece, sim. É o VANDERLEY.

BEN

E você é mateiro, não é do grupo dos cientistas, não.

BERTA, LILY e MATT se entreolham, mas não conseguem achar uma explicação.

CARL

Bóra, rapaz. Fala alguma coisa.

DOM GREGÓRIO

Fala, meu filho.

Vanderley olha pra todo mundo como uma súplica antes de abrir a boca

VANDERLEY

Não. Mateiro. Ando por aí, ajudando os outros. Quando precisam de mim, me chamam. Cientista, você falou? Nem sabia que tinha isso aqui por estas bandas. Aqueles ali que me contrataram?

VANDERLEY aponta para LILY, BERTA e MATT, o grupo menor que ficou para trás.

LILY

Verdade, eu liguei pra ele.

RUNA

Ligou? Como assim, ligou?

BEN

Te deram um celular? E tem sinal por aqui?

LILY

É. Isso é uma longa história.

JOHN

Gente, vamos seguir adiante nisso.

Eles retomam a caminhada em direção ao parque. Formam-se três grupos com conversas paralelas, meio simultâneas e em separado.

JOHN

Eu recebi uma revista de palavras cruzadas (ri).

RUNA

Eu ganhei um dicionário e não tô reclamando.

MALU

Eu ganhei um spray de pimenta e você um desodorante. Tudo isso pra combater onça.

CAMILO

Onça, você disse onça. Tem onça por aqui?

VANDERLEY

Aqui é mata, amigo. Tem onça, cobra, piranha...

CARL e MATT se juntam para assustar CAMILO com barulho de onça, depois riem.

CARL

Gente, eu tenho um tablet. Qualquer coisa...

MATT

Eu ganhei um spray de cabelo. E olha minha careca. Mas, pelo menos, tenho uma corrente.

DOM GREGÓRIO

Eu tô com um cadeado, mas tá trancado.

BERTA

Eu tenho uma chave. Vamos ver se serve?

CAMILO

Cadê o celular, me empresta?

BERTA

Não tem mais sinal, nem bateria, arriou.

BEN

Aonde você pegou eles?

VANDERLEY

Gente, eu fico por aqui. Sabe como é: seguir meu rumo. Já que eu não sou um cientista...

VANDERLEY muda de direção e começa a se afastar do grupo

RUNA

Como vocês conseguiram sinal?

LILY

Tchau, Vander. E, obrigada por tudo.

LILY tenta se afastar de RUNA

RUNA

Pára. Aonde vocês estavam?

RUNA puxa LILY pelo braço e a obriga a parar, isolando-a mais do grupo.

LILY

Eu não sei. Na mata. Ele foi nos buscar lá. No meio do mato. Você entende de natureza, eu entendo de gente. Como vou saber onde era? Era pra lá, assim.

Ela aponta em uma direção

RUNA

Como lá tinha sinal e aqui não, tão perto do parque. Lá aonde?

LILY

Tinha um labirinto, um totem e uma antena.

John tenta interromper a conversa ao mesmo tempo que uma onça avança

JOHN

Vamos deixar essa conversa pra depois, vamos. A gente já tá chegando.

LILY

E tinha o russo?

BEN

O russo? Que russo?

JOHN

O russo tava lá?

A onça surge na frente de todos pulando no meio da trilha, rugindo e ameaçando. Todos começam a gritar e tentam sair correndo, mas a onça os cerca.

DOM GREGÓRIO

Se correr, o bicho pega.

LILY

Se ficar, o bicho come.

RUNA

Pessoal, precisamos agir em grupo, com calma.

BERTA pega o facão e corta um arbusto. LILY pega um isqueiro e acende. MATT atíça o fogo com o spray de cabelo. CAMILO pega uma caixa de fósforos, BEN joga gasolina no mato rasteiro em volta do grupo. Todos ajudam a espalhar o fogo.

CARL

ÔôÔ, eia, eia (tentando chamar a atenção da onça).

MALU

Galera, por aqui.

JOHN

Vamos fazer um caminho seguro até o parque.

Enquanto uns ajudam a fazer a trilha de fogo, outros seguem pelo caminho e alguns chamam a atenção do bicho, ou seja, todos agem em grupo e se ajudam.

BERTA

Pessoal, sem machucar a bicha. A gente que invadiu.

Ela sobe em uma árvore, acuada. JOHN tenta por fogo na árvore, mas MALU e CARL os impedem. No caminho, eles veem uma jaula com a porta da grade aberta.

RUNA

Vamos atrair a atenção dela.

A onça salta da árvore e fica de frente com BERTA e RUNA. Ela avança, as duas saem da frente quando ela está prestes a dar o bote. De repente, percebe-se que CAMILO acaba ficando no meio do caminho entre a onça e a jaula, de frente para o portão. JOHN se joga e o salva, empurrando para fora do espaço de visão da onça e

da frente da jaula, caindo os dois no chão. A onça acaba entrando na jaula. RUNA e BERTA conseguem prender a onça com o cadeado e a corrente dentro da jaula.

GABO

Caramba, foi por pouco, parabéns! Esta é a entrada do parque, vocês conseguiram. Bem-vindos!

Corta para (a depender do enquadramento, não há necessidade de refilmagem)

CONT'D sequência 1)

Obs.: a cena pode ser montada nas duas versões, somente com ÁRIA e MAALOMAI seguindo sozinhos até o pé do monte, ou seguindo-os até o parque.

Na tela, há duas opções: 3) subir o monte; 4) ir para o parque.

3)

MAALOMAI

Fiquei com pena daquela gente. Branco é tudo doido!

ÁRIA

Como diria Nelson Rodrigues, agora é tarde e Inês é morta. Eles vão ficar bem. Já devem até tá lá.

Eles continuam andando cada vez mais rápido de um modo muito ergonômico

MAALOMAI

Quem é Nelson Rodrigues?

ÁRIA

Um teatrólogo. Já morto. Um dramaturgo que escrevia peças de teatro. É uma expressão, modo de falar. Não significa muita coisa.

Mesmo andando, eles passam recolhendo coisas e analisando-as pelo caminho.

MAALOMAI

E essa Inês?



## ÁRIA

Não lembro. Alguma personagem das peças dele, eu acho. Mas, não sei qual.

## MAALOMAI

Vocês brancos dizem cada coisa. Mesmo sem entender, vocês dizem.

## ÁRIA

É. A gente diz. Vai falando pelo rumo, soltando palavras ao vento.

## MAALOMAI

Então você deveria falar que esse Nelson é morto, não? Olha, tem rastro de queimada. Teve caída.

Eles chegam no final da trilha que leva ao monte, mas a passagem está obstruída, obrigando-os a retornar à bifurcação e seguir pelo caminho que passa pelo parque.

## ÁRIA

Vamos ter que voltar. Teve terremoto por aqui. Não dá pra subir. Muita pedra rolou montanha abaixo.

## MAALOMAI

Então, agora Inês não é mais morta?

## ÁRIA

Lembrei. A falecida. O nome da peça.

## MAALOMAI

Que coisa fazer uma peça com uma pessoa morta.

## ÁRIA

Mas ela morre só no fim da peça.

Eles notam o drone seguindo-os

## MAALOMAI

E a Inês?

Eles chegam no rio e param para descansar e encher novamente os cantis

## ÁRIA

Era amante do príncipe. Uma dama da corte portuguesa. Foi executada a mando do rei. Dom Pedro I.

## MAALOMAI

O imperador do Brasil?

## ÁRIA

Não. De Portugal. Rei de Portugal. Esse era outro. Uns quinhentos anos de diferença de idade.

## MAALOMAI

Mesmo tempo que faz da invasão que vocês dizem que foi descobrimento. Vocês, não!

Eles se aproximam do parque

Na tela, há duas opções: 5) entrar no parque; 6) ficar de longe observando.

5)

## ÁRIA

Vem, vamos até lá ver que banda toca esse pessoal?

MAALOMAI

Banda, não era um reality? Ah, é show né. Mesmo assim. Pode ser perigoso. Essa gente...

ÁRIA

Você acha que eles podem estar envolvidos de alguma forma no conflito? Ou nesses eventos aí do clima, queimada, terremoto?

MAALOMAI

Não sei, não. Mas, não tô gostando nada disso.

ÁRIA

Eu também não. É o instinto. Será? Mas como a gente vai saber se ficar aqui? É melhor nós irmos até lá, investigar mais de perto. Ficar de butuca.

MAALOMAI

E se a gente dizer que você é a mulher do caixão?

ÁRIA faz uma cara de nojo, mas depois começa a entender a proposta de MAALOMAI.

ÁRIA

Disser. A que apareceu morta?

MAALOMAI

Eu não sei se as duas são a mesma pessoa, mas...

ÁRIA

Eu não tô te corrigindo, não, viu. Foi você quem me pediu pra te ensinar o português mais clássico.

MAALOMAI

Correto. O nome dela era Xana?

ÁRIA

Erudito. Xana? (ri) e você trouxe as coisas dela? E você? Como é que fica?

Eles chegam perto e veem GABO fumando fora da casa maior

MAALOMAI

A gente pode dizer que você me encontrou pelo caminho, também. E você me contratou pra te levar pro monte. Mas, no começo, não diga nada.

ÁRIA

É. Vamos ver o que eles sabem. Dá a roupa aqui.

Ela veste o macacão de XANA

6) O início da cena é igual ao 5, mas a cena expande.

ÁRIA

Mudei de ideia, não vou. Não quero me chamar Xana.

GABO se aproxima sem os dois perceberem

GABO

Xana? É você?

Eles não respondem, ficando muito assustados. Os dois fazem caretas de aprovação.

ÁRIA

Você me conhece?

GABO

Não. Eu tô lendo aí no seu macacão.

Ela olha pra MAALOMAI que meneia a cabeça

ÁRIA

Tá muito escuro pra você conseguir ler isso.

GABO

Sim, é verdade. Tem um sistema de microfones na área muito sensível no perímetro. E além do mais, só falta você. Todos os outros já chegaram.

ÁRIA

Eu não acredito em você!

GABO

É. Tô vendo. Tem um chip aí no seu macacão. Com um microfone de baixa frequência. E eu tô com fones de ouvido. Olha!

GABO mostra os fones

ÁRIA

Baixa frequência? Então só capta neste perímetro, não é? O que você ouviu? Só você ouviu o que eu falei?

GABO

Só eu, tá todo mundo dormindo, acho. E ainda não grava nada, só depois de você passar pelo sistema.

ÁRIA

Não vai gravar mais nada!

Ela arranca a flâmula com o chip e joga fora

GABO

Calma, eu não vou dizer a ninguém que você não é quem você diz ser. Xana pra mim tá ótimo.

MAALOMAI avança em direção a GABO

MAALOMAI

Quem é você? E o que quer?

GABO

Eu sou diretor do programa. O novo diretor do reality.

ÁRIA interrompe o avanço ameaçador de MAALOMAI contra GABO

ÁRIA

Eu só disse que não queria me chamar Xana. Eu não disse que não era ela. Como você descobriu?

GABO

Foi fácil. Pela reação de vocês dois. Microexpressões, sabe. Eu criei um programa, o holodeck... venham, é mais fácil eu mostrar a vocês.

Corta para

CENA 7. PARQUE RORAIMA. SALA DE OPERAÇÕES. HOLODECK. Int. / NOITE.

GABO entra na sala, seguido por ÁRIA e depois por MAALOMAI, receoso.

GABO

Podem entrar. Com licença. Preciso ligar isso, e depois pegar isso aqui e colocar em você.

GABO tenta colocar um dispositivo do tipo touca neural e um aparato com protetor ocular e auricular em ÁRIA que reluta. MAALOMAI interrompe e vai no lugar dela.

MAALOMAI

Eu vou! Não se preocupe, eu vou no seu lugar.

ÁRIA

Está bem, Maalomai. Tome cuidado.

Maalomai entra na sala especial toda espelhada por microcristais em todo o ambiente, formando uma rede de indra. Há apenas uma poltrona também espelhada ao centro.

GABO

Ele é o Maalomai, um índio macuxi, e você?

ÁRIA

Não te interessa!

GABO

Se eu fosse apostar, apostaria que é a antropóloga.

ÁRIA

Liga esse negócio aí ô... antropóloga?! Humpt.

GABO

Não se preocupe. Estou do lado de vocês. Gabo.

ÁRIA

Isso é o que nós iremos ver, não é mesmo? Gabo.

MAALOMAI se posiciona na cadeira e faz sinal de positivo depois de GABO

GABO

Ok, Maalomai. Você vai sentir um desconforto no início, mas é somente o sistema fazendo uma varredura cerebral. Não tem com quem se preocupar, porque nada é invasivo. Não há drogas nem nada, tá?

GABO liga o sistema que passa a interagir com a touca neural e os cristais, disparando uma série de luzes estroboscópicas intensas em sequências vibratórias.

ÁRIA

Maalomai!

MAALOMAI tenta tirar o suporte e pode-se visualizar seu POV

GABO

Está tudo bem. Maalomai, você não pode tirar os protetores, ouviu. Fale com ele, diga que está bem.

ÁRIA

Maalomai, não tire os óculos nem nada, tá bom. Eu estou aqui e vou ficar o tempo todo com você.



A imagem da sala de projeção é vista pelo vidro na outra sala de comando com os computadores, onde estão GABO e ÁRIA. Ela reflete as luzes e depois mostra MAALOMAI por diversos ângulos em várias dimensões, como uma sala de espelhos octogonal. Os computadores registram os dados biométricos de Maalomai e procuram sentido nos algoritmos, mostrando na tela imagens de arquivo como desenhos, fotos, vídeos e textos. O sistema consegue interpretar o ponto de vista das imagens que Maalomai tem em sua mente, mostrando Maalomai, Penna'Yun, a aldeia macuxi, o Monte Roraima, as imagens do drone de MAALOMAI e ÁRIA caminhando na selva junto com os participantes do reality e a imagem de XANA sendo devorada por uma sucuri. O POV de MAALOMAI projeta as imagens da profecia, com MAALOMAI partindo do Monte Roraima aos céus em um cubo translúcido que gira dentro de outro cubo em todas as direções. Quando o sistema finalmente consegue projetar em parte a profecia de MAALOMAI, com Metatron e seu cubo no ar, pairando sobre o Monte Roraima, o sistema trava e as máquinas entram em curto circuito, causando uma enorme tempestade elétrica de raios no cume do monte, radiação e gerando um campo magnético em torno no parque que gravita as instalações do programa no ar.

ÁRIA

Pára, desliga isso. É perigoso. Você vai matá-lo!

GABO

Não deu certo. Eu não consigo desligar essa coisa!

MAALOMAI

A profecia. Ária, foi essa a minha visão. Estou indo.

Não há perigo. Ele está aqui. Ele é. Eu sou. Eu.

Fim do episódio

Durante a passagem dos créditos, reportagens televisivas mostram imagens de fenômenos cataclísmicos associadas a imagens de supostos fenômenos extraterrestres como óvnis pairando no ar e desenhos como agrolifos e geoglifos.

Fim do roteiro-piloto