

UNESP – Universidade Estadual Paulista
“Júlio de Mesquita Filho”
Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação
Departamento de Comunicação Social

PROJETO D.A.N.T.E: Desenvolvimento
Artístico de uma Narrativa Tecnológica

Orientandos
Larissa de Santana Harfuch
Paula Gomes

Orientador:
Prof. WILLIANS CEROZZI BALAN

Banca examinadora:
Fábio Negrão
Glauco Madeira de Toledo

Bauru – SP
2 0 1 1

UNESP – Universidade Estadual Paulista
“Júlio de Mesquita Filho”

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação
Departamento de Comunicação Social

PROJETO D.A.N.T.E: desenvolvimento artístico
de uma narrativa tecnológica

Larissa de Santana Harfuch
831433
Paula Gomes
831379

Projeto Experimental apresentado como exigência parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social – Habilitação em Rádio e Televisão, ao Departamento de Comunicação Social da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", atendendo à resolução de número 02/84 do Conselho Federal de Educação.

Dedicamos esse trabalho aos nossos pais que nos apoiaram neste projeto “Dantesco” e ao professor Willians que esteve presente nos momentos mais difíceis dessa jornada.

Gostaríamos de agradecer a nossos familiares e amigos cuja presença nos transmitiu forças para persistir neste projeto no qual acreditamos tanto, mesmo diante de todos os obstáculos que tivemos que enfrentar. E a toda equipe do Projeto D.A.N.T.E que tem se esforçado ao máximo para realizá-lo.

"Como eu tenho dito muitas vezes,
o futuro já chegou. Ele só está mal distribuído."

William Gibson

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Fig. 1 – Modelo do Panóptico desenvolvido por Jeremy Bentham.....	22
Fig. 2 – Fachada do Palácio Barolo	71

SUMÁRIO

Apresentação	11
Capítulo 1 - A Sociedade Pós Moderna	15
1.1- Origens e Características	15
1.2- A Sociedade da Informação	17
1.3- A descentralização do poder e a revisitação dos preceitos faucoultianos na pós modernidade	20
1.4- A vigilância como entretenimento	24
1.5- A Fragilidade dos laços humanos na pós modernidade e o individualismo	26
1.6- O avanço tecnológico e a relação homem-máquina- O Pós Humano.	30
Capítulo 2 - Projeto D.A.N.T.E: Uma produção pós moderna	36
2.1- Da Web 1.0 à Web 2.0.....	37
2.1.1- O hipertexto eletrônico	40
2.1.2- A hipermídia.....	44
2.1.3- A multimídia	45
2.1.4- A interatividade	46
2.2- Sobre a cibercultura.....	52
2.3- Cyberpunk: uma estética pós-moderna para um produto pós-moderno	57
Capítulo 3 - Relatório de produção de roteiro do <i>Projeto D.A.N.T.E: “Hotel Seol”</i>	64
3.1- A ESCOLHA DA PLATAFORMA.....	64
3.2- A ESCOLHA DO TEMA E DO GÊNERO.....	64
3.3- A ESTRUTURACÃO DA SOCIEDADE NO <i>PROJETO D.A.N.T.E</i>	66
3.4- O desenvolvimento do roteiro - Enredo	69
3.5- Formatação do roteiro – O desenvolvimento de uma metodologia própria.	72
3.6- OS PERSONAGENS	74
Considerações Finais	81
ANEXOS.....	89

RESUMO

Larissa de Santana Harfuch

Paula Gomes

Projeto D.A.N.T.E: desenvolvimento artístico de uma narrativa tecnológica
Projeto Experimental do curso de Comunicação Social com habilitação em

Rádio e TV

Orientador: Prof. Willians Cerozzi Balan

O trabalho aborda questões sobre a realidade social da pós-modernidade, dando ênfase aos âmbitos cultural, comunicacional, tecnológico e informacional. Por meio do levantamento de dados na literatura específica, e com fontes em diversos meios (internet, livros, revistas de história em quadrinhos, filmes, romances, teorias sociológicas, informacionais, tecnológicas, comunicacionais e humanísticas) puderam ser analisados padrões comportamentais e as realidades tecnológica, informacional e comunicacional da sociedade pós-moderna e como esses se influenciam mutuamente na construção da “cultura digital” (também chamada de cibercultura). Os resultados dessa pesquisa foram utilizados na construção de uma narrativa que se adequa a nova cultura em desenvolvimento tanto em forma, quanto em conteúdo: o roteiro “Hotel Seol”. Assim, “Hotel Seol” constitui-se numa narrativa interativa e em hipermídia, cujas principais fontes de referência são o estudo acima citado, o gênero de ficção científica *cyberpunk* e o “Inferno”- primeira parte do livro “Divina comédia”, de Dante Alighieri.

PALAVRAS-CHAVE

Pós Modernismo, Tecnologia digital, Internet, Interatividade, Hipermídia,
Cibercultura, Cyberpunk, Divina comédia

RESUMEN

DANTE Proyecto: Desarrollo de una tecnología de arte de la narrativa
El diseño experimental del curso de Comunicación Social en Radio y TV
Asesor: Prof. Williams Cerozzi Balan

El documento aborda las preguntas sobre la realidad social de la postmodernidad, con énfasis en la comunicación cultural, tecnológica y de información. A través de los datos de la encuesta en la literatura, y en varios medios de comunicación (internet, libros, revistas, cómics, películas, novelas, teorías sociológicas, de información, tecnológica, humanística y la comunicación) se pudo analizar los patrones de comportamiento y las realidades tecnología, información y comunicación de la sociedad post-moderna y cómo se influyen mutuamente en la construcción de la "cultura digital" (también llamada cibercultura). Los resultados de esta encuesta se utilizaron para construir un relato que se ajuste a la nueva cultura en el desarrollo tanto en forma como en contenido: "Hotel Seol" el guión. Por lo tanto, "Hotel Seol" constituye un hipermedia y la narrativa interactiva, cuya principal fuente de referencia es el citado estudio, el género de la ciencia ficción cyberpunk y el "infierno" - la primera parte del libro "Divina Comedia" de Dante Alighieri.

PALABRAS-CHAVE

Postmodernismo, la interactividad, Internet, narrativa cyberpunk, en hipermedia.

ABSTRACT

D.A.N.T.E's Project: artistic development of a technological narrative
Experimental Project of the Social Communication course with habilitation in
Rádio e TV.
Direction : Prof Willians Cerozzi Balan

This monograph discuss the postmodernity social reality issues, emphasizing cultural, communicational, technological and informational extents. Via data collection through specific literature, and sources of different medias(internet, books, comic books, movies, novels, sociological, informational, technological, communicational and humanistic theories) behavioral patterns could be analyzed and the postmodern technological, informational and communicational reality as well, and how they mutually influence the “digital culture” construction (also called cyberculture). The results of this research were used to build a narrative which suits the new culture in development both in shape and in content: the scrip “Hotel Seol”. Therefore, “Hotel Seol” is consisted of an interactive and hypermedia narrative, in which the main reference sources are the study mentioned above, cyberpunk science fiction genre and “Hell”-first part of the book “Divine Comedy”, by DanteAlighieri.

KEY WORDS

Postmodernism, Digital technology, Internet, Interactivity, Hypermedia, Cyber culture, Cyberpunk, Divine Comedy.

Apresentação

Esse trabalho acadêmico propõe a construção de uma narrativa interativa e em hipermídia baseada nos estudos realizados sobre as novas tecnologias de informação e comunicação e a realidade social e cultural vigente na pós-modernidade.

Inúmeros teóricos de diversas áreas do pensamento humano dissertam sobre as mudanças decorrentes das transformações linguísticas, comunicacionais e comportamentais provenientes da interação do homem com as novas tecnologias digitais. Tais mudanças culminam no que esses mesmos pensadores classificam como uma nova forma de cultura: a cibercultura (ou cultura digital).

Em pleno desenvolvimento, a cibercultura já encontrou formas artísticas de representação que reflete sobre os acontecimentos contemporâneos a ela e os representa utilizando as próprias ferramentas informacionais que fazem parte dessa nova constituição social. O gênero de ficção científica cyberpunk aparece como principal influência na construção da narrativa aqui proposta, uma vez que se mostra como a expressão artística que propõem uma reflexão crítica em relação a sociedade atual e o que ela pode vir a se tornar no futuro.

Introdução

Este projeto visa o desenvolvimento de uma narrativa que suscite reflexão sobre a sociedade contemporânea por meio da criação de um universo diegético futurista, que seja uma projeção, criada pelas presentes realizadoras, das consequências da realidade pós-moderna e, em especial, da cultura digital em desenvolvimento. A narrativa foi elaborada como um produto destinado à plataforma web, visando explorar os recursos hipermediáticos e interativos que este suporte proporciona.

O caráter experimental e exploratório dessa iniciativa torna-se extremamente relevante no contexto acadêmico atual, uma vez que a plataforma web apresenta-se como uma mídia relativamente nova e seus recursos narrativos ainda estão sendo testados e inovados. Assim, esse produto pode ser caracterizado como um importante objeto de estudo para futuras pesquisas que objetivem complementar o conhecimento nessa área. Não obstante, os temas estudados para embasar a construção da narrativa também são assuntos vigentes em âmbito acadêmico e muito atuais, o que permite que, não apenas o produto experimental aqui desenvolvido possa vir a ser um objeto de estudos, mas que a pesquisa desenvolvida também o seja.

A realização desse produto foi dividida em duas etapas: a construção do roteiro, intitulado *Hotel Seol* e a transformação do roteiro num produto interativo e em hipermídia disponibilizado no web site de domínio www.projetodante.com. Contudo, esse relatório de produto irá se ater a primeira etapa, da elaboração do roteiro, uma vez que a segunda etapa ainda está em processo de realização e a sua conclusão está prevista para 30 de Dezembro de 2011, dia no qual o site e todos os subprodutos que o compõe serão liberados para o público.

Uma vez explicitado que esse relatório se aterá ao processo de construção (concepção e elaboração) do roteiro *Hotel Seol*, essa dissertação foi estruturada em três capítulos que objetivam esse fim.

O primeiro capítulo, *A Sociedade Pós-moderna*, irá abordar os principais aspectos da sociedade contemporânea. Esse assunto nos era inquietante e acabou por ser a base para a criação do roteiro. Acerca da sociedade pós-moderna, discutimos temas como a sociedade da vigilância e do controle; a vigilância como forma de entretenimento; a fragilização dos laços humanos e a intensificação da relação do homem com a tecnologia.

O segundo capítulo, *Projeto D.A.N.T.E, uma produção pós-moderna*, apresenta características presentes na narrativa relativas ao seu formato e gênero e que estão totalmente ligadas a realidade pós-moderna. A internet como plataforma em hipermídia/hipertexto e multimídia para a veiculação do produto e como base de estruturação do pensamento para a elaboração do roteiro; os principais recursos disponíveis na internet a serem utilizados para promover interatividade do espectador com a história; a realidade pós-moderna de desenvolvimento de uma nova forma de cultura (cibercultura ou cultura digital); e a escolha do gênero de ficção científica cyberpunk – como uma forma de expressar e pensar a sociedade atual são os assuntos que compõe esse capítulo e fazem dele uma ponte entre os princípios teóricos sobre os quais nos pautamos para a construção do conteúdo e da forma da nossa narrativa.

O terceiro capítulo, *Relatório de produção de roteiro do Projeto D.A.N.T.E: “Hotel Seol”*, irá relatar como todo esse escopo teórico que levantamos foi utilizado durante o processo de elaboração do roteiro *Hotel Seol*.

CAPÍTULO 1
A SOCIEDADE PÓS MODERNA

Capítulo 1 - A Sociedade Pós Moderna

1.1- Origens e Características

As sociedades contemporâneas se caracterizam por constantes processos de transformação que podem, por vezes, serem sutis e graduais, ou radicais e iconoclastas. Podemos afirmar, portanto, que estamos em constantes mudanças de paradigmas, culturais, sócio-econômicas e de valores éticos e morais. Essas implicam necessariamente em uma adaptação do indivíduo ao seu meio, além de reconstrução constante de uma nova realidade social.

Ao observarmos sociedade contemporânea, percebemos que ela só pode ser seguramente definida pela certeza de ser um tempo histórico em aberto, pois as suas características muitas vezes não são consenso entre os teóricos. A começar pela sua nomenclatura: alguns utilizam-se do termo *pós modernismo* para denominá-la (LYOTARD, 2002, VATTIMO,1996, JAMESON, 1996, HARVEY, 2002), outros preferem falar em uma modernidade *tardia* (HALL, 2006), ou ainda sobre uma *modernidade líquida* (BAUMAN, 2001).

As contradições continuam no que se refere à definição de período. Para Lyotard, a pós-modernidade, “designa o estado da cultura após as transformações que afetaram as regras dos jogos da ciência, da literatura e das artes a partir do final do século XIX” (2002, p.XV). Já para HALL (2006), as transformações ocorridas a partir da década de 60, são base transformadora da identidade dos sujeitos “estas transformações estão mudando nossas identidades pessoais, abalando a idéia que temos de nós próprios como sujeitos integrados.” (2006, p.9) e, para BAUMAN (2001), a nova modernidade é caracterizada pela fluidez das relações sociais, que fortalecem cada vez mais o individualismo.

Contudo, esse dissenso estende-se ainda quando se é debatido se as mudanças ocorridas nesse período são apenas uma continuação do que já vinha ocorrendo na modernidade, não apresentando então, uma ruptura em relação ao período anterior. Essa linha de pensamento é seguida, por exemplo, pelo filósofo francês Gilles LIPOVETSKY (2004) que usa o termo "hipermodernidade", por considerar não ter havido de fato uma ruptura com os tempos modernos, mas uma exacerbação de certas características das sociedades modernas, tais como o individualismo, o consumismo, a ética hedonista, a fragmentação do tempo e do espaço.

Outros, no entanto, acreditam que uma ruptura de fato ocorreu, dando origem a uma sociedade cujos valores são totalmente diferentes da anterior, como afirma GIDDENS:

Os modos de vida colocados em ação pela modernidade nos livraram, de uma forma bastante inédita, de todos os tipos tradicionais de ordem social. Tanto em extensão, quanto em intensidade, as transformações envolvidas na modernidade são mais profundas do que a maioria das mudanças características dos períodos anteriores. No plano da extensão, elas serviram para estabelecer formas de interconexão social que cobrem o globo; em termos de intensidade, elas alteraram algumas das características mais íntimas e pessoais de nossa existência cotidiana (GIDDENS, 1990, p. 21).

Para fins teóricos, esse presente trabalho irá adotar a nomenclatura *pós-modernidade* para referir-se a esse momento histórico, pois apesar das controvérsias em relação ao termo, ele ainda permanece sendo o mais utilizado. Optou-se pela utilização desse termo também, pois que muitos temas aqui abordados são condizentes com a opinião de teóricos defensores da ideia de que muitos acontecimentos presentes nesse período podem ser considerados como um divisor de águas em relação ao anterior. A exemplo desses acontecimentos podemos citar a globalização, que acarretou um novo modo de economia e cultura difundida e, ainda, a formação de uma sociedade da informação cada vez mais presente, tema que será discutido posteriormente.

Existe uma grande dificuldade em estabelecer o exato momento de passagem do Moderno ao Pós-Moderno, sendo que uma das características da nossa era são as mudanças rápidas e vertiginosas que estão em curso. Sabe-se que a partir da segunda metade do século XX iniciou-se um processo acelerado de mudanças na história, e nos padrões e nos modos de pensar a sociedade e suas instituições. Assim, uma nova identidade cultural passou a ser firmada.

Porém, embora não seja a data um padrão comum entre os estudiosos do tema, muitos concordam que alguns acontecimentos foram marcantes para que essa transição tenha sido firmada como, por exemplo, o fim de todas as grandes guerras, a queda do muro de Berlim, e a consolidação de uma nova ordem econômica descentralizada que foi potencializada, mais tarde, pelo desenvolvimento do processo de globalização.

Alguns teóricos defendem o início da década de 70 como marco inicial da pós-modernidade. Essa data foi apontada, pois ela delimita a queda de certas características da estrutura social anterior, como instituições sólidas, poder centralizado, fronteiras fortemente delimitadas entre o público e o privado e exaltação do saber científico. Todas essas mudanças deram lugar a outros fenômenos sociais, tais como a idealização da tecnologia, a compressão espaço temporal, o individualismo, a desterritorização, a globalização, o desenvolvimento do fluxo informacional mundial e a fragmentação de códigos culturais.

As características a serem elencadas não param por aí, porém, esse trabalho irá estabelecer um recorte de algumas características em particular, para demonstrar os elementos da pós-modernidade que foram utilizados na concepção do roteiro do *Projeto D.A.N.T.E.*

Os principais temas utilizados foram: a construção de uma sociedade da informação; a descentralização do poder; o borramento das fronteiras entre o público e o privado e a sociedade da vigilância; a desterritorização e a conseqüente fragilidade dos laços humanos; e por fim, a aceleração do progresso tecnológico e suas conseqüências para a humanidade.

1.2- A Sociedade da Informação

Enquanto a sociedade anterior podia ser caracterizada pela sua mentalidade positivista cientificista, a atual pode ser melhor definida pelo progresso tecnológico e o maior armazenamento e transmissão mais ágil do fluxo global da informação em decorrência dele. Por esse motivo, a partir dos anos 90 muito se tem falado em uma Sociedade da Informação ou do Conhecimento, que freqüentemente classifica as nações e pessoas como indivíduos “pobres” ou “ricos” de conhecimento e/ou informação.

Esse trânsito contínuo de informações para várias regiões geograficamente distantes só foi possível graças ao desenvolvimento de redes virtuais de compartilhamento e transmissão de dados, como a Internet. Essas redes que estabelecem ligações rápidas e instantâneas com qualquer parte do globo revolucionaram a comunicação moderna, tornando-a muito mais ágil e dinâmica. GIDDENS tenta explicar a abrangência dessa mudança: "À medida que áreas diferentes do globo são postas em interconexão umas com as outras, ondas de transformação social atingem virtualmente toda a superfície da terra" (GIDDENS, 1990, p. 6).

Esse novo paradigma informacional é um dos elementos que vem causando mudanças impactantes em vários setores da nossa sociedade. Alguns autores, como LEAL (1996)

chegam a formular os desafios éticos da sociedade da informação em termos de uma múltipla perda: perda de qualificação, associada à automação, e desemprego; de comunicação interpessoal e grupal, transformada pelas novas tecnologias ou mesmo destruída por elas; de privacidade, pela invasão de nosso espaço individual; de controle sobre a vida pessoal e o mundo circundante; e do sentido da identidade, associado à profunda intimidação pela crescente complexidade tecnológica.

Outro fato importante sobre esse novo paradigma informacional refere-se ao fato de que a informação está se tornando uma grandeza que pode ser mensurada e capitalizada como uma mercadoria, o principal bem de uma nação, grupo, ou pessoa. Essa nova configuração no status da informação pode ser parcialmente explicado pelo fato de que ela agora se encontra intrinsecamente vinculada ao aparato tecnológico, portanto, nações que não possuem um considerável desenvolvimento tecnológico e não podem se considerar autônomas nessa área, logo se tornam dominadas por Estados ou empresas que desenvolvem essas tecnologias, ditas de ponta, como explica CASTELLS:

Uma nova economia surgiu em escala global no último quartel do século XX. Chamo-a de informacional, global e em rede para identificar suas características fundamentais e diferenças e enfatizar sua interligação. É *informacional* porque a produtividade e a competitividade de unidades ou agentes nessa economia (sejam empresas, regiões ou nações) dependem basicamente de sua capacidade de gerar, processar e aplicar de forma eficiente a informação, baseada em conhecimentos. (CASTELLS, 2003, p.119)

Entretanto a rede não possibilita apenas a comunicação no nível macro, de nações e empresas. Ela também atua no nível micro, conectando pessoas ou grupos de indivíduos, em diferentes espaços geográficos, construindo assim, uma nova maneira do homem se relacionar com o mundo, através de uma realidade virtual. Sobre esse fenômeno, LÉVY comenta que “Novos procedimentos, novas regras de comportamento se articulam sobre as precedentes. Um processo contínuo de virtualização de relacionamentos forma aos poucos a complexidade das culturas humanas: religião, ética, direito, política, economia” (LEVY, 1996, p.78) .

Deste modo, essa sociedade que agora se encontra interconectada por meio de redes de informações, está sofrendo um processo de profundas alterações no que tange à suas relações interpessoais.

Essa relação que é estabelecida dentro de um não-lugar - à saber, o espaço virtual - acabou gerando um cidadão global desterritorializado que constantemente é estimulado por

um fluxo de informações que o obriga a focar sua cognição no eterno presente, causando o que freqüentemente é chamado de *compressão espaço temporal*. HARVEY explica esse fenômeno como:

A medida que o espaço se encolhe para se tornar uma aldeia "global" de telecomunicações e uma "espaçonave planetária" de interdependências econômicas e ecológicas — para usar apenas duas imagens familiares e cotidianas — e à medida em que Os horizontes temporais se encurtam até ao ponto em que o presente é tudo que existe, temos que aprender a lidar com um sentimento avassalador de compressão de nossos mundos espaciais e temporais (HARVEY, 1989, p. 240).

Esse novo ambiente de vivências e troca de informações, é tido como uma plataforma essencialmente democrática, uma vez que sua abrangência global impossibilita os Estados de exercerem controle e censura eficazes em todo o seu conteúdo. Em decorrência disso, se comparada a outros meios de comunicação que freqüentemente são vistos como instrumentos de dominação (a televisão, a imprensa, o rádio, e em menor escala, o cinema), essa passa a ser considerada uma mídia caótica e anárquica.

Mas outros teóricos menos otimistas em relação ao potencial libertário da rede, apontam conseqüências nem tão democráticas assim, como o crescimento da passividade, e a potencialização do individualismo na sociedade, como explica CASTELLS “O novo padrão de sociabilidade em nossas sociedades é caracterizado pelo individualismo em rede” (CASTELLS, 2003, p.108). Pode-se citar também a fácil obtenção de informações privadas de qualquer usuário por qualquer empresa ou pessoa física que possua o aparato tecnológico necessário e um conhecimento avançado sobre a linguagem web. Estes usuários avançados, que dominam a linguagem codificada da web, são chamados de hackers ou crackers. Existem muitos casos reportados no quais esses usuários promoveram a invasão de bancos de dados de grandes empresas que supostamente possuíam sofisticados sistemas de segurança virtual. Esses casos revelam a fragilidade das redes em conter em segurança informações privadas sobre indivíduos ou grandes empresas.

Logo, essa constante vigilância a qual os usuários estão submetidos acaba ocasionando um borramento das fronteiras entre o público e o privado no sentido em que, para se ter acesso a informações nessa grande rede, o usuário está automaticamente expondo todas as suas informações pessoais e está sujeito a vigilância continua. Deste modo a informação acaba se tornando tanto uma fonte de emancipação, como de dominação do individuo e da população.

1.3- A descentralização do poder e a revisitação dos preceitos foucaultianos na pós modernidade

As relações de poder sempre estiveram presentes nas estruturas sociais, mas no decorrer da história essas relações hierárquicas se manifestaram de formas bem singulares, de acordo com o período em que a humanidade se encontrava. Não se pode discorrer sobre as relações de poder e dominação social sem perpassar pelas idéias apontadas pelo filósofo francês Michel FOUCAULT no decorrer de suas obras. Esse trabalho irá se focar nas idéias discutidas em seu livro *Vigiar e Punir* (1996), no qual ele discorre sobre as diferentes formas de dominação que já foram estabelecidas na sociedade. Ele observa as técnicas punitivas exercidas no período da Idade Antiga, Média e início da Moderna, punições que não seguiam as normas estabelecidas e eram baseadas em demonstrações de suplício em praça pública e constata que “A tortura judiciária, no século XVIII, funciona nessa estranha economia em que o ritual que produz a verdade caminha a par com o ritual que impõe a punição” (1996, p. 38). Foucault faz uma crítica a esse método apontando que muitas vezes ele operava de forma inversa, despertando um sentimento de adoração do público aos condenados. Já na Idade Moderna, ele aponta para um novo método de dominação que se tornaria contínua e seria estabelecida por meio de regimes disciplinares que tinham por objetivo o adestramento dos indivíduos e a sua eventual transformação em corpos submissos.

Nesse sentido, Foucault apresenta o conceito de *Corpos Dóceis*: “É dócil um corpo que pode ser submetido, que pode ser utilizado, que pode ser transformado e aperfeiçoado” (FOUCAULT, 1996, p.120). Mas para conseguir transformar outros indivíduos em corpos dóceis, um complexo aparato de vigilância hierárquica, encarceramento físico, sanções normalizadoras e freqüentes exames eram necessários. Ademais, a maioria desses aparatos preservava certa transparência em relação à identidade das figuras dominadoras, e as forças disciplinadoras eram freqüentemente aplicadas aos corpos individuais e não a um corpo social. Essas características pressupõem a existência de um poder central e de uma contenção de indivíduos em lugares físicos como fábricas, hospitais, escolas, prisões, etc. Logo, pode se inferir que esses mecanismos não têm lugar na contemporaneidade onde o poder se encontra descentralizado, e a sociedade esta em processo de desterritorização.

Ainda no contexto da sociedade disciplinar, o teórico dá origem a um pensamento que pode ser aplicado à pós-modernidade. Ele analisa o projeto arquitetônico para construção de prisões inglesas, do jurista britânico Jeremy Bentham, como o método mais eficaz para o

exercício do poder disciplinar. O projeto previa a construção de uma estrutura circular composta por celas individuais e contendo no centro do círculo uma torre de vigia que emitisse uma forte luz com o intuito de iluminar todas as celas ao mesmo tempo. A forte luz, que teria o efeito de contraluz para os encarcerados, impediria que eles pudessem visualizar a figura que os estivesse vigiando da torre.



Fig1: Modelo do Panóptico desenvolvido por Jeremy Bentham

Fonte: <http://arjessicamarreiros.blogspot.com/2011/04/tragedia-na-escola-em-realengo-o-que.html>.

Foucault explica os motivos que tornam essa estrutura, cujo design possibilita a ação de ver sem ser visto, tão eficaz do ponto de vista da vigilância:

Daí o efeito mais importante do panoptico: induzir no detento um estado consciente e permanente de visibilidade que assegura o funcionamento automático do poder... enfim, que os detentos se encontrem presos numa situação de poder de que eles mesmos são os portadores. Para isso, é ao mesmo tempo excessivo e muito pouco que o prisioneiro seja observado sem cessar por um vigia: muito pouco, pois o essencial é que ele se saiba vigiado; excessivo, porque ele não tem necessidade de sê-lo efetivamente. Um dispositivo importante, pois automatiza e desindividualiza o poder (FOUCAULT, 1996, p. 167)

Esse modelo disciplinador, pautado na situação de ser constantemente vigiado, possui alguns elementos em comum com a sociedade em que vivemos hoje, guardadas as devidas proporções.

Ao analisarmos as novas formas de vigilância contemporânea, permeadas por câmeras de vigilância 24h que povoam a paisagem urbana, observa-se que o espaço público está se tornando cada vez mais monitorado e registrado. Somado a isso, podem ser citadas inúmeras

outras tecnologias que foram desenvolvidas para desempenhar distintas funções, mas que, no entanto, estão sendo utilizadas com o intuito de monitorar regiões e indivíduos: os satélites de observação civil da Terra, as escutas telefônicas, os sistemas de monitoramento de mensagens trocadas eletronicamente, etc. Este novo contexto do espaço público e urbano operou uma mudança significativa na sociedade: enquanto na modernidade apenas alguns grupos eram alvo de vigilância contínua (doentes, detentos, operários, etc.), na pós-modernidade todo e qualquer cidadão virou objeto de atenção. Mas é importante ressaltar que, o fato das câmeras ou outros meios de vigilância estarem presentes, não significa que alguém está de fato observando suas imagens. Um exemplo de que isso efetivamente não acontece em várias ocasiões está no fato de que várias dessas câmeras, muitas vezes, nem estão conectadas e são, portanto, incapazes de produzir imagens. Mas esse fato não pode ser comprovado por ninguém exceto pelo proprietário da câmera, assim se semelhando ao efeito de contraluz do panóptico. Ademais, a vigilância inculca a cidadãos que não apresentam nenhum histórico de má conduta, representa uma nova forma de olhar para todos como suspeitos em potenciais. E essa postura reflete em nossa própria auto-imagem, produzindo um comportamento de autocensura, no qual as pessoas tentam constantemente estabelecer uma postura social normativa, na tentativa de provar pelos seus atos que efetivamente não são criminosos, nem representam perigo. Essa reflexão também é convergente com o modelo do panóptico, como explica Foucault:

“ Quem está submetido a um campo de visibilidade, e sabe disso, retoma por sua conta as limitações do poder; fá-las funcionar espontaneamente sobre si mesmo; inscreve em si a relação de poder na qual ele desempenha simultaneamente os dois papéis; torna-se o princípio de sua própria sujeição”(FOUCAULT, 1987 p. 168)

Porém, não podemos esquecer que a transposição desse modelo do panóptico não se dá sem algumas perdas conceituais, pois o tradicional modelo foi pensado no contexto de um regime disciplinador no qual as pessoas a serem vigiadas eram confinadas em lugares físicos e forçadas a uma existência isolada. Entretanto, muitos teóricos dizem que a sociedade atual já superou a sociedade das disciplinas no momento em que os meios de confinamento tradicionais começaram a ruir. Nesse contexto, o teórico Gilles DELEUZE defende que nós nos encontramos atualmente na *Sociedade do Controle* (2004), onde o espaço físico foi superado e o controle agora é estabelecido em forma de rede, descentralizado, sem começo, meio ou fim. Ele ilustra essa queda dos meios de confinamento da seguinte maneira:

[...] crise generalizada de todos os meios de confinamento, prisão, hospital, fábrica, escola, família – reformas na escola, na indústria, no hospital, no exército, a prisão, instituições condenadas. Trata-se apenas de gerir sua agonia e ocupar as pessoas, até a instalação das novas forças que se anunciam. São as sociedades de controle. [...] Por exemplo, na crise do hospital como meio de confinamento, a setorização, os hospitais-dia, o atendimento a domicílio puderam marcar de início novas liberdades, mas também passaram a integrar mecanismos de controle que rivalizavam com os mais duros confinamentos (DELEUZE; 2004, p. 220)..

Deleuze segue o raciocínio indicando que, enquanto nas sociedades da disciplina os números que eram importantes para a vigilância dos indivíduos eram os de suas matrículas, na pós-modernidade, são as senhas que possibilitam ou não o acesso à determinada informação.

Compartilhando do mesmo raciocínio de Deleuze, o teórico Zigman Bauman escreveu duas obras que tratam sobre esse assunto: *Globalização: As conseqüências humanas* (1999) e *Modernidade Líquida* (2001). Nessas obras ele discorre dos problemas conceituais do modelo do panóptico e revisita as teorias de Thomas Mathiesen sobre um novo modelo de vigilância, denominado de *Sinóptico* (1999), cujos preceitos seriam mais condizentes a Sociedade do Controle. A idéia central desse novo modelo é a de que agora, muitos passam a vigiar a poucos- ao contrário do tradicional modelo do panóptico, onde poucos, ou nenhum, vigiavam muitos. Bauman explica que esse modelo é global pode excelência, pois requer que os vigilantes estejam conectados na rede para poder ter acesso a essas informações. Nessa inversão de papéis, ser vigiado passa a ser desejado, pois eleva aquele indivíduo a um status privilegiado de celebridade. “segregados e separados na terra, os habitantes locais encontram os globais através das transmissões regulares do céu pela TV” (BAUMAN, 1999, p. 62).

Deste modo, ele defende que a vigilância se torna onipresente, acompanhando os corpos durante sua movimentação pelos espaços reais e virtuais, e sobretudo desejada pelos mesmos. Como ele resume:

Não importa mais se os alvos do Sinóptico, que agora deixaram de ser os vigiados e passaram a ser os vigilantes, se movam ou fiquem parados. Onde quer que estejam e onde quer que vão, eles podem ligar-se – e se ligam – na rede extraterritorial que faz muitos vigiarem poucos. O Panóptico forçava as pessoas à posição em que podiam ser vigiadas. O Sinóptico não precisa de coerção – ele seduz as pessoas à vigilância (BAUMAN, 1999, p. 60).

1.4- A vigilância como entretenimento

A arquitetura das cidades pós-modernas é constituída por diferentes artefatos de vigilância, como já foi exposto anteriormente, mas é importante notar que um grande número dessas tecnologias usadas para vigilância são aparelhos que não foram desenvolvidos originalmente para esse propósito, mas que foram apropriados pelos seus usuários para exercer essa função. A exemplo disso podem ser citados os celulares que possuem webcam, ou gravadores de voz. Deste modo, quando se discute sobre tecnologias de vigilância é imperativo apontar para este novo comportamento social. Fernanda BRUNO esclarece mais esse assunto quando diz que

“É preciso partir de um postulado: os dispositivos de vigilância não são exteriores à dinâmica sócio-cultural contemporânea, mas lhe são imanentes. Não são, pois, maquinações de forças externas de dominação, mas intrínsecos ao processo de modernização e suas práticas de gestão racional das instituições, da produção, do governo, da saúde, da segurança dos estados e das populações etc. Boa parte da vigilância contemporânea é herdeira do desejo de eficiência, velocidade, controle e coordenação da administração moderna” (BRUNO, 2006, p.45).

Desta forma, não podemos dissociar essas novas tecnologias de um comportamento social simpático a tais práticas de observar e ser observado que vem se moldando desde os tempos modernos. Essas práticas são em parte, conseqüências do predomínio do estímulo visual do ser humano que se estabelece por meio do culto à imagem na sociedade contemporânea. Somado a isso, a desigualdade social e as freqüentes crises de países capitalistas estão formando sociedades fortemente marcadas pela violência urbana, o que torna justificável os atos de vigilância realizados pelo corpo civil, como a implantação de câmeras de segurança miradas para as ruas de suas próprias casas por exemplo. Mas, como explica Fernanda Bruno, essas motivações, apesar de verídicas, não servem como explicações totalizantes desse processo. É necessário considerar também o fascínio pela imagem que vem se desenvolvendo na sociedade pós-moderna.

“O caráter multifacetado da vigilância se faz notar nos afetos que hoje mobiliza: se por um lado ela se justifica ou se exerce pelo medo e pela promessa de segurança, ela também mobiliza ou expressa todo um circuito de libidos, prazeres e desejos. Devemos lembrar que a vigilância não é apenas herdeira da cinzenta maquinaria industrial-disciplinar, da empoeirada burocracia estatal e das luzes esclarecidas do Iluminismo. A vigilância também herda as cores e os prazeres da cultura do espetáculo que floresce junto com as cidades modernas” (BRUNO, 2006, p.46).

Essa transformação de imagens do cotidiano em espetáculos dignos de serem observados e admirados é facilmente comprovada ao se verificar os inúmeros vídeos ditos “caseiros” que povoam os sites de compartilhamento de vídeos, e o seu alarmante número de visualizações. Mas esse borramento das fronteiras entre o real e o espetáculo possui um exemplo mais completo em programas de entretenimento que nasceram na pós-modernidade: os ditos *reality shows*. Pode se afirmar com certa segurança que estes programas estão provocando uma potencialização imagética das pulsões do escopismo e do exibicionismo, caracterizadas por FREUD (1905). Ele define o escopismo como uma pulsão sexual oriunda do ato de observar o outro. Essa pulsão acionada pela visualidade foi transposta para um contexto relacionado à imagem por Arlindo Machado da seguinte forma:

“As primeira imagens cinematográficas, no sentido atual do termo, não foram as com cinematógrafo dos irmãos Lumière, mas as do mutoscópio e do quinetoscópio, ou seja, imagens concebidas para a visualização privada, imagens, portanto, destinadas a ser “espiadas” através de visores individuais. Não por acaso, os temas e motivos da maioria dos filmes produzidos para essas formas individuais de cinema evocam inevitavelmente a escopifilia, ou seja, o erotismo do olhar, o desejo embutido no ato de ver...o filme-qualquer filme - trabalha fundamentalmente com essa perversão do olhar abelhudo que se satisfaz em ver o outro objetivado”(MACHADO, 1997 p.125).

Se contextualizarmos a escopofilia (ou voyeurismo) para os tempos atuais, podemos inferir que os programas *reality* cujo mote é mostrar a vida privada de pessoas comuns como fonte de entretenimento, são um reflexo de uma sociedade em que as pulsões escopofilicas foram transferidas para o culto à imagem e a vigilância, como diz Edgar MORIN,

“Jogo e espetáculo mobilizam uma parte do lazer moderno. Nada disso é absolutamente novo (...) O que constitui novidade é a extensão televisonária ou teleauditiva do espetáculo, (...) As novas técnicas criam um tipo de espectador puro, isto é, destacado fisicamente do espetáculo, reduzido ao estado passivo e voyeur. Tudo se desenrola diante de seus olhos, mas ele não pode tocar, aderir corporalmente àquilo que contempla” (MORIN, 1997 p. 70).

Já o exibicionismo seria o outro lado da moeda, o complemento da escopofilia, o desejo de fazer-se ver, de ser observado. Esse desejo também pode ser facilmente transposto para os dias de hoje, pautados pelo desejo de poder transmitir em forma de imagem o próprio corpo, alçando-se para fora do grupo de anônimos que precisam se contentar em assisti-los. Estas duas pulsões se retroalimentam de forma a fornecer produtos midiáticos nos quais a dualidade ver\ser visto está presente.

Neste contexto, os programas ditos *realitys*, são os produtos midiáticos de maior audiência na contemporaneidade. O seu exemplar mais célebre é a produção holandesa chamada *Big Brother* que devido ao enorme sucesso foi exportada para o resto do mundo. O nome é uma clara referência ao livro de ficção científica, escrito por George Orwell em 1949, 1984. Essa obra é um romance distópico que trata justamente de uma sociedade dominada por um mecanismo de vigilância contínua chamado *Big Brother*. A qualidade deste gênero de programas é questionável e vem sendo muito discutida dentro e fora do âmbito acadêmico. Mas o que se torna inquestionável é como esses programas tornam-se símbolos emblemáticos das novas dinâmicas sociais que se operam na contemporaneidade. Logo, eles não podem ser analisados apenas como produtos midiáticos, mas produtos culturais que refletem os novos paradigmas sociais e culturais de uma sociedade fortemente marcada pelo culto à imagem, e a assimilação escópica da vigilância. Sociedade essa, que também vem desempenhando um papel cada vez mais ativo na captura e compartilhamento de vídeos de indivíduos durante suas vidas privadas e, aumentando assim, o volume de vídeos de vigilância que servem de entretenimento para essa nova sociedade. A autora Fernanda Bruno utiliza-se do termo *estética do flagrante* (2006) para explicar esse fenômeno, e defende que o que está realmente em jogo atualmente não são as relações de poder, mas as relações de prazer que advêm da captura, compartilhamento e visualização dessas imagens.

1.5- A Fragilidade dos laços humanos na pós modernidade e o individualismo

O sociólogo polonês Zigmund Bauman, cujas obras se dedicam quase exclusivamente a analisar a sociedade contemporânea, trata de questões pertinentes no que se refere aos estudos do indivíduo e da sociedade inseridos nessa nova ordem de arranjos e rearranjos em sua estrutura. Em sua obra mais famosa *A Modernidade Líquida* (2001) ele parte da celebre frase de Karl Marx: “Tudo que é sólido desmancha no ar” para analisar as estruturas sólidas da modernidade que não sofreram um processo tão radical de desconstrução quanto o idealizado por Marx, mas que, em sua opinião, estão passando por uma fase de transformação na qual ele estabelece uma analogia com o processo físico de liquefação da matéria, caracterizado pela fluidez, flexibilidade e grande capacidade de moldar-se em diferentes moldes e formatos. Algumas estruturas sociais sólidas que se liquefizeram na pós-modernidade são apontadas: as relações amorosas e familiares, os vínculos empregatícios, a arquitetura urbana, o estado do bem estar social, etc.

Mas a maior mudança apontada por Bauman é a potencialização do individualismo. Ele observa que houve uma ruptura nos elos que ligavam as ações individuais das coletivas, em parte ocasionado pelo próprio desprendimento deste indivíduo em relação a algumas instituições de pertencimento social, como a família, por exemplo. Isso culminou na descrença do indivíduo sobre o poder de se unir para operar alguma mudança efetiva no status mundial, uma vez que os laços que unem os indivíduos estão se liquefazendo e dando lugar a ligações frágeis, de caráter momentâneo e descompromissado. Ele caracteriza esse fenômeno da seguinte forma:

“Os sólidos que estão para ser lançados no cadinho e os que estão derretendo neste momento, o momento da modernidade fluida, são os elos que entrelaçam as escolhas individuais em projetos e ações coletivas os padrões de comunicação e coordenação entre as políticas de vida conduzidas individualmente, de um lado, e as ações políticas de coletividade humanas, de outro” (BAUMAN,2001 p. 12).

Bauman também propõe uma reflexão em relação à liberdade do indivíduo, algo que já foi considerado um status tão almejado pelo homem. Entretanto, uma vez que essa emancipação foi atingida e o indivíduo contemporâneo foi investido com a possibilidade de livre fluir entre os espaços urbanos, foi observado que essa liberdade conquistada não era efetivamente aquilo que os mesmos acreditavam que seria. Pois esse desprendimento do indivíduo em relação ao estado - que não exerce mais um poder patriarcal e totalitário sobre suas vidas - e o esvaziamento de referências ou códigos sociais e culturais, reflete em sentimentos de extrema insegurança e confusão do indivíduo que, diante do não apontamento de um caminho pelo qual deva seguir, paralisa-se perante a avalanche de novas possibilidades. E, deste modo, observa-se um vácuo entre o desvinculo social do indivíduo, e a sua efetiva emancipação nunca concretizada.

Ele atenta também para o processo de dominação dos espaços públicos em favor de interesses privados, outro fator advindo da potencialização do individualismo em detrimento das ações coletivas. Sobre isso ele comenta: “O interesse público é reduzido à curiosidade sobre as vidas privadas de figuras públicas e a arte da vida pública é reduzida à exposição pública das questões privadas e a confissões de sentimentos privados” (BAUMAN, 2001, p. 46).

Uma conseqüência disso é o crescente esvaziamento desses espaços públicos, que se tornam indesejados pela população, e um crescente povoamento dos espaços virtuais, que se

tornam cada vez mais completos e complexos com o desenvolvimento da tecnologia do entretenimento, como comenta GIDDENS:

“Nas sociedades pré-modernas, o espaço e o lugar eram amplamente coincidentes, uma vez que as dimensões espaciais da vida social eram, para a maioria da população, dominadas pela presença: por uma atividade localizada... A modernidade separa, cada vez mais, o espaço do lugar, ao reforçar relações entre outros que estão "ausentes", distantes (em termos de local), de qualquer interação face-a-face” (GIDDENS, 1990, p. 18).

Bauman também compartilha dessas ideias quando escreve sobre o ideal do conceito de *comunidades* que prevalece no imaginário popular, cuja definição gira em torno de um espaço no qual as pessoas compartilham de um mesmo ideal e estão sempre em segurança, uma vez que dentro desses grupos coexistam noções de proteção e solidariedade entre os integrantes. Mas esse ideal de comunidade não pode existir em um contexto social no qual prevaleçam as liberdades individuais em detrimento das coletivas. Elas não podem coexistir em um mesmo espaço e tempo. E a incapacidade de estruturar essas comunidades causa um grande mal estar no homem contemporâneo, como relata BAUMAN:

“Não é só a dura realidade declaradamente “não comunitária” ou até mesmo hostil à comunidade, que difere daquela comunidade imaginária que produz uma “sensação de aconchego”. Essa diferença apenas estimula a nossa imaginação a andar mais rápido e torna a comunidade imaginada ainda mais atraente. A comunidade imaginada (postulada, sonhada) se alimenta dessa diferença e nela viceja. O que cria um problema para essa clara imagem é outra diferença: a diferença que existe entre a comunidade de nossos sonhos e a “comunidade realmente existente”: uma coletividade que pretende ser a comunidade encarnada, o sonho realizado, e (em nome de todo o bem que se supõe que essa comunidade oferece) exige lealdade como um ato de imperdoável traição” (BAUMAN, 2003, p. 09).

Como esse ideário de comunidade não pode mais ser resgatado, e todos os laços sociais ou relativos a qualquer tipo de ordem social foram desconectados, esses indivíduos apresentam-se, na maioria dos casos, desamparados e impossibilitados de encontrar a tão almejada emancipação e ele acaba se tornando refém de sua própria liberdade. Essa situação vem sendo apontada como a principal causa das patologias contemporâneas, tais como a depressão, a ansiedade, e o isolamento urbano.

Outro fenômeno advindo desse chamado mal estar do individualismo, se dá em relação às mudanças operadas na arquitetura urbana residencial, na qual cada vez mais se constroem

muros e fortalezas na tentativa de delimitar fronteiras físicas e espaciais e, assim, minimizar essa liberdade devoradora que acomete os indivíduos:

“A comunidade realmente existente será diferente da de seus sonhos – mais semelhante a seu contrário: aumentará seus temores e insegurança em vez de diluí-los ou deixá-los de lado. Exigirá vigilância vinte e quatro horas por dia e a afiação diária das espadas, para a luta, dia sim, dia não, para manter os estranhos fora dos muros e para caçar os vira-casacas em seu próprio meio. E, num toque final de ironia, é só por essa belicosidade, gritaria e brandir de espadas que o sentimento de estar em uma comunidade, de ser uma comunidade pode ser mantido e impedido de desaparecer. O aconchego do lar deve ser buscado, cotidianamente na linha de frente” (BAUMAN, 2003, p. 22).

Deste modo, pode-se falar em certa fobia dos espaços públicos, que agora estão se resignificando em espaços privativos e individuais, e pode-se entender esse encarceramento facultativo das pessoas como um meio de se defender das liberdades que os assustam e os causa insegurança, na medida em que foram ejetados do seio de uma comunidade que os traria esse sentimento confortável de estarem seguros. Deste modo esses muros e esquemas de vigilância construídos são mera conseqüência de medos contemporâneos como argumenta BAUMAN,

“[...] liberdade sem segurança não tende a causar menos infelicidade do que a segurança sem liberdade e que necessitamos tanto de liberdade como de segurança, e o sacrifício de qualquer um deles pode nos causar sofrimentos” (BAUMAN, 2008, p. 58).

Esse sacrifício da segurança pelo individualismo, que causa infelicidade e sofrimento, também fornece escopo para o dito isolamento voluntário do ser humano, como aponta FREUD em seu livro *O Mal-estar na Civilização*: “Contra o sofrimento que pode advir dos relacionamentos humanos, a defesa mais imediata é o isolamento voluntário, o manter-se à distância das outras pessoas” (FREUD, 1997, p. 16)

Deste modo podemos concluir, segundo as ideias de BAUMAN e FREUD, que o indivíduo contemporâneo encontra-se refém de seu próprio medo e, a fuga do espaço urbano para um progressivo isolamento físico, torna-se uma saída para esse constante mal estar que assola esses indivíduos incapazes de lidar com as responsabilidades advindas da conquista de suas liberdades.

1.6- O avanço tecnológico e a relação homem-máquina- O Pós Humano.

O progresso tecnológico que ocorreu na modernidade era passível de análises a nível local e regional, mas no período pós-moderno em que nos encontramos hoje, fortemente pautado pela quebra de fronteiras físicas e a desterritorização das sociedades, faz-se necessário uma análise global e totalizante de seu progresso, bem como seus efeitos positivos ou nocivos que virtualmente percorrem todo o espaço mundial. Por efeitos nocivos, entendem-se os riscos de vazamentos nucleares, os ataques biológicos, o desenvolvimento da tecnologia de guerra, etc. Essas inquietações quanto aos males do progresso tecnológico vêm se tornando pauta cada vez mais freqüente no meio acadêmico. Um dos teóricos que se propõe a analisar esse novo contexto é o sociólogo alemão Ulrich Beck que cunhou o termo *Sociedade do Risco* (1997) para denominar as incertezas contemporâneas e a crescente incapacidade de prever as conseqüências que podem advir do progresso tecnológico atual e futuro. Sobre isso, ele explica:

“Os tomadores de decisão política afirmam que não são responsáveis: no máximo, eles ‘regulam o desenvolvimento’. Os especialistas científicos dizem que criam novas oportunidades tecnológicas, mas não decidem sobre a maneira como são utilizadas. Os empresários explicam que estão apenas atendendo a demanda do consumidor. É o que eu chamo de irresponsabilidade organizada. A sociedade virou um laboratório onde ninguém se responsabiliza pelo resultado das experiências” (BECK, 1997, p.217).

Deste modo podemos inferir que a tecnologia, por figurar como um pilar central na pós-modernidade está se disseminando tão rapidamente que o seu efetivo controle, e a mensuração dos riscos globais que ela representa não são mais possíveis. Somado a isso, o caráter fragmentário do poder na contemporaneidade garante que o controle dos avanços tecnológicos esteja subdividido nas mãos de muitos, tornando inviável uma visão efetiva de todo o processo.

Essa impossibilidade de prever os rumos que o progresso tecnológico irá tomar vem refletindo em pontos de vista cada vez mais discordantes sobre esse tema. Alguns teóricos que compartilham visões excessivamente pessimistas sobre este tema são freqüentemente chamados de *apocalípticos*, por afirmarem que a tecnologia está destruindo a humanidade, enquanto aqueles que possuem uma visão positiva sobre o desenvolvimento tecnológico e defendem que ele está a serviço da humanidade são chamados de *integrados*.

Mas essa pesquisa irá se focar nos estudos filosóficos da tecnologia, que pode ser subdividido em três correntes fundamentais, segundo o teórico Andrew Feenberg (1999): o *instrumentalismo*, o *substancialismo* e o *determinismo*.

O *instrumentalismo* é a corrente teórica que segundo esse autor, acredita que a tecnologia opera unicamente a serviço da humanidade, estando totalmente subjugada ao homem e servindo apenas como um artefato de caráter neutro. Deste modo a tecnologia é caracterizada apenas pela sua funcionalidade, sendo desprovida de quaisquer outros valores de caráter substancial. O autor situa essa corrente no século XIX, em um contexto histórico de revolução industrial no qual os ideais de progresso eram intrinsecamente ligados ao poderio industrial das nações.

Já a *corrente substantivista* está situada no começo do século XX e seus principais preceitos giram em torno da negação do caráter de neutralidade na tecnologia. Teóricos substantivistas como Martin Heidegger (1977) defendem que a tecnologia apresenta total autonomia e controle no que se refere ao seu próprio desenvolvimento, logo, ela não pode ser apropriada ou dominada pelo homem efetivamente sem que a transferência desses valores intrínsecos a ela se opere. Essa transferência acaba garantindo certa dominação da tecnologia em relação ao homem. Nesse sentido, essa corrente surge como uma oposição às teorias mais entusiastas e otimistas do progresso tecnológico, a exemplo da corrente instrumentalista. Nesse sentido, MILHANO aponta:

“...o substancialismo entende a tecnologia como uma crescente tendência para o controle, e desta forma o crescente desenvolvimento tecnológico não é apresentado sob o arquétipo de inocência que se encontra pressuposto pela neutralidade avançada nas concepções instrumentalistas e deterministas. No substancialismo, a tecnologia é por esta razão tomada como um destino “trágico” da humanidade, para o qual a sociedade moderna não possui qualquer alternativa a não ser substituir a sua tecnologia por uma tecnologia que se encontre num estágio de desenvolvimento mais rudimentar” (MILHANO,2010 p.17).

Desta forma, o homem é destituído de qualquer tipo de controle sobre a tecnologia que, por sua vez, opera de acordo com a sua própria lógica e racionalidade. Ademais, a tecnologia ainda apresenta uma ameaça iminente de exercer o controle sobre o homem. O teórico substancialista Jacques Ellul, autor da obra *A Sociedade Tecnológica* (1964) defende que a tecnologia não pode ser resumida apenas pelo seu caráter físico, de máquinas ou artefatos, pois ela também possui uma *essência*, uma substancialidade, que é capaz de ditar o seu próprio progresso. Ele tenta exemplificar essas questões por meio de uma observação simples

de que estamos vivendo em uma sociedade na qual a *eficiência* dita as regras do jogo. Logo, o processo tecnológico que for bem sucedido em alcançar o maior grau de eficiência será adotado como regra, sem que o homem tenha controle algum sobre isso. Deste modo, a tecnologia teria total controle sobre o seu próprio desenvolvimento. E em uma sociedade na qual o progresso social está intrinsecamente ligado ao progresso tecnológico, o homem acaba virando apenas um expectador do desenvolvimento tecnológico, pautado pelo *paradigma da eficiência* (1964).

Já em relação à corrente *determinista*, também nascida no início do século XX, a análise que ela desenvolve em relação à tecnologia é pautada pelo estudo de sua evolução histórica. Essa teoria compartilha com a corrente substantivista a tese de que o desenvolvimento tecnológico dita os padrões do desenvolvimento social. Mas as semelhanças entre essas duas correntes são interrompidas no momento em que o determinismo defende que a tecnologia não possui uma essência e, portanto, ela seria neutra. Nesse sentido, a perspectiva determinista defende que a tecnologia não possui uma valoração, seja ela boa ou má, e, portanto, não agiria a serviço ou desserviço da humanidade. Entretanto, ela possuiria autonomia no que se refere ao seu próprio progresso, na medida em que opera seguindo a lógica da eficiência. Ele defende também que a linha evolutiva da tecnologia é linear e unilateral, ou seja, segue a lógica que parte do desenvolvimento de um nível de complexidade mais baixo para um mais alto.

Um teórico que se apóia em preceitos deterministas para discutir sobre a relação do homem com as mídias e a tecnologia, é o canadense Marshal McLuhan, que no decorrer de suas obras, analisa como o progresso tecnológico influenciou nos modos de vida da sociedade, desde os tempos orais, perpassando pela invenção da imprensa, e atingindo os dias de hoje - marcados pelas tecnologias informacionais. Ele define as tecnologias

“como extensões de nosso próprio corpo, de nossas próprias faculdades, quer se trate das roupas, habitação, quer se trate dos tipos mais familiares de tecnologias, como as rodas, os estribos, que são extensões de várias partes do corpo. A necessidade de amplificar as capacidades humanas para lidar com vários ambientes dá lugar a essas extensões tanto de ferramentas quanto de mobiliário. Essas ampliações de nossas capacidades, espécies de deificações do homem, eu as defino como tecnologias” (MCLUHAN, 2005, p.90).

Partindo dessa abordagem, podemos analisar as mudanças que se operam na sociedade pelo contato com a tecnologia de um ponto de vista mais fisiológico, no qual o próprio corpo

humano vai adquirindo novas características cognitivas e até mesmo físicas. McLuhan diz que “os efeitos da tecnologia não ocorrem no nível de opiniões ou conceitos, mas alteram os índices de sensibilidade ou modos de percepção rapidamente e sem qualquer resistência” (MCLUHAN, 1979, p.21).

Desta forma, o homem acaba entrando em um novo paradigma cognitivo no qual o progresso tecnológico está desenvolvendo e implantando mecanismos que otimizam as capacidades mentais e físicas do ser humano. As teorias que procuram entender essas novas perspectivas trabalham com o termo pós-humano para designar esses corpos que estão em constante transformação devido à simbiose com a tecnologia. Essa simbiose opera-se de formas diversas: por meio de cirurgias restauradoras, por meio do implante de próteses mecânicas, por meio da engenharia genética, e pelo desenvolvimento do entretenimento virtual. MORENO explica que

“Nos próximos 50 anos, a inteligência artificial, a nanotecnologia, a engenharia genética e outras tecnologias permitirão aos seres humanos transcender as limitações do corpo. O ciclo da vida ultrapassará um século. Nossos sentidos e cognição serão ampliados. Ganharemos maior controle sobre nossas emoções e memória. Nossos corpos e cérebro serão envolvidos e se fundirão com o poderio computacional. Usaremos essas tecnologias para redesenhar a nós e nossos filhos em diversas formas de pós-humanidade” (MORE, 1994, Internet).

Esse novo paradigma humano nos força a indagações dos mais variados tipos, como a questão de que, se estamos entrando em uma era onde o homem é gradualmente destituído de seu fator orgânico e humano, e está sendo reconstituído por elementos mecânicos eletrônicos e cibernéticos, como podemos chamar esse novo corpo? Muitos teóricos apostam no conceito de um homem ciborgue,- uma contração da palavra *cybernetics organism*, que significa um corpo humano reconstruído e muitas vezes melhorado, superado, como um passo evolutivo e natural dessa nova era. A manifestação do ciborgue é tão ampla que pode considerar um homem com um marca passo implantando em seu coração, ou um homem com o corpo totalmente reconstruído com peças cibernéticas igualmente como ciborgues. Donna Haraway, teórica feminista famosa pelo seu *Manifesto Ciborg* (2009), os define da seguinte maneira: “Um ciborgue é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também criatura de ficção” (HARAWAY, 2009, p.36). Ela ainda vai

mais além, ao afirmar que essa fronteira entre o humano e a máquina já foi á muito ultrapassada, e que devemos aceitar o fato de que em um sentido, já somos todos ciborgues:

“As máquinas do final do século XX tornaram completamente ambígua a diferença entre o natural e o artificial, entre a mente e o corpo, entre aquilo que se autocria e aquilo que é externamente criado, podendo-se dizer o mesmo de muitas outras distinções que se costumavam aplicar aos organismos e às máquinas. Nossas máquinas são perturbadoramente vivas e nós mesmos assustadoramente inertes” (HARAWAY, 2009, p. 46).

Ademais, alguns teóricos já se desprenderam do paradigma físico da existência humana e começam a falar em uma existência humana totalmente arraigada aos mecanismos tecnológicos de forma que, quaisquer que sejam os elementos que nos fazem sermos nós mesmos poderão ser transmitidos, em forma de dados, para dentro de máquinas. Assim, nossa existência estará completamente inserida no interior desses dispositivos. Sobre isso, relata Mcluhan:

“O próximo passo é transferir nossa consciência para o mundo do computador. Então poderemos programar a consciência, de forma a que ela não ceda ao entorpecimento e à alienação narcísica provocada pelas ilusões do mundo do entretenimento que assaltam a Humanidade quando ela se defronta consigo mesma, projetada em seu próprio arremedo” (MCLUHAN, 2001, p. 81).

E são justamente essas reflexões que irão ser apropriadas pelas narrativas de ficção científica, e em especial pelo gênero Cyberpunk que, de certa maneira, também desenvolve e avança essas reflexões, de forma que retroalimentam as pesquisas acadêmicas. O *Projeto D.A.N.T.E* baseia-se nesse gênero que irá ser discutido mais afundo no próximo capítulo.

CAPÍTULO 2

PROJETO D.A.N.T.E: UMA PRODUÇÃO PÓS-MODERNA

Capítulo 2 - Projeto D.A.N.T.E: Uma produção pós moderna

Os jovens de 0 a 20 anos são a primeira geração da pós-modernidade que chegará a maioria na era digital. Esses jovens cresceram no universo imersivo e revolucionário do ciberespaço e estão totalmente familiarizados com a linguagem da web: não-linearidade, interatividade, colaboração, flexibilidade linguística, instantaneidade, hibridização de linguagens. Essa geração está acostumada a ser consumidora e produtora, simultaneamente, de produtos cujos roteiros a força a construir uma lógica não-linear e rizomática de pensamento e ação na busca de informações para construção de sentido.

O ciberespaço e suas “regras” é o ambiente que possibilitou o desenvolvimento de uma nova forma de cultura que, agora, extrapola o ambiente web e influencia quase todas as esferas da sociedade. Cibercultura, ou cultura digital - como é chamado denominada a nova forma de cultura oriunda da interação homem-máquina e as consequências dessa interação - consome algumas características sociais que vinham sendo apontadas desde a cultura das mídias e que, passam a partir das décadas de 1980 e 1990, a moldar o comportamento humano, sobretudo na forma de receber, produzir e transmitir mensagens.

As novas tecnologias digitais e a internet juntamente com seus usuários construíram uma linguagem particular. Segundo Couchot e Arlindo Machado, respectivamente:

“O desenvolvimento das tecnologias numéricas proporciona agora formas de participação mais elaboradas e ampliadas. O computador permite efetivamente ao público interagir com imagens, textos e sons que lhe são propostos” (COUCHOT, 1997, p.137).

“As modalidades computadorizadas de multimídia e hipermídia apontam hoje para a possibilidade de novos parâmetros de leitura por parte do sujeito receptor” (MACHADO, 1993).

Dessa forma, e na tentativa de adequar-se a nova realidade comunicacional e informacional da pós modernidade, foram estudadas e definidas algumas das características sociais e tecnológicas componentes da sociedade contemporânea para a criação de uma narrativa ficcional interativa e em hipermídia. Essa narrativa baseia-se na vertente *cyberpunk* do gênero “ficção científica” por encontrar nessa um expositor ideal dos temas nela abordados e do formato em que foi produzida.

2.1- Da Web 1.0 à Web 2.0

Em Dezembro de 2006, a União Internacional de Telecomunicações divulgou os resultados do estudo *Digital Life*, realizado pela ONU: a web é a mídia mais acessada entre usuários de até 54 anos de idade, em várias partes do globo. A Internet é, factualmente, o meio de comunicação com maior base instalada disponível a baixo custo e, conseqüentemente, o meio de comunicação de maior penetração em diversos países.

Obviamente, esse não é um cenário da existência da internet. A internet, enquanto rede mundial, surgiu de uma rede idealizada em meados dos anos 60, como uma ferramenta de comunicação militar alternativa, que resistisse a um conflito nuclear mundial.

Para que isso fosse possível, um grupo de profissionais do governo estadunidenses, das áreas da programação e da engenharia eletrônica, desenvolveu o conceito de uma rede pela qual ocorreriam trocas de informações sem que houvesse um controle central. A estrutura em rede, e o estabelecimento de que as mensagens a serem transmitidas seriam divididas em pequenos “pacotes” possibilitou que o fluxo de troca de informações acontecesse com rapidez e flexibilidade. As fontes emissoras e receptoras dessas informações eram os computadores que, embora ligados em rede, não comprometiam ou interferiam na capacidade de funcionamento um do outro, pois funcionavam apenas como ligações no processo de troca desses “pacotes”.

Em 1969, surge a primeira rede desse tipo, composta por quatro computadores: ARPAnet (Advanced Research Projects Agency Network). De posse do governo dos Estados Unidos, a ARPAnet ligava a Universidade da Califórnia a um centro de pesquisas de Stanford.

Outras redes como essa foram formadas. Todas elas com finalidades bélicas e acadêmicas, concentradas no território estadunidense e separadas entre si. A partir da década de 1980, no entanto, novas tecnologias desenvolvidas em torno da troca de mensagens possibilitada por essas redes permitiram o estabelecimento de ligações entre diferentes redes e, conseqüentemente, a troca de mensagens passou a ser realizada por um número muito maior de computadores. Mas foi apenas em 1990, com a transformação da ARPAnet em NSFnet (National Science Foundation’s Network) que a rede de informações deixou de ser uma posse governamental para ser administrada por instituições não-governamentais e se alastrou para fora do país de origem. Tem-se início assim o fenômeno “Internet”.

Embora nesse momento, as trocas de “pacotes” se limitassem basicamente aos contextos acadêmico e governamental, também em 1990, o cientista inglês Tim Berners-Lee, concebeu uma ferramenta de troca de informações multimídias com uma interface mais amigável do que as interfaces anteriormente utilizadas no ambiente da Internet: a *world wide web* (www). A *world wide web* é uma das formas de utilizar a rede, desenvolvida com o intuito de permitir o acesso a diversas informações baseado na estrutura de hipertexto, ou seja, cada documento (de qualquer formato) pode conter nós (*links*) que o direcionem a outros documentos também dotados da mesma estrutura.

Berners-Lee disponibiliza sua ferramenta para o público de forma a tornar simples e eficiente a troca e o de diferentes tipos de dados entre diversos computadores e redes. A iniciativa do cientista, juntamente com a disseminação de computadores pessoais (PC), foi responsável pelo aumento exponencial no número de usuários da Internet durante os próximos anos da década de 1990.

Nessa época, a maior parte dos serviços oferecidos na internet era paga e o dinheiro gasto pelos usuários era a base da renda das empresas virtuais (chamadas “pontocom”). Por sua vez, os gastos das “pontocom” eram ínfimos, basicamente, compreendiam o valor de colocar ou tirar o site do ar. Assim, esse se constituiu num negócio extremamente atrativo que acumulou bilhões de dólares investidos de visionários e elevado gasto dos usuários.

No ano 2000, quando só no Brasil eram estimados 4,5 milhões de usuários da rede, aconteceu uma onda de falência de empresas virtuais conhecidas como “o estouro da bolha pontocom”. Essa crise foi originada por investimentos especulativos nas empresas virtuais que provocou a desvalorização das ações dessas empresas até 2002. Muitos acreditam que foi dessa crise que teve origem a segunda geração da Internet: a Web 2.0.

Como já dito, durante “o estouro da bolha pontocom”, inúmeras empresas virtuais vieram à falência. Contudo, algumas empresas sobreviventes, mais especificamente a O’Reilly e a MediaLive International, uniram-se em 2004 para a realização de uma conferência na tentativa de entender o haviam sobreviventes dessa crise.

Foi dessa união que o próprio dono da O’Reilly, Tim O’Reilly, acredita ter nascido a Web 2.0. Nas palavras de O’REILLY (2005), a Web 2.0 pode ser definida como “um conjunto de princípios e práticas que interligam um verdadeiro sistema solar de sites que demonstram alguns ou todos esses princípios e que estão a distâncias variadas do centro”. Também é Tim O’REILLY (2005) quem elenca algumas das “competências centrais” da segunda geração da Internet e das empresas que fazem uso da mesma:

- Serviços e não software empacotado, com “escalabilidade” de custo eficiente;
- Posicionamento do usuário: controle sobre fontes de dados únicas e difíceis de serem criadas e que ficam mais ricas quanto mais as pessoas as utilizarem;
- Confiança nos usuários como co-desenvolvedores;
- Agregação de inteligência coletiva;
- Estimular a cauda longa através de auto-serviço para o cliente;
- Software para mais de um dispositivo;
- Interfaces de usuário, modelos de desenvolvimento e modelos de negócios leves.

A Web 2.0 não se refere a um avanço específico na tecnologia da web, mas a um conjunto de técnicas para design e execução de páginas na web. Obviamente, algumas dessas técnicas existiam desde a primeira fase do sistema web (Web 1.0), porém nessa nova geração, encontram-se representadas de forma mais efetiva.

A grande diferença entre a Web 1.0 e a Web 2.0, é o fato de a primeira ser prioritariamente uma rede entre computadores, enquanto a segunda extrapola o caráter tecnológico para estabelecer uma rede entre indivíduos. É nessa segunda geração que a interatividade torna-se a palavra de ordem da web e é cada vez mais explorada por produtores e usuários que, por sinal, exercem papéis intercambiáveis e difíceis de serem separados:

“Se já parecia não haver mais fronteiras entre emissor e receptor, produtor e consumidor de informação com a chegada da web em sua primeira versão, dada sua natureza flexível, dinâmica e dialógica, quem dirá agora com a constatada evolução nos programas aplicativos digitais da Web 2.0. Por meio desses programas, os usuários comuns participam e intervêm mais ativamente na construção da arquitetura e do conteúdo do que deve ficar on-line” (MONTEIRO, 2001).

Assim, nascem programas de computação com interfaces cada vez mais “simples, leves e modulares” e “sem limites de aprimoramento” (MONTEIRO, 2005) que se adequam ao interesse de seus usuários e estão abertos a serem alterados por eles próprios ou em decorrência da opinião e de possibilidades propostas pelos mesmos.

No artigo *Hiperleitura e interatividade na Web 2.0*, do NEHTE (Núcleo de Estudos de Hipertexto e Tecnologia Educacional) dois conceitos são expostos como fundamentais na Web 2.0:

“A permutabilidade e a potencialidade. O primeiro se refere à liberdade ilimitada para editar o conteúdo, manuseá-lo e refazê-lo completamente. A permutabilidade exige alta flexibilidade tecnológica dos atuais

programas de computador para se adaptar a essa nova atmosfera do “faça você mesmo virtual”. Sentindo-se agora protagonistas e não mais coadjuvantes das tramas virtuais, os usuários se envolvem mais e constroem coletivamente o ‘enredo’ sem fim predeterminado por um único narrador. A realidade virtual é ratificada em programas simples e experimentada por pessoas sem grandes conhecimentos em computação” (NEHTE).

Os usuários da Internet que, quando da sua primeira geração, atuavam como receptores de informações e realizavam interferências sugestionadas pelos sites, agora fazem proveito das simplificações, flexibilidade, instantaneidade da Web 2.0 e de outros avanços tecnológicos informacionais e comunicacionais como, por exemplo, a banda larga, para explorar todo o potencial interativo que lhes é proporcionado.

“ Marchand fala em "dispor de flexibilidade" ou "dispor de instrumentos que permitam intervir", está se referindo a requisitos fundamentais de interatividade que podem ser desenvolvidos nas novas tecnologias informacionais. E quando usa a expressão "serviços de valor agregado" (*services à valeur ajoutée*), refere-se aos serviços que dispõem de flexibilidade, de disposições que permitem a intervenção do usuário. Serviços que não mais se definem em termos de transporte de informações meramente, mas de seu tratamento. Neles, o jogo está aberto ao utilizador (*utilisateur*), ao usuário (*usager*)” (SILVA, 2006).

O Projeto D.A.N.T.E, na tentativa de criar um conteúdo condizente com a realidade virtual interativa e participativa da Web 2.0 opta por fazer uso do hipertexto, da hipermídia e da multimídia - alguns dos “requisitos fundamentais de interatividade que podem ser desenvolvidos nas novas tecnologias informacionais” (SILVA, 2000) – para elaborar uma narrativa ficcional.

2.1.1- O hipertexto eletrônico

A autoria do termo ‘hipertexto’ é designada ao filósofo e sociólogo Theodor Nelson e datada de meados da década de 1960 quando do contexto de desenvolvimento das Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (NTIC). Embora o termo tenha sido criado só então, o hipertexto enquanto forma de organização de uma mensagem em blocos existe há milhares de anos.

Assim explicam alguns teóricos das áreas da comunicação, linguística e tecnologia que apontam, por exemplo, a apresentação do livro como uma forma de hipertexto. Dessa forma, elementos como capa, sobrecapa, índice, citações, rubricas, referências bibliográficas, todos

componentes da estrutura formal de um livro, formam blocos de informações que contribuem com a mensagem a ser veiculada.

Contudo, diante dessa linha de pensamento, pode-se entender que aquilo que o estadunidense queria designar com a expressão “hipertexto” é a forma eletrônica do hipertexto:

“a uma escritura eletrônica não-sequencial e não-linear, que se bifurca e permite ao leitor o acesso a um número praticamente ilimitado de outros textos a partir de escolhas locais e sucessivas, em tempo real. Assim o leitor tem condições de definir interativamente o fluxo de sua leitura a partir de assuntos tratados no texto sem se prender a uma seqüência fixa ou a tópicos estabelecidos por um autor” (MARCUSCHI, 2006).

Nessas palavras de Marcuschi podem ser encontradas as principais características do hipertexto eletrônico, uma nova forma de ler e escrever, típica dos meios digitais, cujas principais características são elencadas, pelo mesmo teórico, como sendo:

(a) não-linearidade: principal característica é a inexistência de um centro, um eixo principal emissor de informações; a possibilidade do leitor mover de um bloco de texto para outro, rapidamente e na sequência que desejar.

(b) volatilidade: dificilmente dois leitores tomarão as mesmas decisões nas escolhas de caminhos para apreensão de conteúdos. O hipertexto não tem estabilidade (BOLTER, 1991, p.31, apud, MaARCUSCHI 2006).

(c) topografia: o hipertexto, além de não possuir um centro principal de emissor de informações, não é dividido em tópicos, logo muito dificilmente dois leitores poderão realizar o mesmo caminho, sendo indefinido o número de possibilidades de caminhos a serem percorridas

(d) fragmentariedade: consiste na constante ligação de porções em geral breves com sempre possíveis retornos ou fugas; trata-se de uma característica bastante central para a noção de hipertexto que carece de um centro regulador imanente, já que o autor não tem mais controle do tópico e do leitor (MARCUSCHI, 2006).

(e) acessibilidade ilimitada: o hipertexto acessa todo tipo de fonte, sejam elas dicionários, enciclopédias, museus, obras científicas, literárias, arquitetônicas etc. e, em princípio, não experimenta limites quanto às ligações que permite estabelecer (Ibid., 2006).

(f) multissemiose: integração da linguagem verbal com a não-verbal. (g) interatividade: refere-se à interconexão interativa (BOLTER, 1991, p.27 apud. MARCUSCHI, 2006) que, por um lado, é propiciada pela multissemiose e pela acessibilidade ilimitada e, por outro lado,

pela contínua relação de um leitor-navegador com múltiplos autores em quase sobreposição em tempo real, chegando a simular uma interação verbal face-a-face; (Ibid., 2006).

(h) iteratividade: diz respeito à natureza intrinsecamente intertextual marcada pela recursividade de textos ou fragmentos na forma de citações, notas, consultas etc; é construído parcialmente pelos escritores que criam as ligações, e parcialmente pelos leitores que decidem os caminhos a seguir. Ela não é comandada por um único autor nem é determinada concretamente. Pode-se acessar textos de autores diversos e temas variados, desde que se queira aprofundar um dado elemento. (Ibid., 2006)

Com base nessas características, pode-se apreender o porquê do hipertexto eletrônico ser uma nova linguagem típica do meio digital e, conseqüentemente, diferente do hipertexto encontrado em livros, por exemplo. Embora o leitor de um livro ou outra mídia impressa esteja lidando com um tipo de estruturação textual em blocos e possa manusear esse livro e informações, a interatividade do leitor de um hipertexto com as informações disponíveis é infinitamente maior. No contexto atual, somente a Internet com sua enorme capacidade para armazenamento de dados, instantaneidade, flexibilidade, estruturação em nós e potencial interativo, pode oferecer um ambiente no qual o hipertexto eletrônico explore suas características. Características essas que foram capazes de criar novas formas de escrever e ler uma informação.

Dessa forma, o leitor de um hipertexto tem tamanha liberdade de escolhas para caminhos que deseja percorrer na obtenção de informações, que estudiosos como Marcuschi acreditam que o hipertexto muda o paradigma da linguagem à que torna extremamente fluida a noção de autor e de leitor.

“A leitura se torna simultaneamente uma escritura, já que o autor não controla mais o fluxo da informação. O leitor determina não só a ordem da leitura, mas o conteúdo a ser lido. Embora o leitor usuário do hipertexto (hoje ele é também chamado de ‘hipernavegador’) não escreva o texto no sentido tradicional do termo, ele determina o formato da versão final de seu texto, que pode ser muito diverso daquele proposto pelo autor. É isto que sugere a ideia bastante forte da não-possibilidade de dois hipertextos idênticos. O hipertexto caracteriza-se, pois, como um processo de escritura/leitura eletrônica multilinearizado, multiseqüencial e indeterminado, que, segundo Bolter (1991:10), introduz um novo ‘espaço de escrita’, que ele caracteriza como “escrita eletrônica”, tendo em vista a tecnologia de base” (MARCUSCHI, 2006).

O hipertexto transforma o leitor em leitor e autor ao mesmo tempo ou leitor e co-autor ao mesmo tempo, uma vez que, o sentido da mensagem oriunda dos blocos de informações

componentes de um hipertexto eletrônico é construída por cada leitor do documento. Além disso, o escritor jamais pode prever qual o caminho percorrido por um leitor, logo aquilo que escreve não necessariamente é aquilo que será lido e apreendido.

Em vista disso, também ocorreram mudanças no ponto de vista da criação de um texto. O autor do documento em hipertexto cria pensando nos caminhos possíveis a serem seguidos pelos seus leitores/co-autores e propõem links (blocos de informações) que possam levá-lo a documentos complementares no entendimento da mensagem que pretende transmitir. Portanto, também o processo de criação de hipertextos passa, quase que necessariamente, pela leitura de outros documentos hipertexto disponíveis que, por sua vez, poderão ser associados ao hipertexto em elaboração.

Inicia-se assim, por meio dessa nova linguagem típica dos meios digitais, uma transformação na forma de organizar informações no pensamento humano. Transformação essa que, na pós-modernidade, avança para inúmeros outros setores e atividades humanas.

A disponibilização de inúmeras informações por meio de breves blocos informacionais interligados e a infinita possibilidade de reorganização das informações de forma instantânea, denominada não-linearidade ou multilinearidade, extrapolou o limite da criação/apreensão de informações e suscitou significativa transformação no modo de organização do pensamento e do comportamento humanos em diversos outros setores da vida cotidiana.

Tais mudanças podem ser notadas, em especial, nas gerações que crescem ligadas ao meio digital. Os jovens de zero a vinte e poucos anos, conseguem fazer simultaneamente um elevado número de atividades sem que uma comprometa a outra. Além disso, dentro dessa mesma faixa etária, a instantaneidade na obtenção de uma informação e a brevidade com que essa pode ser obtida fazem toda a diferença no momento de escolher as fontes de pesquisas sobre qualquer tema. Não obstante, a atenção desses jovens é muito mais facilmente retida em circunstâncias nas quais eles possam exercer algum tipo de interatividade com o conteúdo ou a fonte geradora desse.

Obviamente, essas mudanças se retroalimentam na mesma medida em que os papéis exercidos pelos usuários do meio digital se confundem. E todos esses novos modelos decorrentes desse novo paradigma se firmam como características da sociedade pós-moderna, e se intensificam com o aperfeiçoamento dos mesmos e das tecnologias que os permeiam.

2.1.2- A hipermídia

Assim como ‘hipertexto’, ‘hipermídia’ é um termo cuja autoria é designada a Theodor Nelson para quem essa é mais uma ferramenta criada com o objetivo produzir escrita e leitura criativas.

Por volta da década de 1980, já vinculada ao contexto de construção e integração de novos sistemas informacionais e de comunicação por meios digitais, um campo de estudo muito recente e amplo, o termo foi redefinido por diversos pesquisadores.

Assim, para a artista interdisciplinar brasileira e líder de inúmeras pesquisas no campo das tecnologias digitais, Lúcia Leão, a hipermídia é basicamente uma nova linguagem, oriunda desse contexto e que integra vários processos comunicacionais e informacionais. Em suas palavras:

“O termo hipermídia designa esse tipo de escritura complexa, na qual diferentes blocos de informações estão interconectados. Devido a características do meio digital é possível realizar trabalhos com uma quantidade enorme de informações vinculadas, criando uma rede multidimensional de dados. Esta rede, que constitui o sistema hipermidiático propriamente dito, possibilita ao leitor diferentes percursos de leitura. O processo de desenvolvimento de um sistema hipermidiático envolve uma série de questões que se avolumam e fazem emergir uma complexidade” (LEÃO, 2001, p.9).

Não obstante, o também pesquisador das áreas da comunicação e tecnologia, Vicente Gosciola, caracteriza a hipermídia como,

“o conjunto de meios que permite acesso simultâneo a textos, imagens e sons de modo interativo e não-linear, possibilitando fazer links entre elementos de mídia, controlar a própria navegação e, até, extrair textos, imagens e sons cuja seqüência constituirá uma versão pessoal desenvolvida pelo usuário” (GOSCIOLA, 2003, p.34).

Por meio dessas definições, podemos apreender informações que distanciam essa linguagem do hipertexto quando da diferenciação entre a hibridização de linguagens, processos sógnicos, códigos e mídias que essa promove e sustenta, em detrimento da limitação a elementos textuais componentes da linguagem de hipertexto. Mas, sobretudo, encontramos informações que as aproximam no que diz respeito à estrutura em blocos de informações, à existência típica do ambiente digital e à quebra da linearidade de pensamento do leitor/usuário.

“Nós e nexos associativos são os tijolos básicos de sua construção. Os nós são as unidades básicas de informação em um hipertexto. Nós de informação, também chamados de molduras, consistem em geral daquilo que cabe em uma tela. Cada vez menos os hiperdocumentos estão constituídos apenas de texto verbal, mas estão integrados em tecnologias que são capazes de produzir e disponibilizar som, fala, ruídos, gráficos, desenhos, fotos, vídeos, etc. Essas informações multimídia também constituem os nós. [...] Um nó pode ser um capítulo, uma seção, uma tabela, uma nota de rodapé, uma coreografia imagética, um vídeo, ou qualquer outra subestrutura do documento. É muito justamente a combinação de hipertexto com multimídias, multilinguagens, chamando-se de hipermídia” (SANTAELLA, 2004, p.49)

“São as conexões que permitem o leitor desse sistema navegar pelos documentos. Em função das incontáveis conexões possíveis, percebe-se que a hipermídia não é feita para ser lida do começo ao fim, mas sim por meio de buscas, descobertas e escolhas” (Ibid., 2004, p.50).

Essas características da hipermídia fazem dela uma linguagem adequada para existir em ambiente web. A estrutura da Internet, como explicam Gilles Deleuze e Félix Guattari, é rizomática, ou seja, um sistema no qual não há um tronco principal de onde saem ramificações, pois na condição de rizoma, as ramificações teriam ligações entre elas mesmas. Na rede essas ligações são chamadas de links ou nexos.

Por conseguinte, uma vez sabido que, a hipermídia é uma ferramenta tipicamente digital que possibilita agregar ainda mais variados conteúdos a inúmeras fontes de informações interligadas entre si, é prudente considerar essa linguagem como parte essencial na criação de novas estruturas informacionais mais criativas e atrativas e, portanto, mais condizentes com a realidade da sociedade pós-moderna.

2.1.3- A multimídia

De acordo com a UNCG, University of North Carolina - Greensboro, multimídia corresponde à integração de diferentes modalidades de mídia (gráficos, imagens, textos, áudio, animação e vídeo) na representação de dados.

Embora o advento do computador e outras ferramentas tecnológicas posteriores tenham evidenciado o termo ‘multimídia’, esse já era empregado há muito tempo para definir as produções que integravam diversos meios de comunicação independentes, como gravadores de áudio, projetores de cinema, monitores de vídeo, dentre outros.

Sempre que um indivíduo é estimulado em mais de um sentido, a capacidade de processamento e armazenamento das informações a ele destinadas aumenta consideravelmente. Segundo constatado em estudos médicos, o percentual de eficácia das

principais mídias na percepção humana pode ser dividido da seguinte maneira: cinquenta e cinco por cento (55%) visual, trinta e oito por cento (38%) vocal e sete por cento (7%) textual.

Uma vez combinadas, as mídias tendem a aumentar ainda mais essa porcentagem, e é por isso que, atualmente, a multimídia é considerada um dos mais eficazes recursos para garantir a percepção e o acúmulo de conhecimento em humanos.

Além disso, recursos multimídia são mais parecidos com as experiências quotidianas, que são em sua maioria sinestésicas, pois estimulam mais sentidos que as mídias simples. Ademais, os conteúdos multimídias são parte essencialmente do ambiente digital e, portanto, também parte essencial da nova dinâmica comportamental advinda dos costumes cultivados nos meios digitais. Como diz Roland De Wolk, “contar por narrativa direta uma história multimídia é diferente de tudo aquilo que se edita nas mídias tradicionais” .

2.1.4- A interatividade

Surgido em meados da década de 1960 para designar os adventos tecnológicos que melhorariam a relação usuário-computador, segundo FRAGOSO (2001), e evidenciado no contexto das Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (NTIC), década de 1970, o termo ‘interatividade’ apresenta inúmeros conflitos quando da sua definição.

Alguns teóricos aproximam a definição de interatividade com a de interação, como o faz SILVA (2000), “a interatividade permite ultrapassar a condição de espectador passivo para a condição de sujeito operativo”. Maria Elizabeth Bianconcini de ALMEIDA (2003), tenta estabelecer distinção entre essas duas definições recorrendo à etimologia das palavras:

“Etimologicamente, interação diz respeito à ação recíproca com mútua influência nos elementos inter-relacionados. No Dicionário Houaiss da língua portuguesa a palavra interatividade é definida como “capacidade de um sistema de comunicação ou equipamento de possibilitar interação”. Portanto, a “interatividade” se apresenta como um potencial de propiciar interação, mas não como um ato em si mesmo.” (ALMEIDA, 2003. p.205).

Outro conflito existente quando da definição do termo, remete as características do meio que podem proporcionar certas intervenções. Para André LEMOS (2000), interatividade é um caso específico de interação, a interatividade digital, um diálogo entre homem e máquina, através de interfaces gráficas, em tempo real. Por outro lado, LÉVY (1999) postula que “a interatividade assinala muito mais um problema, a necessidade de um novo trabalho de observação, de concepção e de avaliação dos modos de comunicação, do que uma

característica simples e unívoca atribuível a um sistema específico”, não limitando esse conceito, portanto, às tecnologias digitais.

Fato é que, a noção propagada de interatividade está diretamente ligada às novas mídias digitais. O que compreendemos hoje por interatividade é que essa é uma nova forma de interação técnica, de cunho “eletrônicodigital”. Adotaremos essa linha de pensamento para fins de estudo no *Projeto D.A.N.T.E*, sem nos atermos a distinção entre os termos “interatividade” e “interação”, pois aquilo que nos interessa para compreensão e produção da obra proposta não será influenciado por conflitos entre definições, quase que meramente terminológicas, típicos do meio acadêmico.

Assim, nessa perspectiva adotada do que é interatividade, faz-se necessário, para que ela seja viável, uma plataforma flexível e que disponha de ferramentas e características condizentes com o entendimento do usuário. Marchand acredita que esses pré-requisitos possam todos ser desenvolvidos nas novas tecnologias informacionais - tecnologias que não mais se definem em termos de transporte de informações meramente, mas de seu tratamento - devido à flexibilidade de que esses dispõem e de outras características típicas a esses como a estruturação de conteúdos sob a forma de hipertexto, a própria estruturação rizomática do meio, suas possibilidades multimídias, a instantaneidade de respostas que ele oferece, dentre outras. "De consumidor passivo que era, a despeito do trabalho importante feito pelas associações de consumidor para torná-lo mais avisado, portanto mais exigente, ele pode se tornar ativo, na medida em que os meios dessa atividade estarão ao alcance de sua mão".

No que diz respeito ao sistema computacional, sua interatividade dá-se por meio, basicamente, de sua interface. A definição de interface e daquilo que ela opera foi feita da seguinte maneira por LÉVY (1993, p. 176):

"interface designa um dispositivo que garante a comunicação entre dois sistemas informáticos distintos, ou um sistema informático e uma rede de comunicação. Nesta acepção do termo, a interface efetua essencialmente operações de transcodificação e de administração dos fluxos de informação". (LÉVY, 1993)

Embora o computador seja um agente essencial nas diversas relações sociais contemporâneas, pois permite múltiplas interações homem-máquina, máquina-máquina, homem-homem, homem-técnica, o processo de interação entre usuário e computador é construído pela utilização de interfaces. São as interfaces que, ao longo da sua própria evolução histórica – concomitante à evolução da plataforma – que passou a ser um sistema simplificado capaz de se basear nas atividades que interessam ao usuário de forma eficiente e amigável. É essa simplificação que garantiu a usabilidade e porque não, a popularização, dos sistemas computacionais.

SILVA (2000) ratifica esse pensamento ao dizer que “A interatividade como relação recíproca entre usuários e interfaces computacionais inteligentes, suscitada pelo artista, permite uma comunicação criadora fundada nos princípios da sinergia, colaboração construtiva, crítica e inovadora”.

Há de ser lembrado, no entanto, que embora a interatividade tenha sido evidenciada com o desenvolvimento da hipermídia, em função das enormes proporções das interferências que a interação com o meio causou, muitos defendem que a interatividade sempre existiu.

Marcos Palácios defende que tudo aquilo que remete a leitura não-linear de um texto, ou leitura multilinear, na qual o leitor é quem escolhe o caminho que deseja percorrer para obter informações, é interatividade. Assim, livros impressos podem ser considerados interativos, uma vez que disponibilizam conteúdos que não estão no decorrer do texto central e que podem ser consultados para melhor compreensão do conteúdo. Assim, índices, rodapés, citações, bibliografias podem ser considerados conteúdos interativos ou, até mesmo, quando associados, hipertexto.

Porém, é sabido que as possibilidades de interação entre o usuário, o meio e o conteúdo acessado foram intensificadas interativos com o advento das novas tecnologias digitais e, sobretudo, da plataforma web com sua interface mais amigável e sua estrutura característica permeada por dispositivos interativos. Assim, essa experiência tornou-se parte do cotidiano da pós modernidade, e a interatividade passou a ser reconhecida por empresários da informática, comunicólogos, estudiosos das novas tecnologias digitais informacionais, como uma das principais demandas sociais. Para KAPELIAN, produtor de conteúdos interativos multimídia, “a palavra mais importante na multimídia é a interatividade, que dá ao usuário a possibilidade de modificar o conteúdo”. Mais do que isso, segundo SILVA (2006),

“Até hoje tivemos muitos produtos com a estrutura de árvore, o multimídia linear, que reproduz um livro, que apenas conta histórias. Este tipo de estrutura já está ultrapassada. No presente só se pode adquirir (receber) a informação, o saber. A grande evolução é ter a experiência, o que é diferente de ter (receber) a informação. O próximo passo da criação será o conhecimento, a participação na elaboração do conteúdo, em sistemas que são muito abertos, o que dará a oportunidade de o usuário ter sua própria experiência de conteúdo, única. Hoje, você pode escolher um caminho entre os possíveis, mas são sempre os mesmos caminhos” (Kapelian apud, SILVA, 2000).

“As possibilidades de que o usuário passa a dispor (participação-intervenção, bidirecionalidade e multiplicidade de conexões off-line e on-line) apresentam-se então como nova experiência de conhecimento

jamaiz permitida pelas tradicionais tecnologias comunicacionais.”
(SILVA, 2006)

A percepção aleatória típica da estrutura rizomática da internet introduziu o homem ao pensamento não linear. Isso causou também a necessidade de perceber uma mensagem pelos mais diversos âmbitos, sem que ela possa necessariamente passar por uma ordem cronológica preestabelecida. As mudanças ocorridas nos adventos tecnológicos, nos meios, na convergência desses, nas plataformas utilizadas, nos hábitos e pensamento dos usuário e na forma de criar conteúdos se influenciam mutuamente ratificando, propagando e assimilando todas essas transformações a realidade social pós-moderna.

No que diz respeito aos criadores de programas interativos multimídia – grupo no qual acreditamos nos encaixar mediante produção da narrativa aqui proposta - a exemplo de D. Kapelian:

“Criadores de programas interativos multimídia em suas competências profissionais para a escritura interativa, sabem que a evolução acelerada dos produtos info-eletrônicos vai na direção da interatividade. Eles sabem que mais e mais o salto qualitativo da infotecnologia é no sentido de dotar o público de dispositivos de manipulação e de tratamento das imagens e dos sons, no sentido de uma maior adequação entre a oferta e a demanda. E sabem inclusive que a oferta tecnológica caminha no sentido de favorecer aplicações que contemplem o perfil comunicacional do usuário. A partir destas certezas, suas criações dão continuidade à expansão da informática, e esta, num salto qualitativo, à da interatividade” (SILVA, 2000)

Diante de toda essa realidade, há ainda aqueles que enfatizam o lado negativa da interatividade. Jean Baudrillard é a referência mais radical da descrença na interatividade das novas tecnologias informáticas. Ele não vê interatividade, mas dominação da máquina sobre o homem:

"Não há interatividade com as máquinas (tampouco entre os homens, de resto, e nisso consiste a ilusão da comunicação). A interface não existe. Sempre há, por trás da aparente inocência da técnica, um interesse de rivalidade e de dominação. Num certo nível de imersão na maquinária virtual, não há mais distinção entre homem/máquina: a máquina situa-se nos dois lados da interface. Talvez não sejamos mais do que espaços pertencentes a ela” (BAUDRILLARD, apud. SILVA 2000).

Esta é, em síntese, a posição radical de um dos autores mais influentes no que se refere a análise do cenário que envolve a temática pós-moderna e a emergência da nova *sociedade tecnológica*.

Aqueles que seguem os passos de Baudrillard não acreditam na possibilidade social de participação-intervenção. Estão certos de que os receptores encontram-se passivos e sedentários em seus sofás e, ainda pior, alienados aos acontecimentos que os circundam, não percebendo a programação como imposição, mas como necessidade.

“Num extremo, essa posição que remete ao *fantasma orwelliano*, isto é, ao controle social engendrado de "maneira soft" pelas novas tecnologias de comunicação que vêm designar apenas interação artificial, compulsória, que operaria como prótese comunicacional. No outro extremo, o *fantasma autogestionário* garantindo democracia a partir da tecnologia interativa que permite a "inteligência coletiva. Pensando assim, encontro a evolução da tecnologia na direção da multimídia interativa consumida em massa nas feiras de informática, nas frenéticas liquidações, e a perda da autoria do ser humano subjugado pelo imperativo da técnica. Isto é: ao mesmo tempo a pregnância da tecnologia gerando o "esquecimento generalizado do ser", e a emergência da interatividade entendida não apenas como possibilidade de modificar o conteúdo da mensagem, mas como experiência inovadora de conhecer potenciada no universo infotécnico, como possibilidade libertadora da autoria do usuário sobre sua ação de comunicar, conhecer e criar”(SILVA, 2000)

2.1.4.1 – Os níveis de interatividade

Alguns autores preferem adotar uma escala com graus de interatividade, baseado em critérios diversos, para identificar o quanto o interator pode participar da construção narrativa ou o tipo de interação que esse pode ter com um produto, a afirmar que um determinado meio é ou não interativo.

Para André LEMOS (1997), o grau de interatividade está relacionado ao meio utilizado e a quantidade de ferramentas desse que podem ser manipuladas; a quantidade de modificações que podem ser feitas nesse meio (quanto maior o número de interações, mais interativo é o meio); a velocidade de resposta que ele é capaz de proporcionar. Para ele, o que pode ser mudado está muito relacionado às características do meio, mas pode incluir aspectos como:

- Ordenamento temporal - a ordem em que os eventos ocorrem;
- Organização espacial - onde os objetos aparecem;
- Intensidade - altura do som, brilho das imagens etc;
- Características de frequência - timbre, cor etc.

“A instantaneidade, a qual depende da velocidade de resposta do sistema,

é fundamental para a construção de ambientes mediados interativos. A interação em tempo real configura o mais alto valor dessa variável, onde a ação do usuário instantaneamente altera o ambiente. (...)O nível de interatividade, claro, varia de meio para meio e em relação a sua velocidade, avisa o autor.” (WESTON, 1997)

Sheizaf Rafaeli (1998, p. 119), pesquisador israelense com dissertações que tratam, em especial, da comunicação mediada por computadores, identifica três níveis de interatividade:

a) *two-way communication* (sem interatividade) - podemos exemplificar citando o uso de uma campainha, onde ao pressionarmos o interruptor (envio de uma mensagem) recebemos como resposta o som emitido pelo equipamento em questão. Desta forma, não há possibilidade de alterações no conteúdo do que é comunicado e nem relação com mensagens anteriores.

b) *reactive communication* (ou quase interatividade) - cita as possíveis ações sobre uma máquina automática de vender refrigerantes, no qual ao se inserir uma moeda, temos em retorno um dos produtos disponíveis e previamente selecionados. A mensagem recebida (o produto) varia de acordo com a mensagem enviada pelo usuário (produto escolhido), mas sem muitas opções de variações ao longo do tempo ou de envio das mensagens.

c) *interactivity communication* - para o autor, os sistemas, para serem considerados interativos, precisam ter capacidade de armazenar as diversas mensagens existentes e se utilizar destas informações para a comunicação posterior. (RAFAELI, apud. LOPES; PALMEIRA; TENÓRIO, 2005)

Como já citado no decorrer dessa dissertação, as mudanças tecnológicas e aquilo que decorre delas na pós-modernidade, aproxima o comportamento humano característico do universo real ao do universo virtual. As respostas instantâneas que sempre foram exigidas em encontros pessoais, tem um caráter ainda mais instantâneo na internet uma vez que essa é uma das características dessa plataforma. Isso acentua as possibilidades interativas desse ambiente e dá ao interator inúmeras possibilidades de vivências simultâneas, além de permitir que esse interfira no meio e no conteúdo de distintas formas.

Esse projeto, que visa a construção de uma narrativa e interativa e multimídia, fará uso das ferramentas da plataforma web acima citados para permitir ao espectador que exerça interatividade com o conteúdo e o meio, não só no que diz respeito a escolha de produtos previamente oferecidos a ele, mas na tentativa de instigá-lo a recorrer a outras fontes para melhor compreender a história e as referências a que essa recorre para desenvolver seu sentido.

2.2- Sobre a cibercultura

A evolução científica permitiu que suas produções fossem incorporadas praticamente em todas as esferas sociais. Isso é um fato histórico, um processo que acontece desde os primeiros avanços da técnica como, por exemplo, a passagem da comunicação oral para a comunicação escrita.

Também são históricos, o estranhamento e o desconforto que esses avanços provocam nas pessoas que os utilizam. Porém, uma vez interiorizados pela sociedade, ou seja, quando passam a fazer parte de hábitos culturais e cotidianos, as mudanças e efeitos oriundos desse uso podem começar a ser percebidos com clareza.

Assim aconteceu com as novas tecnologias informacionais e comunicacionais que, já interiorizadas pela sociedade pós-moderna, provocam mudanças em diversas esferas da sociedade (política, econômica, educacional, trabalhista, comunicacional, informacional, linguística, cultural, etc.) e, da mesma forma, tem acontecido com as novas tecnologias digitais que não só provocam mudanças, como às solidificam rapidamente. Essa aceleração decorre das próprias características dos adventos tecnológicos digitais (instantaneidade, distribuição em larga escala, flexibilidade linguística e estrutural, interatividade, hibridização de linguagens, etc.) e provocam inúmeros alardes sobre as consequências advindas.

O desenvolvimento da cibercultura, ou cultura digital, dá-se com o surgimento da micro-informática, com a convergência tecnológica e o estabelecimento do *personal computer* (PC), nos anos 70 e, em especial, com a popularização da internet nas décadas seguintes. Contudo, não é o avanço técnico dos meios em si o que provoca mudanças culturais, mas as transformações nas práticas sociais decorrentes. Lúcia SANTAELLA (2003), em seu artigo *Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano*, refere-se a esse ciclo, da seguinte maneira:

“Não devemos cair no equívoco de julgar que as transformações culturais são devidas apenas ao advento de novas tecnologias e novos meios de comunicação e cultura. São, isto sim, os tipos de signos que circulam nesses meios, os tipos de mensagens e processos de comunicação que neles se engendram os verdadeiros responsáveis não só por moldar o pensamento e a sensibilidade dos seres humanos, mas também por propiciar o surgimento de novos ambientes socioculturais”(SANTAELLA, 2003).

Santaella faz parte de uma corrente de pensadores que analisam o desenvolvimento da cibercultura e suas características de uma forma positiva e crítica. Hoje, no que diz respeito à

esfera cultural, os pensadores que analisam as mudanças oriundas da interiorização das novas tecnologias digitais podem ser divididos em duas correntes: os “tecnófobos” e os “tecnófilos”.

Os “tecnófobos” são os pensadores que seguem uma linha de pensamento que argumenta contra as transformações advindas da técnica. Essa não constitui uma linha recente de pensamento, pois já se fazia presente quando das transformações culturais decorrentes da passagem da comunicação oral para a escrita, por exemplo.

Hoje, um dos principais pensadores “tecnófobos” e, portanto, das tecnologias digitais e da cibercultura, é o sociólogo Jean Baudrillard. Para ele, quando o homem transfere características humanas às máquinas e cria, por exemplo, a inteligência artificial ou próteses que substituem mecanismos e partes do corpo humano, está desacreditando em si mesmo e caminhando para um mundo totalmente esvaziado da cultura humana. A visão de Baudrillard pode ser demonstrada nas citações que seguem e que preveem um futuro apocalíptico:

“Se os homens criam ou fantasiam máquinas inteligentes é porque, no íntimo, descreem da própria inteligência ou porque sucumbem ao peso de uma inteligência monstruosa e inútil, então eles a exorcizam em máquinas para poder jogar e rir com elas. Confiar essa inteligência a máquinas libera-nos de toda a pretensão ao saber, como confiar o poder a homens políticos nos dá a possibilidade de rir de qualquer pretensão ao poder” (Baudrillard, 1992, p. 59).

"Não é à toa que [as máquinas inteligentes] são chamadas virtuais: é porque mantêm as ideias num suspense indefinido, ligado ao termo de um saber exaustivo. O ato de pensar é aí continuamente adiado. A questão das ideias nem pode ser colocada, assim como a da liberdade para as gerações futuras: elas atravessarão a vida como um espaço aéreo, amarradas ao assento. ... O Homem Virtual, imóvel diante do computador, faz amor pela tela e faz cursos por teleconferências. Torna-se um deficiente motor, e provavelmente cerebral também. Esse é o preço para que ele se torne operacional. Como se pode prever que os óculos ou as lentes de contato serão um dia a prótese integrada de uma espécie da qual o olhar terá desaparecido, também é de temer que a inteligência artificial e seus suportes técnicos tornem-se a prótese de uma espécie da qual as ideias tenham desaparecido" (Ibid., 1992, p. 60).

Ainda mais inflamado, Baudrillard considera a internet como uma droga com fins domesticador:

"Daí a confortável vertigem dessa interação eletrônica e informática, como uma droga. Podemos passar aí uma vida inteira, sem interrupção. A droga mesma nunca é mais do que o exemplo perfeito da louca interatividade em circuito fechado. Em nome da domesticação, dizemos: o computador não passa de uma má quina de escrever mais prática e mais complexa. ... O computador é uma verdadeira prótese. Tenho com ele uma relação não somente interativa, mas tátil e intersensorial. Torno-

me um ectoplasma da tela. Daí, sem dúvida, nessa incubação da imagem virtual e do cérebro, as falhas que afetam os computadores são como os lapsos do próprio corpo" (Ibid., 1997, p. 148).

O também francês Lucian Sfez é outro pesquisador que postula a ameaça representada para a tecnologia, uma criação humana e feita a semelhança dos homens, que hoje dita a natureza do ser e que, futuramente alcançará autonomia e exercerá o poder sobre os homens:

"Frankenstein, um Frankenstein tecnológico nos ameaça. Pelo menos, nós o cremos. Fazem-nos crer nisso. Passamos a viver num mundo de máquinas de transportar, de fabricar, de pensar, Frankenstein, nosso duplo, aquele que criamos, assume sua autonomia e em seguida o poder. Evidência intuitiva imediatamente compensada por outra crença: graças à comunicação, podemos agora estabelecer um melhor contato com as nações, os grupos, os indivíduos, até com nós mesmos, já que as máquinas de pensar nos esclarecem acerca do nosso próprio espírito" (Sfez, 1994, p.19).

Em contraposição a tais pensamentos apocalípticos, têm-se os teóricos chamados de "tecnófilos". Esses, baseando-se no princípio de que a ocorrência de mudanças na cultura humana como consequência do avanço técnico e da assimilação dessas tecnologias é um processo natural e histórico, acreditam nessas mudanças como algo positivo e condizente com o progresso da humanidade.

Walter Ong, humanista inglês e "tecnófilo", segue essa linha de raciocínio para demonstrar toda a sua forte oposição à linha de pensamento que critica as transformações provenientes dos adventos técnicos:

"A maioria das pessoas fica surpresa, e muitas ficam angustiadas, ao saber que, fundamentalmente, as mesmas objeções feitas em geral aos computadores hoje foram feitas por Platão no Fedro e na sétima Carta em relação a escrita. Primeiro, a escrita, diz Platão através de Sócrates, no Fedro, é inumana, pois pretende estabelecer fora da mente o que na realidade só pode estar na mente. É uma coisa, um produto manufaturado. O mesmo, é claro, é dito dos computadores. Em segundo lugar, objeta o Sócrates de Platão, a escrita destrói a memória. Aqueles que usam a escrita se tornarão desmemoriados e se apoiarão apenas em um recurso externo para aquilo de que carecem internamente. A escrita enfraquece a mente. Atualmente, os pais, assim como outras pessoas, temem que as calculadoras de bolso forneçam um recurso externo para o que deveria ser o recurso interno de tabuadas memorizadas. As calculadoras enfraquecem a mente, aliviam a mente, aliviam-na do trabalho que a mantém forte. Em terceiro lugar, um texto escrito é basicamente inerte. Se pedirmos a um indivíduo para explicar esta ou aquela afirmação, podemos obter uma explicação; se o fizermos a um texto, não obteremos nada, exceto as mesmas, muitas vezes tolas, palavras às quais fizemos a pergunta

inicialmente. Na crítica moderna ao computador, faz-se a mesma objeção: "Lixo entra, lixo sai". Em quarto lugar, em compasso com a mentalidade agonística das culturas orais, o Sócrates de Platão também defende contra a escrita que a palavra escrita não pode se defender contra a palavra natural falada: o discurso e o pensamento reais sempre existem em um contexto de toma-lá -dá -cá entre indivíduos reais. Fora dele, a escrita é passiva, fora de contexto, em um mundo irreal. Como os computadores." (Ong, 1998, p.94)

Já, Lúcia Santaella compõe um grupo de pensadores contemporâneos considerados tecnófilos dotados de uma visão mais crítica do processo. São positivos na análise da cibercultura, mas conseguem enxergar possíveis problemas existentes nela. A autora atribui a formação de uma nova cultura não ao avanço técnico dos meios, mas aos tipos de signos que circulam nesses meios, os tipos de mensagens e processos de comunicação que neles se engendram. Quaisquer avanços tecnológicos que tenham sido incorporados em diversas esferas sociais e promovido a construção, disseminação e vivência de uma nova linguagem culminaram no desenvolvimento de uma nova forma de cultura.

Assim, aconteceu com a passagem da cultura das mídias para a cibercultura (ou cultura digital). A cultura das mídias "preparou o território" para as transformações que decorreriam do ambiente criado pelas novas tecnologias digitais,

"Por volta do início dos anos 80, quando a cultura digital ou cibercultura decididamente se impôs, começaram a se intensificar cada vez mais os casamentos e misturas entre linguagens e meios, misturas essas que funcionam como um multiplicador de mídias. Estas produzem mensagens híbridas como se pode encontrar, por exemplo, nos suplementos literários ou culturais especializados de jornais e revistas, nas revistas de cultura, no radiojornal, telejornal, etc. Ao mesmo tempo, novas sementes começaram a brotar no campo das mídias com o surgimento de equipamentos e dispositivos que possibilitaram o aparecimento de uma cultura do disponível e do transitório: fotocopiadoras, videocassetes e aparelhos para gravação de vídeos, equipamentos do tipo walkman e walktalk, acompanha dos de uma remarcável indústria de vídeo e de o clips e vi de o games, juntamente com a expansiva indústria de filmes em vídeo para serem. Essas tecnologias, equipamentos e as linguagens criadas para circularem neles têm como principal característica propiciar a escolha e consumo individualizados, em oposição ao consumo massivo. São esses processos comunicativos que considero como constitutivos de uma cultura das mídias. Foram eles que nos arrancaram da inércia da recepção de mensagens impostas de fora e nos treinaram para a busca da informação e do entretenimento que desejamos encontrar. Por isso mesmo, foram esses meios e os processos de recepção que eles engendram que prepararam a sensibilidade dos usuários para a chegada dos meios digitais cuja marca principal está na busca dispersa, alinear, fragmentada, mas certamente uma busca individualizada da mensagem e da informação"(SANTAELLA, 2003).

Partindo da mesma visão que Santaella, Pierre Lévy, filósofo da informação que tem como principal tema de estudo as interações entre a sociedade e a internet, acredita que o “ciberespaço” é que possibilitou o desenvolvimento de uma nova cultura, a cultura digital ou cibercultura:

"O ciberespaço (que também chamarei de "rede") é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo "cibercultura", especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”(LÉVY, 1999, p.17).

No pensamento de F. SABBAH (1985), outro teórico da informação que segue a mesma linha dos pesquisadores “tecnófilos” acima citados, o que identifica a cultura digital é justamente o que mais a diferencia da cultura de massa.

“Em resumo, a nova mídia determina uma audiência segmentada, diferencia da que, embora maciça em termos de números, já não é uma audiência de massa em termos de simultaneidade e uniformidade da mensagem recebida. A nova mídia não é mais mídia de massa no sentido tradicional do envio de um número limitado de mensagens a uma audiência homogênea de massa. Devido à multiplicação de mensagens e fontes, a própria audiência torna-se mais seletiva. A audiência visada tende a escolher suas mensagens, assim aprofundando sua segmentação, intensificando o relacionamento individual entre o emissor e o receptor” (SABBAH, 1985).

Dessa forma, a passagem da cultura de massa para a cultura digital – cuja uma das principais características “é o compartilhamento de arquivos, música, fotos, filmes, etc., construindo processos coletivos” (LEMOS, 2004)- pode ser percebida pelas transformações nos processos comunicacionais e informacionais tanto no que diz respeito à distribuição de informações, quanto nos processos de construção da linguagem, criação e recepção de mensagens e, ainda, as mudanças ocorridas nos próprios usuários das tecnologias digitais:

“Até o final do século XX, a divulgação pública de informações nunca esteve ao alcance do cidadão comum. Por exigir grandes recursos financeiros (necessários para o acesso à tecnologias de reprodução e difusão, como parques gráficos e emissoras de rádio ou televisão), essa possibilidade estava restrita a uma elite, que detinha o controle dos veículos de massa. Além disso, por serem provenientes de poucas fontes,

essas informações podiam ser facilmente controladas. Com a internet, esse quadro se altera, na medida em que a Rede torna acessíveis, sem a exigência de grandes investimentos, um meio de produção e, principalmente, distribuição de informações. Assim, aqueles que anteriormente tinham que se fazer representar por meios de comunicação de massa, começam agora a se representar por si mesmos” (LEMOS, 1997).

Assim sendo, a cultura digital estabelece-se a mesma medida que a internet e os aparatos tecno-digitais firmam suas principais características (interatividade, estrutura em hipertexto, multimídia, instantaneidade, flexibilidade linguística, inteligência coletiva) dentro e fora do ciberespaço, ou seja, “a cibercultura é fruto de uma crescente troca social sob diversos formatos” (LEMOS, 2004) e ela “está pondo em sinergia processos de cooperação, de troca e de modificação criativa de obras, dada as características da tecnologia digital em rede” (Ibid., 2004).

“Menos do que uma nova mídia como os mass media (jornais, rádio, TV...), devemos pensar o ciberespaço como um ambiente midiático, como uma incubadora midiática onde formas comunicativas surgem a cada dia (chats, ICQ, fóruns, e-mail, blogs, web, etc...). A partir deste ponto de vista, podemos afirmar que o ciberespaço é, ao mesmo tempo, forma e conteúdo cultural, modulador de novas identidades e formas culturais. Como rede, o ciberespaço é aberto a priori, tendo sua forma determinada pelo tempo e pela dinâmica social, pela constituição complexa dos nós das redes. A rede não é aqui um dispositivo fechado, mas lugar de passagem e de contato, crescendo em valor de acordo com o crescimento do número de seus utilizadores. Ela é construída pela dinâmica de suas interações, não sendo assim, fechada a priori, conformando dinamicamente e sendo conformada de forma complexa pela sociedade e, conseqüentemente, por todo o campo comunicacional. Da cultura de massa centralizadora, massiva e fechada estamos caminhando para uma cultura copyleft, personalizada, colaborativa e aberta”(LEMOS, 2004).

2.3- Cyberpunk: uma estética pós-moderna para um produto pós-moderno

As teorias pós-modernas, o contexto da sociedade contemporânea e a aceleração e propagação das tecnologias de comunicação têm gerado diversos fenômenos sociais e estéticos. A tecnologia, que começou a ser presença cotidiana em fins do século XIX, avança, desde o século XX, para uma quase que onipresença.

Como é sabido, as artes sempre trataram das angústias dos homens de seu tempo. Contemporâneo da disseminação das novas tecnologias digitais, da adoção do *personal computer* (pc), da popularização da internet e, do desenvolvimento da cultura digital ou

“cibercultura’ o *cyberpunk* constitui-se numa expressão artística típica da pós-modernidade, era da cultura digital. Como disse André LEMOS (2000), um dos principais teóricos brasileiros da cibercultura, o cyberpunk é “a apoteose do pós-moderno, um representante central do imaginário da cibercultura dos anos 80”. o conteúdo que o cyberpunk está relacionado à cultura da década de 80. Adriana Amaral, Mestre e doutora em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUC-Rs), faz um retrato do momento social em questão que levantará os questionamentos presentes na temática do gênero:

“Segundo Featherstone e Burrows (1995), o termo está diretamente ligado às teorias pós-modernas, pois tanto o cyberpunk é uma fonte para essas teorias, sendo estudado por diversos autores, quanto, na contramão, as teorias fundamentam cultural e socialmente esse tipo de ficção” (AMARAL, 2004).

“A década de 80, descrita pelo jornalista e escritor Tom Wolfe em *A Fogueira das Vaidades* e *A Palavra Pintada*, entre outros, nos introduz a época pós-guerra fria, do capitalismo selvagem de Wall Street, dos ternos desestruturados dos *yuppies* em seu consumo fanático de grifes e da cocaína como a droga da moda. Tempo de badalação dos artistas plásticos em vernissages concorridas, na qual o crítico do jornal tem mais poder que o próprio artista, criando rótulos a cada semana. O poder da mídia e da sociedade de consumo explode nos anúncios de grifes famosas, nos filmes repletos de efeitos especiais e no consumo desenfreado, entre outros.”(Ibid., 2004)

“...uma geração pós-guerra fria, na qual as utopias e ideais pacifistas presentes nas décadas anteriores encontram-se em processo de total dissolução. A extrema cientifização do modernismo contrasta com os livros de auto-ajuda e com o misticismo acolhido por uma grande parcela da classe média. Por outro lado, as grandes narrativas são substituídas pelo prazer imediato do consumo, do culto ao corpo e da idealização da tecnologia como a redentora dos problemas da sociedade viabilizada através da cultura do computador pessoal, também uma invenção daquele período. Embora não fazendo parte do gênero ficção-científica, o caráter de tais obras está muito relacionado com as teorias sociais e com os próprios questionamentos existenciais e sociais das obras *cyberpunk* do mesmo período” (Ibid., 2004).

Foi Gardner Dozois, editor da revista norte americana especializada em publicar ficção científica e fantasia *Isaac Asimov's Science Fiction*, que primeiro lançou o termo em 1983. O nome vem de uma história escrita por Bruce Bethke cujo nome era “Cyerpunk”. Dozois usou esse termo para se referir a um grupo de jovens escritores americanos que tinham uma série de características em comum. Rudi Rucker, Lewis Shiner, John Shirley, Pat Cadigan, Bruce Sterling e William Gibson, são alguns dos autores pertencentes a esse grupo.

A origem do nome vem da união do “cyber”, que faz referências a máquinas cibernéticas, implantes, tecnologias digitais, com o “punk”, referência a atitude “*do it yourself*” do movimento *punk* inglês da década de 70.

As histórias de ficção científica cyberpunk giram em torno “de indivíduos marginalizados em ambientes culturais de alta tecnologia e caos urbano” (LEMOS, 2005). Elas demonstram um futuro próximo no qual o sonho moderno de que as tecnologias resolveriam os problemas sociais então existentes, não aconteceu. Um futuro distópico, no qual as cidades estão tomadas pelo caos urbano. As cidades cyberpunks encontram-se divididas entre ambientes carregados de tecnologias ultramodernas e asépsia, no qual os indivíduos estão submetidos à total vigilância e dominação exercidas, frequentemente, por uma única grande corporação; e ambientes nos quais as novas tecnologias se mesclam aos remanescentes tecnológicos de tempos passados, ambientes majoritariamente sombrios, nos quais residem os rebeldes que se utilizam dessa tecnologia para tentar livrar toda a sociedade da alienação e dominação sob a qual vivem.

“Para a modernidade, a ciência e a tecnologia seriam os principais fatores de melhoria das condições de existência da humanidade. Não deu certo. O futurismo da tecnocultura moderna transformou-se no presenteísmo da cibercultura pósmoderna. Frequentemente, esses sistemas tecnológicos se estendem até os componentes humanos, mediante implantes mentais, próteses, clonagem, ou com a criação de seres gerados a partir de engenharia genética (replicantes)”(LEMOS, 2005).

“Todavia, como em qualquer cultura, havia aqueles que viviam como marginais, *on the edge*: criminosos, párias, ativistas, visionários. O foco da narrativa está nesses indivíduos e em como eles subvertiam o uso das ferramentas tecnológicas criadas pelo *sistema*, para diversos objetivos”(LEMOS, 2005).

São os rebeldes ciborgues, “criminosos, párias, ativistas, visionários” (LEMOS,2005) que exercem papel de protagonistas nessas histórias. Histórias, portanto, que têm o foco em anti-heróis dentro do ambiente ficcional que apresentam, mas que são heróis no ambiente real.

Em 1982, antes mesmo de Gardner Dozois fazer uso do termo, foi lançado o fanzine *Cheap Truth*, de Bruce Sterling, que já apontava similaridades temáticas que comporiam as obras desse gênero. Por sinal, os fanzines - folheto de uma página, distribuído gratuitamente – foram utilizados por outros escritores do grupo que publicavam com textos sob pseudônimo vendo nisso uma maneira para minimizar o culto à personalidade.

Mas é em 1984 que com William Gibson, o mais conhecido, influente e um dos mais importantes autores de ficção cyberpunk, publica *Neuromance*: a da primeira narrativa a reunir as características temáticas acima citadas.

Esses temas mostram a mistura de dois outros gêneros de ficção científica que são apontados como influência para o cyberpunk: o *hard science* (de Paul Anderson e Gregory Benford, por exemplo) sucesso das décadas de 1940 e 1950 e o *new wave* (de Samuel R. Delany, Norman Spinrad e Harlan Ellison), contemporâneo do ativismo político das décadas de 1960 e 1980:

“Da *hard science* herda-se a tecnologia de ponta: implantes corporais (circuitos, órgãos artificiais, drogas, cirurgia plástica, mudança genética, interface cerebral), inteligência artificial, neuroquímica, mundos virtuais, vírus, nanotecnologia. Da *new wave*, a atitude da contracultura” (LEMOS, 2005).

Além das ficções *hard science* e *new wave*, os contos góticos são considerados grandes influentes da temática cyberpunk:

“nasce no contexto da Revolução Industrial e vem consolidar esse imaginário cientificista, no qual máquinas, robôs e viagens espaciais convivem com seres humanos. E por isso, é, assim como esse, um herdeiro de uma tradição literária... dos contos góticos e de horror. O gótico porque atenta para a sublimidade, para os extremos e a violência da condição humana frente a um mundo em constante transformação, articulando um estado de ser diferente do ordinário. O horror porque apresenta o encontro com o “outro”, num misto de fascínio e rejeição, atração e medo. O outro, seja ele um alienígena, uma máquina dotada de inteligência artificial ou um robô, representa a alteridade, posta diretamente em conflito com o humano, questionando assim a sua própria validade, identidade e existência. Esse misto de medo e adoração geram histórias que tanto parecem ser anti-tecnológicas quanto a favor da tecnologia, formas híbridas de representação artística que estão altamente conectadas ao tempo em que pertencem.” (ROBERTS, 2000, p. 58).

O retrato do futuro próximo e distópico feito pelos autores cyberpunk são o maior expoente de como essa é uma expressão típica da pós-modernidade no que diz respeito ao conteúdo abordado. Mais do que isso, esse o gênero de ficção científica (ou subgênero para alguns teóricos), ainda se mostrou um fenômeno típico do universo midiático dos anos 80. Isso porque o cyberpunk é um gênero híbrido como as mídias de massa e as mídias em desenvolvimento da época, ou seja, ele acontece na literatura, música, cinema, em teorias das ciências sociais, informacionais, comunicacionais, tecnológicas, etc., mesclando características dessas linguagens em suas produções.

Assim, tanto no que diz respeito à forma, quanto ao conteúdo retratado, as narrativas cyberpunk vão ao encontro de tudo aquilo que o *Projeto D.A.N.T.E* pretende produzir e abordar no roteiro “Hotel Seol”. Dessa forma, a estética cyberpunk será a preponderante nesse produto e, a fim de aproximá-la ainda mais da narrativa produzida, explicitaremos abaixo alguns dos temas-chaves desse movimento que mais estarão em evidência:

- Impactos negativos do tecnicismo sobre o humanismo: num futuro próximo, perante o risco eminente das máquinas assumirem o controle das relações humanas e das suas esferas e mediações sociais, são criados reinos distópicos de domínio das máquinas sobre os humanos. O tema da civilização humana sob o poder das máquinas é um elemento extremamente comum na literatura cyberpunk que pode aparecer sob a forma de civilizações pós-apocalípticas que sobrevivem em meio ao crime e à drogas.
- Fusão entre humanos e máquinas: a ambigüidade entre ciborgues, programas “conscientes” e robôs, cria a nebulosidade necessária para ofuscar as diferenças entre humanos e humanoides (ou pós-humanos, como diria Santaella). A integração forçada homem-máquina implica em distorções perceptuais da realidade. Muitas histórias exploram tais conflitos, criando uma dicotomia entre mundos, o virtual-mecânico contrapondo-se ao real-humano.
- Controle corporativo sobre a sociedade – um derivativo da teoria da conspiração: é freqüente o aparecimento de uma entidade de caráter absolutista, algumas vezes representada por uma corporação, outras por um governo. O temática das corporações desenvolve-se num clima de futuro distópico, no qual os últimos traços de civilização ficam reservados ao intramuros de cidades protegidas, porém sem a permissão de direitos civis, que são solapados em nome da preservação da espécie humana.
- Ambientes underground: enquanto a elite dirigente guardiã da civilização preservada, vive protegida por fortes esquemas de vigilância, ao oprimido resta o refúgio em subterrâneos, onde vive à margem tanto dos bens civilizatórios, como do controle exercido sobre os cidadãos da superfície. O submundo e a escuridão da rua são componentes essenciais do gênero.

“No cyberpunk, a cidade aparece tanto como um parque temático, quanto uma simulação, combinando símbolos da era espacial de alta tecnologia com a visão vitoriana do crescimento desordenado e não planejado. A cidade aparece como uma entidade negativa, um espaço escuro e superpovoado quebrado por formas de neon e estruturas corporativas, sendo claustrofóbica e monádica. Os detritos do passado reaproveitado misturam-se aos *shopping-centers* onde o tempo não parece passar. O espaço terminal é o domínio do cyberpunk”(AMARAL, 2004).

- Temática comunicacional: o fluxo de informações, suas interações e suas interferências na vida real, fornecem o espaço ideal para que hackers e piratas de redes se movimentem. As conexões entre os seres humanos e as redes provocam a deformação da realidade, condição necessária para a revogação das distinções entre virtual e verdadeiro.

CAPÍTULO 3
RELATÓRIO DE PRODUÇÃO DO ROTEIRO DO *PROJETO*
D.A.N.T.E: “HOTEL SEOL”

Capítulo 3 - Relatório de produção de roteiro do Projeto D.A.N.T.E: “Hotel Seol”

3.1- A ESCOLHA DA PLATAFORMA

O processo de elaboração do produto que iríamos desenvolver para o nosso Trabalho de Conclusão de Curso teve início no mês de setembro de 2010, enquanto cursávamos a disciplina de Projeto Experimental I, ministrada pelo professor Glauco Madeira de Toledo.

Partimos da ideia de realizar um produto, então a primeira etapa deste processo pautou-se na escolha do objeto a ser desenvolvido. Esta primeira etapa se concretizou em um curto espaço de tempo, pois nós compartilhávamos do mesmo desejo de desenvolver uma narrativa que se utilizasse de recursos interativos e que fosse composta por diferentes linguagens que pudessem ser intercaladas no decorrer do enredo. As principais linguagens com as quais queríamos trabalhar nessa história eram: audiovisual, história em quadrinhos, animação, literatura, áudio e fotonovela.

A escolha da plataforma web como suporte para essa narrativa surgiu como consequência desta ser a única plataforma capaz de abarcar em um só lugar – um web site – todas essas linguagens simultaneamente e de forma que pudessem ser complementadas com recursos interativos.

Após definirmos que o produto seria o roteiro de uma história interativa e multimídia, começamos a elaborar a história tendo em mente os recursos oferecidos por essa plataforma. Durante todo o processo, nós contamos com a consultoria de três web designers e um graduando em ciências da computação, para esclarecer dúvidas que tínhamos com relação a adequação de nossas ideias àquilo que realmente poderia ser realizado na plataforma, ou seja, se as ideias eram ou não viáveis em termos de programação web. A etapa seguinte foi, então, a escolha do tema e do gênero que adotaríamos no roteiro.

3.2- A ESCOLHA DO TEMA E DO GÊNERO

A partir da escolha da plataforma, começamos a desenvolver a temática da nossa história. Segundo o roteirista Flávio de Campos, em seu livro *Roteiro de cinema e televisão*, o

tema é “o conceito a partir do qual o narrador percebe, interpreta, seleciona e organiza os elementos de uma história” (CAMPOS, 2007, p. 245).

Essa etapa foi a mais longa, pois nós buscamos desenvolver um tema que dialogasse com o formato em que estávamos trabalhando. Assim, foram necessários vários meses de pesquisas intensas sobre as temáticas do desenvolvimento tecnológico, da relação do homem com a tecnologia e quais mudanças isso operava nas relações humanas, do desenvolvimento de novas formas de entretenimento baseadas na cibercultura, na convergência de mídias, nas redes sociais e na ascensão de programas do gênero *Reality Show*.

Por fim, em meados de março de 2011 nós estabelecemos definitivamente o tema do nosso roteiro. Seria uma história que se passaria no futuro, mais especificamente no ano de 2061, em uma sociedade que estaria experimentando a potencialização de algumas das características que pudemos observar na nossa sociedade atual, baseada em pesquisas de sociólogos, antropólogos, tecnólogos e comunicadores sociais. Estas características foram apontadas no primeiro capítulo desse projeto, mas podem ser resumidas como: o deslocamento dos relacionamentos humanos para o espaço virtual; o predomínio dos mecanismos de vigilância nos espaços públicos e virtuais que ocasiona um borramento nas fronteiras entre o público e o privado e que pauta um novo paradigma do entretenimento baseado na vigilância de outros indivíduos como principal meio de entretenimento, a explosão de programas com esse viés voyeurista, os chamados *Reality Shows*; e, por fim, o aprisionamento voluntário das pessoas em suas próprias casas, dedicando cada vez mais tempo de suas vidas ao entretenimento virtual e à vigilância de outros indivíduos.

Após estipularmos que essas seriam as temáticas a serem discutidas em nossa história, partimos em busca de um gênero narrativo que discorresse sobre esses tópicos e que tivesse ligação com a estrutura do nosso produto, ou seja, uma narrativa interativa e em hipermídia. Nesse sentido, o gênero da ficção científica, e mais especificamente o subgênero *Cyberpunk* foi escolhido, pois suas características principais eram as que mais se encaixavam com a nossa temática. Essas características foram apontadas no segundo capítulo desse projeto e podem ser resumidas em: a degradação dos laços humanos como consequência do desenvolvimento tecnológico; a dominação da raça humana pelas máquinas; a ambientação das histórias em sociedades distópicas nas quais o espaço urbano está totalmente degradado e, grandes empresas controlam despoticamente os espaços reais e virtuais; a existência de ambientes “underground” habitado por rebeldes; a existência de um protagonista anti-heróico; etc.

Logo, as características desse gênero eram as que mais se assimilavam as reflexões que queríamos propor com a nossa narrativa. E assim foram estabelecidos o tema e o gênero do roteiro. Mas como a nossa história iria ser ambientada em uma sociedade do futuro, precisávamos criar todas as estruturas e diretrizes básicas que regeriam essa sociedade fictícia. Então partimos para essa próxima etapa - a criação de uma sociedade distópica.

3.3- A ESTRUTURACÃO DA SOCIEDADE NO PROJETO D.A.N.T.E

A sociedade que embasa a história de “Hotel Seol” foi concebida de forma gradual: Primeiro nós fizemos uma projeção de como seriam os hábitos cotidianos de uma população cuja vigilância, o povoamento do espaço virtual e o desenvolvimento tecnológico chegaram a níveis bem mais intensos do que os de hoje. Desta reflexão surgiu a ideia de habitações que fornecessem tudo que os habitantes dessa sociedade precisariam para sobreviver e se divertir, sem que, para isso, precisassem sair de suas casas. Então bolamos o conceito de módulos habitacionais auto-suficientes na distribuição de comida, água, medicamentos e entretenimento. Esses módulos foram batizados de PODs, com base em referências visuais de habitações futuristas que já estão sendo construídas no presente e recebem esse nome. Nessa sociedade que criamos, há 5 gerações de PODs, sendo cada geração mais moderna e completa do que a outra, e também mais cara.

Em seguida, começamos a refletir sobre que tipo de entretenimento esta sociedade estaria consumindo, e chegamos a dois principais tipos: Os programas do gênero *Reality Show*, que atingiriam seu apogeu nessa sociedade que se desenvolveu pautada pela vigilância, e contaria com programas cujo mote seria a extrema exploração e degradação dos indivíduos, e o entretenimento virtual que já teria alcançado um progresso tecnológico considerável em 2061. Optamos por desenvolver com mais afinco a relação dos habitantes com o entretenimento, pautadas em nossas pesquisas sobre o voyeurismo, a escopofilia e o exibicionismo. Buscamos inspiração também em obras de ficção científica como *eXitenZ* (1999) e *Matrix* (1999), no que diz respeito a forma como o entretenimento é consumido no universo desses filmes.

Assim como apontavam nossas pesquisas sobre a atual relação da sociedade com temas como o entretenimento, o ciberespaço, a tecnologia, o pós humano, optamos por unir, por meio de um equipamento acoplado ao corpo dos indivíduos, o homem, a máquina e o ciberespaço. Desta forma, essas pessoas teriam um dispositivo mecânico implantado em seus

braços direitos, que os possibilitaria a conexão com o ciberespaço. Esses conectores foram nomeados *Portas Conectoras*.

Em seguida chegamos a conclusão que uma empresa, representada por um número pequeno de pessoas, ou máquinas, deveria ter o monopólio do ciberespaço e do entretenimento. Optamos, enfim, por uma empresa, porém suas origens e quem estaria por trás dela, humanos ou máquinas, não seriam revelados na história. E assim nasceu a empresa INTERMUTE, em referência a um personagem da obra cyberpunk *Neuromancer* (1984), de William Gibson. Essa empresa controlaria todo o espaço virtual e, por consequência, toda a população dessa sociedade, uma vez que os indivíduos que a compõem passariam grande parte de suas vidas dentro desse espaço virtual, e só poderiam ter acesso a ele, se tivessem acoplado uma porta conectora em seus corpos, que garantiria a INTERMUTE acesso total as informações dessas pessoas. Além de detentora do espaço virtual, a INTERMUTE também seria a única produtora de outros tipos de entretenimento, em sua maioria reality shows.

Decidimos, então, que a nossa sociedade não seria organizada por uma esfera política, pois em 2061, o processo de desterritorização haveria alcançado seu ápice, os espaços públicos estariam praticamente desabitados e a existência humana seria majoritariamente em espaço virtual. Assim, as normas sociais que regeriam essa sociedade se limitariam à regulamentação do espaço virtual, e a conduta pessoal e familiar das pessoas dentro de seus PODS. Como a INTERMUTE possuía o monopólio do espaço virtual, essas diretrizes sociais eram inteiramente impostas pela empresa, não sendo necessária a intermediação de nenhum órgão público ou poder político..

Não obstante, o capitalismo não teria lugar nessa sociedade e cairia em obsolescência, uma vez que as moedas de troca passariam a ser apenas a vigilância, a segurança e o entretenimento. E a INTERMUTE seria a detentora de todos estes objetos de troca. Portanto, a empresa decide criar um novo sistema monetário no qual ela possa fornecer esses objetos de valor, em troca da garantia de sua estabilidade no poder. A nova moeda não possui um símbolo real, ela é inteiramente virtual e seu valor de troca, subjetivo. Seu nome é M.I, que pode significar tanto Monetary-Intermute, como Moeda Invisível. O sistema de trocas é pautado em critérios subjetivos e obscuros como já dito: O método pelo qual os conectados ganham ou perdem MIS é explicado para a sociedade por meio do lema “ Todos são funcionários da Intermute”. Assim, é a obediência as normas estabelecidas pela empresa, o consumo de seus produtos, entre outros fatores que fazem a diferença na coleta mensal de Mis de cada indivíduo. Porém, esse não é o único fator influente. A fim de manter os indivíduos completamente submissos as suas ordens, a INTERMUTE varia com frequência a coleta

mensal de M.Is dos cidadãos, deixando-os sempre alertas quando a rigidez das regras. A recompensa monetária por cada norma cumprida, no entanto, não possui valor específico. Tanto pode um cidadão ser recompensado com 1M.I, quanto com 300 M.Is pela mesma atividade. Esse método toma como base os estudos de Ivan Pavlov (1903) sobre o condicionamento por meio de recompensas e sobre como a estimulação incoerente pode levar a um estágio de paranóia e ansiedade extremas.

Outro elemento que estaria em posse da INTERMUTE é a pesquisa científica. A posse do saber científico garantiria credibilidade à empresa quando pregasse contra a prática do sexo carnal ou a favor da concepção artificial de crianças por meio de engenharia genética, por exemplo. E garantiria a empresa também a realização de pesquisas científicas com a própria população, uma vez que são os laboratórios da empresa que fornecem a alimentação diária dos indivíduos, chamada de *Pílulas Vitamínicas*.

Por fim, um último elemento foi adicionado a nossa sociedade com o intuito de garantir coerência e complexidade a esse universo: Um grupo de dissidentes. Isso é, pessoas que seriam contrárias a esse padrão de vida imposto pela INTERMUTE. Essas pessoas não aceitam as normas preestabelecidas pela empresa, e são, sobretudo, contra a tecnologia, uma vez que acreditam que é ela quem permite que, por exemplo, uma única empresa possua o domínio das esferas sociais mais relevantes, e que ninguém pode prever o quanto a tecnologia se desenvolverá podendo, inclusive, chegar a exercer o controle sobre toda a sociedade. O pensamento desses dissidentes, nomeados por nós de *Primitivos*, segue a corrente teórica pós-moderna dos *substantivistas* que foi discutida no primeiro capítulo. Em oposição a eles, os habitantes que estão dentro de seus PODs sob o jugo da INTERMUTE, foram chamados de *Conectados*.

Os primitivos habitam as casas e prédios abandonados das cidades, vivem de forma a valorizar o coletivo - cultivam alimentos e cavam poços na tentativa de encontrar fontes de água que ainda não tenham sido poluídas pelos dejetos dos PODs e da INTERMUTE -, lutam contra a dominação da empresa sobre a sociedade e contra as inúmeras outras características que fazem parte da vida ao qual os conectados estão submetidos.

Esse grupo se formou graças à liderança messiânica de Achelon, um homem com excelente retórica que conseguiu formar uma resistência social com conectados que acabaram optando por deixar seus PODs para iniciaram a batalha contra a dominação e alienação dos indivíduos. Achelon já está morto no período em que se passa nossa história, mas deixou de legado um manifesto, que é lido por todos os primitivos como um documento sagrado.

Com medo que mais e mais pessoas adiram ao grupo rebelde e que a população de dissidentes ultrapasse a de conectados, uma vez que esses praticam sexo carnal (como não acontece com os conectados) e não estabelecem uma cota de filhos por casal (como acontece entre os conectados), a INTERMUTE contrata equipes de soldados mercenários que caçam e exterminam os primitivos em troca de M.Is.

3.4- O desenvolvimento do roteiro - Enredo

A partir do momento que definimos o formato, o gênero, e estruturamos o nosso universo, partimos para a próxima etapa: o desenvolvimento do enredo.

A princípio pensamos que uma história que contivesse vários personagens não nos permitiria desenvolver, com certa profundidade, a história de cada um e o destino a que cada um deles seria submetido. Então, inspiradas no filme canadense *O Cubo* (1997), no qual seis pessoas acordam presas num labirinto altamente tecnológico, resolvemos trabalhar com esse mesmo número, de seis personagens centrais.

Após definirmos o número de personagens, partimos para a próxima etapa: Onde seria ambientada a nossa história? Diante da realidade com a qual estávamos trabalhando e o gênero que havíamos adotado, o *Cyberpunk*, tínhamos duas principais opções de ambientes: O espaço urbano real, destruído, marcado pelo domínio das máquinas, resistência dos dissidentes e a violência urbana contra eles; ou o espaço virtual, que poderia ser, a rigor, qualquer coisa que imaginássemos. A princípio, optamos pelo espaço real, pois queríamos explorar esse universo distópico que havíamos concebido.

Mas esse lugar não poderia ser um POD, uma vez que eles só caberiam uma família, então não haveria muito espaço para a história se desenvolver. E não poderia ser a cidade, pois esta se constituía em um espaço muito amplo para a narrativa, e não poderia ser explorada completamente, com o prazo em que estávamos trabalhando. Então delimitamos o local para uma casa. Essa escolha nos levou a duas perguntas importantes: O que essas 6 pessoas estariam fazendo em uma casa, e o que iria acontecer de fato lá dentro?

A primeira pergunta foi facilmente respondida. Já que essa sociedade foi concebida como uma voraz consumidora de *reality shows*, a ideia de essas 6 pessoas estarem participando de um *reality show* nos surgiu naturalmente.

A segunda pergunta foi um pouco mais trabalhosa de responder e nos obrigou a voltar aos livros e pesquisas. Se ambicionávamos promover reflexões críticas sobre a sociedade em

que vivemos hoje e sobre o que ela poderá se tornar no futuro, precisávamos suscitar questões referentes a isso, não apenas na realidade social do universo ficcional que criamos, mas agora, de acordo com o recorte que fizemos, precisávamos trazer essas questões para os acontecimentos do reality show.

Ademais, esse reality show não poderia ser visto apenas como mais um, dentro dos vários programas que a INTERMUTE produz desse gênero: Ele precisava ser um marco para essa sociedade que criamos, tornando a nossa história digna de ser contada e consumida.

Foi então que nós entramos em contato com a obra *A Divina Comédia-Inferno*, de Dante Alighieri. Nessa obra, Dante propõe uma engenharia do Inferno, composta por nove círculos concêntricos. A cada um desses nove círculos ele destina um tipo de pecador. No primeiro círculo, que ele chama de Limbo ele coloca aqueles que morreram antes do nascimento de Cristo, e, portanto não tinham sido batizados. No segundo, aqueles acometidos pelo pecado da Luxúria. Ventos fortíssimos açoitam esses condenados. No terceiro os gulosos, obrigados a viver dentro da lama, e sendo devorados pela figura mítica do *Cerberus*. No quarto os pródigos e avarentos que precisam carregar pesadas pedras. No quinto os irados e rancorosos, imersos em uma cachoeira de água fervente e sangue. No sexto os hereges, confinados em túmulos de fogo. No sétimo os violentos também imersos em rios de sangue. No oitavo os fraudulentos, entre eles, os adivinhos, que tem suas cabeças torcidas para trás de modo que sempre tenham que olhar o passado, como punição por quererem olhar o futuro. E no nono, os piores pecadores em sua concepção, os traidores, que ficam presos em poços congelados.

A leitura dessa obra nos inspirou a criar as provas a que esses participantes seriam submetidos dentro deste reality show e o motivo pelo qual haviam sido convidados para estar ali. Ao todo seriam nove provas, cujas estruturas seriam analogias aos flagelos sofridos pelos pecadores nos nove círculos do *Inferno* de Dante Alighieri. As atitudes tidas por Dante como pecaminosas seriam readaptadas a sociedade ficcional desenvolvida, bem como as punições por ele elaboradas.

Pesquisas mais profundas nos revelaram a existência de um prédio na Argentina, chamado Palácio Barolo, cujo projeto foi inspirado nas descrições do Inferno concebido por Dante Alighieri. Inspiradas nesse projeto, decidimos mudar o cenário do nosso reality show, que antes seria uma casa, para um prédio. Os nove andares principais seriam analogias aos círculos do *Inferno*.



Fig2: Fachada do Palácio Barolo.
Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Palacio_Barolo

Mas uma coisa ainda não estava clara para nós: Por que a INTEMUTE iria utilizar-se das punições descritas por Dante em seu reality show?

A resposta para essa pergunta originou a premissa de nossa historia: Para conectar-se ao ciberespaço é preciso instalar em seu corpo (no pulso direito mais especificamente) uma porta conectora que estabelece a ligação com o mundo virtual. Mas essa conexão não é isenta de efeitos colaterais: A mente daqueles que optam por fazer parte do grupo dos *conectados* e usar esse dispositivo acabam por ter suas mentes replicadas no espaço virtual. A principio, a INTERMUTE tratava essas mentes como resíduos virtuais que nada poderiam fornecer de proveitoso. Mas novos *reality shows* precisavam ser criados com frequência e serem bons o suficiente para manterem entretidos os cidadãos *conectados*. Sabendo o quanto a sociedade havia se tornado alienada e o quanto a vigilância havia evoluído para uma ânsia constante de espiar a vida alheia da forma mais intensa possível, a INTERMUTE decidiu reaproveitar algumas dessas mentes para protagonizarem um novo reality show. Desta forma, eles reproduziram no espaço virtual um prédio existente nas ruas da cidade, chamado Hotel Seol, e inseriram dentro desse programa as seis mentes que foram apropriadas pela empresa para serem os participantes do programa. O programa se basearia na obra *Inferno* de Dante para criar seu próprio inferno, algo que serviria para a empresa como um educador social, pois por meio da utilização da mente de conectados que haviam tido condutas errôneas segundo os preceitos da empresa, lembraria para seus dominados as condutas aceitas e as condutas condenadas por ela. Deste modo, a empresa teria dois principais objetivos com esse programa: 1- Criar um reality show com uma premissa inovadora, em que os mortos

serviriam de entretenimento para os vivos, e 2- alertar os conectados das possíveis punições que suas mentes poderiam sofrer depois de mortos, se não obedecessem as regras estipuladas pela INTERMUTE, pois eles poderiam ser os participantes das próximas edições do programa.

Precisávamos decidir, por fim, qual o melhor nome a ser dado para esse *reality show*. Em meio a inúmeras pesquisas conseguimos encontrar um termo que se adequou a nossa história e as diversas referências que essa suscita: *Seol*. O termo “Seol” é de origem hebraica e aparece no Antigo Testamento como referência ao local no qual os mortos são recebidos. Samuel Peake, em *A Compendious Hebrew Lexicon* (Léxico Compendioso do Hebraico), declara que é “o receptáculo comum ou região dos mortos; chamado assim por causa da insaciabilidade da sepultura, a qual como que sempre pede ou quer mais”. (Cambridge, 1811, p. 148). Assim, esse lugar de acolhimento dos mortos, não possui uma definição clara entre lugar de tormento e lugar de “boa-aventurança”, ou seja, não há definição explícita se é um lugar bom, ou ruim. Porém, há pequenas referências que prometem a libertação dos justos e a permanência dos pecadores naquele lugar, o que pode inferir que aquele é um ambiente mais voltado para a punição. Juntamos, então, esse termo não muito bem definido, mas que deriva um lugar punitivo para os mortos e juntamos ao local que seria o cenário do nosso *reality show*: “Hotel Seol”, o nome da nossa narrativa interativa e multimídia.

Com base em todos esses elementos que já haviam sido definidos, partimos para o desenvolvimento do perfil de cada personagem central e investí-los de características suficientes para cumprir com todos os requisitos que pretendíamos tanto no universo ficcional (como educadores sociais e protagonistas de uma atração inovadora); quanto no universo real (como parte de um produto que pretende levantar questionamentos relativos a sociedade pós-moderna ao mesmo tempo em que se utiliza de recursos característicos desse período para entreter e fazer pensar seus espectadores).

3.5- Formatação do roteiro – O desenvolvimento de uma metodologia própria.

Após o término da elaboração do enredo, deu-se início a escrita do roteiro. Essa etapa apresentou um desafio: Não existia até o momento uma bibliografia que abordasse as questões de formatação de roteiros de narrativas em hipermídia de forma consistente e elucidativa. Deste modo, tivemos que criar um método próprio para formatação do nosso roteiro, que permitisse uma melhor visualização da história e pudesse ser lido e

compreendido pelos diversos colaboradores do projeto que atuavam em áreas distintas, como design, web design, ilustração, animação, etc.

O método que elaboramos tinha um objetivo prático pré-estabelecido: ele procurava adequar o roteiro às principais características das linguagens que estávamos trabalhando para melhor transcrever essa parte da história e facilitar a comunicação entre a equipe. Nós trabalhamos com as seguintes linguagens no roteiro: Audiovisual, literatura, história em quadrinhos, áudio, fotonovela e animação. Os trechos da história que seriam contados em audiovisual seguiram a formatação clássica de roteiros para cinema e televisão, formatação essa que já dominávamos. Já para os trechos que seriam contados em forma de história em quadrinhos, tivemos que optar por determinado formato, pois nossas pesquisas nos mostraram que existem atualmente vários modelos de formatação para essa modalidade narrativa. Optamos por um modelo que possibilitasse uma maior liberdade aos desenhistas, de forma que apontasse resumidamente o que conteúdo de cada quadro e a quantidade de quadros que cada página conteria. Mas frisamos que essa pré-divisão de quadros e páginas seria apenas um guia para os desenhistas, e que poderia ou não ser modificada por eles. Para a animação elaboramos um roteiro audiovisual normal seguido de um storyboard de cada quadro para guiar os animadores. Para os trechos de áudio desenvolvemos um roteiro que contivesse apenas notações de diálogos e sons em uma ordem cronológica. Para a fotonovela precisamos desenvolver uma formatação própria, que consistia na descrição do conteúdo visual e sonoro de cada imagem. O conteúdo sonoro teve duas categorias: “Voz”, que representava sons de vozes dos personagens dentro da fotonovela, e “Som” que representava ruídos, sons ambientes e trilha sonora. O trecho que inicialmente seria contado em forma de literatura acabou sendo adaptado para uma sucessão de parágrafos que seriam ilustrados por imagens de uma planta baixa do cômodo onde ocorreria aquela de ação. E finalmente, para que a equipe de web designers pudesse entender o roteiro inteiro e a forma como seria estruturado o site, fizemos outro roteiro em colaboração com a equipe, que chamamos “Guia de Wireframes do site” que explicitava todo o conteúdo que iria conter em cada página do site. Assim os elementos interativos da história também puderam ser melhor explorados.

Deste modo o roteiro do Projeto D.A.N.T.E acabou se tornando um híbrido com várias formatações diferentes em sua estrutura. A escolha por esse método provou-se trabalhosa para nós, que tivemos que redigir o roteiro, entretanto otimizou bastante nossa comunicação com os colaboradores, pois puderam contar com uma formatação mais adequada à linguagem que iriam desenvolver. É importante ressaltar que essa formatação foi feita posteriormente à

escrita do roteiro, para não prejudicar a fruição criativa, e foi realizada com o intuito apenas de facilitar uma melhor visualização do conteúdo pelos colaboradores.

3.6- OS PERSONAGENS

O roteiro do Projeto D.A.N.T.E conta com 6 protagonistas: Os 6 participantes do programa e um coadjuvante: o apresentador do mesmo. A seguir, o perfil psicológico dos personagens:

ZAHARA

Essa personagem tem 10080 Bats, o que corresponderia a 27 anos na nossa sociedade atual. O seu nome é um referencia a um personagem homônimo do filme *Má Educação* de Pedro Almodóvar, que é abusado sexualmente por um padre durante sua infância. Essa personagem também foi abusada sexualmente pelo seu pai durante toda sua infância e parte de sua adolescência. Seus pais estão juntos, mas não demonstram nenhum tipo de laço afetivo, o que é normal dentro desta sociedade em que a estrutura familiar é um mero fator organizacional. Eles são considerados ricos e habitam o modulo residencial mais luxuoso, chamado POD-5. Ela possui uma irmã mais nova, que foi concebida por meio de engenharia genética. O pai é líder, de um movimento chamado *Movimento de Reciclagem Sexual*, que prega contra o sexo carnal e a favor da criação de bebes por meio artificial.

A mãe de Zahara sabe do abuso do pai, mas é condizente com ele, o que faz nutrir um sentimento de rancor igual ou maior de Zahara por sua mãe. Ela nunca quis expor seu pai, pois não desejava destruir sua imagem pública e por sentir-se também culpada pelo abuso. Ela mora em um POD-5 ao lado de seus pais com o filho que tem problemas de retardo mental. A criança é fruto dos abusos sexuais do pai e é ele quem paga pelo tratamento da criança: mais um motivo pelo qual Zahara não denuncia a violência. Não possui nenhum ofício de relevância a Intermute, por isso não recebe muitos MIS e seu sustento é garantido pelo pai.

Personalidade: É bem discreta, não gosta de chamar atenção para si. Muito séria e pessimista. Ela acredita que não tem direito a nada. É bem suscetível a obedecer a ordens de quem quer que seja. Possui opiniões próprias, mas não as impõe em momento algum.

Insegura demais, acredita que suas idéias não têm validade nem importância. Aceita ser dominada por uma pessoa ou grupo, e deixa isso transparecer aos poucos. É bem quieta, quase não fala. Não se sente à vontade perto de outras pessoas.

Guarda grande rancor do pai (pela violência praticada contra ela) e da mãe (pela omissão).

Características físicas relevantes: Roupas básicas. Veste-se bem, mas nunca de forma exibicionista ou que chame atenção para ela. Utiliza-se de roupas que possam fazê-la passar despercebida. Pode possuir algumas cicatrizes no corpo, que diz serem de machucados de sua infância. Corpo mais ou menos definido.

Hobbies: Não os possui

“Pecado” cometido em vida: Zahara nunca revelou que seu pai abusava dela. Isso a fez cultivar um grande sentimento de rancor por ele. A INTERMUTE a condenou, pois ela deveria ter denunciado que seu pai praticava sexo carnal com ela – ato proibido pela empresa.

NANÁ

Essa personagem tem 9000 bats de idade, o que corresponde a 24 anos na nossa sociedade atual. Seu nome é uma referência ao romance homônimo de Emile Zola que conta a história de uma prostituta de luxo chamada Naná.

Vem de uma família típica dessa nova sociedade (2061): Pais que criam seus filhos em seus PODS até os 18 anos, e depois eles se mudam para seus próprios módulos. Quando Nana se mudou, aos 18 anos, teve que escolher uma ocupação (os trabalhos são em sua maioria feitos em casa), e optou por ser garota de programas virtuais. É uma ocupação legalizada, mas não muito aceita pela sociedade, que vê nessas mulheres uma luxúria condenável, uma vez que essa sociedade é marcada pela supressão da libido. Nana então realiza encontros dentro do ciberespaço. É uma profissão bastante rentável, o que lhe garante um bom padrão de vida. Mas ela também pratica sexo carnal com conectados e primitivos, e essa não só é uma atividade altamente condenada pela sociedade, como é proibida pela Intermute, que teme o nascimento de crianças híbridas – filhos de conectados com primitivos.

Tem dois irmãos mais velhos. Teve sua iniciação sexual com os amigos dos irmãos.

Se sente bem com o padrão de vida que tem, embora deseje sempre mais, e gosta da profissão que segue.

Personalidade: Vaidosa. Gosta se vestir bem, com estilo levemente insinuante. Flerta naturalmente com qualquer pessoa que atraia seu interesse - homens ou mulheres. Mas o faz discretamente no início, por medo de ser discriminada. Utiliza-se de um linguajar carregado de gírias típicas de quem trabalha nesse ofício. Apresenta-se favorável ao uso de drogas, e mostra sinais de abstinência sexual e toxicológica quando fica algum tempo na ausência deles.

Características físicas relevantes: corpo bem definido.

Hobbies: Programas de entretenimento em geral.

“Pecado” cometido em vida: Naná praticava sexo carnal com conectados e primitivos. A INTERMUTE a puniu por suas luxúria que a motivava a praticar esses atos ilegais.

MARIA

Essa personagem 9360 bats, o que corresponde a 25 anos na nossa sociedade atual. Seu nome é um referencia a personagem bíblica Maria, que possui uma grande fé na religião católica, como essa personagem, que possui uma grande fé na religião dos primitivos.

Enquanto criança foi muito ligada aos seus pais e sua irmã mais velha. Mas sua mãe morreu quando ela tinha 18 anos, vítima de parada cardíaca. Ela então começou a suspeitar que sua mãe houvesse morrido como consequência do estilo de vida que as pessoas conectadas levam, caracterizada pelo sedentarismo, pela falta de contato humano, pela repressão dos sentimentos e pelo consumo de pílulas vitamínicas fornecidas pelos laboratórios da Intermute, em vez de alimentos orgânicos. Maria se tornou uma grande questionadora daquilo que os conectados pregam e da ideologia que seguem. Seu pai e sua irmã não aceitam suas idéias revolucionárias e acreditam que ela esteja denegrindo a imagem de sua mãe e da família, por isso a expulsaram de casa um ano após a morte de sua mãe. Ela então decidiu desplugar sua porta conectora clandestinamente, e se juntar ao grupo dos “primitivos”, tidos como terroristas pela população que se encontra conectada e enclausurada dentro de seus módulos. (Os primitivos povoam as ruas e promovem ataques contra as pessoas conectadas e as máquinas das grandes empresas).

Considera-se livre enquanto primitiva, o que não acredita ser possível na vida dos conectados, uma vez que esses estão ligados a Intermute desde o nascimento através da porta conectora que é instalada no corpo dos bebês.

Personalidade: Seus trejeitos às vezes são um pouco embrutecidos, revelando a nova realidade em que vive. Às vezes se traí ao usar gírias dos primitivos. É um pouco teimosa e se exalta com facilidade. É muita intensa, perde a paciência com alguma situação ou pessoa rapidamente, mas com igual rapidez se acalma novamente. Defende bravamente seus ideais, que são em sua maioria humanitários, pregando a coletividade e a não violência contra seus inimigos. Às vezes não concorda com os atos violentos praticados por alguns primitivos, e isso desperta nela um forte sentimento de exclusão, uma vez que não se enquadra totalmente nem no pensamento dos primitivos, nem no dos conectados.

Características físicas relevantes: Roupas um pouco gastas.

Hobbies: Típicos da maioria dos primitivos: sessões religiosas onde é lido o Livro Sagrado do Líder Messiânico Achelon, festas, trabalho coletivo em construções civis, rodas de dança, relações sexuais (praticadas raramente pelos conectados) etc.

“Pecado” cometido em vida: Maria era uma primitiva, logo, um herege aos olhos da INTERMUTE.

THEX

Esse personagem tem 9.000 bats, o que corresponde a 24 anos na nossa sociedade atual. Seu nome é uma referência ao filme de ficção científica dirigido por George Lucas, chamado *THX 1138* (1971). Ele é fruto de uma relação amorosa ilegal entre um conectado e uma primitiva. Esses indivíduos são chamados de *híbridos* pela Intermute, porque seus materiais genéticos são uma mistura do material genético altamente selecionado dos conectados e do material genético que não sofreu nenhum tipo de seleção dos primitivos. Ele foi capturado pela Intermute quando ainda era criança e foi levado para o laboratório onde a Intermute realiza pesquisas experimentais com híbridos. Essa captura foi traumática para Thex, pois a sua mãe foi assassinada, na tentativa de evitar que o levassem embora. Entretanto, a memória de Thex foi totalmente apagada dentro do laboratório, para que ele tivesse um comportamento mais passivo durante os testes. Os cientistas notaram que ele era Albino, e essa condição causava uma grande perda da sua visão. Na tentativa de “limpar” seu material genético desses genes ditos “defeituosos” de Thex, os cientistas começaram a tratá-lo com a droga experimental TH-X. Essa droga foi bem sucedida na recuperação de sua visão, mas acabou

causando alguns efeitos colaterais em Thex, que passou a ter algumas visões, que ele classificou com sendo “do futuro”. Após muitos testes os cientistas comprovaram que de fato aquelas visões que ele possuía, correspondia a fatos que iriam acontecer no futuro.

Thex começou a ter essas visões em um número cada vez maior, e elas se tornavam mais confusas e sombrias a cada dia, até o dia em que ele parou de te-las, sem nunca ter descoberto o motivo: se ele tinha morrido ou se a própria civilização tinha se extinguido.

Personalidade: Misterioso. Fala pouco, e sempre por meio de metáforas e analogias. Parece sempre absorto em seus próprios pensamentos.

Características físicas relevantes: Usa grandes óculos com lentes escuras, que só retira para injetar mais uma dose do colírio que leva sempre consigo.

Hobbies: Não os tem.

“Pecado” cometido em vida: Thex tinha visões do futuro. Como esse dom não pode ser totalmente controlado pela empresa, ela procura disseminar a idéia de que essa é uma pratica fraudulenta e perniciosa.

MAX

Max é tem 12.600 bats, o que corresponderia a 34 anos em nossa sociedade atual. Seu nome é uma referencia ao Sacro imperador Romano Germânico Maximiliano I. Ele é um mercenário contratado pela Intermute para caçar e exterminar primitivos. Ele é casado e tem uma filha de sete anos que estima muito. Nascido de conectados já perdeu seus pais e seu único irmão mais novo.

Personalidade: Dominador, arrogante, grosseiro, prático, intimidador, usa a força para obter o que deseja. Intolerante, se acha mais sagaz do que todos que o rodeiam. Suas falas são permeadas pela rispidez. Impõe-se por meio da agressividade e da dominação psicológica. É calculista e oportunista.

Não tem interesse em fazer amizades, e sim súditos e aliados. Sua personalidade dominadora e expansiva o torna uma figura temida/respeitada.

Alguns o temem e outros o idolatram, tanto pela tirania, quanto pelo tipo de pensamento que ele sustenta.

Características físicas relevantes: Seu biótipo atrai as mulheres, e ele tem essa consciência. Veste-se com roupas que o auxiliem em seu trabalho.

Hobbies: Passa a maioria do seu tempo livre com sua filha.

“Pecado” cometido em vida: Apesar de trabalhar a serviço da INTERMUTE, Max tinha uma postura muito agressiva e totalitária. Essas características eram temidas pela empresa por representarem uma ameaça a sua autoridade.

CÁSSIO

Esse personagem tem 10.800 bats, o que corresponde a 29 anos na nossa sociedade atual. Seu nome é uma referência ao General Romano Cássio, que traiu seu líder, Júlio César.

Cássio nasceu de uma família de primitivos, e por ser muito inteligente e ter mostrado interesse desde pequeno em se juntar ao núcleo da organização primitiva, foi rapidamente escalado para ser um agente infiltrado na INTERMUTE. Passou por um longo treinamento e quando completou 28 anos foi convocado para se infiltrar na empresa dos ‘inimigos’. Um agente da força primitiva conseguiu emprego para ele dentro da empresa, no setor de manutenção das máquinas. Uma vez dentro da empresa, ele se ocupa em sabotar as máquinas e roubar dados e arquivos. É muito influente dentro do núcleo dos primitivos, por ser muito culto. Sendo até apontado como o próximo Líder. Mas Maria não o conhece, pois sua identidade é mantida em segredo do resto da comunidade primitiva, para evitar que seu disfarce seja descoberto. Na empresa, todos admiram sua inteligência, porém seu cargo não é muito reconhecido, nem é bem remunerado.

Mora num módulo habitacional típico dos conectados para que não desconfiem de sua origem, porém frequenta ambientes primitivos. Não gosta de se manter conectado, porém o faz para conhecer aquilo com o qual precisa trabalhar e para não levantar suspeitas.

Personalidade: muito inteligente, culto, e excessivamente reservado. Perspicaz. Possui uma boa retórica e pode ser bastante persuasivo.

Características físicas relevantes: Magro, Veste-se bem, mas deixa transparecer um pouco de desalinho, característico dos primitivos que não são bem vindos em lojas. Embora ele finja viver como os conectados, não adere aos seus luxos nem a sua ideologia.

Hobbies: Leitura de livros que os primitivos conseguiram resgatar da “*Grande Queimada*”- A queima de todos os livros considerados subversivos pela Intermute.

“Pecado” cometido em vida: Cássio era um primitivo infiltrado na empresa, logo a sua conduta era tida como a de um traidor.

APRESENTADOR

Esse personagem não será identificado com nome. Ele será uma referência ao Caronte (ou barqueiro) que era quem comandava a pequena barca na qual as almas faziam a travessia do rio Aqueronte, um rio que delimitava a região do inferno segundo a mitologia grega. O clássico barqueiro dos mortos na mitologia grega. Caronte era um barqueiro velho e esquelético, mas forte, vigoroso e severo.

Personalidade: Sarcástico, irônico, vigoroso, inteligente, sádico.

Características físicas relevantes: aparenta idade, magro, alto, usa uma bengala, mas não manca (metáfora ao remo do Caronte).

Considerações Finais

Essa pesquisa teve o intuito de fazer um levantamento da base teórica necessária para elaboração de um roteiro que propusesse uma reflexão crítica sobre as práticas sociais que vínhamos observando na sociedade contemporânea. Primeiramente nos pautamos em estudos sociológicos que nos permitissem acesso a diferentes interpretações de nossa sociedade atual. Esses estudos preliminares nos auxiliaram no sentido de melhor entender certos fenômenos sociais, como: as novas características assumidas pelos circuitos de vigilância e suas repercussões sociais; a quebra de fronteiras entre o público e o privado; a influência e o lugar ocupado pelos novos aparatos tecnológicos digitais, sobretudo as tecnologias informacionais e comunicacionais; as mudanças culturais oriundas das transformações provocadas pelo uso dessas tecnologias; dentre outros que foram melhores discutidos nos primeiro e segundo capítulos deste relatório.

Diante de todas as informações pesquisadas e, mediante contato teórico e videográfico com obras do gênero *cyberpunk*, pudemos compreender melhor a realidade social e cultural característica da pós-modernidade e analisá-la com mais embasamento para refletir criticamente sobre ela e pensar numa projeção do futuro dessa sociedade atual.

Também por meio desses estudos e conclusões, pudemos constatar que, diante da realidade vigente, o produto que mais se aproximaria dos espectadores que pretendemos alcançar seria uma narrativa interativa e multimídia disponibilizada na plataforma web. Isso porque, uma vez mais cientes e conhecedoras de teorias sociais, comunicacionais, informacionais e tecnológicas correntes no meio acadêmico, concluímos e caminhamos (se

não já vivemos) numa realidade em que os consumidores de uma narrativa são também seus produtores que se identificam e fazem parte de narrativas da forma mais intensa e verídica possível.

Embora a bibliografia que discorre sobre a realização de roteiros com a estrutura que adotamos no nosso projeto (interativo, multimídia e disponibilizado na plataforma web) ainda seja insuficiente e tenha dificultado a elaboração do mesmo, isso não nos impediu de cumprir com aquilo que pretendíamos: explorar o universo real por meio de um universo ficcional condizente com a época vivida em ambas às realidades estudadas.

Assim, cientes das dificuldades que implicariam a criação de um produto que refletisse sobre uma sociedade em constante transformação, e em pleno processo de desenvolvimento de uma nova forma de cultura, a qual ainda estamos nos adaptando em comportamento e pensamento; e que fosse estruturado de forma que integrasse as características e possibilidades oferecidas pela plataforma escolhida, como: a instantaneidade, a estrutura rizomática, a convergência de várias mídias, e de diversas linguagens, a interatividade, etc. E de modo que agradasse a um público adepto a essas características e á prática de um pensamento não-linear; e da forma artística que mais poderia nos auxiliar na construção de conteúdo adequado, pois o *cyberpunk* reflete, ironiza e projeta a sociedade contemporânea; podemos enfim concluir que a nossa meta de criar um produto experimental com essas características foi bem sucedido.

Referências Bibliográficas

- ALMEIDA, Carlos C. *Novas Tecnologias e Interatividade: além das interações mediadas*. Revista de Ciência da Informação, v.4 n.4, 2003. Disponível em: <http://www.dgz.org.br/ago03/Art_01.htm> . Acesso em 12 de Julho de 2011.
- ALMEIDA, Maria E. B. *Educação, ambientes virtuais e interatividade*. São Paulo: Loyola 2003.
- AMARAL, A. *Minority Report: rastreando as origens do cyberpunk*. 2004. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/amaral-adriana-cyberpunk-report.html> >. Acesso em 2 de Julho de 2011.
- AMARAL, Adriana. *Visões Perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk*. Porto Alegre: Sulina, 2006.
- BAUDRILLARD, J. *Tela total: mito-irônias da era do virtual e da imagem*. Porto Alegre: Sulina, 1997.
- BAUMAN, Z. *Modernidade e ambivalência*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.
- BAUMAN, Zygmunt. *Globalização: as conseqüências humanas*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.
- BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- BAUMAN, Zygmunt. *Comunidade. A busca por segurança no mundo atual*. Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar; 2003.
- BAUMAN, Zygmunt. *Medo Líquido*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar. 2008.
- BECK, Ulrich. *Autodissolução e auto-risco da sociedade industrial: o que isso significa?* In: Giddens, Anthony; Beck, Ulrich; Lash, Scott. *Modernização reflexiva: política, tradição e estética na ordem social moderna*. São Paulo: UNESP – Universidade Estadual Paulista, 1997

- BRUNO, Fernanda. *Estética do flagrante: controle e prazer nos dispositivos de vigilância contemporâneos*. Dossiê estéticas da biopolítica, 2007. Disponível em: http://www.revistacinetica.com.br/cep/fernanda_bruno.htm Acesso em: 04/05/2011.
- BOLTER, J. D. 1991. *Writing Space. The Computer, Hypertext, and the Hystory of Writing*. Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates. p.31.
- CAMPOS, Flavio de. *Roteiro de cinema e televisão: A arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.
- CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra, 2003.
- COUCHOT, Edmond. A arte pode ainda ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real. In: DOMINGUES, Diana (org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo, UNESP, 1997. p. 135-147.
- DELEUZE, Gilles. *Conversações*. São Paulo: 34, 2004.
- DELEUZE, Giles e GUATTARI, Félix. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. v. 1. Trad. Aurélio Guerra e Célia Pinto Costa. Rio de Janeiro : Ed. 34, 1995. 96 p.
- DELEUZE, Gilles. *Diferença e repetição*. Rio de Janeiro: Graal, 1988.
- DIAS, Claudia A. *Hipertexto: evolução histórica e efeitos sociais*. Revisa Ciência da informação, v.28, n.3, p. 267-227, 1999. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/%0D/ci/v28n3/v28n3a4.pdf>>. Acesso m 27 de Setembro 2011.
- DOMINGUES, Diana. *Criação e interatividade no ciberespaço*. São Paulo:Experimento, 2002.
- ELLUL, Jacques. *The technological society*. Transl. by J. Wilkinson. New York: Vintage, 1964.
- FEENBERG, Andrew . *Questioning Technology*. London and New York: Routledge, 1999
- FEENBERG, Andrew. *Critical Theory of Technology*.New York: Oxford University Press, 1991).
- FOUCAULT, Michel. *Vigiar e Punir*. Petrópolis: Vozes, 1996
- FREUD, Sigmund. *Três ensaios sobre a teoria da sexualidade*. Obras Completas. Rio de Janeiro: Imago, 1972.
- FREUD, Sigmund. *O Mal-Estar na Civilização*. Imago Editora, 1997.
- FRAGOSO, Suely. *De interações e interatividade*. In Associação Nacional dos programas de Pós-Graduação em Comunicação, 10., 2001, Brasília. Anais. Brasília, Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, 2001. CD-ROM.
- GIBSON, William. *Neuromancer*. 3.ed. Tradução de Alex Antunes. São Paulo: Aleph, 2003.

- GIDDENS, A. *The Consequences of Modernity*. Cambridge: Polity Press, 1990.
- HALL, S. *A identidade cultural na pós-modernidade*. DP&A Editora, Rio de Janeiro, 2006.
- HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari; TADEU, Tomaz. *Antropologia do ciborgue: As vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.
- HARVEY, David. *Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. Trad. Adail Ubirajara Sobral e Maria Stela Gonçalves. São Paulo: Loyola, 2002
- HEIDEGGER, Martin. *The question concerning technology*. Transl. by W. Lovitt. New York: Harper; Row, 1977.
- JAMESON, F. *Pós-Modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Ática, 1996.
- LEMOS, André L. M. *Anjos interativos e retribalização do mundo. Sobre interatividade e interfaces digitais*. 1997. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/interac.html>>. Acesso em 12 de Julho de 2011.
- LEMOS, André. *As estruturas antropológicas do cyberspaço*. Bahia: UFBA, 1996. Disponível em: <<http://facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/estrcy1.html>>. Acesso em: 15 outubro de 2011.
- LEMOS, A. & CUNHA, P. Olhares sobre a Cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- LEMOS, André. *Ficção científica cyberpunk: o imaginário da cibercultura*. *Conexão – Comunicação e Cultura*, UCS, Caxias do Sul, v. 3, n. 6, p. 9-16, 2004. Disponível em:< <http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/viewFile/71/61>>. Acesso em 2 Julho de 2011.
- LEMOS, André. *Cibercultura, cultura e identidade. Em direção a uma “Cultura Copyleft”?*. *Contemporanea*, vol. 2, No 2, 2004. Disponível em < <http://www.portalseer.ufba.br/index.php/contemporaneaposcom/article/view/3416/2486> >. Acesso em 15 de Outubro de 2011.
- LÉVY, Pierre. *Que é o virtual?* São Paulo: 34, 1996.
- LÉVY, P. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. São Paulo, 34, 1993. p. 176.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora.34, 1999. p 17.
- LIPOVETSKY, Gilles; CHARLES, Sébastien. *Os tempos hipermodernos*. São Paulo: Barcarolla, 2004.

- LYOTARD, Jean-François. *A condição pós-moderna*. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 2002.
- MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & Pós-cinemas*. Campinas: Papirus, 1997.
- MACHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário*. São Paulo: Edusp, 1993.
- MARCUSCHI, Antonio L. *Linearização, cognição e referência: o desafio do hipertexto*. 1999. Disponível em: < <http://www.pucsp.br/~fontes/ln2sem2006/17Marcus.pdf> >. Acesso em 27 de Setembro de 2011.
- MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem (understanding media)*. São Paulo: Ed. Cutrix, 2005.
- MCLUHAN, Marshall. *Os meios são as massa-gens*. Rio de Janeiro: Record, 1979
- MCLUHAM, Marshall. *McLuhan por McLuhan: conferências e entrevistas*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.
- MCLUHAM, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 2001.
- MILHANO, S, N, Angelo. *A Emergencia da teoria critica da tecnologia de Adrew Feenberg- Para uma Concepção democrática da tecnologia*. 09/2010. Tese (Mestrado em Filosofia. Universidade do porto.
- MONTEIRO, Silvana D. *A forma eletrônica do hipertexto*. 2000. Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/%0D/ci/v29n1/v29n1a3.pdf> >A forma eletrônica do hipertexto>. Acesso em 12 de Julho de 2011.
- MONTEIRO, Luiz. *A internet como meio de comunicação: possibilidades e limitações*. In: INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação, 2001. **Anais...** Campo Grande. Disponível em: < <http://galaxy.intercom.org.br:8180/dspace/bitstream/1904/4714/1/NP8MONTEIRO.pdf> > . Acesso em: 05 de Outubro de 2011.
- MORE, Max. *On Becoming Posthuman*. Extropian Journal, 1994 (Internet).
- MORIN, Edgar. *Cultura de Massa no Século XX - Neurose – O Espírito do Tempo*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.
- NEHTE, Núcleo de estudos de hipertexto e tecnologia. *Hiperleitura e Interatividade na Web 2.0*. Disponível em: < <http://www.ufpe.br/nehte/artigos/Hiperleitura-Interatividade-na-Web.pdf> > . Aceso em 13 de Julho de 2011.
- O'REILLT, Tim. *O que é Web 2.0 Padrões de design e modelos de negócios para a nova geração de software*. 2005. Disponível em: < <http://www.flaudizio.com.br/files/o-que-e-web-20.pdf> >. Acesso em 5 de Outubro de 2011.

- ORWELL, George. 1984. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1998.
- PALMEIRA, M.F; TENÓRIO, R.M.; LOPES, U.M. *O uso das ferramentas interativas baseadas nas tecnologias da informação e comunicação na pós-graduação*. Enlepicc, plantec, junho 2005. Disponível em: <www.enlepicc.com.br/eventos>. Acesso em 29 de Outubro de 2011.
- PRIMO, Alex. *Enfoques e desfoques no estudo da interação mediada por computador*. XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003. Disponível em: <intercom.locaweb.com.br/papers/congresso2003/pdf/2003_NP08_primo.pdf> Acessado em 12 de Julho de 2011.
- PRIMO, A. *Interação mútua e reativa: uma proposta de estudo*. In: CONGRESSO DA INTERCOM, 10, 1998. **Anais...** Recife: Intercom, 1998.
- PRIMO, A. F. T. 2002. *Quão interativo é o hipertexto? Da interface potencial à escrita coletiva*. In: Encontro da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, Rio de Janeiro, *Anais...* Rio de Janeiro. Disponível em:<http://www.pesquisando.atraves-da.net/quaum_interativo_hipertexto.pdf>. Acesso em 12 de Julho de 2011.
- RAFAELI, Sheizaf. *Interactivity: From new media to communication*. In: Sage Annual Review of Communication Research: Advancing Communication Science, Beverly Hills, Sage, v. 16, 1988. p. 110-134.
- ROBERTS, ADAM. *Science Fiction*. London: Routledge, 2000.
- SANTAELLA, L. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004.
- SANTAELLA, Lúcia. *Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano*. Revista FAMECOS, n.22, 2003. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/3229/2493>>. Acesso em 15 de Setembro de 2011
- SFEZ, Lucien. *Crítica da comunicação*. São Paulo: Loyola, 1998.
- SILVA, Marco. *Que é Interatividade* in Boletim Técnico do Senac. Rio de Janeiro, v.24, n.2 maio/ago, 1998.
- SILVA, Marco. *Um convite à interatividade e à complexidade: novas perspectivas comunicacionais para a sala de aula*. In: GONÇALVES, Maria Alice Rezende (org.). Educação e cultura: pensando em cidadania. Rio de Janeiro : Quartet, 1999. p. 135-167.
- SILVA, Marco. *Sala de aula interativa*. Rio de Janeiro: Quartet, 2000.

SILVA, Marco. *Interatividade: uma mudança fundamental do esquema clássico da comunicação*. In: Compós 2000: Encontro Nacional da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, 9, 2000. **Anais...** Porto Alegre: PUCRS, 2000.

VATTIMO, G. *O fim da modernidade*. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

WESTON, Jay. *Old freedoms and new technologies: the evolution of community networking*. *The Information Society*, 13:195-201, 1997.

ANEXOS

ANEXOS

ANEXO 1 – Roteiro: “Hotel Seol”

ANEXO 2 – Wireframes das páginas do site www.projetodante.com

ANEXO 1 – Roteiro: “Hotel Seol”

INT. HOTEL NOITE (AUDIOVISUAL)

Seis pessoas estão no saguão de um hotel de aspecto sombrio e antigo. Elas parecem um pouco confusas.

CÁSSIO

ALÔ! Tem alguém aí?

NANÁ

Faz quanto tempo que nós já estamos esperando?

ZAHARA

Eu, que fui a primeira a chegar, já estou aqui há um tempão, e ninguém apareceu.

MAX

Que tempo estava marcado no convite?

Naná aperta um botão em sua porta conectora, e uma gravação de voz é acionada. As seis pessoas ouvem a gravação atentamente:

VOZ DA PORTA CONECTORA

"Conectada Naná, você e mais cinco pessoas foram selecionadas para participar de um de nossos famosos reality shows, e ter a chance de

ganhar 500.000 M.Is. Compareça ao Hotel Seol aos três quartos de bateria. Traga em sua mala somente o essencial. O resto será providenciado pela produção.INTERMUTE."

ZAHARA

Minha bateria está quase acabando. Será que eles não vêm mais?

NANÁ

E se não tiver Reality Show nenhum e isso for uma armadilha dos primitivos para nos pegar?

MARIA

Mas faz anos que os primitivos não fazem mais Shuts a civis.(Em tom mais baixo)Eles estão mais organizados agora...

MAX

Organizados? Aqueles selvagens? Tem Graça! São animais.Uma praga que tomou as nossas ruas e não nos deixa sair de casa.

THEX

Acho que tem mais alguém aqui. Posso sentir...

A discussão é interrompida quando todos ouvem uma voz que soa de algum lugar do saguão .

VOZ

Boa Noite Max, Cássio, Thex, Maria,
Zahara e Naná!

Interação do espectador com o website: Nesse momento o
espectador terá 3 opções:

1-Conheça mais sobre os personagens

2-Conheça mais sobre a Sociedade

3-Continue a história

INT. HOTEL. NOITE. (AUDIOVISUAL)

O saguão está muito escuro, as seis pessoas ainda não
conseguem identificar de qual lugar do ambiente está vindo a
voz. Um homem alto e esguio surge então de um dos lados do
saguão, e começa a se aproximar deles.

APRESENTADOR

Sejam Bem vindos ao " Hotel Seol",
o novo reality show da
INTERMUTE. Vejo que todos
conseguiram chegar à tempo. Tiveram
algum problema para chegar até
aqui?

MAX

Sair nas ruas nunca é uma coisa
tranquila!

APRESENTADOR
(FINGE NÃO OUVIR MAX)...Alguns
acabam se perdendo no caminho. Mas
vejo que não é o caso de vocês.
(Com um sorriso sarcástico) Bom,
vamos?

CÁSSIO
Para onde?

APRESENTADOR
Para cima!

O Apresentador caminha em direção ao elevador do hotel. Os seis participantes pegam suas malas e começam segui-lo até serem interrompidos.

APRESENTADOR
Não se preocupem com as malas.

Todos abandonam suas malas receosos, e começam a segui-lo.

INT.ELEVADOR.NOITE. AUDIOVISUAL

Todos entram no elevador. O apresentador coloca o dedo polegar em um sensor de identificação digital, para poder acionar o elevador.

APRESENTADOR
Estou levando vocês para a
cobertura do hotel. Lá vocês vão
encontrar quartos de recarga para
passar a noite. Amanhã começaremos

as atividades.

NANÁ

O programa começa amanhã então?

APRESENTADOR

O programa já começou!

O elevador para de funcionar repentinamente. As luzes se apagam. Alguns participantes gritam.

CÁSSIO

O que está acontecendo?

APRESENTADOR

Espero que vocês não tenham medo do escuro. Esse hotel é velho, muito velho. Isso acontece com certa frequência.

Assim que o Apresentador diz essas palavras, o elevador volta a funcionar. As luzes se acendem e a subida é retomada.

APRESENTADOR

Agora podemos continuar a travessia!

CÁSSIO

Quem é você? O Apresentador do programa?

APRESENTADOR

O apresentador do programa...

Zahara olha para o relógio e vê que ele está exibindo a mensagem "loading". Acha estranho, mas não fala nada. O elevador para no último andar: a cobertura do hotel.

INT.COBERTURA.NOITE (AUDIOVISUAL)

Todos saem do elevador receosos com a aparência antiga do local. O Apresentador permanece lá dentro:

APRESENTADOR

Descansem em paz!

As portas do elevador fecham-se, deixando-os sozinhos na cobertura.

MARIA

Ei! Vão nos largar aqui sozinhos?

NANÁ

Que homem estranho. Será que é verdade que nós já estamos sendo gravados?

MAX

E o que importa se já estamos sendo gravados ou não? Nós já recebemos nossas ordens. Precisamos achar os quartos de recarga agora.

ZAHARA

A minha porta já está em "loading".
A bateria acabou no elevador.

Todos olham para suas portas conectoras e vêem que nelas também está escrito a mensagem "loading".

THEX

Acho que esse andar inteiro deve emitir energia de recarga. Sinto o ar pesado aqui.

MARIA (PASMA)

A minha também está escrito loading!

MAX

E porque não estaria? A sua porta é diferente das nossas por acaso?

MARIA(DESCONVERSANDO)

Não! É igualzinha! Só estranhei estarmos recarregando fora dos quartos. Só isso.

MAX

Vou procurar esses quartos. Alguém me acompanha? Ou vamos ficar aqui esperando pra ver o que acontece quando nossas portas descarregam?

Max sai em direção ao corredor de quartos e é seguido pelos outros. Todos andam pelo corredor e percebem que ele contém 6 quartos idênticos e com placas de identificação nas portas. Max é o primeiro a achar sua porta.

MAX

Até!(batendo bruscamente a porta)

Os outros cinco participantes continuam no corredor tentando achar seus quartos.

MARIA

Como ele pode estar tão tranquilo?
Nós estamos sozinhos aqui e ninguém vem nos informar nada sobre esse suposto reality show.

CÁSSIO

Calma. Deve ser só uma estratégia da INTERMUTE para conseguir mais audiência: Nos deixar no escuro. Só isso...

THEX

No escuro mesmo! Não consigo sentir nada orgânico nesse lugar..Nada.

NANÁ

Estou me sentindo estranha. Um pouco zozna de ficar tanto tempo assim aqui fora...

ZAHARA

Eu estou dentro do meu POD-5 há uns quatro mil BATs já. Meu pai não queria que eu viesse. Disse que não me faria bem ficar aqui fora...Que o ar das ruas carrega doenças.

NANÁ

Eu conheci uma mulher que só tinha

M.Is suficientes para comprar um
POD-3. Coitada, ela sempre precisa
sair na rua pra comprar pílulas
vitamínicas. Já foi atacada pelos
primitivos várias vezes. E você?
(para Maria)

MARIA
(DESCONCERTADA) Não sei ao certo...
muitos BATs...

THEX
Bom, em meio a tanta escuridão,
acho que nosso destino não poderia
estar mais claro. Ao menos por essa
noite. Boa noite a todos. Até
amanhã!

Thex dirige-se ao seu quarto.

CÁSSIO
Vou deitar também. Qualquer coisa,
vocês sabem onde me
encontrar(apontando para a placa de
identificação que está na porta de
seu quarto)

Cássio, Naná, Maria e Zahara se despendem e vão para seus
quartos. Naná lança um último olhar a Cássio, antes de
entrar em seu quarto.

Interação do espectador com o website: Neste momento o

espectador poderá visualizar o conteúdo da mala de três participantes, enquanto eles recarregam durante a noite.

INT.COBERTURA.DIA (AUDIOVISUAL)

Ao saírem de seus quartos, os participantes percebem que as janelas que existem no final do corredor estão abertas e um vento forte entra por elas. Alguns participantes passam as mãos pelos braços na tentativa de se aquecer. Pelo corredor voam várias fotos. Max e Cássio se adiantam ao grupo e dirigem-se até as janelas para tentar fechá-las.

CÁSSIO

Estão emperradas!

No corredor, os participantes continuam a se incomodar com o conteúdo das fotos que estão vendo.

MARIA

O que está acontecendo? Como tudo
isso veio parar aqui?

Agora todos já começam a pegar as fotos no ar e analisá-las.

ZAHARA(ASSUSTADA)

Uma proto-imagem... de minha
infância...

MARIA

Essa imagem é muito recente. Eu nem
estava dentro do meu POD quando ela
foi tirada.

MAX

E por que você não estava lá, heim
menininha? Estava fazendo alguma
coisa errada?

MARIA

As pessoas não precisam ficar em
SPIN todo o tempo, sabia? Existe
vida fora do ciberespaço

MAX

Existe, e é uma droga como todos
podem ver!

Os participantes ficam mais incomodados a cada minuto devido
ao conteúdo presente nas fotos e andam pelo corredor
tentando pegá-las no ar antes que os outros possam vê-las.

NANÁ(PARA AS CAMERAS DE Segurança)

O que devemos fazer com isso? Ou é
só pra mostrar o quanto vocês sabem
de nossas vidas? Porque deixa eu
falar uma coisa: Não existe pessoa
no mundo que saiba mais da minha
vida do que eu!

Cássio segue Naná e tenta acalmá-la.

CÁSSIO

Menina, você é vigiada o tempo todo
pela INTERMUTE. Eles REALMENTE
sabem mais de você do que você
mesma.

MAX(RECITANDO)

A vigilância é necessária para a
segurança!

CÁSSIO

Segurança de quem sobre quem? Até
onde sei, os conectados não estão
em guerra contra a INTERMUTE.

THEX

A vigilância só é necessária aos
cegos. As respostas das futuras
perguntas estão em todos os
lugares. Posso senti-las!

Naná tenta pegar uma foto sua que está voando, mas não
consegue. A foto gruda-se na lente da câmera. Agora, com a
foto em suas mãos, Naná mostra-se extremamente incomodada e
a rasga em vários pedaços.

NANÁ

Vamos sair daqui, eu não estou
gostando nada disso.

ZAHARA

Eu... acho melhor esperarmos alguém
vir nos dizer o que fazer.

MAX

Você está vendo alguém aqui?

NANÁ

Eu não vou ficar esperando

instruções pelo mesmo tempo que esperei aquele cara chegar ontem á noite.

CÁSSIO

Vamos descer para o térreo, então. Talvez ele esteja nos esperando lá, igual ontem.

INT.ELEVADOR.DIA (AUDIOVISUAL)

O elevador desce, vagorosamente, emitindo alguns ruídos de contato entre o metal enferrujado das correntes. Os participantes ficam apreensivos.

MARIA

Só falta essa porcaria parar agora. Isso aqui deve ter uns 20.000 BATs. Devíamos ter ido pela escada.

ZAHARA

Não sei como conseguiram encontrar um hotel de pé que não esteja tomado pelos primitivos.

MAX

Querida, no meu trabalho eu expulso primitivos de qualquer canto da cidade. Toco eles igual cachorros. Pelo bem dos conectados!

CÁSSIO

Você é o mercenário do programa,
então!

MAX

Como você sabia que um mercenário
iria estar no programa? O que mais
você sabe e não está nos contando
garoto?

CÁSSIO

Nada. Absolutamente nada. Eu sei
tanto quanto vocês. É que a
INTERMUTE sempre convida
mercenários para seus reality
shows. Só isso.

MAX

Nunca soube de mais ninguém que
tenha sido convidado.

Enfim o elevador chega ao saguão do hotel, mas quando a
porta se abre revela que a passagem está obstruída por
várias tábuas de madeira. Pelo espaço entre uma tábua e
outra, eles observam que o saguão parece diferente, mais
velho e abandonado, como se vários anos tivessem se passado
desde que chegaram naquele lugar. Maria tenta forçar a saída
por entre as tábuas.

MARIA

A gente tá preso aqui! E tá tudo
diferente...

Nas tábuas, em vermelho, uma inscrição em latim: "Lasciate
ogni speranza, voi ch'entrate".

CÁSSIO

O que está escrito aqui?

NANÁ

Parece italiano. "Laciate ogni
esperanza, voi quentrate". Conheci
um homem que falava desse jeito.

ZAHARA

E você sabe o que isso quer dizer?

NANÁ

Não faço a menor idéia. Mas parece
importante.

MAX

Jura, menina? Você acha??!

NÁNÁ (ASSUSTADA COM MAX)

Talvez se eu pensar um pouco, posso
lembrar de alguma coisa...

THEX(COM AS MÃOS SOBRE AS TÁBUAS)

Esses escritos não estão
transmitindo boas energias.

MAX

Obrigado pela informação exotérica
e inútil, meu camarada.

Nesse momento, as portas do elevador fecham-se e ele começa
a subir novamente.

THEX

Parece estar voltando para a
cobertura.

MAX(IRÔNICO)

E essa é mais uma de suas
previsões?

O elevador os leva até a cobertura novamente.

INT.COBERTURA.DIA (AUDIO COM Ilustração)

A tela está preenchida pela imagem da planta baixa do andar,
mas a imagem está escura ,e apenas algumas manchas
coloridas de projeções são perceptíveis na figura. Um ruído
de imagens sendo projetadas começa a soar.

SOM: RÚIDO DE PROJETOR FUNCIONANDO.

VOZ:MAX-Mas o que significam essas projeções agora? Não
bastassem fotos voando pra todos os lados, tem mais essa?
Eu não me lembro de ter permitido que detalhes da minha vida
pessoal fossem expostos.

VOZ:ZAHARA-O que vocês querem que a gente faça? Alguém pode
nos dizer alguma coisa?

VOZ:CÁSSIO-O hotel está mudando. Alguém está operando tudo
isso. O programa com certeza já começou!

VOZ:THEX-Essas projeções...eu não entendo. Não me lembro das
pessoas e dos momentos que estão mostrando... Por que a
INTERMUTE nos deixaria presos aqui sem nos informar nada?

VOZ:MAX-Você não está conseguindo "sentir" a resposta para essa pergunta também?

VOZ:THEX-Não consigo sentir, nem ver. Mas não faz sentido a Intermute nos enganar e expor nosso passado com essas projeções. A Intermute é uma empresa do futuro! Não perde seu tempo olhando para trás. É o futuro que importa. E eu pelo menos sou importantes para Eles também... Não sei por que... mas eu sei que sou importante...

VOZ:CÁSSIO-Você é um funcionário da INTERMUTE, então? Eu também trabalho lá, no setor de manutenção das máquinas!

VOZ:THEX-Outro tipo de importância...

VOZ:MAX-Essa é boa. Colocaram um maluco no grupo! Hei, vocês já podem parar com essa brincadeira agora que todos já fomos apresentados para o público. E era esse não, era? O objetivo de vocês?

SOM: BARULHO DE ELEVADOR CHEGANDO E A PORTA SE ABRINDO.

SOM: BARULHO DE BATIDAS NA PAREDE

VOZ:ZAHARA-Eu podia jurar que era o elevador...

VOZ:NANÁ-Será que foi uma alucinação coletiva? Eu já ouvi dizer que você pode ter alucinações se ficar muito tempo fora do ciberespaço...

VOZ:MARIA-Issso é uma lenda! São os produtores do programa brincando com a gente. Não passamos de fantoches nas mãos deles.

VOZ:MAX-Quanta bobagem! Isso aqui é só um reality show. Ou vocês começam a entender qual é a deles e entram no jogo ou caem fora. Simples assim.

VOZ:ZAHARA-Eu não sabia que seria assim. Acho que eu quero ir embora!

SOM: BARULHO DE ELEVADOR CHEGANDO E DE PORTAS SE ABRINDO.

INT.ELEVADOR.DIA(AUDIOVISUAL)

Todos entram no elevador rapidamente. O elevador os leva ao 8º andar.

CÁSSIO

Estou vendo que não temos permissão de operar o elevador. Eles estão decidindo nosso destino.

THEX

Impossível. O fato de poderem controlar nosso caminho não os fazem senhores do nosso destino.

Thex pega um estranho colírio do bolso e injeta seu conteúdo em seus olhos. Nesse momento a porta do elevador se abre e os participantes se assustam ao ver "um outro" Thex.

THEX(DO ELEVADOR)

Lavenir! O futuro existe e está aqui.

Thex corre para fora do elevador tentando alcançar a imagem de si mesmo que acabara de ver.

CÁSSIO

Ei, cara! Aonde você vai?

MAX

Deixe esse chato ir embora!

As portas do elevador se fecham. E ele leva os demais participantes ao Primeiro Andar.

INT.OITAVO ANDAR.DIA(AUDIVISUAL)

Thex segue esse homem que ele acredita ser do futuro, pelo corredor deste andar.

THEX

Lavenir! Onde está você?

Durante a perseguição, uma linha do tempo começa a se formar nas paredes do corredor. Ela é retrógrada mostrando datas e anos cada vez mais antigos. Thex vê o homem do futuro, entrar num dos quartos.

THEX ("O FUTURO")

De novo não!

Thex continua seguindo a linha do tempo e entra no mesmo quarto em que entrou sua imagem do futuro.

INT.QUARTO.DIA (FOTONOVELA)

Primeira seqüência de fotos:Thex entra no quarto e percebe que está sozinho. Começa a observar a linha do tempo que continua em movimento retrógrado dentro do quarto.

Áudio: THEX: Futuro...Meu futuro... Onde está você agora?

Seqüência seguinte: Surge um flash de uma imagem nas lentes de seus óculos. Ele não consegue defini-la. Começa a se sentir muito mal.

Áudio: THEX: AH! O que foi isso? O que foi essa visão?

Seqüência seguinte: Ele corre em direção à porta e tenta sair do quarto, mas percebe que está trancado lá dentro. Depois de tentar forçá-la sem sucesso, volta-se para o quarto novamente.

Áudio: THEX- Me tirem daqui. Tirem-me daqui. POR FAVOR, me tirem daqui

Seqüência seguinte: A linha do tempo continua mostrando datas cada vez mais antigas. Ele tenta estabelecer alguma comunicação com as câmeras de segurança do quarto, mas não obtém resposta. Surge outro flash de imagem, mas dessa vez em sua mente.

Áudio: THEX: O que ta acontecendo? Alguém me ajude... O que posso fazer para sair daqui?

Seqüência seguinte: Um rádio que se encontra em um cômoda no quarto, liga-se de repente e começa a emitir alguns ruídos. Imperceptíveis no início, mas que tornam-se cada vez mais nítidos

Áudio: SONS DO RÁDIO- Início do Prontuário #13540: A espécie H808 foi capturada hoje, Bat103 do 30º ano Pós-Virtual, aproximadamente a dois quartos de bateria. Análises

preliminares indicam uma deficiência aguda nos níveis de tirosina ativa no seu espectro sanguíneo

Seqüência seguinte: Ele já consegue distinguir os sons: são relatos científicos de algum experimento. Ele vai em direção ao rádio, tenta conversar com as pessoas que ouve, mas percebe que é uma gravação.

Áudio: SONS DO RÁDIO:...Levantando a hipótese inicial que o individuo seja portador da anomalia congênita chamada Albinismo.

Seqüência seguinte: Imagens que ilustram os relatos dos cientistas começam a surgir em sua mente, como traços de sua memória, que tinham sido apagados, e agora começam a voltar à tona, repentinamente.

Áudio: SONS DO RÁDIO - ...o exame preliminar também indicou a probabilidade de uma deficiência visual...

Áudio: THEX- Sou eu. Sou eu...SOU EU!

Seqüência seguinte: Ele arremessa o rádio para longe, num impulso de tentar quebrá-lo e assim, cessar esse fluxo de imagens indesejadas que surge em sua mente. O rádio cai no chão e interrompe sua transmissão por um momento, mas em seguida volta a funcionar e os relatos são retomados de onde pararam.

Áudio: SONS DO RÁDIO-ENTRADA #5: As pesquisas com as espécies da classe H foram conclusivas no que se referem as mutações genéticas decorrentes da combinação do material genético de um conectado com a cadeia nucleotídica de um primitivo...

Áudio:THEX: Por favor. Para... Parem com isso

Seqüência seguinte: Thex então se deixa cair na cama, totalmente absorto pelos relatos e pelas imagens que surgem em um fluxo cada vez maior, em sua mente. São imagens de um laboratório, ele se vê lá dentro, com o corpo coberto por fios e sendo analisado por um cientista.

Áudio: SONS DO RÁDIO:Outras abordagens também estão sendo testadas nesse momento, como a tentativa de limpar o material genético corrompido dos híbridos.

Seqüência seguinte: Ele tentar retirar seus óculos, na tentativa de fazer as imagens pararem, Mas assim que os retira, percebe que as imagens que estavam em sua mente, agora se projetam no espelho do quarto.

Áudio: SONS DO RÁDIO:O híbrido H808 continua a mostrar sinais de progresso no tratamento experimental com a droga H-XT : A sua visão já foi aumentada em 20%. Mas alguns efeitos colaterais começaram a se manifestar nos últimos dias.

Áudio: THEX: Me devolvam o futuro. Me devolvam o futuro, eu não quero viver no passado

Áudio: SONS DO RÁDIO: Um quadro de alucinações progressivas começou a ser desencadeado no híbrido H808. As pesquisas realizadas para determinar se elas foram ocasionadas pela administração do H-XT se revelaram inconclusivas. o Híbrido alega estar tendo "visões do futuro" mas estas ainda não foram comprovadas.

Seqüência seguinte: Ele vê uma criança. E uma mulher ferida.
A mãe parece tentar segurar as mãos de uma criança, que é levada por cientistas.

Áudio: THEX: MAMAE!

Áudio: SONS DO RÁDIO:O híbrido não está mais em posse desse laboratório. A intermute o retirou hoje, apenas requisitando que apagássemos suas memórias originais, de suas vida com a sua mãe biológica primitiva, e os experimentos em que ele foi submetido nesse laboratório. Inserirmos uma falsa memória em que ele viveu uma vida normal como conectado. Agora ele integrará outro experimento, chamado PROJETO DANTE.

Seqüência seguinte: De repente a porta de abre em um estampido, e Thex foge, saturado de tantas lembranças ruins de seu passado.

INT.OITAVO ANDAR.DIA(AUDIVISUAL)

Thex corre pelo corredor, em direção ao elevador, mas quando chega, ele se abre, e Max, Cássio, Zahara, Maria, Naná, e ele próprio se encontram dentro do elevador.

THEX(DO ELEVADOR)

Lavenir! O futuro existe e está aqui.

A imagem dele mesmo que estava no elevador, sai e começa a persegui-lo. Nesse momento ele corre em direção ao quarto de novo, desesperado, e sendo perseguido pela imagem dele mesmo, no passado.

THEX

De novo não!

Interação do espectador com o website: Nesse momento o interator poderá escolher entre:

1-continuar a história

2-ler o personal tablet de Thex

3- ouvir todos os relatórios dos cientistas da Intermute.

INT.PRIMEIRO ANDAR.DIA (ANIMAÇÃO)

O elevador levou os demais participantes para o primeiro andar: Uma sala ampla, com paredes ovais, totalmente revestidas por inúmeras telas de televisão. O teto da sala é uma enorme tela. Os participantes dirigem-se, assustados, ao centro da sala, cujo chão é de vidro. A imagem do apresentador então surge em todas as telas.

APRESENTADOR

Bom dia! Espero que tenham tido um bom descanso. O que estão achando das nossas instalações?

CÁSSIO

O que aconteceu com o Thex? E que era aquele homem que vimos no corredor?

APRESENTADOR

Não se preocupem com ele. Ele ainda está aqui, só que decidiu seguir sozinho no jogo.

CÁSSIO

Se é um jogo, por que não nos dizem as regras?

APRESENTADOR

O jogo não tem regras, tem conseqüências! Vocês terão a liberdade de escolher como querem jogar. E as suas escolhas os levarão a lugares diferentes, como as escolhas que fizeram até agora, os trouxeram aqui.

ZAHARA

Quem nos escolheu para participar desse programa foram vocês.

APRESENTADOR

Mas quem escolheu participar de fato foram vocês. Nós apenas enviamos os convites. E convites podem ser recusados. Mas não creio que você os recuse com freqüência, não é?

ZAHARA

Do que você está falando? E se eu quiser recusar agora?

APRESENTADOR

Você já aceitou. E a vida corre para frente. Ao menos para nós.(com um sorriso malicioso). Então por favor senhores, dirijam-se à esteira.

O chão de vidro no qual os participantes estão, abre-se no meio empurrando-os para os cantos da sala, e revelando que o cômodo continua lá embaixo, prolongando-se em um formato de cone, E possui uma esteira, que percorre todo o cômodo em forma de espiral, e desemboca no chão no fundo do cômodo. Assustados, eles tentam se equilibrar enquanto são empurrados pelo chão, em direção ao início da esteira.

ZAHARA

Até onde vocês podem ir com essas provas nesse programa?

APRESENTADOR

Podemos ir até onde nossos telespectadores quiserem, E eles não costumam impor muitos limites.

Todos os participantes sobem na esteira. A esteira, então, começa a se movimentar e o piso do salão inteiro se eletrifica. De repente todas as luzes se acendem, e todas as telas da sala ligam ao mesmo tempo mostrando pessoas que assistem ao programa naquele momento. O apresentador aparece na grande tela que compreende todo o teto.

APRESENTADOR

Esses são os espectadores que estão

assistindo vocês no momento. Eles tem total controle sobre a esteira, podendo acionar a velocidade que quiserem, a qualquer momento. A escolha da maioria será colocada em prática. A sala também reserva algumas surpresas para vocês e para os espectadores.

CÁSSIO

Essas coisas não existem mais faz muito tempo. Como vocês esperam que façamos isso? Sem falar que exercícios físicos são fortemente desencorajados pela Intermute.

APRESENTADOR

O exótico nunca deixa de ser uma ótima fonte de entretenimento.

MAX

Ei, por quanto tempo teremos que ficar aqui?

NANÁ

É, e se eu quiser desistir? Como eu saio daqui?

A tela do apresentador se apaga e religa com a imagem de outro espectador. A esteira então começa a ficar mais rápida.

MARIA(PARA OS ESPECTADORES)

vocês podem nos ouvir, podem

desligar isso?

ZAHARA

Hei! Alô! Por favor, alguém ajude!

NANÁ

Acho que eles não podem nos ouvir.

Eles passam a ouvir risadas vindas das telas dos espectadores enquanto esses mexem em suas portas conectoras. De repente, um vento forte começa a soprar contra a direção em que estão correndo, os empurrando cada vez mais para o final da esteira.

ZAHARA

Eu não vou conseguir, vou cair!

NANÁ

Você não vai cair. Você não pode cair!

MAX

Estes animais! Estão deixando a esteira cada vez mais rápida.

Zahara começa a se aproximar do fim da esteira. O vento cessa de soprar por algum tempo. Alguns caem e se levantam rapidamente para não esbarrar no outro ou mesmo cair no chão eletrificado. Quando Zahara, que é a última da fila está prestes a cair, a esteira pára, e o apresentador surge de uma das telas.

APRESENTADOR

Já basta! O público pode ser tão

sádico quanto o deixarmos ser! Mas
chega, por hora. Agora, se quiserem
se encaminhar ao terceiro andar...
Os vitamínicos serão servidos!

A imagem do apresentador desaparece das telas. Os
participantes estão exaustos. Dirigem-se ao elevador
vagarosamente. Naná ajuda Zahara, que está visivelmente
alterada, a se levantar.

INT.TERCEIRO ANDAR.DIA (HISTÓRIA EM QUADRINHOS)

PAGINA 1

PAINEL 1:Dentro do elevador, todos estão visivelmente
exaustos.

PAINEL 2: Todos imóveis dentro do elevador.

ZAHARA:O que será que teria acontecido se eu tivesse caído
da esteira?

PAGINA 2

PAINEL 1:Ao saírem do elevador, encontram uma pessoa caída
no corredor, imóvel.

PAINEL 2:Todos correm até o corpo que jaz no chão e percebem
que ele está em um estágio avançado de decomposição.

PAINEL 3: Todos estão parados em volta do corpo.

MARIA:Meu Deus! O que aconteceu com ele?

MAX:Pelo aspecto, parece que está morto já faz um tempo.
Como fede!

PAINEL 4: Eles ainda estão parados no mesmo lugar.

NANÁ:Mas simplesmente deixaram ele morrer aqui e não fizeram nada?

MARIA:Será que é um antigo participante que nunca conseguiu sair do hotel?SERÁ QUE SOMOS OS PRÓXIMOS?

PAINEL 5: Cássio se movimenta um pouco pelo corredor.

CÁSSIO:Nós somos os primeiros participantes. Pode ser algum técnico que estava fazendo testes nesse andar.

NANÁ:Pessoas morrem nesses testes?

CÁSSIO:Já ouvi dizer que sim.

PAINEL 6: Eles já começam a caminhar pelo corredor.

MAX:Deve ser só um primitivo que entrou aqui e morreu de overdose daquele nojento chá dos profetas que eles tomam.

MARIA:Ele não parece um primitivo.Pode ser só uma tentativa de nos assustar.

MAX:Isso. Fim de discussão. É só um boneco muito feio. Agora vamos comer!

PAGINA 3

PAINEL 1:Todos continuam andando pelo corredor. Uma

perspectiva das costas dos participantes revela que a pessoa que estava deitada no corredor abriu os olhos, mas eles não puderam ver.

PAINEL 2: No final do corredor, encontram uma porta com uma placa em pedaços.

PAINEL 3: desenho da placa presa precariamente na porta, com algumas manchas de sangue, escrito "RESTAURANTE" .

PAINEL 4: A porta está entreaberta Cássio abre a porta lentamente para que todos possam ver o cômodo antes de entrarem.

PAINEL 5 E 6: Quando a porta é aberta, vêem um grande salão cheio de mesas, com um aspecto imundo e exalando um cheiro terrível. O salão está lotado.

NANÁ: PESSOAS!

PAGINA 4

PAINEL 1: Quando Naná acaba de falar, todos que estavam no salão se viram em suas direções e os participantes percebem, então, que não são pessoas, e sim zumbis, que agora notaram as suas presenças.

PAINEL 2: Eles estão imóveis na entrada do salão.

CÁSSIO: Eu acho que não são pessoas!

ZAHARA: Como assim não são pessoas?

PAINEL 3: Todos estão assustados, exceto Naná.

CÁSSIO: Não VIVAS pelo menos. Foram pessoas. Agora acho que são...

NANÁ: Devem ser mais atores, colocados para nos assustar. Atores disfarçados de...

PAINEL 4: Max recua alguns passos enquanto fala:

MAX: ZUMBIS! Eu que não vou ficar aqui pra comprovar qual teoria está certa.

PAINES 5 E 6: Todos correm desesperados em direção ao elevador, mas são interceptados pelo zumbi que estava deitado no corredor. Eles gritam desesperados por estarem sem saída.

PAGINA 5

PAINEL 1: Max toma a dianteira do grupo e começa a correr para o salão novamente.

MAX: Vamos voltar ao salão, e ver se conseguimos achar algum abrigo por lá.

PAINEL 2: Cássio não corre imediatamente para o salão.

CÁSSIO: Você está louco, nós vamos ficar cercados!

MAX: Você se candidata a servir de distração pra esse zumbi enquanto passamos, então?

PAINEL 3: Todos voltam ao salão e tentam correr para a porta da escada de emergência.

PAINEL 4: Quando chegam à porta de emergência, percebem que ela está trancada.

PAINEL 5: Max dá uma rápida olhada pelo salão e avista alguma coisa.

PAINEL 6: Desenho de uma bancada, em um das extremidades do salão.

PAGINA 6

PAINEL 1: Max mais uma vez se adianta ao grupo, em direção à bancada.

MAX: Ali tem uma bancada. Vamos tentar nos esconder lá. Eles são muito lentos, não vão nos alcançar.

PAINEL 2: Todos correm e se escondem atrás da bancada enquanto já estão sendo perseguidos por vários zumbis.

PAINEL 3: Zahara é a última do grupo a alcançar a bancada.

ZAHARA: Eu não agüento mais correr. Nossos corpos não vão agüentar todo esse esforço físico.

PAINEL 4: Todos já se encontram do lado de dentro da bancada.

CÁSSIO: E o que faremos agora? Aguardamos que eles vejam a bancada e desistam de vir até aqui? Porque eles não parecem estar se incomodando muito!

PAINEL 5: Max tira do bolso uma faca e começa a lutar com

alguns zumbis que já se encontram bem próximos da bancada.

MAX: Vamos pegar umas cadeiras e tentar construir um obstáculo. MECHAM-SE!VAMOS!

PAINEL 6: Todos pegam mesas e cadeiras para se protegerem dos zumbis. Cássio começa a vasculhar o interior da bancada. Ele descobre alguma coisa.

CÁSSIO:Acho que achei uma saída!!

PAGINA 7

PAINEL 1: Max conversa com Cássio sem virar-se para ele.

MAX:Mais armas?

PAINEL 2: Cássio está agachado ao lado de um pequeno elevador.

CÁSSIO: Um elevador de comida. Parece estar funcionando.

PAINEL 3: Max para de lutar com os zumbis, empurra Cássio e entra no elevador.

MAX:Ótimo, Campeão. Agora saia da frente. Acho que vou jogar esse jogo sozinho a partir de agora.

PAINEL 4: Cássio aciona novamente o botão para chamar o elevador, visivelmente irritado.

CÁSSIO:Desgraçado.Ele era o único que tinha uma arma! Podem ir subindo, eu seguro eles aqui.

PAINEL 5: Cássio começa a lutar contra os zumbis junto com Naná e Zahara. Maria entra no elevador.

PAINEL 6: Quando o elevador leva Maria até a cozinha, ela vê que Max está sendo atacado por um zumbi com trajes de cozinheiro. A faca de Max está jogada no chão, em um lugar que ele não consegue alcançar.

PAGINA 8

PAINEL 1: Maria pega a faca e golpeia a cabeça do zumbi, que cai no chão.

PAINEL 2: Max levanta-se e começa a limpar suas roupas.

MAX: Obrigado, garota. Salvou minha vida.

PAINEL 3: Desenho do braço esquerdo de Max, ensangüentado.

PAINEL 4: Maria olha chocada para o braço de Max.

MARIA: Você foi mordido!

PAINEL 5: Max avança para cima de Maria.

MAX: Se você disser alguma coisa sobre isso aos outros, eu vou revelar seu segredinho, menina.

MARIA(ASSUSTADA): Que segredo? DO que você está falando?

PAINEL 6:

MAX: Hahá! Você pode enganar os outros idiotas. Mas não à mim. (se aproximando) Você cheira como eles!

PAGINA 9

PAINEL 1: Zahara sobe pelo elevador

PAINEL 2: Naná sobe pelo elevador

PAINEL 3: Cássio entra no elevador. A maioria dos zumbis já se encontram dentro da bancada, e bem próximos dele.

PAINEL 4: Cássio fecha a porta do elevador a segundos de ser mordido por um zumbi. Aciona o botão para ele subir

PAINEL 5: O elevador não sobe. Parece ter travado, com a pressão que os zumbis estão fazendo do lado de fora.

CÁSSIO(APERTANDO O BOTÃO DESESPERADAMENTE): Anda! Sobe. Sobe porra!

PAINEL 6: Os zumbis conseguem abrir uma fresta da porta do elevador.

PAGINA 10

PAINEL 1: De repente o elevador volta a funcionar, e começa a subir.

PAINEIS 2 E 3: Cássio chega na cozinha, e junta-se aos outros

PAINEIS 4 E 5: Eles saem correndo pela porta da escada de emergência.

PAINEL 6: Gotas de sangue caem do braço de Max.

PAGINA 11

PAINEL 1: Eles sobem as escadas e encontram uma porta. Mas ela está trancada

PAINEL 2: Encontram outra porta trancada

PAINEL 3: Continuam subindo.

ZAHARA:Estou exausta. Sinto que vou desmaiar.

MAX:Menininha fraca. Até a minha filha de 7 anos é mais forte que você.

PAINEL 4: Zahara se irrita com a frase de Max.

ZAHARA:Você não sabe o que eu passei com 7 anos.

PAINEL 5: Naná se aproxima de Zahara.

NANÁ(PARA ZAHARA):Calma! Não deixe ele entrar na sua cabeça! Não faça o jogo dele.

PAINEL 6:Os cinco continuam subindo os lances de escada até encontrarem uma porta destrancada.Entram rapidamente por ela.

INT.QUINTO ANDAR.DIA (AUDIOVISUAL)

O grupo está em pânico. O andar consiste em um corredor, com algumas portas que dão para quartos, mas tudo está vazio

MAX (PARA UMA CÂMERA DE SEGURANÇA)

Alguém pode vir aqui nos explicar o que acabou de acontecer?

CÁSSIO(PARA MAX)

Não sei se teremos respostas para isso tão cedo.

MAX

Eu acho que você poderia nos dar umas respostas, rapazinho. E pode começar falando como você achou aquele elevador escondido na bancada.

CÁSSIO

Quem quis ir até a bancada foi você, não foi?

Zahara não dá atenção à briga e anda pelo corredor tentando achar uma saída. Começa a abrir as portas dos quartos.

ZAHARA

Estes quartos! Lembram meu antigo quarto de criança!

Na blusa de Max começa a surgir uma mancha vermelha no lugar em que ele foi mordido.

CÁSSIO

Ei Max, o que é esse sangue na sua camisa? Você foi mordido por aquelas coisas?

MAX

Claro que não! Deve ser o sangue de algum deles.

CÁSSIO

Você tem certeza, cara?

MAX

Você está duvidando de mim, moleque?

CÁSSIO

Estou. Prove que estou errado e deixe a gente ver o que tem debaixo da sua camisa então.

MAX

Eu deixo você ver se você me contar tudo que sabe sobre esse programa.

CÁSSIO

Eu não sei nada! Já disse!

NANÁ(PARA MAX)

Você está delirando. Foi a mordida!
Você está doente!

ZAHARA

Ela tem razão. Será que não seria melhor amordaçá-lo, ou prender os braços dele?

MAX

Se alguém tocar em mim vai se
arrepender. Estou avisando

NANÁ

É para o seu bem!

MAX

Deixe de ser imbecil menina. Aquilo
foi uma armação para nos assustar.
Só isso. E vocês caíram como
primitivos.

CÁSSIO

Então deve ter sido vergonhoso pra
você ter sido mordido por um
figurante!

MAX

Seu moleque folgado!

Max avança para cima de Cássio. Maria tenta apartar a briga.
Enquanto isso, Zahara entra em um dos quartos e pega um
lençol vermelho para enxugar o sangue na blusa de Max.

ZAHARA

Vamos fazer um torniquete. Vai
saber se esses zumbis ainda estão
por aí, se sentirem cheiro de
sangue podem nos achar.

Após proferir essas palavras, Zahara fica visivelmente
alterada e recua, afastando-se do grupo e aparentando muito
medo.

MARIA

Zahara, o que houve? Venha aqui.

Zahara se desespera, entra no quarto mais próximo e usa seu corpo para barrar a porta. O resto do grupo abandona o conflito e começa a bater na porta e chamá-la, sem sucesso. Max mantém-se distante do grupo.

INT. QUARTO. DIA (AUDIOVISUAL)

Zahara barra a porta do quarto na tentativa de não deixar ninguém entrar. Alguma coisa a assustou no corredor. Agora começa a olhar o interior do quarto com mais atenção e avista uma prateleira com vários lençóis vermelhos, uma televisão e vários brinquedos. Zahara pega algum desses elementos e começa a montar uma cabana em cima da cama do quarto. Seus trejeitos denotam uma certa infantilização. Já dentro da cabana, ela ouve a televisão ligando e sintonizando em uma imagem de seu pai proferindo um discurso:

PAI (TELEVISÃO)

O instinto sexual é controlável por
pessoas inteligentes e
desenvolvidas. Os vitamínicos
satisfazem todas as nossas
necessidades fisiológicas sem que
precisemos saná-las com atos de
selvageria retrógada. O que eles
fazem é desprezível, animalesco.
Afastemo-nos.

Dentro da cabana ela tenta abafar o discurso de seu pai cantando uma música.

PAI(TELEVISÃO)

Não nos deixemos igualar àqueles
 que, por opção, não desfrutam das
 maravilhas do conhecimento humano
 aplicado. Não nos deixemos
 aproximar das doenças que circulam
 por meio desses...Não façamos nada
 que nos regrida a estágios
 primitivos de selvageria. O sexo
 carnal é contra tudo aquilo que nos
 garante o bem estar.

Embaixo dos lençóis ela continua a ouvir seu pai, que agora
 dirige-se a ela. Zahara se limita a espiá-lo, de dentro da
 cabana

PAI(TELEVISÃO)

Ao menos, não aos olhos de
 terceiros, não é mesmo filhinha?
 Você que sempre me apoiou, não vai
 concordar com essas palavras?

Ela volta para dentro da cabana e apresenta ainda mais
 sinais de infantilização.

PAI (TELEVISÃO)

Você, pequena Zahara, sabe mais do
 que qualquer um, desde pequenina,
 que o papai só diz aquilo em que
 realmente acredita. E só faz aquilo
 que realmente satisfaz todos os

envolvidos. Não é mesmo? Não te
satisfiz todas as noites, minha
pequena?

Zahara vê a sombra de seu pai, projetada nos lençóis, se aproximando da cabana. Ela está visivelmente alterada, mas tenta se distrair com os brinquedos. O discurso continua enquanto a imagem fica ainda mais próxima.

PAI(TELEVISÃO)

O seu silêncio me instiga a
continuar e é ele que nos mantém
unidos. Tão próximos. Bem próximos.
Unidos em conectores e carne. Todos
os dias e, principalmente, todas as
noites. Não importa onde você
estiver, minha filha, eu vou ao seu
encontro. Estarei com você e em
você.

Interação do espectador com o website: O espectador poderá
escolher dentre duas opções

1-Continue a história

2-Assista o discurso inteiro do pai de Zahara.

INT.CORREDOR.DIA (AUDIOVISUAL)

Fora do quarto o grupo tenta desesperadamente abrir a porta

e chamar por Zahara, exceto Max, que se mantém afastado.

NANÁ

Zahara! O que aconteceu? Por que
você trancou a porta?

MARIA

Abra a porta, Zahara!

MAX

Que bonitinho, tentando salvar a
menina. Se liguem, ela está louca.
Não agüentou a pressão. Vocês
deveriam ter mais medo dela do que
de mim.

De repente, as luzes se apagam. Todos entram em pânico novamente, e logo em seguida algumas luzes de emergência se ascendem. Os quatro participantes que se encontram no corredor entram em desespero. Começam a ouvir gritos, choros, gemidos, vindos de alguma parte do hotel.

NANÁ

São os zumbis, eles estão vindo pra
cá e vão fazer com a gente o mesmo
que fizeram com você.(APONTANDO
PARA MAX)

CÁSSIO

Calma, Naná. Não entre em pânico. E
fale mais baixo. A gente não sabe
da onde vêm esses gritos.

Maria, Naná e Cássio continuam a bater na porta e chamar por

Zahara, mas não há respostas. Os gemidos e gritos se tornam mais fortes.

NANÁ

Zahara, saia daí logo. Os zumbis estão chegando.

MAX

A menina já era, vocês não perceberam? Vai apodrecer aí. Eu vou tentar sair desse lugar pelas escadas. Se isso for um reality show mesmo, estou desistindo. Ouviram? Estou desistindo. (para câmera)

Max abandona o grupo e vai em direção a escada de emergência. Maria fica indecisa por um instante.

MARIA

Eu também desisto. Vamos tentar sair desse hotel o mais rápido possível.

Maria segue Max. Naná continua batendo na porta do quarto de Zahara insistentemente, ainda mais afoita.

NANÁ

Zahara! Por favor, saia daí! Zahara!

CÁSSIO

Vem Naná, não podemos ficar mais tempo aqui. Vamos nos perder dos outros.

NANÁ(CHORANDO)

Ela estava cansada...pode ter
desmaiado lá dentro.

CÁSSIO

Vamos! Talvez ela esteja mais
segura aí dentro do que nós aqui
fora. Vamos!

Cássio consegue fazer Naná abandonar a porta e eles seguem o mesmo caminho que Max e Maria seguiram. Naná chora ao ver que a amiga terá de ficar para trás.

INT.ESCADA.DIA (AUDIOVISUAL)

Maria e Max encontram-se na escada. Os gritos que ouviam no corredor tornam-se mais nítidos agora.

VOZ

Nosso líder! Achelon! Venha nos
salvar!

MARIA

São... primitivos! Parecem estar
sofrendo.

MAX

Eu não acho que essa seja a saída!

Maria e Max se precipitam e entram por uma porta que os levará ao sexto andar.

INT.ESCADA.DIA (AUDIOVISUAL)

Cássio carrega Naná pelos braços. Ambos estão muito cansados e Naná está desesperada e sem forças.

NANÁ

Onde estão os outros?

CÁSSIO

Não sei. Eles só podem ter subido ou descido as escadas.

NANÁ

Estou ouvindo um barulho. Acho que são os zumbis. Eles estão-nos alcançando!

CÁSSIO

Ninguém vai nos alcançar. Temos que manter a calma agora, e nos concentrarmos em achar a saída.

NANÁ

Os gritos vêm de cima. Vamos descer!

Cássio e Naná começam a descer um longo lance de escadas. Eles parecem estar prestes a desmaiar. Andam muito devagar.

NANÁ

Essa escada não tem fim. Nós não vamos agüentar por muito mais tempo. Vamos entrar em estado REM.

CÁSSIO

Tem uma porta logo ali na frente.
 Consigo vê-la agora... Vamos

NANÁ

Isto daqui... não é um reality
 show... São os primitivos. Tenho
 certeza. Estão nos punindo porque
 somos conectados!

CÁSSIO

Não são os primitivos Naná. Eles
 são tão vítimas quanto nós.
 Acredite em mim.

Interação do espectador com o website: Nesse momento a tela
 irá se dividir entre as escadas que Max e Maria subiram, e
 as escadas que Cássio e Naná desceram. O espectador poderá
 escolher qual caminho seguir.

INT. SEXTO ANDAR. DIA (LITERATURA COM ILUSTRAÇÕES)

ILUSTRAÇÃO 1: UM CÔMODO COBERTO POR UMA ESPESSA CORTINA DE
 FUMAÇA

DESCRIÇÃO DA ILUSTRAÇÃO:

Max e Maria entram por uma porta que estava entreaberta. O
 lugar é muito quente e uma enorme nuvem de fumaça impede que
 vejam qualquer coisa. Um odor terrivelmente forte os faz
 sentir ânsia. Os gritos e gemidos que ouviam lá fora, agora
 soam ainda mais fortes. Maria: Hei, Onde estão? Não enxergo
 absolutamente nada. MAX: Isso aqui está tão quente que

parece o próprio inferno! ILUSTRAÇÃO 2: A FUMAÇA COMEÇA A SE DISSIPAR, POSSIBILITANDO UMA MELHOR VISÃO DO CÔMODO

DESCRIÇÃO DA ILUSTRAÇÃO:

Os dois tateiam o ambiente com cautela, enquanto Maria tenta encontrar os donos das vozes que suplicam clemência em meio a gritos de infindável dor.

ILUSTRAÇÃO 3: A FUMAÇA JÁ ESTÁ BEM DISPERSA, É POSSÍVEL DISTINGUIR MAX E MARIA NO INÍCIO DO CORREDOR, E UMA TERCEIRA PESSOA NO FINAL DESTE CORREDOR.

DESCRIÇÃO DA ILUSTRAÇÃO:

Conforme andam, a nuvem de fumaça parece diminuir gradativamente e uma silhueta bem distante é avistada por Max, no final do corredor. Max: Hei! Você pode nos ouvir? Max tenta correr em direção à pessoa que está imóvel e Maria tenta segui-lo, mas tropeça e cai no chão. ILUSTRAÇÃO 4: JÁ É POSSÍVEL VER TODO O CÔMODO. ELE É INTEIRO REVESTIDO POR UM PISO DE VIDRO, REVELANDO QUE O ANDAR DE BAIXO ESTÁ INTEIRO CONSUMIDO POR CHAMAS E VÁRIAS PESSOAS ESTÃO PRESAS LÁ DENTRO. MAX SE ENCONTRA MAIS A FRETE NO CORREDOR E MARIA MANTÉM-SE ATRÁS DELE.

DESCRIÇÃO DA ILUSTRAÇÃO:

Maria permanece no chão, paralisada diante da imagem que está vendo: O piso desse cômodo é revestido por um vidro translúcido, revelando o andar de baixo, que se encontra inteiro consumido por chamas. Várias pessoas estão presas ali, imersas em chamas.

Maria: Max! Max, ajude-me! Tem pessoas sendo queimadas aqui embaixo. São primitivos! Max continua seguindo em direção ao homem que permanece em silêncio. Vê que os quartos deste cômodo também são de vidro e preenchidos por fogo. Começa a passar mal diante do forte cheiro de carne queimada que domina todo o ambiente.

ILUSTRACAO 4: MAX SE ENCONTRA MAIS ADIANTE NO CORREDOR, BEM PRÓXIMO AO HOMEM. MARIA PERMANECE IMÓVEL NO LUGAR EM QUE ESTAVA.

DESCRIÇÃO DA ILUSTRAÇÃO: Max: O que vocês estão fazendo? Isso daqui já foi longe demais. Escorado a uma das portas de vidro, ele agora já pode reconhecer o homem no fundo da sala. É o Apresentador, que quebra o silêncio com um estranho recital. Apresentador: E contemplando Sodoma e Gomorra e toda a terra da planície, viu que subia da terra fumaça como a de uma fornalha. Os rebeldes e os pecadores serão destruídos juntamente...Então tereis vergonha dos carvalhos verdes que cobiçais...

ILUSTRAÇÃO 5: MAX SE ENCONTRA UM POUCO MAIS ADIANTE. BEM PRÓXIMO AO APRESENTADOR.

DESCRIÇÃO DA ILUSTRAÇÃO

MAX: Seu miserável.

Maria: Por favor, acabem com isso! Não queremos mais jogar. Tirem-nos daqui. Apaguem o fogo que queima esses miseráveis.

Mas o Apresentador parece não ouvi-los, se limitando apenas a proferir seu recital

Apresentador: Porque sereis como um carvalho verde com folhagem seca, e como um jardim sem água. O homem forte será a estopa. e sua obra, a fâisca; eles arderão sem que ninguém possa extinguir.

De repente ouve-se um estrondo!

ILUSTRAÇÃO 6: IGUAL À ILUSTRAÇÃO 5, MAS COM UMA PARTE DO CHÃO QUEBRADA, NO LUGAR ONDE ESTARIA MARIA

DESCRIÇÃO DA ILUSTRAÇÃO:

Um enorme estrondo abafa as súplicas de socorro dos sofredores. Pedacos de vidro voam por todos os lados. Max sente o chão tremer e tenta se abrigar em algum lugar, mas não há para onde fugir. De longe, ele consegue enxergar que parte do chão estourou e Maria está sendo puxada para dentro do cômodo de baixo, por aqueles que estão sendo flagelados. Ele aproxima-se cautelosamente, temendo que o piso inteiro se despedace. Maria: Socorro! Eu vou cair! Socorro!

ILUSTRAÇÃO 7: IGUAL À ILUSTRAÇÃO 6, MAS MAX ESTÁ MAIS PRÓXIMO DE MARIA

DESCRICAÇÃO DA ILUSTRAÇÃO:

O fogo agora surge de todos os lados e é constantemente alimentado por chamas que sopram pelas frestas das paredes e portas. Maria grita de dor. Suas roupas estão sendo rasgadas pelos primitivos que tentam subir para o andar de cima. Max tenta se aproximar enquanto os gritos de Maria vão se tornando apenas pano de fundo do macabro recital:

Apresentador: Assim como Sodoma e Gomorra, e as cidades circunvizinhas, que, havendo-se entregue à fornicção como

aqueles, e ido após outra carne, foram postas por exemplo, sofrendo a pena do fogo eterno.

ILUSTRAÇÃO 8:

DESCRIÇÃO DA ILUSTRACAO: MAX ESTÁ AO LADO DE MARIA.

Max enfim consegue chegar até o lugar onde Maria está. Ela já se encontra quase inteiramente no andar de baixo.

MAX: Acho que esses lindos poemas foram destinados a você, Garota! E aos outros primitivos aí embaixo.

MARIA: Por favor, segure minha mão! Não solte, por favor.

MAX: Não vou soltar! Já mandei muitos de vocês para o Inferno. Mas estou começando a achar que estava á serviço do próprio dono do estabelecimento.

ILUSTRACAO 9: MAX NÃO ESTÁ MAIS NO CORREDOR.

DESCRIÇÃO DA ILUSTRACAO:

Max não consegue segurar Maria por muito mais tempo, e todo seu corpo é puxado para o cômodo de fogo. Max vira o rosto em direção ao apresentador para não vê-la sendo consumida pelas chamas, e constata que sua imagem está menos nítida, apesar da fumaça já ter se dissipado. Em pouco tempo, já não pode mais distinguir os gritos de Maria daqueles emitidos pelos outros milhares de primitivos ali condenados. Max então corre em direção ao Apresentador, mas quando chega ao seu lado, percebe que aquele é apenas um holograma que está desaparecendo aos poucos, e o apresentador de fato nunca estivera ali. Max corre então em direção a porta que

entraram, e sorri aliviado ao perceber que ela está destrancada. Passa por ela e começa a descer as escadas.

Interação do espectador com o website: Nesse momento o espectador terá duas opções

1-Siga a história

2-Leia o Manifesto Primitivo de Achelon

INT.QUARTO ANDAR.DIA (AUDIOVISUAL)

Naná e Cássio entram num local muito escuro, iluminado apenas por luzes de emergência. Os dois estão exaustos.

NANÁ

Não é a saída... Estamos em outro andar desse maldito hotel.Nós vamos morrer aqui.

CÁSSIO

Naná, você não pode desistir. Tente controlar sua mente, e seus pensamentos, ou a INTERMUTE vai fazer isso por você.

NANÁ

Todos os outros sumiram... Cássio, você promete que não vai desaparecer também? Que não vai me abandonar?

CÁSSIO

Prometo. Não vou deixar que
aconteça com você o mesmo que
aconteceu com os outros.

A voz do apresentador ecoa de algum lugar da sala escura.

APRESENTADOR (VOZ)

Senhores, vocês atingiram a reta
final do programa. Nós estamos no 4
andar. Este cômodo esconde uma chave
feita com o antigo diamante Hope.
Várias são as lendas por detrás
dessa pedra. Elas dizem que os
espíritos desgraçados e
atormentados das pessoas que a
detiveram não conseguem se libertar
do diamante e ficam eternamente ao
seu lado. Aquele de vocês que
conseguir achar essa chave e
mantê-la consigo até o final, será
libertado e ganhará o grande prêmio
do programa.

Cássio e Naná começam a procurar a chave. Sons de vozes e
gemidos começam a soar na sala. Eles se perdem um do outro.

VOZES

Fora. Saiam. Como ousam. Vocês não
são dignos do HOPE... Malditos
gananciosos.

VOZES

Fantasmas! Fantasmas na máquina. É

isso que são. Que somos.

CÁSSIO

Naná! Cadê você?

NANÁ

Ah, tem alguma coisa me puxando.

Cássio, é você?

CÁSSIO

Não. Fique parada. Eu vou te encontrar.

Os dois se assustam quando ouvem um barulho de porta abrindo e fechando.

CÁSSIO

Quem é? Quem está aqui?

MAX

Sou eu. Vejo que não conseguiram ir muito longe sem mim!

CÁSSIO

Onde está a Maria?

MAX

Ela resolveu seguir sozinha daqui pra frente.

NANÁ

Como assim? O que aconteceu com ela?

MAX

Se eu fosse você parava de se preocupar tanto com os outros e começava a cuidar mais da sua própria pele.

CÁSSIO

Não pode ser verdade. A Maria não faria isso.

MAX

Porque você era um amigo íntimo da garota, né meu rapaz?

Naná grita de algum lugar do cômodo.

NANÁ

Ah! Tem alguém aqui. É você Max?

MAX

Eu não sei nem onde você está, garota.

CÁSSIO

Naná, tente seguir minha voz. Se você ver o Max, corra. A mordida deve estar causando algum efeito nele.

MAX

Isso, fiquem longe de mim. Afinal eu sou o vilão disso tudo não é mesmo. HAHA

CÁSSIO

Naná! Onde você está?

NANÁ (CHORANDO)

Cássio, você prometeu que não ia me abandonar!

De repente as luzes acendem-se novamente e Naná está com a chave em mãos.

NANÁ

Eu...não..sei.. o que aconteceu...
senti alguma coisa me puxando,
tentei me arrastar para o que
parecia a porta... e de repente
isso estava em minhas mãos...

CÁSSIO

Acho que os fantasmas gostaram de
você, menina!

MAX

E o que quer dizer essa chave? Ela
abre o que? Uma porta, um cofre?

CÁSSIO

Aparentemente ela leva à liberdade.

MAX

Eu não contaria com isso. Esse
hotel vai querer mais do que isso
para te libertar. Ele vai querer
tudo.

CÁSSIO

Você está ficando louco, cara.

MAX

Pelo contrário! Nunca estive tão
consciente em toda a minha vida.
Nem tão impotente...

A conversa é interrompida pela voz do Apresentador, que novamente ecoa pelo cômodo.

APRESENTADOR

Vocês estão atrasados para o
espetáculo!

Percebem então que uma das extremidades do cômodo está revestida por uma cortina preta, semelhante à de velhos teatros. Eles avançam através dela, em silêncio e encontram o elevador. Todos entram, e ele os leva ao sétimo andar.

INT.SÉTIMO ANDAR.DIA (AUDIVISUAL)

Max, Naná e Cássio entram em um cômodo que se assemelha a um teatro antigo. As luzes estão apagadas, mas focos de luzes se acendem em cima deles, na medida em que andam pelo palco. Na platéia, um homem está sentado nas primeiras filas.

DIRETOR

Vocês estão atrasados.

MAX

Para o que exatamente?

DIRETOR

Para o seu espetáculo.

MAX

Que espetáculo? Quero saber O que
vocês planejam fazer comigo.

DIRETOR

Não se preocupe. Você se sairá bem.
Não se sente preparado?

MAX

Sinto uma presença estranha em meu
corpo desde que cheguei aqui, se é
isso que você quer dizer.

DIRETOR

É isso que quero dizer! Aposto que
nunca viram um lugar como esse
antes. Eram antigas casas de
espetáculo, onde os atores se
apresentavam ao vivo. Chamavam-se
teatros. Hoje são usados para os
cultos pagãos dos primitivos. Por
causa da acústica, vê, uma beleza.
Mas estou falando informações que
vocês já devem saber não é, alguns
de vocês pelo menos. Vocês dois
podem se sentar na platéia e você
meu caro, (apontando para Max) pode
ficar onde está.

Naná leva Cássio em direção á platéia.

NANÁ

Vamos Cássio. O show vai começar.

CÁSSIO

Naná, é melhor ficarmos aqui...

NANÁ

Shiu! O espetáculo está começando!

MAX

Eu não...vou..ficar...Eu não quero!

DIRETOR

Receio que você não tenha escolha.
E que você está começando a sentir
isso em todas as fibras de seu
corpo, enquanto tenta resistir as
minhas ordens, não é mesmo? Poupe
seus esforços meu caro, é inútil.

MAX

Meu corpo...não me obedece.O QUE
VOCÊS FIZERAM COMIGO?

DIRETOR

Alegre-se rapaz. Se eu não
estivesse no controle de seu corpo
você já estaria morto agora. Ou
você achou que era imune àquela
mordida?

Max então começa a sentir fortes dores em seu corpo. Seus membros também começam a se mover sozinhos, revelando que ele está perdendo gradativamente o controle de seus movimentos corporais.

DIRETOR

Dói não é? Resistir! Sua mente quer
retomar o controle. Mas só nós
podemos aliviar sua dor.

Max tenta lutar contra seu próprio corpo, mas não consegue.

MAX

Ah! Minha cabeça! Não!

DIRETOR

Você sabe onde está rapaz?

MAX

Dr..Dresd Dresden!

DIRETOR

Isso, vejo que agora você aceitou
seu papel.E você sabe quem é?

MAX

Soldado. Estou ferido

DIRETOR

Isso. Você está em um país chamado
Alemanha, no período pré-virtual,
durante a Segunda Grande Guerra.
Você conhece essa guerra?

MAX

Imagens! Estão aparecendo em minha
cabeça!Ah! Como dói!

DIRETOR

Dói! Todos os dias estas imagens doem em minha cabeça também. Essa é a guerra que nossos antepassados perderam, e na qual fomos rotulados como vilões por muito tempo. Hoje em dia ninguém mais fala da história pré-virtual. Mas já é hora de contar a história do ponto de vista dos perdedores. Aqueles que foram vítimas...

MAX

Desse povo imundo, que tenta nos destruir por meios sórdidos e baixos, típicos de sua pouca inteligência e selvageria. Não podem nos igualar nas capacidades mentais, então tentam nos dizimar para serem de novo a nação soberana. Mas o melhor prevalecerá... Podem nos matar com bombardeios covardes, mas nós ressurgiremos. O Übermensch não desaparecerá totalmente da Terra. Se um só conseguir resistir, ele será o melhor e bastará para vingar sua raça...

O Diretor aplaude ironicamente, e Max cai no chão, exausto.

DIRETOR

Sempre soube que você seria perfeito pra esse papel. Adoro bons

atores que já chegam com o texto na
ponta da língua.

MAX

Eu... não sei mais quem sou...

O diretor começa a ouvir sons de bombas no teatro.

DIRETOR

São as bombas. As bombas estão
chegando!

Max começa a contorcer-se, como se estivesse sendo atingido
por bombas.

MAX

Ah, que dor! Sinto meu corpo
inteiro arder.

DIRETOR

Tem uma fonte na praça. Vá para lá.
A cidade inteira está indo também.
Max então entra na fonte.

MAX

Não está acontecendo nada. Continua
queimando. Ah, que dor!

DIRETOR

São as bombas de fósforo jogadas
pelos Aliados na cidade de Dresden.
O fósforo não para de queimar
enquanto houver oxigênio. A água da
fonte nada poderá fazer por você

nem por nenhum outro habitante
dessa pobre cidade. Tiveram que
morrer consumidos por chamas
eternas e invisíveis.

MAX

Me ajudem seus idiotas!

Cássio tenta se levantar mas não consegue. Naná não demonstra
qualquer reação perante ao que está acontecendo, limitando-se
a lançar à Cássio um olhar inexpressivo.

CÁSSIO

Não consigo levantar daqui!

DIRETOR

Eles não podem se mover. Não fazem
parte do nosso espetáculo.

MAX

Ah! Claro! Seus desgraçados. Vocês
vão sofrer muito ainda antes de
morrerem. Ah, como queima. (rindo
histericamente)

DIRETOR

Bravo! Bravíssimo! O espetáculo
está apenas começando.

CÁSSIO

Vamos tentar tira-lo de lá?

NANÁ

Acabou tudo... Vamos embora!

CÁSSIO

Para onde, Nana?

NANÁ

Você não ouviu? Para gente, o espetáculo acaba aqui.

Naná se levanta e direciona-se para fora do cômodo, em direção ao elevador. Cássio hesita por um instante, percebendo que Naná não está comportando normalmente. Por fim a segue em direção ao elevador. Max e o diretor continuam ali.

INT.ELEVADOR.DIA (AUDIOVISUAL)

Cássio e Naná entram no elevador, que começa a se movimentar sozinho.

NANÁ

Estamos indo para o Segundo Andar.

CÁSSIO

De onde você tirou isso, Naná?

NANÁ

Você não está ouvindo as instruções?

CÁSSIO

Ouvindo o que Naná? O que você está

ouvindo?

NANÁ

Nada! Não posso te dizer! Mandaram
não te contar nada!

Naná demonstra um comportamento estranho. Seu semblante torna-se inexpressivo, enquanto ela se contorce em alguns momentos, como se estivesse fugindo de algo ou alguém.

INT.SEGUNDO ANDAR.DIA (HISTÓRIA EM QUADRINHOS)

PAGINA 1

PAINEL 1:Cássio e Naná entram por uma porta que indica que eles estão no segundo andar.

PAINEL 2:Cássio olha assustado para Naná, diante da confirmação daquilo que ela havia dito no elevador.

PAGINA 2

PAINEIS 1 E 2:O cômodo é uma enorme sala decorada com artigos sadomasoquistas futuristas: vidros, espelhos,uma cama presa ao teto por correntes, objetos sexuais, etc. Há também câmeras e spots de luz. O quarto parece ter sido preparado pra um ensaio fotográfico.

PAINEIS 3 E 4:Enquanto andam pelo ambiente, Cássio continua notando o comportamento estranho de Naná, que interage com os elementos cenográficos.

PAINEL 5:Cássio segura no braço de Naná desconfiado.

CÁSSIO:O que acontece nesse andar?

PAINEL 6: Naná responde a pergunta de Cássio, com o rosto bem próximo dele.

NANÁ:O que nós quisermos. Nós ganhamos. Tudo está acabando agora.

PAGINA 3

PAINEL 1:Naná beija Cássio, que corresponde, um pouco receoso.

PAINEL 2: Eles param de se beijar.

CÁSSIO:Naná, você está bem?

PAINEL 3: Naná mostra a chave feita de diamante Hope para Cássio.

NANÁ:Sim. Pela primeira vez, desde que entrei nesse hotel, estou me sentindo bem. Eu tenho a chave, vê. Não podem mais me pegar.

PAINEL 4: Cássio tenta puxar Naná pelos braços.

CASSIO:Vamos deixar esse quarto e procurar a saída, então.

PAINEL 5: A máquina fotográfica começa a funcionar sozinha.

PAINEL 6:Os ventiladores que fazem parte do cenário também ligam.

PAGINA 4

PAINEL 1: Naná continua a brincar com os objetos do cenário

PAINEL 2: Naná começa a ensaiar poses diante da máquina fotográfica.

NANÁ: Isso parece montado para mim. Uma recompensa pelo que sofremos. Você sabe operar uma câmera?

PAINEL 3: Cássio se mantém imóvel, receoso.

CÁSSIO: Não. Mas ela parece já estar funcionando.

PAINEL 4: Naná deita na cama e começa a posar para as fotos, sensualmente.

PAINEL 5: Ela lança um olhar sedutor para Cássio.

NANÁ: Não quer vir aqui comigo?

PAINEL 6: Cássio lança um olhar preocupado e rígido para ela.

CÁSSIO: Não acho uma boa idéia! Vamos sair daqui.

PAGINA 5

PAINEL 1: Naná parece ignorá-lo. Cássio vira-se tentando ver alguém por trás dos espelhos.

PAINEL 2: Ela pega um par de algemas que está pendurada na cama e se prende nele.

PAINEL 3:

NANÁ: Adoro algeias. Você gosta disso Cássio?

CÁSSIO: Não! Não sabemos onde estão as chaves dela. Vamos sair já desse lugar.

PAINEL 4: Cássio vai até Naná e tenta soltá-la.

PAINEL 5: Naná parece não se importar com as tentativas de Cássio de libertá-la

NANÁ: Pra que a pressa? Vamos nos divertir um pouco antes que tudo acabe...

PAINEL 6: Cássio começa a ficar cada vez mais desesperado.

Cássio: Você não está sendo você mesma, Naná. Eles estão... eles estão te controlando. Você precisa reagir.

PAGINA 6

PAINEL 1: Naná apenas posa para as fotos, sem se importar com Cássio, que está ao seu lado.

NANÁ: Pelo contrário. Aqui, nesse quarto com você, posso ser exatamente o que sou lá fora. Uma Erótica, Cássio.

PAINEL 2: Naná agora se prende a uma coleira que também estava pendurada sobre a cama.

PAINEL 3: Cássio a abraça, desesperado.

CÁSSIO: Não faça isso. Por favor, não desista agora, Naná.

Naná se limita a dar um sorriso triste.

PAINEL 4:

NANÁ: Nessa situação você poderia facilmente roubar a minha chave, não?

PAINEL 5: Cássio continua ao seu lado.

CÁSSIO: E por que eu faria isso? Eu quero sair junto com você desse lugar.

PAINEL 6: Nesse momento os ventiladores do cenário aceleram-se e começam a produzir um vento fortíssimo.

PAGINA 7:

PAINEL 1: Os ventiladores direcionados à cama onde Naná está começam a agredir sua pele,

PAINEL 2: os ventiladores que estão acoplados as paredes do quarto se direcionam para onde Cássio está, e começam a empurrá-lo para a porta do cômodo, afastando-o de Naná cada vez mais.

PAINEL 3: Cássio está sendo empurrado pelos ventos.

CÁSSIO: Tente se soltar, Naná. Vamos.

PAINEL 4: O vento rasga um pedaço da roupa de Naná.

PAINEL 5: Naná parece não se importar com o que está acontecendo, limitando-se a posar para a máquina, que não para de bater fotos.

NANÁ:Eu estou bem aqui. Adoro tirar fotos.Já ganhei meu prêmio. Então você pode levar essa maldita chave embora. Ela foi feita pra você mesmo...

PAINEL 6:Naná joga a chave pelo alto, de forma que sua trajetória não seja tão afetada pelo vento. Ela cai perto da porta, ao lado de Cássio.

PAGINA 8

PAINEL 1: Cássio olha para a chave no chão, mas não a pega.

CÁSSIO:Naná você não esta percebendo que isso aqui foi armado. Eles estão tentando te controlar, igual fizeram com Max e todos os outros. Você parece que desistiu.Desistiu de lutar...

PAINEL 2: Naná de repente olha para Cássio, e fala em uma voz diferente.

NANÁ:E você parece um primitivo, falando desse jeito!

PAINES 3 4 E 5:Cássio parece desorientado com essas palavras. Ele luta contra o vento enquanto chama por ela, mas Naná não responde mais nada, apenas posa para fotos. Vendo que não poderá fazer mais nada, Cássio se deixa levar pelo vento até o elevador.

PAINEL 6:

CÁSSIO: Vocês! Essa não é mais a Naná! É só mais um fantoche controlado pela INTERMUTE. Vocês sabem que sou um primitivo, sabiam desde o começo... Me desculpe Naná, achei que podia

te salvar...

PAGINA 9:

PAINEL 1:A porta do elevador se abre. Cássio é arremessado para dentro dela

PAINEL 2:No quarto, Naná continua posando para as fotos. Agora suas roupas estão ainda mais rasgadas e o vento começa a desfigurar sua pele.

PAINEL 3:Vemos seus olhos de perto numa foto, eles estão sem brilho, mas com uma lágrima.

PAINEL 4:Na próxima foto,Nána está muito machucada, suas roupas rasgadas, está sem partes de seu cabelo, mas ainda posa sensualmente para as câmeras.

PAINEL 5:Na parede, em cima da cama, vemos um néon que antes não existia ali, no qual está escrito: "EROTICONS, VOCÊ NUNCA MAIS VAI QUERER EM CARNE E OSSO".

PAINEL 6:Por fim, vemos apenas o letreiro em néon espirrado de sangue e com pedaços de pele, carne, cabelo e roupa.

INT. ELEVADOR. DIA (AUDIOVISUAL)

Cássio entra no elevador. Ele está agitado e descontrolado. O elevador o leva ao nono andar.

INT.NONO ANDAR.DIA (AUDIOVISUAL)

O elevador leva Cássio ao corredor do nono andar. O corredor contém várias portas. Cássio tenta abri-las, mas percebe que

elas estão trancadas. Ele então tenta destrancá-las com a chave feita com o diamante Hope. Após tentar todas as fechaduras, a última porta do corredor, que o levaria para as escadas de emergência, se abre em um estalo. No entanto, ao entrar pela porta, Cássio entra num cômodo que se assemelha a uma sala de máquinas. O Apresentador está esperando por ele.

APRESENTADOR

Olá Cássio. Teve uma boa estadia no hotel até agora?

CÁSSIO

Infernal...

APRESENTADOR

Interessante escolha de palavra.
Você tem idéia de quanto tempo se passou desde que entraram nesse hotel?

CÁSSIO

Não sei. Como você disse. Os dias são longos aqui...,

APRESENTADOR

São. Tão longos que um dia pode durar uma eternidade... Mas ouça Cássio, será que deveria te parabenizar por ter chegado até aqui?

CÁSSIO

Eu..sobrevivi, não foi?

APRESENTADOR

Então me permita reformular a pergunta: Você acredita que tenha chegado até aqui por mérito próprio?

CÁSSIO

Acredito que em nenhum momento vocês conseguiram me manipular, como fizeram com todos os outros.

APRESENTADOR

E se a nossa intenção não fosse te manipular?

CÁSSIO

Pode ser um blefe! Talvez vocês não consigam me manipular porque eu nunca usei isso aqui (apontando para a porta conectora). E foi por ela que vocês dominaram os outros, não é mesmo?

APRESENTADOR

Você sabia que a Maria também era uma primitiva? Ela cresceu em uma família de conectados tão leais a INTERMUTE! Mas alguns anos atrás teve acesso ao livrinho de Achelon. Esse podre manifesto contra a tecnologia, que vocês primitivos idolatram. Então ela abandonou seu POD e tentou quebrar sua porta de

forma clandestina. Mas aqui dentro,
nós conseguimos manipulá-la.

CÁSSIO

Eu não sei o que aconteceu com ela,
eu não vi. Você pode estar mentindo
sobre isso também.

APRESENTADOR

Estes primitivos, tão desconfiados!
E se eu te dissesse o que vai
acontecer daqui a cinco minutos?
Você acreditaria em mim?

CÁSSIO

Se você falar que daqui a cinco
minutos eu vou morrer, isso não
quer dizer nada.

APRESENTADOR

Daqui a cinco minutos eu vou morrer
Cássio.

CÁSSIO

Isso ainda não prova nada.

APRESENTADOR

Sabe Cássio, a INTERMUTE realmente
não é capaz de manipular uma pessoa
apenas pela sua porta. Enquanto ela
ainda está viva pelo menos!

CÁSSIO

O que você está querendo dizer com

isso?

APRESENTADOR

"Machines to hell, we want our dignity!" "Break! Break! Break or die working!" Não era essa a música que você e seus companheiros cantavam? "Machines to the ground!" "Crash! Crash! Bang! Bang! The sound of freedom these are!" "Break one, break two, break three, break all! All! Vamos Cássio, Cante! Não seja tão tímido. Eu sei que você conhece a letra.

CÁSSIO

Vocês me convidaram para esse reality show só para me pegar. E eu caí na armadilha...

APRESENTADOR

Como um primitivo! É exatamente por isso que os primitivos nunca vencerão a guerra contra nós. Vocês sempre estão dois passos atrás.

CÁSSIO

Nós somos interessantes para vocês. Assim conseguem manter todo mundo preso em seus PODS consumindo esse entretenimento nojento que fabricam.

APRESENTADOR

Se vocês fossem úteis, a Intermute não contrataria mercenários como Max para limpar as ruas.

CÁSSIO

Eu estou aqui sendo punido por sabotar as máquinas da Intermute. Eu aceito meu destino. Mas e os outros? O que eles fizeram?

APRESENTADOR

Fraude, Rancor, Heresia, Tirania, Luxuria, Traição, como você vê, não faltaram motivos!

Cássio anda pelo cômodo, tentando achar uma saída.

CÁSSIO

Isso parece um pesadelo. O pior pesadelo. Por favor, deixem-me acordar.

APRESENTADOR

Fomos avisados que nossa experiência poderia não dar certo por causa disso. Os mortos têm pressa de morrer. Eles percebem que alguma coisa está errada. Você não ficou o tempo todo com esse pressentimento, Cássio?

CÁSSIO

Você está tentando entrar em minha mente. Eu não acredito em você. Não

acredito em nada do que fala.

Cássio continua tentando achar uma saída.

APRESENTADOR

Não tem saída, Cássio. Sua mente já está presa no hardware de um programa da Intermute. Como um vírus, que é o você foi a sua vida inteira.

CÁSSIO

Você está querendo me fazer desistir igual fez com a Naná. Nenhum dos Hardwares do arquivo é assim. Se isso for verdade, esse é o Hardware de qual programa?

APRESENTADOR

Chama-se Hotel Seol, conhece?

CÁSSIO

Você está querendo dizer que todos estamos presos dentro desse programa?

APRESENTADOR

E qualquer dano que você tente causar nessas máquinas, quem sofrerá serão eles. Quem sabe Zahara sinta uma dor enlouquecedora em seu corpo todo, ou a sua querida Naná acabe sentindo uma vontade incontrolável de se

auto-mutilar...Mas pode ficar
tranquilo. Não se morre duas vezes.

CÁSSIO

Estão todos..eu estou..

APRESENTADOR

Vivo! Dentro desse programa pelo
menos. E garantindo a INTERMUTE
picos de audiência. Sim, vocês
estão sendo realmente transmitidos.
Até que deixem de ser interessantes
para o nosso público. Torço para
que isso não ocorra tão cedo, mas
você, em pouco tempo, implorará
para deixar de ser um sucesso
mundial.(voltando-se para as
câmeras) A Intermute agradece a sua
audiência!

Após dizer essa frase, o Apresentador cai no chão, e
permanece ali, imóvel, com os olhos abertos. Cássio,
resignado e ciente de que não há saída, permanece no chão ao
lado do apresentador.

Interação do espectador com o website: Nesse momento o
interator terá duas opções:

1-Ler os relatórios clínicos dos participantes, escritos por
cientistas da INTERMUTE

2-Visitar arquivos secretos da INTERMUTE

ANEXO 2 – Wireframes do site www.projetodante.com

Página 1:

Home. Concept art. – desenho no qual estão representados inúmeros componentes da sociedade de 2061.

Background

Concept art da sociedade.

Página 2:

Início: introdução escrita de como o interator deve proceder para navegar nas páginas do site e conhecer a história.

Background

Uma porta fechada, representando a porta do “Hotel Seol” (ambiente no qual acontece o reality show). A posição da porta dará a impressão de que o interator está parado a sua frente.

Página 3:

Térreo

Vídeo: No vídeo, os seis participantes do reality show esperam por alguém da produção que os dará indicações do que devem fazer. Eles estão impacientes e ouvem o convite para confirmar a hora em que deveriam estar ali. Ouvem uma voz que não podem identificar de onde vem ou de quem é.

“Conheça mais sobre a sociedade” (p. 3.1)

“Conheça mais sobre os personagens” (p. 3.2)

“Siga”

Background

Planta Baixa do saguão do hotel

Página 3.1:

“Conheça mais sobre a sociedade”: nessa página, o interator terá a mesma imagem que na página 1, porém, alguns elementos presentes nela terão um sinal de “mais” em cima. Uma vez que o interator clicar nesse sinal, uma janela se abrirá em cima da imagem e nela estará contida uma breve explicação sobre o que é o elemento em questão. Explicação e elementos:

PODS DAS GERAÇÕES 4 E 5: Módulos residenciais auto-suficientes no abastecimento de vitamínicos, água e medicamentos. Possuem sistema de entretenimento virtual completo e 4 quartos de recarga - Suportam até 4 conectados.

PODS das gerações 1, 2 e 3: Módulos residenciais com sistema de entretenimento virtual completo. Não apresentam auto-suficiência no abastecimento de vitamínicos, água e medicamentos. Possuem 3 quartos de recarga - Suportam até 3 conectados.

INTERMUTE: Única empresa atuante no período virtual. Possui o domínio de todos os setores estruturais da sociedade: O entretenimento virtual (composto pelo ciberespaço e a produção de reality shows), o abastecimento energético, a pesquisa científica e tecnológica, o sistema monetário, e o sistema de saúde fisiológica. Também é responsável pela estruturação de um código de conduta social e virtual, e sua manutenção por meio de vigilância contínua em todos os PODS.

CENTRAL DE ENERGIA: Usina de energia nuclear. Fornece energia para a INTERMUTE e suas células científicas e energéticas, que por sua vez, manipulam e redistribuem essa energia para todas as gerações de PODS.

CENTRO VELHO: Ruínas da antiga sociedade pré-virtual. Atualmente é um local de resistência dos dissidentes da vida virtual e do controle despótico da INTERMUTE. Os dissidentes são chamados de “primitivos” e habitam essa região ilegalmente. Os “primitivos”

vivem de forma coletiva: praticam agricultura de subsistência e extração de água em lençóis freáticos ainda não poluídos, dentre outros hábitos e rituais coletivos. São constantemente atacados por mercenários.

HOTEL BAROLO: Antigo centro de resistência primitiva recuperado por ação liderada pela INTERMUTE em 2049. Localização: Centro velho. Atual cenário do reality show da INTERMUTE “HOTEL SEOL”. Possui nove andares, uma cobertura e um saguão térreo.

COMPLEXO DE PESQUISAS AVANÇADAS DA INTERMUTE:

Subdividido em:

CRIÓNICA: Local de armazenagem a frio de corpos que entraram em estado REM (morte física do corpo de um conectado) e foram selecionados para futura reanimação.

POSTO DE INCINERAÇÃO: Local de queima de compostos orgânicos (inclusive corpos em estado REM que não são destinados a criônica) e lixo inorgânico (como o lixo tecnológico).

Laboratório de pesquisas científicas: Centro de pesquisas e experimentos científicos. Desenvolve pesquisas genéticas e estudos comportamentais dos conectados. É responsável pelo monitoramento metabólico e a elaboração do cardápio básico de cada conectado. Esses dados são enviados diretamente para a Central de Vitamínicos. Também desenvolve pesquisas sobre os primitivos e seus hábitos, objetivando seu combate e futuro extermínio.

CENTRAL DE VITAMINICOS: Local de produção e manipulação de pílulas alimentícias destinadas a todos os conectados, mediante pagamento de tarifa mensal em MIs. Elas suprem as necessidades fisiológicas básicas do conectado substituindo os alimentos de ordem orgânica. A dosagem das pílulas é feita individualmente pelo laboratório de vitamínicos da INTERMUTE.

TUBULAÇÕES: Via de distribuição de vitamínicos, água potável e medicamentos para PODS das gerações 4 e 5. Distribui esses mesmos elementos para centros de abastecimento nos quais os conectados de PODS das gerações 1, 2 e 3 compram seu estoque diário ou semanal. Também coleta dejetos.

Página 3.2:

“Os personagens”: nessa página, o interator obterá mais informação sobre cada personagem do “Reality show” por meio de um perfil simples de cada um.

Informações disponíveis:

Zahara:

Vida útil: 10.080 BATS

Gênero: Feminino

Linhagem: Pura e selecionada

Status: Conectada

Registro de conexão: 979839

Habitação: POD-5

Principal fonte de M.Is: Apoio ao Movimento de Reciclagem Sexual

Média da Coleta mensal de M.Is: 1020

Naná:

Vida útil: 9.000 BATS

Gênero: Feminino

Linhagem: Pura e selecionada

Status: Conectada

Registro de conexão: 995742

Habitação: POD-5

Principal fonte de M.Is: Modelo virtual e de hologramas, ~~Eroticon e praticante do sexo carnal~~

Média da Coleta mensal de M.Is: 900

Maria:

Vida útil: 9.360 BATS

Gênero: Feminino

Linhagem: Pura e selecionada

Status: Conectada

Registro de conexão: 982305

Habitação: POD-4

Principal fonte de M.Is: ~~desmonetizada~~

Média da Coleta mensal de M.Is: ~~nula~~

Thex:

Vida útil: 9.000 BATS:

Gênero: Masculino

Linhagem: Híbrido

Status: Conectado

Registro de conexão: 972398

Habitação: ~~Centro de Pesquisas Avançadas (C.P.A)~~

Principal fonte de M.Is: ~~nula~~

Média da Coleta mensal de M.Is: ~~nula~~

Max

Vida útil: 12.600 BATS

Gênero: Masculino

Linhagem: Pura e Seleccionada

Status: Conectado

Registro de conexão: 954398

Habitação: POD-3

Principal fonte de M.Is: Membro da tropa mercenária de caça aos primitivos “Ação Mercenária” (A.M)

Média da Coleta mensal de M.Is: 700

Cássio:

Vida útil: 10.800 BATS

Gênero: Masculino

Linhagem: Pura e ~~não-seleccionada~~

Status: Conectado

Registro de conexão: 964219

Habitação: POD-3 e ~~Vila dos primitivos~~

Principal fonte de M.Is: Funcionário da Intermute - Manutenção e Suporte técnico.
Média da Coleta mensal de M.Is: 703

Background

Arte contendo foto de todos os personagens.

Página 4:

Térreo

Vídeo: Os participantes seguem o Apresentador do programa que os levará ao elevador.

Background

Planta baixa do saguão.

Página 5:

Elevador

Vídeo: No elevador, o apresentador revela para onde estão indo e que eles já estão sendo transmitidos.

Background:

Desenho de uma caixa de elevador. (caixa de concreto pela qual elevadores se movem)

Página 6:

Último andar

Vídeo: o Apresentador deixa os seis participantes sozinhos na cobertura do hotel e esses seguem para seus quartos de recarga.

Background:

Planta baixa da cobertura do hotel.

Página 7:

Nessa página o interator escolherá um lado da página (Esquerdo ou direito). Em cada lado existem três quartos, referente aos quartos em que os seis participantes estão carregando.

Background:

Desenho representativo do corredor do hotel, mostrando as portas com as placas identificatórias nas quais os participantes acabaram de entrar para se carregar.

Página 8:

3 iframe. Cada um deles representa a mala de um participante. As malas estão abertas e o interator pode clicar em cima dos objetos nelas presentes para saber o que cada um desses objetos é.

Objetos e suas referentes descrições:

Mala do Thex

Um diário em forma de tablete: **Personal Tablet:**

Um líquido azul, num pequeno pote de vidro: **DROGA INTRA-OCULAR H-XT:**

Mala da Maria

Um livro feito de tecido. O livro está fechado por uma fita e não tem título: **Artefato pré virtual. Composição: Celulose [informações sobre o conteúdo não disponibilizadas].**

Uma porta conectora contendo a mensagem “Cléo, Rc: 379069, entrou em estado REM aos 17885bats.”: **Porta conectora desativada, com atestado de estado REM.**

Pílulas de remédio num frasco transparente com um rótulo no qual pode ser lida a letra “V” escrita a mão: **Fármaco não identificado de origem vegetal.**

Mala da Naná

Gadget com a caixa de diálogo referente a agenda de contatos: **Tablet pessoal.**

Cartão feito em tecido, desfiado, no qual podem ser lidas partes de uma mensagem: **Objeto de publicidade pré virtual. [Conteúdo indisponível]**

Página 9:

3 iframe. Cada um deles representa a mala de um participante. As malas estão abertas e o interator pode clicar em cima dos objetos nelas presentes para saber o que cada um desses objetos é.

Objetos e suas referentes descrições:

Mala da Zahara

Gadget aberto na caixa de diálogo referente a galeria de fotos. Nela está contida uma foto de participante com seus pais, ainda na sua infância: **Tablet infantil para desenhos.**

[Contem uma imagem]

Um brinquedo sexual: **Aparelho de estimulação erógena individual**

Mala do Cássio

Caixa típica de guardar lentes de contato: **Lentes de identificação ocular. Tonalidade: castanho-claro.**

Um frasco sem rótulos: **Sem discrição disponível.**

Mala do Max

Gadget aberto na caixa de diálogo referente a galeria de fotos. Pode-se ver a foto do participante com uma criança: **Photo Viwer. [Contem 1 imagem. Circuito interno comprometido].**

Uma faca retrátil: **Lamina negra retrátil feita com Nitrato de titânio. Própria para combate.**

Página 10:

Último andar

Arte animada com a mensagem “Loading Complete”.

“Siga”

Background

Fundo preto

Página 11:

Último andar

Vídeo – os participantes acordam, após se carregarem, e ao saírem de seus quartos, são surpreendidos por fotos cujo conteúdo revela partes de suas vidas. Decidem então procurar alguém que possa dar-lhes informações.

Background

Planta baixa da cobertura do hotel.

Página 12:

Elevador

Vídeo – Os seis participantes descem em direção à cobertura

Background

Desenho de uma caixa de elevador. (caixa de concreto pela qual elevadores se movem)

Página 13:

Térreo

Vídeo: A porta do elevador está barrada por tábuas de madeiras nas quais está escrita a mensagem em latim: “Lasciate ogni speranza, voi chéstrate”. O elevador funciona sozinho e os leva de volta à cobertura do hotel.

Background

Imagem de tábuas de madeira contendo a mensagem “Lasciate ogni speranza, voi chéstrate”.

Página 14:

Último Andar

Vídeo: a cobertura está muito escura. Podem ser vistos apenas pontos de luzes que remetem as luzes emitidas por um aparelho projetor. O interator ouve a voz dos participantes que comentam o que está acontecendo ali. O elevador chega ao andar e os participantes entram nele.

Background

Planta baixa da cobertura.

Página 15:

Elevador

Vídeo: o elevador parece funcionar sozinho e leva os participantes até o oitavo andar. De dentro do elevador, os participantes podem ver a imagem de um homem que se assemelha a Thex. Thex sai do elevador, pensando estar vendo o futuro e o elevador segue com os outros participantes para o primeiro andar.

Background

Desenho de uma caixa de elevador. (caixa de concreto pela qual elevadores se movem)

Página 16:

Oitavo Andar

Fotonovela: Thex persegue o que acredita ser o futuro. Acaba preso dentro de um quarto, sendo atormentado por imagens e sons do passado. Tenta fugir, mas percebe que não conseguirá.

“Personal tablet de Thex” (p. 15.2)

“O que os cientistas da INTERMUTE têm para dizer sobre Thex” (15.2)

“Siga”

Background

Planta baixa do oitavo andar

Página 16.1:

“Personal tablet de Thex”: aqui o interator poderá ler, num gadget animado, o que Thex escreveu no seu diário. Informações contidas no diário:

“Todos esses espaços obscuros da minha memória... Vozes e mais vozes num ambiente de luz, fios, impulsos e dor.

“H808...anomalia congênita...Albinismo... discrepância em seu material genético... Imagens sem sentido, sem sentido e ordem. Quem será essa mulher que me estende as mãos em prantos?”

“Hotel Seol. Nome que não sai da minha mente. Não sei de onde surgiu, nem para onde me levará. Os homens de branco... talvez seja mais um teste.... Nada orgânico, difícil sentir, quase impossível prever. Será mais um sinal do futuro incerto que vejo todas as noites?

“Sinto coisas tão confusas quanto não sentir. O tempo e espaço me atormentam. Não posso defini-los. Sinto fortes dores de cabeça e um estranho pesar por algo que ainda não me aconteceu. O colírio, talvez ele me ajude. Os homens de branco disseram que sim. Mas sei que eles não estão aqui para me ajudar.”

“Vejo um homem me guiando sobre águas turvas escaldantes.. Em meu caminho, no percurso escuro, nosso encontro se apresenta a mim nebulosamente. *Ah, agora podemos continuar a travessia.*”

“Tão transparente, em toda sua obscuridade, é o futuro para mim. Tão obscura na sua transparência maculada é o passado. Mas sinto que o encontrarei em breve.”

Os homens de branco... Eles querem me matar. Vejo em seus olhares todos os dias. Mas não vejo essa mesma morte que eles veem em meu caminho. Vejo outra coisa. Parecida com a morte, sem dúvida... Mas que nada de assemelha ao fim.

“A GRANDE ESCURIDAO! *é o futuro...é o futuro que estão construindo.... A longo prazo, os híbridos poderão causar danos aos objetivos da Intermute.*”

“A decadência surge, ao início sugerida através de sinais apenas perceptíveis, para em seguida se avolumar até a chegada da dissolução final”

“Cegos... Todos marionetes da destruição camuflada.”

“Nobre menina violada. Podre sentimento guardas. Menina permanecerás. ”

“Cuidado por onde anda você que faz escolhas confusas pelo caminho. Uma neblina espessa me impede de enxergar o seu futuro como lhe impedirá de enxergar onde pisa. As palavras ditam o seu caminhar.”

“Sua inocência, não anula tão descarada evidência. Nos encontraremos em breve.”

“Atrás daquele que se mostra senhor de si mesmo com tão rudes palavras, gestos e expressões há um homem que se descobrirá servo do desconhecido.

“Naná, Zahara, Max, Cássio, Maria. Até breve, distintos seres interceptados. Quantos pesares carregam.”

“Quantos desconhecidos...Porque não me lembro de nada, nem de ninguém? Memórias reais ou alucinações? Já faz dias que não vejo os homens de branco. Que não vejo nada.”

Background

Fundo preto.

Página 16.2:

“O que os cientistas da INTERMUTE têm para dizer sobre Thex”: nessa página o interator terá acesso a arquivos de áudios com relatos dos cientistas da INTERMUTE.

Informações contidas nos relatos:

-Início do Prontuário #13540:

-A espécie H808 foi capturada hoje, Bat103 do 30º ano Pós-Virtual, aproximadamente a dois quartos de bateria. Análises preliminares indicam uma deficiência aguda nos níveis de tirosina ativa no seu espectro sanguíneo, levantando a hipótese inicial que o indivíduo seja portador da anomalia congênita chamada Albinismo. O exame preliminar também indicou a probabilidade de uma deficiência visual decorrente dessa mesma discrepância em seu material genético.

-Essas criaturas apresentam características cognitivas inferiores, presentes em seres majoritariamente instintivos. Portanto torna-se um desafio a qualquer tentativa de estabelecer dominância sobre seus atos violentos e pensamentos retrógrados e, dessa forma, caracterizam-se inaptas aos padrões sociais, e suscetíveis a estabelecerem células de resistência a sociedade evoluída. À longo prazo, os híbridos poderão causar danos aos objetivos da INTERMUTE.

-As tentativas de domesticar essas criaturas para uma reinserção na sociedade conectada estão se provando infrutíferas. Há relato de alguns poucos casos bem sucedidos, porém ainda em estagio de testes. Essas criaturas com frequência apresentam alto grau de agressividade quando não estão sob efeitos de ansiolíticos e sedativos, comprovando as pesquisas de que o material genético transmitido pelos primitivos carrega traços de personalidade que foram retirados com sucesso pela manipulação e seleção genética na produção de conectados.

-Outras abordagens também estão sendo testadas nesse momento, como a tentativa de limpar o material genético corrompido dos híbridos. Mas elas também não estão demonstrando os resultados desejados. Estamos conseguindo reverter deficiências físicas, como a recuperação da visão do híbrido H808, mas as incongruências mentais continuam a resistir ao tratamento experimental realizado com a droga H-XT.

Entrada #8: O híbrido H808 continua a mostrar sinais de progresso no tratamento experimental com a droga H-XT : A sua visão já foi aumentada em 20%. Mas alguns efeitos colaterais começaram a aparecer nos últimos dias.

-Um quadro de alucinações progressivas está se desencadeando no híbrido H808. As pesquisas realizadas para determinar se elas foram ocasionadas pela administração do H-XT se revelaram inconclusivas.

-As alucinações progrediram concomitantes a um quadro de transtornos físicos e psicológicos. Os diagnósticos dos psicólogos relataram episódios de extrema paranóia seguidos por espasmos convulsivos. Os psicólogos concluíram que o vetor desses episódios são as “visões do futuro” que o híbrido diz ter, em sua maioria, frases soltas e desconexas.

O híbrido H808 provavelmente terá que ser sacrificado. E constará nas estatísticas dos estudos que defendem o fracasso do tratamento genético em híbridos e propõem o aniquilamento desses espécimes.

-As alucinações produzidas pelos espasmos e sincopes do híbrido H808 estão sendo analisadas em busca de padrões. Se essas análises também se revelarem infrutíferas, a espécime será descartada.

-Foram encontradas similaridades entre as visões do híbrido e fatos que ocorreram recentemente. Esses relatos ainda estão sendo analisados.

-As últimas análises comprovaram as ligações entre os relatos do híbrido e fatos futuros. Começamos a trabalhar com a hipótese de visões sobre o futuro, e o seu descarte foi prorrogado.

O híbrido não tem conhecimento de que suas visões são verdadeiras, mas desconfia. Todas as visões do híbrido estão sendo documentadas e analisadas.

-As visões estão se tornando mais frequentes. E a taxa de confirmação da veracidade das profecias está aumentando exponencialmente. Até esse dia 80% do montante de suas visões foram confirmadas.

-Apesar de os resultados sobre os efeitos da droga HX-T nesse híbrido terem sido inconclusivos, as ordens recebidas determinam que seja aumentada gradativamente a dosagem da substância. Porém, tivemos que adotar um método menos ortodoxo de ingestão da droga, uma vez que o híbrido encontra-se cada dia mais agressivo: A droga é dada em forma de colírio ao híbrido, para que ele se automedique na crença de ser esse o medicamento adequado para o tratamento da sua deficiência visual.

-Documentação das visões do híbrido H808: Entrada 601- O híbrido entrou em um estágio avançado de desorientação após sua última visão. As imagens que conseguimos foram confusas, como as anteriores. No entanto, acreditamos que ele tenha visto sua própria morte, dentro dessa instituição.

-O híbrido não se comunica mais com os pesquisadores. Suas últimas palavras antes de entrar em estado de mutismo absoluto foram: “Vocês vão se livrar de mim. Mas Eles vão se livrar de vocês. E eles já começaram o fim.”

-O híbrido não faz mais previsões de futuros próximos, apenas de um futuro distante, a qual denomina “A GRANDE ESCURIDAO”. H808 diz que, nesse futuro, não existiremos mais. Repetidas vezes, o ouvimos dizer que a INTERMUTE não faz parte do futuro, que a instituição não teve mais sucesso em seus planos, e que já foi há muito tempo. As imagens que nossos receptores recebem das suas visões estão poluídas de estática (não deu pra entender). Não conseguimos captar mais nenhum som. Algumas sessões de hipnose foram tentadas, com o objetivo de descobrir a que ano ele se refere, mas não foi obtido sucesso. Para o híbrido, os anos pararam de ser contados há muito tempo e que não existe mais ele, nem nós. Porém, há alguém. Diante do questionamento de quem existe no futuro, o híbrido muda o semblante imediatamente, demonstrando assombro. A seguir tudo o que diz, repetidas vezes, são as seguintes palavras é: Vocês não acham estranho ninguém vir do futuro para salva-los? O indivíduo está se tornando uma ameaça aos princípios e objetivos dessa empresa.

-Faz dois dias que o híbrido encontra-se em estado de semi-consciência. Não conseguimos mapear suas visões, logo não podemos confirmar se essas não mais existem ou se ele está conseguindo retê-las.

-O híbrido não está mais em posse desse laboratório. A intermute o retirou hoje, apenas requisitando que apagássemos suas memórias originais e inseríssemos uma memória falsa, na

qual ele exista como alguém que viveu uma vida normal de conectado. Agora ele integrará o experimento chamado "Projeto D.A.N.T.E".

Background

Fundo preto.

Página 17:

Primeiro Andar

Animação: Os cinco participantes entram numa sala na qual terão que realizar uma prova. Os espectadores do programa podem interferir em características das provas pra que ela fique ainda mais perigosa. Ao final da prova, o apresentador do programa ordena que sigam para o terceiro andar.

Background

Foto do primeiro andar.

Página 18:

Elevador

História em Quadrinhos: todos estão exausto e Zahara se questiona sobre o que poderia ter acontecido se tivesse caído no chão eletrificado.

Background

Desenho de uma caixa de elevador. (caixa de concreto pela qual elevadores se movem)

Página 19:

Terceiro Andar

História em quadrinhos: os participantes, que pensam estar indo receber suas doses diárias de vitamínicos, são atacados por zumbis.

Background

Planta baixa do terceiro andar.

Página 20:

Quinto Andar

Vídeo: todos chegam visivelmente alterados no andar. Um conflito se instala e, em meio a esse, Zahara sente a presença de seu pai e se tranca num dos quartos. O conflito se acalma para que os participantes tentem tirar a colega do quarto na tentativa de descobrir o que houve com ela e, então, tentarem fugir dali. No entanto, eles não conseguem tirar a amiga do quarto, nem descobrir o que está acontecendo lá dentro. Decidem fugir antes que os zumbis os alcancem.

“Discurso de Zion pelo Movimento de Reciclagem sexual” (página 19.1)

“Siga”

Background

Planta baixa do quinto andar.

Página 20.1:

“Discurso de Zion pelo Movimento de Reciclagem sexual”: nessa página o interator poderá ouvir na íntegra o discurso feito pelo pai de Zahara em favor do Movimento que lidera.

O discurso completo:

“Não podemos nos deixar contaminar por idéias e procedimentos ultrapassados. A revolução digital nos ensinou a comer melhor; a viver melhor, com mais segurança, mais saúde; a planejar nossa vida para que vivamos livres de quaisquer surpresas; a eliminar o acaso; a nos proteger de selvagens incultos e contaminados; a cultivar nossa independência; a não nos iludirmos com filosofias, crenças ou misticismos; a preservar a nossa vida com medidas cautelosas. Não nos deixemos igualar àqueles que, por opção, não desfrutam das maravilhas do conhecimento humano aplicado. Não nos deixemos aproximar das doenças que

circulam por meio desses. Não nos contaminemos por ideais retrógrados e sem fundamentos lógicos. Não façamos nada que nos regrida a estágios primitivos de selvageria. O sexo carnal é contra tudo aquilo que nos garante o bem estar. Não precisamos de prazeres fortuitos, fugazes e imundos. A revolução está aí para nos certificar de que não precisamos nos submeter a atos de selvageria nem ao menos para propagar a espécie. Isso não se faz mais necessário e, como todas as outras revoluções da humanidade, essa deve ser respeitada, seguida e valorizada sem qualquer tipo de afronta. O prazer advindo do sexo carnal não é real. Vamos nos unir contra práticas que deterioram e degradam nossa raça. Juntemo-nos numa batalha contra uma prática que propaga doenças e a irracionalidade. Não acreditem em baderneiros que fazem exceções contra a prática do sexo carnal, sexo imundo... Ao menos não aos olhos de terceiros, não é mesmo filhinha? Você, que sempre me apoiou, não vai concordar com essas palavras?

Na minha incansável luta contra os horrores da selvageria? Afinal, homem digno, um homem racional, um homem evoluído, um homem como o seu pai não cometeria tal afronta contra si mesmo ou aqueles que ama, certo? Ainda mais se outras pessoas soubessem disso. Você que sempre foi tão madura, que sempre esteve ao lado de seu pai, noite após noite, quando todos se carregavam para mais um dia de conexão...não concorda? Você, pequena Zahara, sabe mais do que qualquer um, desde pequenina, que o papai só diz aquilo que em realmente acredita. E só faz aquilo que realmente satisfaz todos os envolvidos. Não é mesmo? Não te satisfiz todas as noites, minha pequena? Tenho certeza que sim e que você jamais dirá o contrário. E é só por isso filhota, que o papai vai estar sempre ao seu lado: para te satisfazer! Afinal de contas, o fruto de nossas noites de apoio mútuo depende integralmente de nós e da continuidade da nossa relação. Satisfazer as necessidades de um filho é o dever de todo pai até que esse esteja pronto para seguir só ou manifeste o contrário. E você nunca manifestou o contrário, minha Zahara. O seu silêncio me instiga a continuar e é ele que nos mantém unidos. Tão próximos. Bem próximos. Unidos em conectores e carne. Todos os dias e, principalmente, todas as noites. Não importa onde você estiver, minha filha, eu vou ao seu encontro. Estarei com você e em você. Brincarei com você como fazemos desde sua primeira infância. E tenho certeza que, como uma boa menina, jamais dirá nada contra a luta de seu papai.

O instinto sexual é controlável por pessoas inteligentes e desenvolvidas. Os vitamínicos satisfazem todas as nossas necessidades fisiológicas sem que precisemos saná-las com atos de selvageria retrógrada. Não há porque, nem há desculpas para nos igualarmos a indivíduos sem caráter, sem educação, que não respeitam a evolução de sua própria espécie, que escolhem,

por conta própria, isolarem-se no submundo da revolução. O que eles fazem é desprezável, animalesco. Afastemo-nos.”

Background

Fundo preto.

Página 21:

Escadas

Vídeo: Maria encontra Max nas escadas. Eles sobem para o sexto andar.

Background

Desenho animado de alguém subindo escadas.

Página 22:

Escadas

Vídeo: Naná e Cássio descem um longo lance de escadas até chegarem ao quarto andar.

Background

Desenho animado de alguém descendo escadas.

Página 23:

Nessa página o interator escolherá qual dupla irá seguir:

Maria e Max (página 22.1)

Cássio e Naná (página 22.2)

Background

Desenho animado que cruza a imagem de pessoas descendo e de pessoas subindo escadas.

Página 23.1:

Sexto andar (Maria e Max)

Literatura com animação 3D: Maria e Max entram num corredor semelhante aos outros corredores do hotel, porém esse possui chão e parede de vidros. Atrás das paredes e por baixo do chão, primitivos gritam desesperados pela salvação. O apresentador do programa aparece em holograma para eles e condena Maria ao castigo do fogo. Max não consegue salvá-la e foge. “Manifesto dos primitivos” (página 22.1.1)

“Siga”

Background

Planta baixa do sexto andar.

Página 23.1.1

“Manifesto dos primitivos”

NÃO TERMINADO

Background

Fundo preto.

Página 23.2:

Quarto Andar

Vídeo: Cássio e Naná recebem instruções do programa e procuram pela “Chave Hope” enquanto são atormentados por vultos e gritos. Max encontra-os, mas está sem Maria. Os três são encaminhados ao teatro.

Background

Planta baixa do quarto andar.

Página 24:

Elevador

Vídeo: os três são levados ao sétimo andar.

Background

Desenho de uma caixa de elevador. (caixa de concreto pela qual elevadores se movem)

Página 25:

Sétimo Andar (teatro)

Vídeo: Cássio e Naná são convidados a assistir uma peça de teatro que será encenada por Max. Embora ele não saiba do que se trata, á pode sentir que algo de rum vai acontecer consigo. Um diretor de teatro o auxilia na peça que, conforme progride, faz com que ele perca o controle de seu próprio corpo. Naná e Cássio saem do teatro para tentar achar uma saída do hotel

Background

Planta baixa do teatro/sétimo andar

Página 26:

Elevador

Vídeo: Naná está alterada, ouvindo vozes e Cássio fica muito preocupada. Eles são levados ao segundo andar.

Background

Desenho de uma caixa de elevador. (caixa de concreto pela qual elevadores se movem)

Página 27:

Segundo Andar

História em Quadrinhos: Naná está completamente perturbada. Cássio tenta resgatá-la de sua insanidade, porém ela não responde. Diante disso, Cássio é obrigado a continuar sozinho enquanto aná fica presa à um ensaio fotográfico cuja temática é sadomasoquista.

Background

Planta baixa do segundo andar

Página 28:

Elevador

Vídeo: Cássio está totalmente desesperado.

Background

Desenho de uma caixa de elevador. (caixa de concreto pela qual elevadores se movem)

Página 29:

Nono Andar

Vídeo: Cássio é recebido pelo Apresentador no hardware do programa. Lá recebe a notícia de que todos os participantes, inclusive ele, já estão mortos, enquanto servem de entretenimento para os vivos.

“Os personagens – Dossiê da INTERMUTE” (28.1)

“INTERMUTE” (28.2)

“Siga”

Background

Planta Baixa

Página 29.1:

“Os participantes – Dossiê da INTERMUTE”: nessa página o interator poderá ter acesso as informações que estavam riscadas na página “Os personagens”. Além disso, terá um dossiê, elaborado por cientistas da INTERMUTE, sobre cada personagem do reality show “Hotel Seol”.

Informações disponíveis:

Identificação

- Nome: Cássio
- Vida útil: 10.800 BATS
- Gênero: Masculino
- Linhagem: Primitivo
- Status: Desconectado
- Registro de conexão: 964219
- Habitação: Vila dos primitivos
- Principal fonte geradora de M.I.s: Funcionário da Intermute - Manutenção e Suporte técnico.
- Média da coleta mensal de M.I.s: 703

História Pessoal e familiar

Genitor masculino: Morreu aos 49 anos num Shut a civis. Foi primitivo. Um dos principais líderes de Shuts violentos. Por sua vez, filho de genitores dissidentes. Fundou o Grupo de Inteligência Primitiva com primitivos e dissidentes conectados. Relação afetiva do interceptado com genitor masculino é de extrema admiração mútua.

Genitora feminina: Primitiva. Por sua vez, filha de genitor masculino híbrido e genitora feminina primitiva. Cuida das tarefas femininas estabelecidas pela organização internada Vila dos primitivos. Relação afetiva do interceptado com a genitora é de extrema proximidade.

Aproximadamente três fraternos. Todos primitivos. Até onde foi possível averiguar, um desses faz parte do G.I.P e um fraterno é do gênero feminino. O terceiro fraterno averiguado lidera casas de segurança para primitivos procurados por exterminadores. Relação afetiva com fraternos é de enorme proximidade.

Os genitores dividem a casa com o interceptado, os três fraternos averiguados e mais alguns outros elementos.

Sem filiação.

Cônjuge: não possui

Prática sexual sem data inicial averiguada. Tipo de relação: carnal. Modo de relação: consentida. Parceiras sexuais: várias.

Consegue estabelecer conexão com o cyberspaço. Relacionamentos interpessoais diversos, com conectados e primitivos, por meio dos quais busca atingir os objetivos do G.I.P.

História Patológica Progressiva

Não averiguada.

Dependente de drogas ilícitas, de origem natural, fabricadas pelos próprios primitivos.

Avaliação psíquica

1. **Atitude perante a realidade social vigente:** totalmente combativo.
2. **Orientação:** Autopisíquica: ótimo estado.

Alopsíquica temporal: ótimo estado.

3. **Atenção:** hipervigilante.
4. **Memória:** Retrógrada: ótima.

Anterógrada: ótima.
5. **Sensopercepção:** Apresenta experiências alucinatórias auditivo-verbais quando sob efeito das drogas das quais faz uso.
6. **Afetividade:** É sensível frente à frustração ou satisfação, apresentando ligações afetivas próximas com todos os familiares e amigos.
7. **Consciência do erro cometido:** Totalmente consciente do erro e do perigo que corre ao cometê-lo.

Razão principal para interceptação

É primitivo. Segue os preceitos e hábitos baseados em ideais selvagens e pré virtuais (fabricação de seus próprios fármacos, alimentos, vestimentas; realização de sexo carnal; trocas genéticas sem seleção, adoração a entidades metafísicas; realização de cultos; valorização dos instintos naturais, etc.). Profetiza os princípios messiânicos de Achelon. Já participou e organizou Shuts a civis. Faz parte do Grupo de Inteligência Primitiva - G.I.P; uma espécie de movimento pseudo organizado com objetivos utópicos de destruir a ordem vigente. Dentro desse grupo, o interceptado ocupa cargo de elevada relevância. Por meio de

técnicas desenvolvidas por esse grupo de primitivos – considerados de alta periculosidade - acredita ter conseguido um cargo de relativa importância na empresa. Seu único objetivo lá dentro, no entanto, é ter acesso a dados da Intermute, com a meta de estremecer a ordem social vigente e implantar a lógica primitiva para todos os cidadãos.

Identificação

- Nome: Maria
- Vida útil: 9.360 BATS
- Gênero: Feminino
- Linhagem: Pura e selecionada
- Status: Conectada
- Registro de conexão: 982305
- Habitação: Vila dos primitivos
- Principal fonte geradora de M.Is: desmonetarizada
- Média da coleta mensal de M.Is: nula

História Pessoal e familiar

Genitor masculino: Yassir 352945. Puro e selecionado. Conectado. Por sua vez, filho de genitores puros, selecionados e conectados. Relação afetiva da interceptada com o genitor foi interrompida.

Genitora feminina: Maya 378923. Em estado REM. Foi pura e selecionada. Conectada. Por sua vez, filha de genitores puros, selecionados e conectados. Relação afetiva da interceptada com a genitora era de proximidade e cumplicidade.

Uma fraterna com 6.480 BATS completos e o outro com 10.440 BATS completos. Pura, selecionada e conectada. Das mesmas fontes genitoras. Relação afetiva com fraterna tornou-se nula depois de seu afastamento da vida virtual. O genitor masculino divide o POD-4 com a fraterna.

Sem filiação.

Cônjuge: não possui

Prática sexual: nula.

Está fora de SPIN e do POD-4 desde 6.480 BATS, quando sua genitora feminina entrou em estado REM. Relacionamentos interpessoais limitados uma vez que se não se sente totalmente inserida em nenhum dos grupos sociais, primitivos ou conectados.

História Patológica Progressiva

Jamais infectada por viroses ou contato com produtos naturais e industrializados.

Dependente da droga valeriana desde que assumiu o estilo de vida primitivo, já que – segundo hipóteses levantadas por fontes conectadas infiltradas entre os primitivos - não conseguia dormir sem intervenção virtual.

Avaliação psíquica

1. **Atitude perante a realidade social vigente:** desconfiada e relativamente hostil.
2. **Orientação:** Autopisíquica: ótimo estado.

Alopsíquica temporal: um pouco alterada devido à mudança de hábitos como alimentação e descanso.

3. **Atenção:** hipervigilante.
4. **Memória:** Retrógrada: ótima.
Anterógrada: ótima.
5. **Sensopercepção:** Não apresenta experiências ilusórias ou alucinatórias.
6. **Afetividade:** Não transparece frustrações ou satisfações.
7. **Consciência do erro cometido:** É extremamente consciente da periculosidade que sua escolha envolve, tanto no que diz respeito à aproximação com os primitivos, quanto ao afastamento da vida de conectada. Oscila entre sentimentos que a fazem classificar-se como traidora ou idealista.

Razão principal para interceptação

Sentiu-se incomodada pela forma como a passagem da vida útil para o estado REM é tratada na sociedade virtual. Atribuindo esse tipo de comportamento aos padrões sociais estabelecidos pela Intermute, renegou o estilo de vida dos conectados e abandonou seu POD. Em seguida, tentou quebrar sua porta conectora e aliou-se aos primitivos. Hoje vangloria o estilo de vida primitivo, Achelon (o líder messiânico desses indivíduos), é adepta da pseudo religião que esses professam e defende seus hábitos. Nunca mais retornou ao POD, nem possui vínculos com outros conectados ou o modo de vida virtual.

Identificação

- Nome: Max
- Vida útil: 12.600 BATS

- Gênero: Masculino
- Linhagem: Pura e selecionada
- Status: Conectado
- Registro de conexão: 954398
- Habitação: POD-3
- Principal fonte geradora de M.Is: Membro da tropa mercenária de caça aos primitivos “Ação Mercenária” (A.M)
- Média da coleta de M.Is: 700

História Pessoal e familiar

Genitor masculino: Miles 359876. Em estado REM. Foi puro e selecionado. Conectado. Por sua vez, filho de progenitores puros, selecionados e conectados. Relação afetiva do interceptado com o genitor era de afastamento e temor.

Genitora feminina: Olina 359989. Em estado REM. Foi pura e selecionada. Conectada. Por sua vez, filha de genitores puros, selecionados e conectados. Ex produtora de reality shows da Intermute. Relação afetiva do interceptado com a genitora era de respeito.

Filha de 2.160 BATS. Pura, selecionada e conectada. O interceptado estabelece relação sentimental de extremo zelo e preocupação. Divide com ela e sua cônjuge um POD-3.

Cônjuge: feminina.

Tornou-se exterminador de primitivos por escolha ideológica apesar de oscilar quando está em campo, manifestando algum grau de piedade pelos primitivos. Procura camuflar esse comportamento, mas isso ainda é identificável em sua expressão e impulsos nervosos.

Prática sexual iniciada aos 6.120 BATS. Tipo de relação: virtual. Modo de relação: consentida. Parceiro sexual: cônjuge.

Entra em SPIN durante o tempo em que não está trabalhando. Relacionamentos interpessoais o fazem sentir ainda mais dominador e imponente.

História Patológica Pgressa

Infetado por viroses primitivas. Forma de contágio: sanguíneo. Circunstância de contato: em atividade exterminadora.

Toma medicamentos indicados pela Intermute para conter o vírus que ainda é incurável. Possui ferimentos pelo corpo, todos oriundos de sua profissão.

Sofreu intervenção científica cirúrgica neurológica aos 1.080 BATS com o objetivo de retirar fragmento de arma primitiva não identificada da lateral esquerda de seu crânio. O interceptado fez uma marca definitiva (tatuagem) por cima da cicatriz.

Avaliação psíquica

- 1. Atitude perante a realidade social vigente:** extremamente cooperativo.
- 2. Orientação:** Autopsíquica: bom estado.

Alopsíquica temporal: ótima orientação.

- 3. Atenção:** hipervigilante.
- 4. Memória:** Retrógrada: Regular.
Anterógrada: Boa.
- 5. Sensopercepção:** Apresenta experiências alucinatórias visuais e auditivo-verbais quando sobre efeitos de drogas lícitas.
- 6. Afetividade:** É sensível frente à frustração, mas contido com as satisfações. Possui sentimentos por sua esposa e mais ainda por sua filha.
- 7. Consciência do erro cometido:** Nenhuma. O interceptado não se definiu como tirano e acredita intensamente que suas atitudes são todas para proteger seus semelhantes.

Razão principal para interceptação

Apresenta um comportamento de prepotência e dominação repudiado pela Intermute, já que esse comportamento pode fugir ao controle da empresa e ocasionar futuros problemas como o conflito de interesses, pensamentos e a posterior formação de mais um grupo de dissidentes.

Identificação

- Nome: Naná
- Vida útil: 9.000 BATS
- Gênero: Feminino
- Linhagem: Pura e selecionada
- Status: Conectada
- Registro de conexão: 995742
- Habitação: POD-5

- Fonte geradora de M.Is: Modelo virtual e de hologramas, Eroticon e praticante do sexo-carnal

- Coleta mensal de M.Is: 900

História Pessoal e familiar

Genitor masculino: Hani 371012. Puro e selecionado. Conectado. Por sua vez, filho de genitores puros, selecionados e conectados. Relação afetiva da interceptada com o genitor é de pouca proximidade, porém sem atritos.

Genitora feminina: Luma 375099. Pura e selecionada. Conectada. Por sua vez, filha de genitores puros, selecionados e conectados. Relação afetiva da interceptada com a genitora é sem grandes vínculos afetivos, distante, porém sem atritos.

Dois fraternos, um com 9.720 BATS e o outro com 10.440 BATS. Puros, selecionados e conectados, todos das mesmas fontes genitoras. Relação afetiva com fraternos é de proximidade limitada. Tanto os fraternos, quanto a interceptada são libertinos. Cada fraterno vive num POD próprio. O fraterno com 9.720 BATS num POD-5 e o fraterno com 10.440 BATS num POD-4.

Os genitores dividem o mesmo POD-4. Os fraternos não realizam contato interpessoal com frequência.

Sem filiação.

Cônjuge: não possui

Prática sexual desde 5.400 BATS. Tipo de relação: virtual e carnal. Modo de relação: consentida. Parceiros sexuais: clientes conectados ou primitivos e amigos de ambas as linhagens. Tanto mulheres quanto homens.

Esteve fora de SPIN e fora do POD-5 várias vezes, todas elas com o objetivo de se satisfazer: sexual, emocional e financeiramente. Relacionamentos interpessoais diversos por meio dos quais chega a estabelecer vínculos sentimentais.

História Patológica Progressiva

Já infectada por viroses pré-virtuais, fruto do uso de drogas ilícitas e contato com primitivos. Curou todos os vírus com remédios também ilícitos presentes unicamente no circuito primitivo. Não os relatou a central sanitária, nem a central de saúde da empresa por temer castigo, uma vez que é consciente da intolerância com a qual algumas de suas atitudes e relacionamentos são analisados pela empresa.

Dependente de droga de origem vegetal fornecida pelos primitivos.

Avaliação psíquica

1. **Atitude perante a realidade social vigente:** ingênua e bem humorada.

2. **Orientação:** Autopisíquica: ótimo estado.

Alopsíquica temporal: bom estado.

3. **Atenção:** normovigilante.

4. **Memória:** Retrógrada: ótima.

Anterógrada: ótima.

5. **Sensopercepção:** Apresenta experiências alucinatórias auditivo-verbais quando sob efeito das drogas que utiliza nos momentos fora de SPIN.

6. **Afetividade:** É sensível frente a frustrações e satisfações, apresentando ligações afetivas próximas com todos aqueles que a dão uma atenção minimamente diferenciada.

7. **Consciência do erro cometido:** Não a possui. Sua personalidade faz de Naná uma conectada distraída que não reflete muito sobre seus atos e, sobretudo, ingênua.

Razão principal para interceptação

Realiza atividade legal, porém não bem quista pela maioria dos conectados. Aprecia o que faz embora sua vida seja marcada pelo livre uso da libido e outros por atos que vão contra os regimentos básicos estabelecidos pela empresa. Não faz distinção entre primitivos e conectados, não vendo perigo na aproximação com qualquer indivíduo. Tudo isso a torna extremamente perigosa para os objetivos sanitários que a Intermute pretende alcançar a curto e longo prazos.

Identificação

- Nome: Thex

- Vida útil: 9.000 BATS

- Gênero: Masculino

- Linhagem: Híbrido

- Status: Conectado

- Registro de conexão: 972398

- Habitação: Centro de Pesquisas Avançadas (C.P.A)

- Principal fonte geradora de M.Is: nula

- Coleta mensal de M.I.S: nula

História Pessoal e familiar

Genitor masculino: LUC 374062. Puro e selecionado. Conectado. Por sua vez, filho de genitores puros, selecionados e conectados. Gerente de comunicação da Intermute, o genitor do interceptado teve relações sexuais carnis ilegais com uma primitiva e abandonou a genitora feminina de Thex logo que soube da gravidez. Jamais teve contato com o híbrido e teme a descoberta de seus encontros ilegais para realização de sexo carnal com primitivos. Relação afetiva do interceptado com o genitor masculino é inexistente.

Genitora feminina: Georgia. Morta aos 28 anos por não respeitar os limites de segurança estabelecidos pela Intermute e por dar vazão ao poder de seu filho híbrido. Foi primitiva. Filha de genitores primitivos. Relação afetiva do interceptado com a genitora era de proximidade, respeito e cuidado.

Não possui filiação.

Cônjuge: Não possui.

Prática sexual: nula.

Iniciou sua vida em Spin com 2.160 BATS. É mantido fora de SPIN durante o tempo de carregamento dos conectados. Relacionamentos interpessoais limitam-se ao contato estabelecido com cientistas do C.P.A.

História Patológica Progressiva

Infectado por virose primitiva aos 1.080 BATS. Curado por medicamentos ilegais de natureza vegetal manipulados por primitivos. Forma de contágio: aérea. Circunstância de contato: hábitos ao ar livre.

Usa um colírio manipulado por cientistas para tentar melhorar sua deficiência visual: uma das consequências fisiológicas da anomalia genética primitiva que o híbrido manifesta devido a mistura de genes oriundos da seleção genética com genes não selecionados.

Sofreu inúmeras intervenções científicas, cirúrgicas e não cirúrgicas, para que seus instintos fossem controlados e utilizados em benefício da empresa.

Avaliação psíquica

- 1. Atitude perante a realidade social vigente:** Desconhece
- 2. Orientação:** Autopisíquica: péssimo estado.

Alopsíquica temporal: péssimo estado.

3. **Atenção:** hipovigilante e hipotonacica e hipotenacica .

4. **Memória:** Retrógrada: nula.

Anterógrada: péssima.

5. **Sensopercepção:** experiências metafísicas.

6. **Afetividade:** Interrompida.

7. **Consciência do erro cometido:** Nenhuma. O interceptado sofre sucessivas intervenções que o impossibilitam de estar em estado de consciência durante a maior parte do tempo.

Razão principal para interceptação

O indivíduo pertence à linhagem dos um híbrido e possui elevada conexão com seus instintos naturais e com aspectos metafísicos. Ambas as características citadas o tornam capaz de prever o futuro e, uma vez que as pesquisas e experimentos científicos não foram suficientes para controlar seu instinto, o interceptado constitui-se num grande inimigo da Intermute e da sociedade virtual.

Identificação

- Nome: Zahara
- Vida útil: 10.080 BATS
- Gênero: Feminino
- Linhagem: Pura e selecionada
- Status: Conectada
- Registro de conexão: 979839
- Habitação: POD-5
- Principal fonte geradora de M.Is: Apoio ao Movimento de Reciclagem Sexual
- Média da coleta mensal de M.Is: 1020

História Pessoal e familiar

Genitor masculino: Zion 377095. Puro e selecionado. Conectado. Por sua vez, filho Genitores puros, selecionados e conectados. Líder do “Movimento de Reciclagem Sexual”. Relação afetiva da interceptada com o genitor é pautada no temor, repúdio e rancor.

Genitora feminina: Marnia 377083. Pura e selecionada. Conectada. Por sua vez, filha de genitores puros, selecionados e conectados. Relação afetiva da interceptada com a genitora limita-se à falta de confiança e de admiração.

Fraterna com 1.800 BATS completos. Pura, selecionada e conectada, porém originada por outras fontes genitoras. Relação afetiva com fraterna é de cautela.

Os genitores dividem o mesmo POD-5 com a fraterna. Não realizam contato interpessoal com frequência.

Filho de 4.680 BATS. Puro e não selecionado. O indivíduo possui anomalias neurológicas. Origem das anomalias: não selecionamento de genes devido à prática de relação carnal e do cruzamento genético com forte herança familiar. Relação afetividade de dependência com o filho. A interceptada divide um POD-5 com o filho.

Cônjuge: não possui

Prática sexual 3.600 aos 5.760 BATS. Tipo de relação: carnal. Modo de relação: Imposta. Parceiro sexual: Genitor masculino.

Esteve fora de SPIN apenas duas vezes durante seus 10.080 BATS de vida e dez vezes fora do seu POD. Relacionamentos interpessoais se restringem aos genitores, fraterna, filho e cientistas que precisam entrar em contato físico com seu filho.

História Patológica Progressiva

Jamais infectada por viroses ou patologias originadas por meio de contato interpessoal ou com elementos naturais e industriais contaminados.

Possui enxaqueca desde os 2.520 BATS. É medicada pelo genitor masculino.

Possui ferimentos superficiais pelo corpo: pulso, tornozelos, barriga, pescoço. Origem: automutilação.

Sofreu intervenção científica obstétrica cirúrgica aos 5.400 BATS. A interceptada teve complicações durante a intervenção por motivo de origem nervosa da mesma.

Avaliação psíquica

1. **Atitude perante a realidade social vigente:** cooperativa e submissa.
2. **Orientação:** Autopisíquica: bom estado.

Alopsíquica temporal: orientação razoável.

3. **Atenção:** flutuante entre a hipovigilante e a hipervigilante.
4. **Memória:** Retrógrada: contradições nas informações.

Anterógrada: Boa.

5. **Sensopercepção:** Apresenta experiências alucinatórias cenestésicas.
6. **Afetividade:** É sensível frente à frustração ou satisfação, apresentando ligações afetivas distantes com todos ao redor.
7. **Consciência do erro cometido:** Sabe que sente pelo pai, porém não tem total consciência de que o possui ainda mais forte por sua mãe.

Razão principal para interceptação

Guarda em si pesado rancor daqueles que mais devia respeitar e obedecer - segundo as ordens da Intermute - seus genitores.

Background

Arte contendo fotos de todos os personagens.

Página 29.2:

“INTERMUTE”: página com o site institucional da empresa.

Informações presentes:

“Bem vindo a INTERMUTE,

A empresa que tem a missão de zelar pelo bem estar de todos os cidadãos conectados!

A INTERMUTE, pautada no uso da mais avançada tecnologia, disponibiliza aos cidadãos de bem todo o aparato necessário para que ele possa viver com a mais eficaz segurança, no mais pleno conforto, com inabalável saúde e tendo acesso ao melhor entretenimento que a humanidade já produziu! Porém, não se esqueçam: para que possamos garantir tudo isso a vocês, sem que erros do passado pré virtual voltem a ser repetidos, todos devemos nos manter constantemente atualizados sobre os regimentos mais básicos da sociedade*:

I) O Monetary Intermute System foi elaborado para gratificar aqueles que possuem uma conduta condizente com os valores defendidos pela empresa. Desta forma, o valor unitário M.I será fornecido pela empresa ao cidadão conectado toda vez que seu

comportamento for caracterizado como positivo, tanto no tempo em que está em SPIN, quanto nos tempos reservados ao carregamento dentro de seus PODS. A quantia destinada a cada conectado será avaliada por contadores da empresa.

II) O entretenimento virtual só estará disponível ao cidadão que tiver uma coleta mínima mensal de 600 M.IS

III) Infelizmente a batalha com o grupo dissidente dos “primitivos” ainda não está ganha. Embora isso seja meramente uma questão de tempo, é altamente recomendado que o cidadão virtual de bem não saia nas ruas. Essa é uma medida de seguranças física, intelectual, sanitária e fisiológica.

IV) A intermute conta com os melhores pesquisadores da área da saúde em sua equipe, que trabalham incansavelmente para desenvolver pílulas vitamínicas que possam fornecer uma melhor qualidade de vida virtual a todos os cidadãos conectados. Desta forma, entende-se como extremamente indesejada a ingestão de qualquer outro tipo de alimento. Ainda: a sua ingestão diária será avaliada e estabelecida pelos nossos pesquisadores, objetivando melhorar sua saúde e conexão virtual. A compra de seus vitamínicos dependerá apenas do seu alcance mensal de M.I.S. Portanto, manter-se na conduta desejada é manter-se saudável.

*Todos os regimentos estabelecidos pela INTERMUTE (não só os regimentos básicos aqui discriminados) podem ser modificados a qualquer momento e sem aviso prévio.

Background

Arte em desenho digital.

Página 30:

Projeto D.A.N.T.E: aqui constarão os nomes, funções e contatos de todos os membros da equipe realizadora do site.

Background

Arte em desenho digital.