

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”

INSTITUTO DE ARTES

RUY MENDES REIS NETO

“BENDITO” — A NARRATIVA EM FLUXOS TRANSMÍDIA.

SÃO PAULO · 2014

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”

INSTITUTO DE ARTES

RUY MENDES REIS NETO

“BENDITO” — A NARRATIVA EM FLUXOS TRANSMÍDIA.

Dissertação apresentada ao Curso de Pós-Graduação em Artes Visuais, do Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Artes Visuais, área de concentração em Processos e Procedimentos Artísticos, sob a orientação da Prof^a Dr^a Rosângela da Silva Leote.

SÃO PAULO · 2014

Ficha catalográfica preparada pelo Serviço de Biblioteca e Documentação do Instituto de Artes da
UNESP

R375b Reis Neto, Ruy Mendes, 1975-

Bendito: A narrativa em fluxos transmídia / Ruy Mendes Reis
Neto. - São Paulo, 2015.

172 f. ; il. color. + 1 CD

Orientador: Prof^a. Dr^a. Rosangella Leote

Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Estadual
Paulista, Instituto de Artes.

1. Análise do discurso narrativo. 2. Mitologia. 3. Multimídia
(Arte). I. Leote, Rosangella. II. Universidade Estadual Paulista,
Instituto de Artes. III. Título

CDD 709.04

BANCA DE AVALIAÇÃO

Prof. ^a Dr.^a Rosangela da Silva Leote

Presidente - Orientadora

Instituto de Artes — UNESP

Prof. Dr. Agnus Valente

Instituto de Artes — UNESP

Prof. Dr. Luiz Guilherme de C. Antunes

Escola de Comunicações e Artes — UNESP

Local e data da aprovação:

São Paulo, _____ de 2014

para Silvia

Agradeço de coração,

À CAPES, pelo auxílio material para que esta pesquisa fosse possível.

À Prof.^a Dr.^a Rosangela Leote, pela generosidade de me deixar seguir meu próprio caminho como pesquisador; pela honestidade em apontar as inconsistências na pesquisa; pela firmeza em não permitir que o trabalho fosse pró-forma.

Aos meus avós Itanel “Pedra Preciosa” Ferraz e Sonila Michiles Ferraz, pelos causos da vida que compartilharam comigo, pelas narrativas do “Tesouro da Juventude” que devorei antes da adolescência, pelas estórias da bíblia contadas com tanto carinho, pelas tramas que carrego comigo até hoje.

Ao meu pai, por compartilhar comigo livros, músicas e a curiosidade por como as coisas funcionam. À minha mãe, fazer fluir sua sensibilidade em nossa casa. Aos dois, pela herança de amor, fé, coragem, e sede de saber.

Ao Ivan, por estar sempre disposto a embarcar em mais uma aventura — É... vamos!

À Silvia, que comigo enfrenta a vida com tanto amor e humor.

Ao Deus de meus pais.

Aqui toquei imediato
ou por tangência & contaminação
Múltiplas coisas grandes
Visíveis invisíveis

MENDES, Murilo. Grafito no pão de açúcar.

In: Convergência. São Paulo: Livraria Duas Cidades, 1970. p11.

RESUMO

Esta dissertação aborda a evolução da narrativa aristotélica para a narrativa transmídia. A primeira parte deste processo envolveu o estudo de teorias narrativas clássicas, principalmente as obras de Aristóteles (1999), Tzvetan Todorov (2003) e Robert Mckee (2006); a abordagem de algumas transformações culturais que teriam influenciado a narrativa, tais como expostas por Gilles Deleuze e Felix Guattari (1987) e seu conceito de rizoma, Michel Foucault (2008) no que diz respeito à sua proposta de interpretação da história, e Jean-François Lyotard (1984) sobre as metanarrativas; e a discussão sobre narrativas transmídia tal como apresentadas por Rosangella Leote (2007), Henry Jenkins (2008), Vicente Gosciola (2012) e Lev Manovich (1999).

Esse estudo sustenta e é suscitado pela segunda parte desse processo, que envolveu o planejamento para uma produção multimídia, cuja formatação se mostra aqui visando o desenvolvimento futuro da obra *Bendito*, com o patrocínio necessário. A obra toma por base a narrativa clássica contida no livro de Jó, adaptando-a, através de técnicas de narrativas transmídia, para uma produção contemporânea. A produção final, uma vez patrocinada, deverá envolver os meios digitais, suportes físicos e o espaço público.

Anexado a este volume está um CD, com um curta-metragem “*Sacrificio (2010).mp4*”, uma música “*Bendito seja o nome (2014).wav*”, e uma pasta com nove imagens estereográficas. O curta metragem foi realizado por nós em época anterior a este trabalho, e serve de exemplo a um tópico discutido à página 77. Já a música e as imagens foram realizadas por nós no decorrer deste trabalho, e são parte integrante deste.

PALAVRAS CHAVE

Adaptação e tradução entre mídias. Convergência de mídias. *Database*. Mitologia. Narrativas. Transmídia.

ABSTRACT

This paper discusses the evolution of Aristotelian narrative towards transmedia narratives. The first part of this process involved the study of classical narrative theories, especially the works of Aristotle (1999), Tzvetan Todorov (2003) and Robert McKee (2006); the approach to cultural changes that have influenced the narrative, such as exposed by Gilles Deleuze and Felix Guattari (1987) and their concept of rhizome, Michel Foucault (2008) with regard to his proposed interpretation of history, and Jean-François Lyotard (1984) on the meta-narratives; and the discussion of transmedia narratives as presented by Rosangella Leote (2007), Henry Jenkins (2008), Vicente Gosciola (2012) and Lev Manovich (1999).

This study supports and is elicited by the second part of this process, which involved planning for a multimedia production whose format is shown here aiming at the future development of the work *Bendito* with the necessary sponsorship. The work is based on the classic narrative contained in the book of Job, adapting it through transmedia storytelling techniques to a contemporary production. The final production, once sponsored, should involve digital media, physical media and the public space.

Attached to this volume is a CD with a short film “*Sacrificio (2010).mp4*”, a song “*Bendito seja o nome (2014).wav*”, and a folder with nine stereographic images. The short film was made by us previously, and serves as an example to a topic discussed on page 77. The music and the images were made by us during the course of this work, and are an integral part of it.

KEYWORDS

Intermedial adaptation and translation. Database. Media convergence. Mythology. Narratives. Transmediality.

SUMÁRIO

Apresentação	21
O que é, enfim, uma narrativa?	24
Terminologia	24
Caracterização	25
Discurso, e não representação	27
Aristóteles	30
Platão de ponta-cabeça	30
Mímese e os dois tempos da narrativa	31
Necessidade	33
Verossimilhança e gêneros	34
Peripécia, reconhecimento e catarse	36
O caráter dos personagens e hamartia	37
A Forma Narrativa	42
O motor da narrativa	42
A estrutura da trama	44
Diferenças formais da narrativa	46
Repetição	48
Transformações	52
Descontinuidade do conhecimento	52
Desconfiança nas metanarrativas	54
Multiplicidade de Conexões	57
Narrativas transmídia	60
Narrativas transmídia	61
Técnicas para narrativas transmidiáticas	65
Roteiros em narrativas convergentes	70

Planejando uma narrativa transmídia: Bendito	80
Processo de produção	81
Sobre Bendito	87
Trama proposta	92
Sobre a produção	102
Reflexão sobre o processo artístico e de pesquisa	110
Referências	114
Trama e Estrutura das Narrativas	114
Narrativas Mitológicas	114
Narrativas Hebraico-Cristãs	115
HQ's e similares	115
Narrativas, mídia e convergência	116
Filosofia e Crítica Literária	118
Narrativas usadas como exemplos nesta dissertação	119
Metodologia	120
Apêndices	124
Sobre a visualização dos pares estereográficos a seguir	150

FIGURAS

fig. 1 : Estrutura da trama	45
fig. 2 : Database como forma simbólica	71
fig. 3 : Narrativas tradicionais	75
fig. 4 : Narrativas Convergentes	77
fig. 5 : Canais da produção	104
fig. 6 : Linha do tempo da narrativa	107
fig. 7 : Banco de dados - autores	124
fig. 8 : Banco de dados - referências	125
fig. 9 : Banco de dados - notas	126
fig. 10 : Banco de dados - mídia	127
fig. 11 : Banco de dados - temas	128
fig. 12 : Banco de dados - relacionamentos	129
fig. 13 : Maquete eletrônica da locação : perspectiva	130
fig. 14 : Maquete eletrônica da locação : perspectiva	130
fig. 15 : Maquete eletrônica da locação : perspectiva	131
fig. 16 : Maquete eletrônica da locação : perspectiva	131
fig. 17 : Locação : Saída do poço do elevador	132
fig. 18 : Locação : 1º lance de escadas	132
fig. 19 : Locação : 2º lance de escadas	133
fig. 20 : Locação : 2º lance de escadas	133
fig. 21 : Locação : 2º lance de escadas	133
fig. 22 : Locação : Vista das escadas	134
fig. 23 : Locação : Em baixo da caixa d'água	134
fig. 24 : Locação : Vista do pavimento superior	135
fig. 25 : Locação : Cidade vista do pavimento superior	136
fig. 26 : Locação : Cidade vista do pavimento superior	137
fig. 27 : Locação : Cidade vista do pavimento superior	137
fig. 28 : Locação : Cidade vista do pavimento superior	138
fig. 29 : Locação : Cidade vista do pavimento superior	138

fig. 30 : Referências para figurino	139
fig. 31 : Referências para figurino	139
fig. 32 : Referências para figurino	139
fig. 33 : Estudo de ilustração	140
fig. 34 : Estudo de ilustração	141
fig. 35 : Estudo de ilustração	142
fig. 36 : Estudo de ilustração	143
fig. 37 : Bastidores	144
fig. 38 : Bastidores	144
fig. 39 : Bastidores	145
fig. 40 : Bastidores	145
fig. 41 : Bastidores	146
fig. 42 : Bastidores	146
fig. 43 : Bastidores	147
fig. 44 : Bastidores	148
fig. 45 : Bastidores	149
fig. 46 : Bastidores	149
fig. 47 : Teste estereográfico	151
fig. 48 : Teste estereográfico	153
fig. 49 : Teste estereográfico	155
fig. 50 : Teste estereográfico	157
fig. 51 : Teste estereográfico	159
fig. 52 : Teste estereográfico	161
fig. 53 : Teste estereográfico	163
fig. 54 : Teste estereográfico	165
fig. 55 : Teste estereográfico com ilustração em 3d	167
fig. 56 : Teste estereográfico com ilustração em 3d	169
fig. 57 : Teste estereográfico com ilustração em 3d	171

1. APRESENTAÇÃO

Este trabalho representa o processo que vimos empreendendo para melhor compreender e produzir narrativas transmídia. Para isto, nos dedicamos a estudar algumas das principais características de toda uma tradição de narrativas clássicas que chegaram até nós; estudamos transformações culturais que, a nosso ver, afetaram a forma como produzimos e lidamos com histórias; e finalmente nos propusemos a fazer o planejamento para uma adaptação de uma narrativa clássica para uma forma contemporânea.

Desse modo, este trabalho está dividido em algumas seções. Na primeira delas fazemos uma introdução ao que entendemos por narrativa, e enumeramos alguns de seus princípios gerais. Depois, abordamos alguns princípios aristotélicos, fazendo um panorama de algumas de suas principais idéias no que se refere a narrativas, para em seguida apresentarmos como a forma narrativa tem se consolidado, em sua grande parte.

Feita esta introdução geral à narrativa clássica, comentamos algumas mudanças culturais que desestabilizam o modo como a narrativa clássica tem funcionado. Apesar dessa instabilidade, veremos que muitas narrativas têm se desenvolvido e prosperado, adotando novos procedimentos, sem perder de vista sua tradição. Assim, mostraremos como a convergência de mídias têm aberto possibilidades narrativas, que têm sido bastante aproveitadas por roteiristas e narradores.

Finalmente, apresentaremos um breve planejamento para uma narrativa transmídia intitulada *Bendito*, a partir de uma releitura e atualização do livro hebraico de Jó, um dos mais antigos do oriente médio.

O que é, enfim,
uma narrativa?

2. O QUE É, ENFIM, UMA NARRATIVA?

A origem do termo narrativa tem por origem o radical sânscrito *gnâ* (conhecer) e *gnârus* (especialista, familiarizado com, habilidoso), dos quais deriva o termo latino *narrō* (relatar). É possível conceber, portanto, que a palavra narrativa acumule dois tipos de atividade: o primeiro referente a um conhecimento especializado de algum assunto, o segundo a capacidade de relatar esse assunto de forma hábil. Muitas culturas tiveram nas narrativas o centro de sua identidade e da produção de sentido. Através delas podemos estabelecer relações entre fragmentos da memória, da cultura e da realidade, obtendo auxílio na construção de sentido e identidade. A narrativa tem sido encarada não só como uma forma de comunicação privilegiada para transmitir informações sobre a vida das pessoas e eventos históricos, mas também como fonte de conhecimento e transmissão de conceitos. Mais recentemente, o relacionamento entre conhecimento e narrativa foi valorizado como uma forma de tornar compreensível a experiência humana (MCCARTHY, 2007).

Mas o que são narrativas, o que as define e qualifica? Inicialmente, gostaríamos de destacar alguns princípios narrativos que de certa forma orientaram este trabalho, e que contribuem, a nosso ver, para a melhor compreensão de como funcionam as narrativas.

2.1. TERMINOLOGIA

Para Gérard Genette (1980), existiriam três sentidos para o que entendemos por narrativa. O primeiro deles diria respeito ao discurso narrativo que é utilizado para descrever um evento ou seqüência de eventos, seja esse discurso a fala de um personagem ou a própria mídia de suporte para esse discurso. O segundo sentido diria respeito à sucessão de eventos em si, que são objeto do discurso, sem levar em conta a mídia utilizada. O terceiro sentido para narrativa diria respeito ao ato de narrar, que produz o discurso

narrativo. Genette propõe que cada um desses sentidos seja definido por um termo próprio.

- Então o primeiro, que se refere ao discurso narrativo, seria chamado **narrativa** (*récit*);
- O segundo, referente à sucessão de eventos, seria chamado **história** (*histoire*);
- O terceiro, o ato de narrar, seria chamado **narração** (*narration*).

Embora não haja consenso sobre a terminologia em narratologia, Genette é um autor bastante respeitado, e optamos por adotar a terminologia proposta por ele, com alguns acréscimos de termos usados por outros autores em favor da variedade. Assim, chamaremos ao discurso narrativo *narrativa*, *trama* ou *estória* (este último em homenagem à Guimarães Rosa); à sucessão de eventos, chamaremos *história*, *quotidiano* ou simplesmente *sucessão*; e ao ato de narrar chamaremos *narração*.

2.2. CARACTERIZAÇÃO

Tendo delimitado os termos, resta ainda outra pergunta: quais as características de um texto para que este possa ser qualificado como uma narrativa? De acordo com Marie-Laure Ryan (2004: 08), este deve ser capaz de produzir algumas representações mentais:

- O texto deve criar um mundo e populá-lo com personagens e objetos. Isso implica em que o texto narrativo seja baseado em proposições que afirmem a existência de indivíduos e em proposições que atribuam propriedades para esses existentes.
- O ambiente referido no texto deve passar por mudanças que sejam causadas por eventos não-habituais: sejam eles acidentes ou ações humanas deliberadas. Essas

mudanças criam uma dimensão temporal a colocam o mundo narrativo no fluxo da história.

- O texto deve permitir a reconstrução de uma rede interpretativa de objetivos, planos, relações causais e motivações psicológicas relacionadas aos eventos narrados. Essa rede implícita fornece coerência e inteligibilidade aos eventos e os transforma em uma trama. (Tradução nossa)¹

O que dizer então de algo como um perfume que, mesmo não sendo um texto narrativo, pode nos trazer à mente uma experiência vivida, com personagens, objetos, mudanças, relações causais e motivações psicológicas? Ryan propõe uma distinção entre algo “ser uma narrativa” e “possuir narratividade”. Para ela, a primeira expressão denominaria qualquer objeto semiótico produzido com a intenção de evocar uma trama narrativa na mente da audiência. A segunda, por sua vez, designaria o poder para evocar tal trama. Assim, uma estória enfadonha seria uma narrativa com baixa narratividade, e o perfume citado acima possuiria narratividade apesar de não ser uma narrativa.

Passemos então ao movimento que caracteriza a narrativa. Segundo Tzvetan Todorov (2003: 162), “toda a narrativa é o movimento entre dois equilíbrios semelhantes mas não idênticos”. Assim, uma narrativa ideal começaria por uma situação estável, em que os personagens podem ter mobilidade dentro dos limites de sua condição. Então, uma força qualquer alteraria a situação inicial, introduzindo um desequilíbrio, ou mesmo um equilíbrio negativo. O equilíbrio só seria restabelecido pela ação de uma força dirigida em sentido contrário, geralmente através do esforço do protagonista, que assumiria os riscos significativos de não ser bem sucedido. Este segundo equilíbrio alcançado seria semelhante — mas não idêntico — ao primeiro, já que o personagem mudou e, por

1. • A narrative text must create a world and populate it with characters and objects. Logically speaking, this condition means that the narrative text is based on propositions asserting the existence of individuals and on propositions ascribing properties to these existents. • The world referred to by the text must undergo changes of state that are caused by nonhabitual physical events: either accidents (“happenings”) or deliberate human actions. These changes create a temporal dimension and place the narrative world in the flux of history. • The text must allow the reconstruction of an interpretative work of goals, plans, causal relations, and psychological motivations around the narrated events. This implicit network gives coherence and intelligibility to the physical events and turns them into a plot.

consequente, suas limitações e condição. A consequência lógica é que podem haver dois tipos de momento na narrativa:

- Os **iterativos**, que descrevem um estado de equilíbrio ou desequilíbrio relativamente estáticos, podendo ser o mesmo tipo de ação repetida indefinidamente;
- Os **dinâmicos**, que descrevem a passagem de um estado a outro, e a princípio só acontecem uma vez.

Tzvetan Todorov reduz esse movimento ao seu elemento mínimo, ao afirmar que “a intriga mínima completa consiste na passagem de um equilíbrio a outro” (TODOROV 2003: 138). Assim, mesmo que a narrativa consista na passagem de um equilíbrio a outro passando por um desequilíbrio, ela pode apresentar apenas um momento iterativo seguido de um momento dinâmico ou vice-versa — ou ainda a supressão do começo ou fim, intercalações, repetições e outras operações poéticas.

2.3. DISCURSO, E NÃO REPRESENTAÇÃO

A narração pode ser — e tem sido — usada como suporte tanto para a sucessão de eventos reais como de eventos fictícios. Haveria uma diferença entre narrativas de fatos acontecidos e fatos imaginados? Aristóteles (1999) defende que o historiador expõe sua narrativa tal qual ela aconteceu, enquanto o poeta apresenta sua narrativa tal qual ela poderia ter acontecido. Assim, a primeira trataria do particular, enquanto a segunda do universal. No entanto, é interessante a afirmação do filósofo de que o poeta “continua sendo poeta mesmo quando se serve de fatos reais” (ARISTÓTELES, 1999: 48), afirmação esta que nos serve de gancho para falar do papel da narrativa na representação da realidade.

A pergunta que tem sido feita por mais de uma pessoa que se debruçou no estudo das narrativas é: poderia a realidade ser representada fielmente através de narrativas? Tzvetan Todorov levanta a hipótese de uma narrativa primitiva, isto é, uma narrativa fiel à sucessão de eventos. Para ele, no entanto,

A narrativa primitiva não existe. Não há narrativa natural; toda narrativa é uma escolha e uma construção; é um discurso e não uma série de acontecimentos. Não existe uma narrativa “própria” em face das narrativas “figuradas” [...]; todas as

narrativas são figuradas. Só existe o mito da narrativa própria; e, de fato, é uma narrativa duplamente figurada: a figura obrigatória é secundada por outra, que Dumarsais chamava de “corretivo”: uma figura que ali está para dissimular a presença das outras figuras. (TODOROV, 2003: 108)

Hayden White (1987) também defende de que a narrativa deveria ser considerada mais como um discurso do que como uma representação da realidade. Tomando a mitologia como exemplo, ele comenta como a mistura de eventos reais e imaginários em narrativas míticas resulta em uma amálgama harmoniosa, plausível e aceitável. Seria um disparate, portanto, tentar cobrar coerência histórica de Homero, argumentando que não há comprovação de que, em Tróia, Marte tenha lutado ao lado de Heitor, Menelau tenha sido protegido por Minerva, ou ainda Netuno tenha efetivamente participado das batalhas.

No entanto, essa mesma mistura entre o real e o imaginário, se aplicado a narrativas históricas, não seria nada apetecível ao paladar contemporâneo. Com bastante lucidez, White destaca que o real problema não reside na hibridização entre o real e o imaginário, mas sim no fato de que se possa aceitar que haja algo como uma narrativa histórica, um discurso narrativo que sirva para expor fatos históricos, já que a sucessão de eventos da história não oferece a coerência formal de uma narrativa:

[A] narrativa se torna um problema somente quando queremos dar a eventos reais a forma de tramas. É em razão de eventos reais não se oferecem como tramas que a sua transformação em narrativas é tão difícil (WHITE, 1987: 4 — tradução nossa).²

O discurso narrativo possui elementos formais que o tornam apropriado à ficção, ao mito. Usar o discurso narrativo para descrever a sucessão de eventos da história é mais problemático do que a mistura entre imaginação e fatos que acontece nos mitos, porque se tem a impressão que o resultado seria uma representação da realidade. Assim, tanto na história como nos documentários e, mais recentemente, reality shows e as pegadinhas dos quadros televisivos, a realidade apresentada não deixa de ser uma construção.

2. Narrative becomes a problem only when we wish to give real events the form of story. It is because real events do not offer themselves as stories that their narrativization is so difficult.

Aristóteles

3. ARISTÓTELES

Aristóteles foi de fundamental importância para a arte de se contar histórias na cultura ocidental. A sua análise das características e componentes fundamentais da tragédia grega estabeleceu o modelo inicial para o que seria uma boa narrativa, e todos os que vieram após ele foram obrigados a prestar deferência a sua obra *Poética*. É de bom grado que nós também o fazemos, e destacamos alguns dos conceitos importantes na *Poética* que nos ajudarão a melhor compreender tanto a obra de Aristóteles quanto a dos autores que o seguiram. Alguns destes também serão abordados, quando pertinentes para o tema em questão.

3.1. PLATÃO DE PONTA-CABEÇA

Embora tanto Platão quanto Aristóteles destacassem a natureza mimética da arte, eles diferiam quanto à legitimidade da imitação como fonte confiável da verdade. Platão considerava a poesia como uma fonte não confiável, porque a poesia seria uma imitação de objetos que, por sua vez, seriam imitações das *Formas Ideais*, reais, imutáveis e eternas, longe de nossa realidade. Por ser a imitação de uma imitação, a poesia estaria duas vezes deslocada da realidade, e portanto distante demais da verdade (Ver PLATÃO, 2004).

Aristóteles, por sua vez, apresenta a imitação de uma forma que subverte a posição de Platão, e faz da mimese algo desejável e verdadeiro. Para este, a arte do poeta resultaria da imitação das coisas, tal como:

- eram ou são;
- os outros dizem que são, ou que parecem;
- deveriam ser (ARISTÓTELES, 1999: 70).

Ao afirmar que é possível imitar as coisas tais como estas deveriam ser, Aristóteles apresenta a verdade não como dependente das *Formas Ideais* fora de nós, mas sim dependente de um desejo interno por ordem, equilíbrio e unidade. A realidade é deslocada para perto de nós, em nosso íntimo. A imitação de nossos anseios íntimos corresponderia,

consequentemente, à verdade. Nesta inversão, a mímese se vê redimida da acusação de indução ao erro, e elevada à posição de verdade confiável e boa.

Devo ao professor Louis Markos (2004) uma melhor compreensão da imitação das coisas tal como deveriam ser, ponto de vista esse confirmado por Hazard Adams e Leroy Searle³ nos capítulos sobre Platão e Aristóteles do livro *Critical Theory Since Plato* (2004: 8 e 48).

3.2. MÍMESE E OS DOIS TEMPOS DA NARRATIVA

Isto posto, o conceito de mímese tal como exposto por Aristóteles na *Poética*, é fundamental para a compreensão das narrativas: “A tragédia é a imitação de uma ação” (1999: 43 e 2004: 55). Em uma adaptação bastante livre, poderíamos compreender esta declaração como sendo: “a narrativa é uma imitação do cotidiano”. Esta contraposição entre narrativa e cotidiano expõe o que podemos chamar de dois tempos da narrativa, presente na maior parte das histórias.

Esses dois tempos correspondem respectivamente à trama e à sucessão de eventos. Relembrando: a sucessão corresponde aos fatos tal como ocorreram ou teriam ocorrido, sem inversões de tempo e em sua ordem natural, tal como os experimentamos e evocamos em nosso cotidiano; a trama é a forma com que o autor revela os fatos, e corresponde à ordenação dos eventos na narrativa. Nesta, o narrador pode alterar a ordem dos acontecimentos em favor do efeito dramático, como a consequência antes da causa ou a revelação do fim antes do começo.

Para melhor compreensão da diferença entre esses dois tempos, a explicação oferecida por Todorov (2003: 095 a 104) tomando como exemplo o romance policial é bastante útil. Abordaremos a seguir quatro gêneros do romance policial, assim como foram expostos pelo autor. Nestes, encontramos duas narrativas entrelaçadas: a narrativa do crime e a narrativa da investigação. A primeira conta o que de fato se passou (sucessão), e a segunda esclarece como o protagonista tomou conhecimento dos fatos (trama).

3. Os autores escreveram um dos livros mais utilizados em língua inglesa como referência no estudo da história e desenvolvimento da crítica e teoria literária no ocidente.

No romance de enigma, por exemplo, o protagonista investiga um crime consumado. O crime, acontecido no passado, não é apresentado por um narrador onisciente, mas sim através dos personagens presentes na investigação. Neste caso, a sucessão é uma ausência, que só se apresenta através da trama, resultando na união dos dois tempos da narrativa. A principal função do protagonista é descobrir, e não agir, sendo uma espécie de mediador entre os acontecimentos do crime e a audiência. Pista após pista vai levando à descoberta da sucessão de eventos, que vai lentamente sendo decifrada pelo protagonista. Um estória que segue esta estrutura é *Assassinato no Expresso do Oriente*, de Agatha Christie⁴.

No romance noir, os dois tempos da narrativa são fundidos em um só, a sucessão é concomitante à trama. O crime não é mais anterior à narrativa, mas coincide com esta. O prospecção substitui a retrospectiva, e o protagonista deixa a posição confortável de solucionador de enigmas para se embrenhar na ação, podendo interferir no resultado dos eventos. Como no roteiro de Robert Towne para o filme *Chinatown*⁵, o protagonista chega a arriscar a própria vida para descobrir o mistério.

Assim, a sucessão de eventos se desenrola juntamente com a trama, e o mistério se sustenta, ou em decorrência da curiosidade, em que determinado efeito (um corpo encontrado dentro de um reservatório de água, por exemplo) leva o protagonista a procurar pela causa (o responsável pela morte e o motivo); ou em decorrência do suspense, em que a partir da causa (a cliente do detetive parece estar mentindo) a expectativa pelo resultado prenda a atenção da audiência.

O romance de suspense, por sua vez, mantém a separação entre os dois tempos encontrada no romance de enigma, a do passado e a do presente. A ênfase, no entanto, recai sobre a segunda estória, e a audiência está tanto curiosa para saber o que aconteceu no passado quanto em suspense sobre o que vai acontecer no futuro. Neste tipo de estória, o protagonista não está em segurança ao tentar desvendar a sucessão de eventos, e corre

4. CHRISTIE, Agatha. *Assassinato no Expresso do Oriente*. São Paulo: Editora Saraiva, 2011. (Coleção Saraiva de Bolso).

5. TOWNE, Robert (Roteiro); POLANSKI, Roman (Diretor). *Chinatown*. (Roteiro). 1974. 118 pp.

risco a medida que a trama progride. Como no seriado norte americano *O Fugitivo*⁶, em que um médico é acusado de um crime que não cometeu, e deve descobrir o verdadeiro culpado para provar sua inocência. Assim, o protagonista pode ser ao mesmo tempo detetive, suspeito e potencialmente uma vítima do verdadeiro criminoso.

A separação da narrativa em dois tempos tem alguns desdobramentos muito interessantes. Um destes desdobramentos, que já foi discutido por nós neste trabalho tomando por base a proposta de Todorov (2003: 108), é de que a narrativa primordial não existe, ou seja, a sucessão de eventos não pode ser fielmente narrada. Por serem construídas por escolhas, as narrativas são um discurso, e não uma série de acontecimentos. São trama e não sucessão. Assim, é bom estar atento a que, mesmo sendo os exemplos de romance policial acima úteis para a melhor compreensão dos tempos da narrativa, também eles são narrativas duplamente figuradas. Todavia, servem de ilustração.

3.3. NECESSIDADE

Sendo a trama uma imitação do cotidiano, e não a sua reprodução, ela tem algumas características que a distinguem da sucessão de eventos. Assim, enquanto os acontecimentos do cotidiano são dispersos e em sua maioria sem propósito aparente, na trama os eventos são focados e unificados. A narrativa exige certa relação causal e uma coerência que não necessariamente encontramos no cotidiano.

Um exemplo simples disso pode ser verificado em uma situação comum: alguém está andando na rua e vê uma chave no chão. Ora, no cotidiano, há uma chave no chão, e isso é tudo. Em uma trama, a chave solta pode desencadear um fluxo de imagens no protagonista, que o levem até sua infância, quando procurava por uma chave para abrir o sótão. Já em um *videogame*, seria uma tolice não recolher uma chave jogada, porque vamos precisar dela para abrir a próxima fase. A relação de causalidade que se forma entre o objeto e o personagem é um artifício usado para que fatos isolados façam sentido, e é próprio da trama. É essa relação de causa e efeito o que dá unidade às ações de uma narrativa.

6. HUGGINS, Roy. *The fugitive*. (Seriado). Quinn Martin Productions. CBS Television Distribution, 1963 - 1967.

A unidade não vem do fato das ações serem encadeadas uma após a outra, ou de serem praticadas pelos mesmos personagens, porque é muito diferente acontecer uma coisa depois da outra — *post hoc* — e acontecer uma coisa por causa de outra — *propter hoc* — (ARISTÓTELES, 1999: 49). A relação clara entre causa e efeito deve existir, de tal forma encadeada, que o desenrolar dos eventos não poderia ter sido diferente do que foi apresentado. Isto é a necessidade de que fala Aristóteles. A necessidade deveria ser tal que, se algum dos eventos da narrativa fosse eliminado ou deslocado, o todo seria afetado. Se a presença ou ausência de algo não modifica de modo sensível o todo, é porque não é parte do todo.

Porque é da natureza da trama distorcer relações temporais e começar no meio das coisas — *in media res* (HORATIUS, 2004: 81), a relação linear de causa e efeito pode não ser imediatamente perceptível, especialmente quando os eventos não estão dispostos em sua ordem natural. Ao fim da trama, no entanto, as relações causais devem estar claras. A ausência de causalidade faz com que muitas pessoas digam que a estória não faz sentido. Ao que parece, uma narrativa é mais compreensível — e deleitosa — se há uma razão para que os eventos se desenrolem da maneira que o fazem.

3.4. VEROSSIMILHANÇA E GÊNEROS

A verossimilhança é outro princípio importante para Aristóteles. Os eventos de uma estória devem se desenrolar de forma plausível e crível, isto é, os acontecimentos devem guardar coerência com o ambiente narrativo proposto. Essa exigência é difusa, já que o que é crível para uma pessoa pode não o ser para outra. Assim, quando fomos assistir ao filme *O tigre e o Dragão*⁷, o público riu bastante quando um dos personagens foi do chão ao telhado de um prédio em apenas um pulo. Para o público, não acostumado com esse tipo de estória, não era crível que alguém fosse capaz de tal feito. Para o público oriental, no entanto, é uma convenção aceita que um mestre de artes marciais seja capaz de proezas sobre-humanas. Agora imaginemos a reação de um público, não acostumado

7. DULU, Wang (Estória); WANG, Hui-Ling E Outros (Roteiro); LEE, Ang (Diretor). *O tigre e o dragão*. Hong-Kong: EDKO Film, 2000. (120 min).

às convenções dos super-heróis ocidentais, ao se deparar com um personagem que voa vestindo uma cueca vermelha por cima de uma calça *legging*...

Versado nas minúcias da trama, Aristóteles argumenta que o impossível deve ser considerado em face do efeito poético, da melhoria ou da opinião comum, afirmando também que o impossível convincente tem preferência ao possível que não convence. Ele leva seu argumento mais longe, afirmando que até aquilo que é improvável pode ser justificado dentro de uma trama, seja pelo senso comum, seja pelo fato de que “existe uma probabilidade que as coisas aconteçam também contra a probabilidade” (ARISTÓTELES, 1999: 73).

Em relação à opinião comum, a expectativa do público é muito importante para o desenrolar da narrativa. A este respeito, é propício falar em gênero. As convenções de gênero pressupõem um conjunto complexo de antecipações que devem ser concretizadas para não gerar confusão e desapontamento. São ambientes, papéis, eventos e valores específicos que definem gêneros individuais e seus subgêneros. Gêneros são flexíveis e expansíveis, mas mesmo assim são firmes o suficiente para serem identificados e trabalhados. As convenções são uma limitação bem vinda, já que permitem direcionar a expectativa do público e então surpreendê-lo com acontecimentos inéditos e inesperados (MCKEE, 2006: 086 a 98).

No filme *Rush*⁸ há uma cena em que o carro de passeio em que estão os personagens de Niki Lauda e Marlene Knaus quebra. Segue uma cena que é bastante clichê neste tipo de situação, e que atende às expectativas do público: o homem fracassa ao pedir carona, ao passo que a mulher, com as pernas à mostra, imediatamente consegue que um carro, com dois homens, pare. A inversão das expectativas acontece quando é revelado que os homens são dois italianos que pararam ao reconhecerem Niki Lauda, piloto de Fórmula 1 que havia sido recentemente contratado pela Ferrari.

8. MORGAN, Peter (Roteiro); HOWARD, Ron (Diretor). *Rush*. Reino Unido / Alemanha: 2013.

3.5. PERIPÉCIA, RECONHECIMENTO E CATARSE

Quanto aos mecanismos que fazem com que a narrativa avance e se torne interessante, estes seriam dois, a peripécia e reconhecimento (ARISTÓTELES, 1999: 49 a 50). A peripécia — *peripeteia* — é a inversão das ações. Já o reconhecimento — *anagnorisis* — é, adivinhe só, a passagem do desconhecimento ao conhecimento. Para Aristóteles, o mais belo dos reconhecimentos é o que se dá ao mesmo tempo que uma peripécia, como em *Édipo Rei* (SÓFOCLES, 1957). Nesta estória, Édipo foge de seu lar em Corinto, onde é filho do rei, para escapar à profecia de que mataria seu pai e desposaria sua mãe, e chega a Tebas, onde é feito rei. Anos mais tarde, Édipo vai avançando pouco a pouco em sua investigação sobre quem teria sido o assassino do antigo rei de Tébas, Laio. Em determinado momento durante a investigação, chega um mensageiro de Corinto para lhe revelar que o rei de Corinto está morto. Édipo se regozija, pois escapou à profecia de que mataria o próprio pai, para ser informado em seguida que ele havia sido adotado pelo rei de Corinto, e que este não era seu verdadeiro pai.

Édipo finalmente chega à conclusão de sua investigação e descobre, em um só momento, que Laio era seu pai, a quem ele inadvertidamente matou, e a viúva de Laio, Jocasta, a quem ele desposou, é a sua mãe. Assim, a notícia que deveria trazer alívio à Édipo tem efeito oposto, em uma grande inversão, fazendo com que Édipo — e o público com ele — finalmente reconheça quem ele é. Assim, Aristóteles prefere a mudança na sorte do personagem quando esta é decorrente da peripécia e do reconhecimento. Ele argumenta que, quando há a peripécia, o reconhecimento produz o temor por um semelhante desventurado e a piedade em relação ao que é infeliz sem o merecer. Essas emoções teriam por resultado a catarse, isto é, a purificação ou purgação dessas mesmas emoções por meio da descarga emocional provocada pela obra.

Robert Mckee também aborda o jogo das emoções dentro de uma estória. Para ele, um dos impulsionadores da arte de contar estórias seria a necessidade de resolução da discórdância através da beleza e da harmonia. Uma estória poderia proporcionar o encontro simultâneo entre pensamento e sentimento, entre idéia e carga emocional, trazendo a tona algo poderoso, profundo e memorável. A emoção estética decorrente da união destes dois pólos em uma estória bem contada:

dá o que não se pode arrancar da vida: uma experiência emocional significativa. Na vida, experiências se tornam significativas quando refletidas ao longo do tempo. Na arte, elas são significativas agora, no instante em que ocorrem. (MCKEE, 2006: 115)

A experiência emocional significativa, mesmo que de certa forma emprestada de uma narrativa, pode deixar uma marca profunda na audiência. Se isto ocorrer, essa experiência vai ser incorporada ao repertório pessoal do público, e este pode recorrer a esta experiência sempre que confrontado com situações semelhantes. Isso indica a grande influência que uma história pode ter em nossas vidas.

3.6. O CARÁTER DOS PERSONAGENS E HAMARTIA

Para Aristóteles, a tragédia deveria consistir na imitação de ações que despertassem terror e pena. Por conseguinte, o autor considera as combinações entre os possíveis caracteres dos personagens e os destinos a eles reservados, levando em conta o efeito que os desfechos de suas histórias causariam no público. (ARISTÓTELES, 1999: 51). Deste modo, poderíamos ter homens muito bons passando de venturosos a desventurados, o que, no entanto, não causaria nem terror nem pena, mas sim repulsa. Se fossem homens muito maus passando da desventura à felicidade, isso não seria nada trágico. Inversamente, se homens perversos passassem da ventura ao infortúnio, isso estaria muito mais de acordo com os sentimentos humanos, mas não produziria nem temor nem piedade. A alternativa defendida por Aristóteles é a de homens que não se destaquem nem pela virtude nem pela justiça — embora tendam para o bem —, cujos infortúnios não sejam resultado de sua perversidade, mas consequência de algum erro.

Esse erro, conhecido por *hamartia* ou erro aristotélico, pode ser uma falta, uma ofensa, uma falha, um engano, que inevitavelmente leva o personagem a seu destino trágico. É algo que está tão indelevelmente arraigado no ser do protagonista que não há nada que ele possa fazer para evitar sua desgraça. Explorar bem os erros e falhas do personagem é muito importante para uma trama bem construída. O erro fornece uma visão do interior do personagem, de sua possibilidade de falhar. Muitos protagonistas perdem em profundidade e humanidade porque o narrador não sabe — ou não quer — explorar os erros de

seus personagens. No entanto, são justamente os erros que enriquecem a narrativa. No seriado *Breaking Bad*⁹, por exemplo as falhas do protagonista foram exploradas com arte. Neste seriado, as falhas eram mesmo o assunto principal, já que os espectadores puderam acompanhar a transformação do protagonista de um cientista brilhante mas frustrado para um grande traficante de drogas, em uma magistral trama de declínio.

Uma forma que encontramos para explicar o que seria o erro aristotélico é através da parábola do sapo e do escorpião, que recontamos aqui. Nesta parábola, de origem desconhecida, um escorpião se encontra com um sapo à beira de um rio, e pede que este o carregue nas costas até a outra margem. O sapo se nega, sob a alegação que o escorpião o ferroadaria e mataria. O escorpião argumenta que, se ferroadasse o sapo, os dois morreriam, já que o sapo afundaria levando o escorpião consigo. O sapo se convence, e já está atravessando o meio do rio com o escorpião nas costas quando este o ferroa.

—Porque você me ferrou? — pergunta o sapo — Agora vamos os dois morrer!

—Porque sou um escorpião, e essa é minha natureza! — respondeu o escorpião, enquanto os dois afundavam para a morte.

A primeira impressão que se tem é de que o escorpião é inerentemente um vilão, que já estava mal intencionado quando aborda o sapo à margem do rio. Essa visão, no entanto, faz do escorpião um personagem raso e pouco complexo, quase uma força da natureza. Ora, se resolvêssemos contar essa parábola sob a forma de tragédia, o seu começo poderia ser um pouco diferente:

“Era uma vez um escorpião cuja única filha adoeceu gravemente, o que o fez partir em busca de um remédio que pudesse curá-la. Sabendo que a vida da pequena se esvaia rapidamente ele decidiu se arriscar em um atalho muito perigoso. À margem de um rio para ele intransponível, o escorpião negociou com um sapo para que este lhe levasse até o outro lado.”

Desta forma, ao nos aprofundarmos mais na motivação do escorpião, adicionamos outra camada ao personagem. Se o escorpião ferroar o sapo, toda a sua busca terá sido em vão,

9. GILLIGAN, Vince (Roteiro). *Breaking Bad*. High Bridge Productions, Gran Via Productions, associados à Sony Pictures Television para American Movie Classics (AMC), 2008 - 2013. (5 temporadas).

e a sua morte será também a morte de sua filha. Aqui temos a *hamartia*. Uma falha não intencional, tão intrinsecamente ligada às qualidades do personagem que não é possível amputá-la sem prejudicar a sua essência.

Voltemos ao exemplo de Édipo Rei, em que podemos encontrar um exemplo claro de *hamartia*. O que vai ocasionar a ruína de Édipo é a sua insistência em descobrir o assassino de Laio e fazer com que a justiça seja feita, a despeito das advertências de que abandone sua busca. No entanto, ele é o solucionador de enigmas, tendo livrado a Tebas da esfinge. Assim, ele vai persistir em sua busca até o fim, o que acaba selando seu infortúnio. A mesma característica que o levou à posição de rei também causou a sua ruína.

A *hamartia* não deve ser confundida com pontos fracos do personagem. Estes dizem respeito a vulnerabilidades específicas que podem causar a derrota do protagonista. Assim, o Super-Homem perde a sua superioridade diante da criptonita, Sansão perde sua força quando seus longos cabelos são cortados, e Aquiles só sucumbe quando é atingido em seu calcanhar — daí a expressão calcanhar de aquiles¹⁰. Apesar de serem adições interessantes ao conjunto do personagem, essas vulnerabilidades pontuais não substituem o erro aristotélico.

A nosso ver, a *hamartia* aumenta a credibilidade e a dimensão humana do personagem. Esta faz com que seja possível, e mesmo provável, que o protagonista não consiga retomar o equilíbrio perdido em sua vida, tornando a trama mais interessante e mesmo contribuindo para que o público sinta empatia por ele. A nosso ver, bons personagens são caracterizados tanto por suas falhas quanto por suas qualidades.

10. Usamos aqui a expressão calcanhar de aquiles com a ressalva de que nem todos os escritores tinham Aquiles por totalmente invulnerável a não ser em seu calcanhar. Na *Iliada*, por exemplo, Aquiles é ferido e sangra: “Uma hasta o escudo fere, e no ouro pára, dom de Vulcano; o cotovelo destro esfolia a outra, em sangue o tinge escuro, finca-se em terra, as carnes anelando.” (HOMERO, 1957: Livro XXI)

A Forma Narrativa

4. A FORMA NARRATIVA

Até aqui temos tratado de alguns dos elementos e premissas que estão presentes em uma estória. Passemos agora para como uma trama é estruturada, a partir de sua força motriz e formas que pode assumir.

4.1. O MOTOR DA NARRATIVA

Robert McKee, assim como Todorov, que vimos na introdução deste trabalho, define o que seria a estória em uma casca de noz: tudo começa com um evento que, para melhor ou para pior, “tira o equilíbrio da vida de um personagem, despertando nele um desejo por aquilo que ele acredita ser capaz de restaurar o equilíbrio” (MCKEE 2006: 189–190). Assim, o personagem parte em busca de seu desejo, enfrentando forças antagônicas, para enfim atingir ou não seu objetivo. Ao identificarmos o desejo do protagonista, temos uma indicação de qual caminho este deve trilhar.

Portanto, uma narrativa consiste no movimento do personagem na busca por restaurar o equilíbrio perdido em sua vida. O motor desse movimento é o desejo do personagem por aquilo que está além de seu alcance, que não obstante ele acredita ser capaz de restaurar sua vida. Consciente ou inconsciente ele age, na expectativa de que a reação do mundo o deixe mais próximo de objetivo. Sob sua perspectiva, seu esforço é suficiente para atingir o seu propósito. Entretanto, a sua ação provoca forças antagônicas¹¹, e a reação do mundo é mais intensa ou diferente do que ele havia antecipado, bloqueando seu desejo e afastando-o ainda mais de sua meta. Essas forças antagônicas podem ser:

- Internas, em que é o próprio eu — mente, corpo, emoção — que pode não reagir da maneira antecipada.
- Relacionamentos pessoais, compostos por uniões de intimidade mais profundas que o papel social — família, amigos, amantes.
- Extra-pessoais, tais como o ambiente físico, instituições sociais e papéis sociais.

11. A importância que se dá ao conflito e antagonismo nas tramas não pode ser subestimado. O tema é abordado por muitos autores, mas aqui nos limitamos a Doc Comparato (1995: 96) e a Robert McKee (2006: 144).

O resultado dessa quebra na expectativa do protagonista, que se vê mais distante de sua meta, é chamada de brecha por Robert Mckee (2006: 135 a 175), em alusão à brecha que se abre entre a expectativa do personagem e o resultado objetivo, entre seu senso de probabilidade e a necessidade. A probabilidade é um julgamento subjetivo, baseado na experiência do personagem, enquanto a necessidade é o que tem que acontecer e realmente acontece. A necessidade só se revela na reação do mundo, como uma verdade absoluta frente aos anseios do personagem. Assim, do desencontro entre a expectativa do personagem e a realidade ficcional, se abre a brecha, entre como o personagem percebia o mundo antes de agir e a verdade que ele descobre pela ação.

Diante desta brecha na realidade, o personagem deve investir com mais vigor na tentativa de alcançar seu desejo. No entanto, essa investida não teria sido livremente escolhida pelo personagem em seu primeiro esforço, pois além de requerer maior empenho, a investida agora envolve risco. Não há como retroceder, e a desta vez ele pode perder, enquanto se esforça por reconquistar o equilíbrio perdido. A medida do desejo de uma personagem está em proporção direta ao risco que ela se dispõe a correr para alcançá-lo: quanto maior o desejo, maior a disposição ao risco.

O público, por sua vez, se identifica com as expectativas que o personagem tem sobre como seu mundo reagirá. Dessa forma, quando uma brecha se abre para o personagem, ela também se abre para o público, e este ama um personagem que persegue seu desejo até o fim. O mecanismo da brecha em contínua operação, é o que move a estória adiante, e o risco vai crescendo à medida que as expectativas do personagem vão sendo frustradas pela realidade, até que, em um clímax, o personagem arrisca tudo para obter seu desejo, obtendo ou não o sucesso.

Um exemplo magistral da brecha em contínua operação pode ser encontrado no filme *Inception: A Origem*¹². Uma das premissas do filme é de que é possível se aprofundar em um sonho dentro de outro, e que a cada nível mais profundo de sonho o tempo passa mais devagar. Essa proposição permite um mecanismo muito interessante para o roteiro: levar os personagens através de sucessivas brechas no primeiro sonho até um clímax, que é então deixado em suspense enquanto os personagens passam para o segundo sonho.

12. NOLAN, Christopher (Direção e Roteiro). *Inception, A Origem*. Legendary Pictures / Syncopy Films, 2010.

Neste, novamente, os personagens são levados através de brechas sucessivas até um clímax, que também fica pendente enquanto os personagens entram em outro sonho. O percurso segue da mesma maneira até o clímax do quarto sonho, momento em que o espectador está aflito por antecipação e absolutamente envolvido com a estória. A resolução dos clímax acontece em uma reação em cadeia, deixando a audiência finalmente respirar aliviada.

4.2. A ESTRUTURA DA TRAMA

A estrutura da trama é composta por mudanças e inversões, que se acumulam e se opõem, levando a um clímax que transforma a vida da personagem significativamente. Segundo Aristóteles (ARISTÓTELES, 1999: 45 a 46), uma estória deve ter um começo, meio e fim, e a sua duração deve ser tal que a possamos contemplar como um todo, em nossa memória e compreensão. Ela obviamente deve permitir a mudança na sorte do protagonista, consideradas a coerência e necessidade. Robert Mckee (2006: 043 a 55) faz uma análise mais detalhada, que adaptamos ao infográfico à página 45.

Uma trama é uma seleção de eventos ordenados estrategicamente. Cada evento narrativo que compõe a trama é composto por um conflito que cria uma mudança significativa na situação de vida de uma personagem, trazendo algum tipo de inversão de valores. Ao fim da trama, as mudanças e conflitos terão transformado o personagem de forma irreversível. Geralmente, essa seleção de eventos é disposta em divisões e subdivisões, a saber, da menor para a maior: beats — cenas — seqüências — atos.

- Beats são pequenas mudanças de comportamento dos personagens, que ocorrem por ação e reação. Quem sabe a forma mais fácil de entendermos o que é um beat é pensarmos naquele diálogo memorável de um filme. Cada personagem avança um pouco a cena ao reagir a algo que tenha sido dito ou feito.
- Cenas são ações em tempo mais ou menos contínuo que transformam a condição de vida de uma personagem em pelo menos um valor, com grau de significância perceptível.
- Seqüências são séries de cenas que culminam em uma inversão de valores maior do que as das cenas individuais.

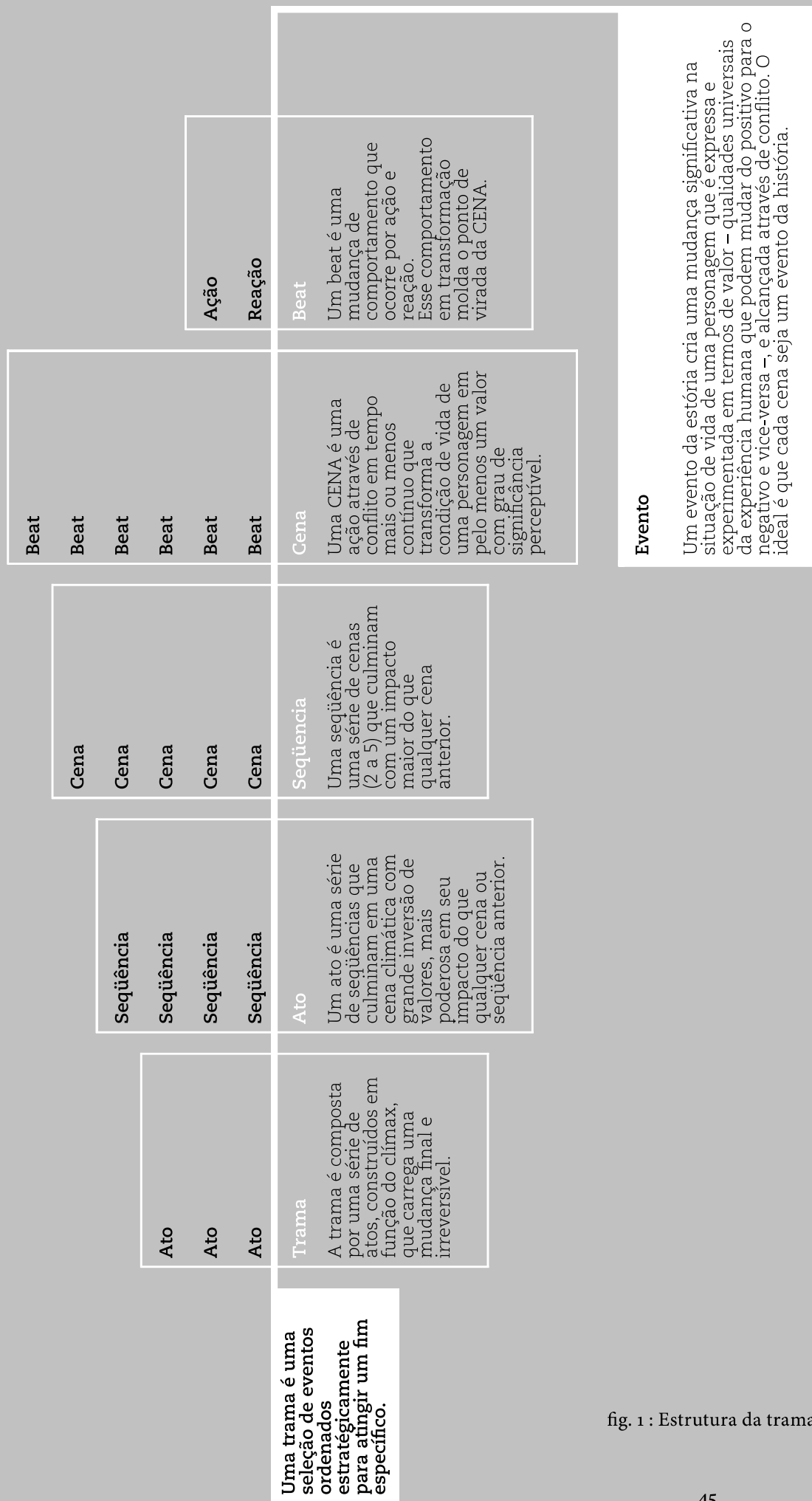


fig. 1 : Estrutura da trama

- Atos são um conjunto de seqüências, e ao final de cada um se espera que haja uma cena climática com grande inversão de valores. O ato final leva o personagem a passar por uma mudança final e irreversível.

4.3. DIFERENÇAS FORMAIS DA NARRATIVA

A trama é em grande parte definida pela escolha de eventos, a sua colocação no tempo e a relação causal que estes tem uns com os outros. Continuamos com Mckee (2006: 055 a 067), que agrupa as formas como roteiristas organizam seus eventos para o cinema em três grandes grupos, e oferece algumas das características de cada um. É importante salientar que esses grupos devem ser encarados como centros em torno dos quais as histórias gravitam, algumas bem próximas a um grupo específico, outras circulando de forma mais livre.

A arquitrama é a forma clássica de se montar uma narrativa, que é construída ao redor de um protagonista ativo, que enfrenta forças antagônicas essencialmente externas para perseguir o seu desejo, em tempo contínuo, dentro de uma realidade ficcional consistente e causalmente conectada, levando-o a um final fechado com mudanças absolutas e irreversíveis. Retomando as suas principais características:

- Causalidade
- Final fechado
- Tempo linear
- Conflito externo
- Protagonista único
- Realidade consistente
- Protagonista ativo

A minitrama é uma forma que procura a simplicidade e a economia enquanto absorve o suficiente da forma clássica. Principais características:

- Final aberto
- Conflito interno
- Multi-protagonista
- Protagonista passivo

A antitrama busca a reversão do clássico, explorando as formas tradicionais para subvertê-las. Principais características:

- Coincidência
- Tempo não-linear
- Realidades inconsistentes

Analisemos essas características com mais cuidado: Um clímax da estória com mudanças absolutas e irreversíveis que responda todas as questões levantadas pela narrativa e satisfaça todas as emoções do público é um final fechado. Um clímax da estória que deixe uma ou duas questões não respondidas e alguma emoção não satisfeita é um final aberto.

O conflito externo é enfatizado pela arquitrama. Nesta, apesar dos personagens frequentemente lidarem com fortes conflitos internos, a ênfase recai sobre a sua luta nos relacionamentos pessoais, instituições sociais e as forças do mundo físico. Na minitrama o protagonista pode lidar com fortes conflitos externos com a família, a sociedade e o ambiente, mas a ênfase recai sobre o conflito interno, as suas batalhas com seus próprios pensamentos e sentimentos, consciente ou inconscientemente.

Na arquitrama, a atenção recai sobre uma estória principal, que coloca um único protagonista no coração da narrativa. Quando múltiplos protagonistas dividem a trama em várias estórias relativamente pequenas, do tamanho de uma subtrama, o resultado minimiza o efeito de montanha russa da arquitrama e cria uma variação da minitrama, a multitrama.

Um protagonista ativo, na busca do desejo, toma a ação no conflito direto com as pessoas e com o mundo que o cerca. Um protagonista passivo busca o desejo internamente, em conflitos com aspectos de sua própria natureza.

Uma história com ou sem flashbacks e arranjada em ordem temporal de eventos que o público pode seguir é contada em tempo linear. Uma estória que salta aleatoriamente através do tempo, ou que obscureça tanto a continuidade temporal que o público não consiga entender a ordem dos acontecimentos, é contada em tempo não-linear.

Como já vimos, a causalidade conduz uma estória na qual ações motivadas causam efeitos que, por sua vez, se transformam em causas de outros efeitos, e assim interligando vários níveis de conflito em uma reação em cadeia de episódios até o clímax da estória, expressando a interconectividade da realidade. A coincidência conduz um mundo ficcional no qual as ações não-motivadas engatilham eventos que não causam efeitos, portanto fragmentando a estória em episódios divergentes e a um final aberto, expressando a desconectividade da existência.

Realidades consistentes são ambientes ficcionais que estabelecem modos de interação entre as personagens e seu mundo, mantidos ao longo da narrativa para explicitar seu significado. Realidades inconsistentes são ambientes que misturam modos de interação de uma maneira que os episódios da estória pulem inconsistentemente de uma realidade para a outra, criando um senso de absurdo.

4.4. REPETIÇÃO

Outra forma de se estruturar a trama, bastante comum na mitologia, se dá através da repetição. É possível afirmar que muitas narrativas são repetitivas, e que evoluem de forma cíclica, como nos ciclos da natureza. Narrativas cíclicas geralmente recorrem a padrões, fórmulas e repetições, e são geralmente associadas com as formas orais de narração. O arquétipo e o mito, geralmente associados ao passado, fazem uso abundante de ciclos narrativos. Uma das funções do mito seria deslocar o passado para o presente, abastecendo de causalidade e profundidade a atualidade, que de outra forma seria absurda, caótica e superficial (ELIADE, 1959). Figurativamente, é como se estivéssemos andando de costas em direção ao futuro, cientes do passado mas cegos em relação ao nosso próprio destino. Assim, o arquétipo e o mito nos ajudariam a lidar com as incertezas do futuro. A analogia tem um papel importante nessas narrativas, que podem ser comparadas a uma espiral, que avança girando sobre si mesma.

Exemplos deste tipo de narrativa podem ser encontrados em abundância na Bíblia. Em seu livro *The Art Of Biblical Narrative*, Robert Alter argumenta que “recorrência, paralelos, analogia são as marcas distintivas da ação relatada na narrativa bíblica”, e que estes estabeleceriam “uma espécie de ritmo de significação temática, claramente sugerindo

que eventos na história ocorrem de acordo com um padrão ordenado “(ALTER, 1984: 181, tradução nossa¹³). O cordeiro sacrificial é uma destas repetições, muito querida para os cristãos. Exemplos famosos deste símbolo recorrente acontecem no teste de Abraão (Gênesis 22), na Páscoa no Egito (Êxodo 12) e na indicação de João Batista de que Jesus Cristo seria o Cordeiro de Deus (João 1:29). Todas estas narrativas podem, por analogia, fazer parte de uma trama maior e convergir na crucificação de Jesus Cristo, conforme descrito nos Evangelhos.

Outro princípio cíclico operando nas narrativas bíblicas é o uso de cenas-tipo e convenções. Cenas-tipo são elementos repetitivos de padrões composicionais, situações e cenários que devem ser incorporados à narrativa, e que seguem uma constante temática (ALTER, 1984). A convenção nos permite “reconhecer padrões de repetição, simetria e contraste significantes ou simplesmente agradáveis” (ALTER, 1984: 47).

Uma das cenas-tipo que Alter destaca é a de noivado (ALTER, 1984), cuja evolução se daria da seguinte forma: o noivo ou seu representante viaja para uma terra estrangeira; uma vez lá, próximo a um poço, ele se encontra com uma moça; alguém tira água do poço; a moça corre para casa para trazer a notícia da chegada do estranho; na maioria das vezes o estranho é convidado para uma refeição; finalmente, um compromisso de noivado é estabelecido. Esse tipo de cena é retratada no encontro do servo de Abraão e Rebeca (Gênesis 24:10-61), Jacó e Raquel (Gênesis 29:1-20), Moisés e Zípora (Êxodo 02:15 b-21), e Ruth e Boaz (Rute 2). Eu incluiria aqui Jesus e a mulher samaritana (João 4:4-42), apesar de Alter não tê-lo feito, por ser um estudioso que se especializa somente na Bíblia hebraica. Apesar das situações nessas cenas serem muito semelhantes, cada personagem é revelado individualmente pela forma como reage às circunstâncias apresentadas.

As cenas-tipo são tidas em alta estima em meio à escritores e roteiristas. Joseph Campbell, em seu livro muito influente *The Hero with a Thousand Faces* (CAMPBELL, 2008), argumenta que haveria uma seqüência de motivos e cenas-tipo, que ele denomina o caminho do herói, ou ainda o monomito, que seriam capazes de abarcar todas as tradições míticas

13. “Recurrence, parallels, analogy are the hallmarks of reported action in the biblical tale. (They) establish a kind of rhythm of thematic significance, clearly suggesting that events in history occur according to an ordained pattern”.

do mundo. É uma declaração corajosa, mesmo vindo de alguém que dedicou a vida à mitologia. Entretanto, o livro de Campbell foi notoriamente útil para que George Lucas terminasse o roteiro de *Guerra nas Estrelas*¹⁴, e supostamente teve influência sobre os irmãos Wachowski para a preparação do roteiro do filme *Matrix*¹⁵. A obra de Campbell também serviu de inspiração para o livro de Christopher Vogler, *The Writer's Journey* (2007), que adapta para a escrita de roteiros os princípios expostos por Campbell.

14. LUCAS, George. *Starwars : A new hope (roteiro)*. 4º tratamento revisado. 1977.

15. WACHOWSKI, Andy; WACHOWSKI, Larry. *Matrix (Roteiro)*. 1998.

Transformações

5. TRANSFORMAÇÕES

Mesmo que muitos dos princípios apontados nas narrativas tradicionais sejam válidos até hoje, a época em que vivemos é bastante diferente. Somos humanos como o eram os nossos antepassados, é certo, mas não somos os mesmos ou vivemos como eles, nem a forma como produzimos e interpretamos estórias permaneceu a mesma. A estrutura narrativa tem acompanhado as profundas mudanças que acontecem em nossa sociedade, seja pela forma como produzimos e interpretamos e conectamos conhecimento, seja na legitimação desse conhecimento. Nesta seção, vamos abordar algumas transformações culturais e sua influência na narrativa.

5.1. DESCONTINUIDADE DO CONHECIMENTO

Ao abordarmos alguns dos princípios narrativos, ressaltamos a importância das relações de causalidade entre os eventos que compõem uma narrativa, e mostramos como essas relações são uma das características da trama. Destacamos também como a aplicação da causalidade à história tem sido questionada. Retomando a discussão sobre a validade da narrativa histórica, salientamos o papel do filósofo Michel Foucault que, em sua obra *Arqueologia do Saber* (1989), promoveu o rompimento das relações de causalidade em relação a documentos históricos.

Segundo Foucault, a história não deveria mais lidar com o documento histórico da forma como o vinha fazendo, questionando seu significado original e pretensão à verdade, e pressupondo que estes poderiam ser interpretados e uma luz lançada em um passado distante e silencioso. Para ele, uma mudança estaria em curso nesta atitude em relação ao documento, e o principal papel da história seria trabalhar um documento de dentro e desenvolvê-lo:

A história agora organiza o documento, o divide, distribui, ordena, o arranja em níveis, estabelece séries, distingue entre o que é relevante e o que não o é, descobre elementos, define unidades, descreve relações. (FOUCAULT, 1989: 7) ... O problema não é mais um de tradição, de traçar uma linhagem, mas um de divisão, de limites;

não é mais de fundações duradouras, mas um de transformações que servem de novas fundações, o reconstruir de fundações (Foucault, 1989: 5 — tradução nossa)¹⁶.

Foucault enfatizou a noção de descontinuidade no campo da história, negando, assim, a cronologia contínua da razão, que seria remontada até uma origem inescrutável. Ao invés de tentar confinar os fenômenos a um único centro, a história deveria dispersá-los, e então constituir conexões que não seriam necessariamente causais entre as descontinuidades.

Ele questionou o papel da história como consciência coletiva que emprega documentos como lembranças, e promoveu, ao invés disso, a sua função como uma das formas através das quais a sociedade “reconhece e desenvolve uma massa de documentação com a qual está indissociavelmente ligada” (FOUCAULT, 1989: 7, tradução nossa)¹⁷. Isso quer dizer que a forma como lidamos com documentos históricos pode nos dizer mais sobre a nossa situação presente do que os estudos de seus traços podem esclarecer o nosso passado.

Alguns desdobramentos interessantes para as narrativas míticas podem ser tirados desta forma de lidar com documentos históricos. Essas narrativas, conforme vimos, são um amálgama de eventos reais e imaginários, em que é praticamente impossível divisar seus componentes. Isso faz com que o grau de veracidade dessas narrativas seja muitas vezes questionado de forma polarizada, isto é, ou elas representam a realidade ou não tem qualquer compromisso com os fatos.

Vivemos um exemplo desta situação em nossa família. Nos anos de 1940, enquanto meu avô se preparava para ser pastor, era esperado dele que pudesse de alguma forma provar que as narrativas bíblicas representariam de fato a verdade. Considerando as estórias que deveriam ser provadas – criação do mundo em sete dias, dilúvio mundial, um homem

16. “History now organizes the document, divides it up, distributes it, orders it, arranges it in levels, establishes series, distinguishes between what is relevant and what is not, discovers elements, defines unities, describes relations (...) The problem is no longer one of tradition, of tracing a line, but one of division, of limits; it is no longer one of lasting foundations, but one of transformations that serve as new foundations, the rebuilding of foundations.”

17. “...recognizes and develops a mass of documentation with which it is inextricably linked...”

sobrevivendo três dias na barriga de um monstro marinho, outro homem andando por cima das águas – fica evidente que era uma tarefa bastante ingrata. No entanto, a busca por evidências científicas que comprovassem as narrativas bíblicas foram, para meu avô, parte importante de suas atividades até a sua morte. Em outro campo, havia os que se esforçavam por mostrar que essas mesmas narrativas eram de um imenso anacronismo, fruto de um tempo em que a humanidade tinha pouco conhecimento científico. Pior ainda, os sistemas baseados nessas narrativas seriam responsáveis por incontáveis mortes, injustiças e obstáculos ao desenvolvimento da humanidade.

O enfoque proposto por Foucault, no entanto, propõe uma abordagem menos estereotipada e tacanha. Ao nos depararmos com essas narrativas míticas, pode ser mais interessante nos relacionarmos com elas de forma a descobrir o que elas nos dizem sobre quem somos hoje. Indo além, somos convidados a nos reapropriar dessas narrativas, dispersá-las e transformá-las, encontrar outras conexões e reconstruir suas fundações.

5.2. DESCONFIANÇA NAS METANARRATIVAS

A descontinuidade apontada por Foucault também foi defendida por Jean-François Lyotard (1984), que procurou fissurar não só as relações de causalidade internas das narrativas, mas também as relações existentes entre diferentes narrativas. Essa rede de relações é bastante comum em narrativas míticas, em grande parte por serem habitadas por personagens e ações entrelaçados e interdependentes. Essa característica faz com que personagens de uma história reapareçam em outra, e que as relações causais sejam transpostas entre narrativas distintas. Assim acontece com a mitologia grega, em que a *Ilíada* cita eventos e personagens que vão fazer parte de outras histórias, numa imensa rede de relações. De forma similar, as narrativas do Tanakh (a Bíblia hebraica) são entrelaçadas entre si por nexos causais e de parentesco, que deixam transparecer uma visão de mundo abrangente.

Esse tipo de relacionamento entre histórias é conhecida por metanarrativa. **Uma metanarrativa é uma explicação causal abrangente, que tenciona explicar histórias diferentes de forma unificada e compreensível.** Em poucas palavras, é uma história sobre histórias, uma grande história para dar sentido às outras histórias.

Platão — ironicamente ele mesmo um grande poeta — teria expulso os poetas e sua mímese imperfeita de sua República (PLATÃO, 2004) sob a alegação de que suas narrativas não seriam verdadeiras ou proveitosas para a sociedade. Percebemos assim que não é de hoje que poetas tem tido que defender sua arte daqueles que valorizam somente verdade objetiva e/ou o que possa ser de utilidade prática para a sociedade. Assim, a afirmação de que as narrativas estariam presentes em outras cosmovisões tais como a democracia, o marxismo, o iluminismo, o darwinismo, o idealismo — entre tantos outros ismos —, ou até mesmo na ciência, seria uma afirmação que poderia ser vista como leviana ou mal intencionada. No entanto, a alegação que Lyotard fez em seu influente trabalho *The postmodern condition: a report on knowledge* (1984), foi justamente que a ciência em si é legitimada por um discurso, um jogo de linguagem Wittgensteiniano, e que os cientistas geralmente “jogam pelas regras do jogo narrativo” (LYOTARD, 1984: 27 a 28 — tradução nossa)¹⁸. Afirmar que a ciência usa narrativas para justificar suas próprias atividades é uma declaração incômoda, mas Lyotard claramente não tem a intenção de agradar. Ele ataca o que é, a seu ver, o conjunto de pressuposições que tornam possíveis, através de narrativas, a legitimação de grande parte das estruturas de poder estabelecidas. Para o autor, haveriam duas metanarrativas legitimadoras:

- i. A política, emancipatória, de que o conhecimento liberta a humanidade; e
- ii. A filosófica, especulativa, da unidade hipotética de todo o conhecimento.

(LYOTARD, 1984: 31 a 34)

Lyotard defende assim a “obsolescência do aparato metanarrativo de legitimação”, subordinado à ordem política prevalecente, e define o pós-modernismo como “uma incredulidade com relação às metanarrativas” (LYOTARD, 1984: xxiv — tradução nossa)¹⁹. A proposição de Lyotard implica em uma radical descentralização do poder. Essa

18. “What do scientists do when appear on television or are interviewed in the newspapers after making a “discovery”? They recount an epic of knowledge that is in fact wholly unepic. They play by the rules of the narrative game; it’s influence remains considerable not only on the users of the media, but also on the scientist’s sentiments.”

19. “Simplifying to the extreme, I define postmodern as incredulity toward metanarratives. This incredulity is undoubtedly a product of progress in the sciences: but that progress in turn presupposes it. To the obsolescence of the metanarrative apparatus of legitimation corresponds, most notably, the crisis of metaphysical philosophy and of the university institution which in the past relied on it.”

incredulidade nas metanarrativas e nas estruturas de poder que elas legitimam não se limitaria às ciências, mas atingiria todos aspectos do cotidiano. Assim, as metanarrativas, totalizadoras e universalizantes, deveriam ceder seu lugar à múltiplas pequenas narrativas²⁰ (LYOTARD, 1984: 60), desprovidas de estabilidade ou legitimação. Essas pequenas narrativas seriam o antídoto ao mecanismo de legitimação das estruturas de poder permitidos pelas metanarrativas.

É oportuno que façamos algumas considerações sobre como as idéias de Lyotard se relacionam com ao trabalho que desenvolvemos juntamente com esta dissertação. Para este trabalho, escolhemos utilizar o texto bíblico de Jó como base para nosso roteiro. Não ignoramos, entretanto, algumas das implicações decorrentes da escolha de tal texto. Vivemos um momento histórico em que representantes de instituições religiosas cristãs tem obtido cargos nas instituições democráticas do país, com uma plataforma política calcada no preconceito de setores conservadores da sociedade. Esses sistemas religiosos são, por natureza, instituições de poder. Ora, grande parte do poder destas instituições é exercido através da aprovação a esta ou aquela interpretação de um texto base. É sistema pouco afeito a que o objeto de seu poder e influência seja questionado, justificando a sua primazia à interpretação com um selo duplo questionável:

- O primeiro se refere à origem da narrativa em si, que teria sido recebida diretamente da divindade, sem nenhuma — ou mínima — interferência humana;
- O segundo decorre que somente determinada instituição pode interpretar essas narrativas com legitimidade, seja com base na tradição histórica, seja com base em alguma visão mística.

Infelizmente, grande parte das instituições religiosas que usam a Bíblia como texto base para seu sistema de crenças ignoram, ou deixam em segundo plano, as suas qualidades literárias. O texto é usado principalmente para fins de legislação e controle. A prática de controle político através de narrativas é grandemente prejudicial à sociedade, e algo que nos aborrece. O que tem sido celebrado por esse tipo de instituição religiosa são narrativas de baixa narratividade, simulacros de narrativa que encobrem outros interesses menos nobres. No entanto, apesar do maltrato que essas estórias têm sofrido, o seu potencial narrativo continua sendo enorme.

20. “petit récits”

5.3. MULTIPLICIDADE DE CONEXÕES

Para haver uma narrativa, é necessário que se possa fazer algum tipo de conexão entre seus eventos (CARROLL, 2001). Entretanto, diante desse movimento desagregador, dessa propensão para a descontinuidade, seria ainda possível encontrar conexões entre elementos que são essencialmente descontinuidades, fragmentos? Quem sabe a resposta possa ser encontrada no modelo comunicacional proposto por Gilles Deleuze e Felix Guattari (1987), que de certa forma dialoga com as idéias de Foucault e de Lyotard.

Os autores nomearam este modelo segundo um tipo de raiz conhecido por rizoma, que tem características que são contrapostas às das árvores. Árvores representariam um modelo de comunicação hierárquico, binário, centrado e unívoco. No reverso de árvores ou suas raízes, um rizoma seria uma intermediação, um planalto, sem começo nem fim, em que o conhecimento não brotaria de qualquer fonte primária ou elemento fundador, mas se desenvolveria ao absorver e conectar idéias diferentes, por “variação, expansão, conquista, captura, ramificações” (DELEUZE E GUATTARI, 1987: 21).

O rizoma seria um sistema não-centrado, não-hierárquico, não-significante, sem uma memória organizadora e definido unicamente por uma circulação de estados. De acordo com os autores (DELEUZE E GUATTARI, 1987: 7-25), os princípios do rizoma seriam:

- Princípio de conexão e heterogeneidade: qualquer ponto do rizoma pode se conectar a qualquer outra coisa, mesmo que de outra natureza;
- Princípio de multiplicidade: o múltiplo deve ser feito com as dimensões que estão disponíveis menos a dimensão única (n-1), em oposição à unicidade e hierarquia;
- Princípio da ruptura a-significante: se um rizoma for quebrado ou destruído, ele vai retomar sua existência de acordo com outra de suas linhas;
- Princípios de cartografia e decalcomania: o rizoma é totalmente voltado para uma experimentação em contato com o real. Ele tem múltiplas entradas e saídas, em oposição àquilo que volta sempre ao mesmo. É um mapa e não decalque. O mapa tem a ver com o desempenho, não com a pretensa competência. O rizoma é aberto e conectável em todas as suas dimensões; é destacável, reversível, suscetível a constantes modificações. Ele pode ser despedaçado, revertido, adaptado a qualquer tipo de montagem, re-trabalhado por um indivíduo, grupo ou formação social.

O rizoma de muitas maneiras ecoa a dinâmica social de troca e produção de conhecimento, que se acelerou e ampliou com o sistema global de redes interligadas de computadores. As conexões possíveis entre as pessoas aumentaram exponencialmente, inclusive permitindo realizações colaborativas antes impraticáveis. Entretanto, percebemos que, embora conexões ainda sejam possíveis, a absorção e conexão entre idéias que os autores propõem aparentemente não caracterizem o tipo de ligação que seria necessária para uma narrativa — ao menos em seu sentido clássico.

No mais, os princípios de descontinuidade do conhecimento, incredulidade nas meta-narrativas e multiplicidade de conexões parecem ser tão restritivas que seria impossível estabelecer uma narrativa diante dessas condições fragmentárias, muito menos uma narrativa mítica. No entanto, pode-se dizer que esses princípios influenciam e refletem de muitas maneiras o que tem sido trabalhado por contadores de histórias contemporâneos, que estão lidando com, e mesmo aproveitando-se das idéias e conceitos apresentados aqui. As narrativas resultantes não são tradicionais nem seguem estritamente os livros de roteiro, mas nem por isso são menos relevantes.

Narrativas Transmídia

6. NARRATIVAS TRANSMÍDIA

Alguns contadores de histórias contemporâneos tem levado em conta o quanto as pessoas tem estado conectadas umas com as outras, o quanto elas tem se dedicado a realizações colaborativas, e como muito disso tem sido feito através de múltiplas plataformas midiáticas. Estão atentos também ao fato que, enquanto essas plataformas midiáticas tem se multiplicado para atender a perfis mercadológicos cada vez mais específicos, o seu conteúdo tem tomado um rumo para a convergência de mídias. De acordo com Henry Jenkins, essa convergência

não depende de qualquer mecanismo de entrega específico. Antes, a convergência representa uma mudança de paradigmas — um deslocamento de um conteúdo específico para cada mídia, em direção a um conteúdo que flui através de múltiplos canais de mídia, em direção a uma interdependência crescente dos sistemas de comunicação, em direção a múltiplas maneiras de acessar o conteúdo midiático. (JENKINS, 2008: 254 — tradução nossa)²¹

Neste caso, entendemos que o termo mídia pode ser entendido de duas formas (vide LISA GITELMAN APUD JENKINS, 2008): a primeira diria respeito às ferramentas que permitiriam a comunicação, conhecidas por tecnologias de entrega, tais como videocassetes, DVDs, mp3, livros impressos, que se gastam e ficam obsoletos. A segunda diria respeito às formalidades ou práticas sócio-culturais que se desenvolveram em torno dessa tecnologia — a escrita e o registro em áudio, por exemplo — que expressam uma variedade imensa de relações sociais, econômicas e materiais.

O termo mídia, portanto, pode definir tanto tecnologias de entrega, que são ferramentas, quanto sistemas culturais, que são hábitos e práticas. É da natureza das tecnologias que estas fiquem obsoletas. Entretanto, quando determinada formalidade ou prática é aceita

21. Convergence does not depend on any specific delivery mechanism. Rather, convergence represents a paradigm shift — a move from medium-specific content toward content that flows across multiple media channels, toward the increased interdependence of communications systems, toward multiple ways of accessing media content.

pela sociedade, ela pode se modificar com o tempo e acomodar usos diferentes, mas dificilmente vai desaparecer. A convergência destas práticas sociais é bastante abrangente, e tem havido uma ênfase na pervasividade entre o real e o virtual. Segundo Vicente Gosciola,

a situação atual é caracterizada pela ida do ciberespaço ao mundo real, isto é, o ciberconvívio foi expandido para o mundo real e vice-versa, em que a realidade e o ciberespaço são interpervasivos. Pela computação pervasiva é possível a criação de ambientes potencializando ao extremo a narrativa transmídia onde os recursos computacionais e de web estão sempre à mão e a todo lugar que se vá por serem acessíveis a diferentes tipos de dispositivos e por deslocarem para o usuário real o centro do sistema e de suas funções. [...] Parte dos integrantes de um grupo social se encontra no plano físico com a outra parte dos integrantes que se comunicam pela rede. (GOSCIOLA, 2013: 285)

6.1. NARRATIVAS TRANSMÍDIA

Muitos roteiristas e narradores tem ido em busca de tramas que possam se aproveitar tanto da conexão e colaboração entre as pessoas quanto da convergência de mídias. Essas tramas tem sido chamadas de *narrativas transmídia*. Como observa Ivani Fazenda (2008) ao escrever sobre *inter e transdisciplinaridade*, o termo *transmídia* é polissêmico, e é necessário fazer uma breve explicação sobre o seu uso antes de prosseguirmos.

Haveria, ao menos, dois sentidos para o termo. O primeiro deles diz respeito a um fenômeno emergente de associações num contexto transdisciplinar e coletivo, um resultado em contínua atualização. Rosangella Leote (2007) explica como se dá a agregação e associação de mídias, designando suas diferentes combinações possíveis e como isso poderia ser relacionado no campo das disciplinas.

- i. A **multimídia** seria uma agregação casuística, em que as partes podem ser alteradas ou removidas sem o prejuízo do todo. A sua correspondência seria a **multidisciplinaridade**, uma associação igualmente flutuante entre disciplinas distintas.
- ii. A **intermídia** prevê a associação entre mídias que, se rompida, causaria a descaracterização do todo, ainda que as mídias componentes mantenham a sua distinção. A

sua correspondente seria a **interdisciplinaridade**, em que a associação entre disciplinas distintas se dá de forma não casuística e cada disciplina é indispensável para a manutenção do todo.

- iii. A **transmídia**, por sua vez, descreveria uma associação em que as mídias estariam de tal forma imbricadas que não seria mais possível distinguir suas partes componentes. Seria resultado de um processo, de um movimento constante, onde as mídias se influenciariam mutuamente. O seu correspondente seria a **transdisciplinaridade**, dependente de do intercâmbio das partes em desenvolvimento, contaminando-se enquanto se relacionam. Comum aos dois processos é que ambos emergem da coletividade, são frutos de uma fertilização transversal cujos resultados são imprevisíveis, e devem ser vivenciados para serem desvendados.

No que concerne ao segundo sentido, *transmídia* se refere à integração entre narrativas e meios de comunicação, remodelando-os para entregar a trama de forma abrangente e envolvente ao público. Um breve panorama do desenvolvimento deste segundo sentido foi traçado por Vicente Gosciola (2012). Gosciola traça as raízes do termo à afirmação de McLuhan de que o conteúdo de uma mídia é outra mídia (MCLUHAN, 1964), e mostra como esse conceito foi atualizado por Paul Levinson²² ao este usar o termo *remediação* para descrever o processo de como um novo meio reforma o anterior para superar seus limites, conceito esse refinado por Bolter e Grusin²³ que definiram a *remediação* como o **processo de representação de uma mídia em outra, em que ocorre um processo mútuo de reforma e remodelagem**. Gosciola prossegue indicando que em 1975 Stuart Saunders propôs o *trans-media system*, um sistema musical em que cada instrumento tem sua própria composição, o que se relaciona com o princípio de levar parte de uma narrativa ao meio que mais se adapte a ela. Já o conceito de *transmedia intertextuality* foi criado por Marsha Kinder²⁴, ao se referir à associação entre meios de comunicação e narrativas que resultaria em um sistema de super-entretenimento. Finalmente, Gosciola pontua que

22. LEVINSON, Paul. *The Edge Soft: a natural history and future of the information revolution*. London: Routledge, 1997.

23. BOLTER, J. David; GRUSIN, Richard. *Remediation: Understanding new media*. Cambridge: MIT, 2000.

24. KINDER, Marsha. *Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California, 1991.

a *narrativa transmídia*, em sua essência, não é um novo meio, mas **um modo de integrar narrativas e meios de comunicação, sendo que todos os meios e narrativas são revistos e remodelados em função de um objetivo comum: levar a história ao seu público da maneira mais abrangente e envolvente possível.** (GOSCIOLA, 2012: 3-4)

O responsável por popularizar a expressão *transmedia storytelling* foi Henry Jenkins, a começar por uma publicação na MIT Technology Review (JENKINS, 2003), em que ele nota que, mesmo dentro dos mesmos conglomerados de mídia, as unidades de criação competem mais do que colaboram. Assim, é comum que uma narrativa seja adaptada de uma mídia para a outra, resultando em que livros dêem origem a filmes e *role-playing games*, jogos eletrônicos inspirem filmes e assim por diante. Entretanto, Jenkins aponta que essas adaptações tem resultado em redundâncias (nenhum personagem novo ou desenvolvimento narrativo), diluições (em que a nova mídia procura replicar a experiência melhor atingida com através da mídia original) e contradições (a consistência interna da narrativa não é respeitada).

Jenkins observa ainda que há uma forma de lidar com narrativas que tem se popularizado, que envolve **usar as diversas mídias e conexões disponíveis entre elas em sincronia, aproveitando os melhores aspectos de cada uma para contar uma história.** Uma narrativa fragmentada em diversas dimensões. Assim, Jenkins chama essa técnica de narrativa *transmedia* / *multiplataforma* / *aumentada*²⁵. Essa narrativa

se desdobra através de múltiplas plataformas midiáticas, com cada novo texto fazendo uma contribuição distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa *transmídia*, cada mídia faz o que faz melhor [...]. Qualquer dos seus produtos

25. Uma contribuição interessante de como designar essas narrativas abrangentes seria o termo *transnarrativas* midiáticas, usado por Patrícia Margarida Coelho (2011), e que imaginamos, a princípio, ser menos menos polissêmico. No entanto, além de não ter ampla aceitação, encontramos o termo sendo usado para designar tanto adaptações de narrativas para outros meios quanto narrativas sobre transexualidade, o que nos dá a impressão de que a polissemia seja inevitável.

é um ponto de entrada na franquia²⁶ como um todo. (JENKINS, 2008: 97 a 98 — tradução nossa)²⁷.

Esse segundo sentido, muito mais otimista quanto aos resultados a serem obtidos, é bastante popular entre executivos que trabalham na indústria criativa. O fato que a atual presidente da DC Entertainment, Diane Nelson, seja “encarregada de liderar os esforços da DCE para realizar plenamente o potencial e valor da marca e do rico portfólio de histórias e personagens da DC Comics (...) através de todas as mídias e plataformas”²⁸, indica a importância que tem sido dada a essa prática pela indústria de entretenimento.

Este sentido também encontrou boa aceitação nas esferas de comunicação social. A maior parte das fontes que consultamos o aceitam bem, com algumas ressalvas ocasionais, mesmo em trabalhos acadêmicos. A Revista Geminis, da UFSCAR, tem contribuído bastante para o desenvolvimento e divulgação do termo, já tendo tido contribuições de Lúcia Santaella (2014), Maria Immacolata Lopes (2014), Rodrigo Dias Arnaut (2011), entre outros.

Os dois sentidos para o termo transmídia partem de pontos diferentes. Enquanto o primeiro descreve a transmidialidade como sendo o fruto da espontaneidade e da serendipidade das relações coletivas, o segundo busca dispor elementos narrativos de forma

26. Consideramos uma franquia como sendo o esforço coordenado para levar ao mercado conteúdo ficcional sob as condições de: a) **extensão**, que seria a expansão do mercado ao deixar o conteúdo transbordar para outros sistemas de circulação de mídia; e b) **sinergia**, que seriam as oportunidades econômicas representadas pela habilidade em possuir e controlar as manifestações em todos os sistemas. (JENKINS 2008: 019 a 024). Assim, o esforço por lucrar com o uso da imagem do Super-homem, Mickey Mouse, ou Guerra nas Estrelas em várias mídias caracterizariam uma franquia.

27. “A transmedia story unfolds across multiple media platforms, with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole. In the ideal form of transmedia storytelling, each medium does what it does best [...]. Any given product is a point of entry into the franchise as a whole.”

28. “charged with leading the efforts to fully realize the power and value of DC Entertainment’s rich portfolio of stories and characters (...) across all media and platforms.” <http://www.dcentertainment.com/management/diane-nelson>, acessado em 14 de janeiro de 2014.

controlada na esperança de melhor gerenciar franquias midiáticas e assim cativar a audiência.

Embora nos atraia a noção de que poderíamos usar um e outro sentido em situações diversas, notamos que o primeiro sentido, de forma simples e elegante, se foca no resultado transmidiático final, nos frutos verificáveis de um processo; já o segundo assume que o simples preparo para a transmidialidade já configuraria a sua existência, sem levar em conta que esta pode nunca chegar a materialidade. Em ambos, o resultado transmidiático não é garantido ou previsível, mas no segundo percebemos uma convicção — e até uma promessa — de que os resultados serão favoráveis. No nosso entendimento, o segundo sentido assevera algo que não pode garantir.

Feitas estas considerações, adotaremos, neste trabalho, a definição de *narrativas transmídia* como sendo **o fruto das correlações aleatórias que um coletivo de pessoas estabelece entre narrativas recebidas através de múltiplos canais midiáticos**. Aceitamos, contudo, as técnicas que buscam ativamente catalisar esse processo, com a ressalva de que o resultado transmidiático não pode ser antecipado.

6.2. TÉCNICAS PARA NARRATIVAS TRANSMIDIÁTICAS

Uma vez esclarecidos e definidos os termos principais, passemos às técnicas narrativas transmídia. Uma das principais técnicas é a fragmentação do universo narrativo. Elementos de uma narrativa são fragmentados e dispersos ao longo de múltiplas plataformas midiáticas, tais como filmes, livros, jogos de todo o tipo e *websites*, para citar somente alguns. Deste modo, fragmentos do conteúdo são especificamente desenvolvidos para funcionar como uma janela aberta para a trama, revelando o ângulo narrativo que melhor se adapta às características inerentes de cada mídia. Espera-se que a audiência entre em contato com esses fragmentos, conforme sejam revelados pelas diversas mídias, e reconstitua o que puderem da trama em suas mentes. Uma correlação pode ser feita com um método de telecomunicação conhecido por *inverse multiplexing*²⁹. A diferença, neste

29. Neste método, um fluxo de dados é dividido em fluxos menores, levados através de vários canais de comunicação e depois reunidos para formar o fluxo original.

caso, é que em telecomunicações a saída tem que ser a mesma que a entrada, enquanto em narração algumas quebras são de certa forma esperadas e permitidas.

A franquia *Matrix*, por exemplo, usou técnicas de narrativa transmídia extensivamente. Além da trama principal apresentada pela trilogia, havia também dois jogos eletrônicos, nove anime, várias HQs curtas, e um jogo multi-jogador em massa on-line (MMOG, *massively multiplayer on-line game*). O material adicional não era uma coleção de extras descartáveis, ou uma tradução da trilogia original para outras mídias. Este era composto por histórias que tinham vida própria, seja por revelar partes da trama que a trilogia não apresentava, seja por explorar as muitas possibilidades que a premissa da narrativa tornava possível. Cada história carregava em si as sementes para o universo *Matrix*.

Ao apresentarmos a narrativa segundo Aristóteles, vimos que esta deveria ter seu tamanho limitado pelo alcance da memória de uma pessoa e pela capacidade que esta pessoa teria em compreender a história como um todo. Além disso, a informação apresentada deveria ser suficiente para que a trama fosse resolvida. Hodiernamente, no entanto, Ryan observa que há textos sendo produzidos que tanto instigam quanto frustram o desejo narrativo, observando que muitos deles “se apresentam como pedaços de trechos de imagens narrativas, mas impedem que o leitor atinja uma reconstrução de uma trama estável e completa” (RYAN 2004: 9, tradução nossa³⁰). A incompletude da trama é outra técnica transmídia. A trama incompleta procura deixar a impressão de que há algo sendo intencionalmente encoberto, e assim seduzir a audiência a ponderar nos pontos que ela ainda não compreendeu. Este é um recurso a que os roteiristas da série *Lost*³¹ usaram até a exaustão. Espera-se que, como um vírus, a narrativa seja inoculada na mente da audiência e prolifere em inúmeros possíveis desfechos, expandindo pontos secundários, sofrendo mutações e se recombinaando com outras narrativas. O objetivo é que a narrativa saia de seu suporte midiático e passe a habitar nossas mentes.

30. “...present themselves as bis of pieces of a narrative image but prevent the reader from ever achieving the reconstruction of a complete and stable narrative script.”

31. ABRAMS, J. J.; LIEBER, Jeffrey; LINDELOF, Damon (Roteiristas). *Lost*. Bad Robot Productions, Touchstone Television, ABC Studios, 2004-2010. (6 temporadas).

Dentro desse contexto, uma boa narrativa deveria deixar espaço para a audiência. Estórias que permitem que pessoas contem outras estórias são valorizadas, por terem valor de troca social. A franquia *Pokemon*³², por exemplo, desenvolvida a partir de um jogo eletrônico nos anos 90, permitia não apenas que crianças participassem do jogo, mas também que assistissem a série de anime, lessem os mangas, usassem as fantasias e roupas da marca, brincassem com bonecos e se desafiassem em jogos de cartas. Mesmo que o universo que esses acessórios representassem fosse apenas ficcional, a experiência que eles proporcionavam era bem real. O universo *Pokemon* foi projetado para permitir que a garotada interagisse com seus amigos, criando uma experiência compartilhada. Esses pequenos monstros habitaram as mentes e bolsos de toda uma geração. Assim, como escreve Gosciola,

A narrativa transmídia e seus recursos resultam de articulações de histórias narradas entre o mundo real e o mundo virtual e estão um passo além do ciberespaço, por integrar mais objetivamente e estruturadamente o mundo real e virtual promovidas pelas redes colaborativas, como um movimento intensamente socializador. (GOSCIOLA, 2013: 284)

A ideia é levar pessoas através de diferentes plataformas de mídia em direção a essa experiência compartilhada, e assim criar comunidades relacionais centradas na experiência imersiva tornada possível pela estória. De acordo com Friedman, “imersão leva ao engajamento, engajamento leva à lealdade e, finalmente, devoção” (PULMAN, 2010. Tradução nossa)³³. Isso soa como um sonho para qualquer escritor. Jeff Gomez, presidente e chief executive officer da Starlight Runner Entertainment, e defensor das técnicas de narrativa transmídia, complementa essa ideia afirmando que uma franquia de sucesso

é planejada para envolver os membros da audiência individualmente, validando seu envolvimento e reforçando positivamente a sua participação na narrativa. O

32. TAJIRI, Satoshi. *Pokémon*. Jogo eletrônico. Japão: Nintendo, 1996.

33. “Immersion leads to engagement, engagement leads to loyalty and, ultimately, devotion.”

resultado é lealdade intensa, comprometimento de longo prazo e um desejo de compartilhar a experiência (GOMEZ, 2013. Tradução nossa)³⁴.

Um universo narrativo complexo e abrangente é outro fator bastante enfatizado nestas técnicas. O roteirista de filmes e jogos eletrônicos e produtor Brent Friedman defende que o “propósito subjacente do desenvolvimento transmídia é construir um universo que seja digno de devoção” (PULMAN, 2010, tradução nossa)³⁵. Tramas construídas tendo por base um personagem possibilitam muitos episódios. Já tramas fundamentadas em um universo complexo são capazes de sustentar vários personagens e seus enredos. “Veja Harry Potter e Guerra nas Estrelas, diz a antropóloga cultural Mizuko Itô, o universo e construção da estória estavam lá desde o começo” (JENKINS, 2012, tradução nossa)³⁶.

O universo apresentado pela combinação de tramas geralmente está além da compreensão de uma única pessoa, com tramas não resolvidas e pistas não desenvolvidas. Assim, cada nova informação abre a possibilidade que a narrativa possa tomar uma nova direção, o que requereria uma reavaliação constante por parte da audiência. Seria como juntar um quebra-cabeças em que algumas peças estejam faltando, em que se tenta deduzir o quadro completo usando o que sem tem disponível a qualquer momento.

A fragmentação da narrativa, sua incompletude e indeterminação, dariam ocasião a diferentes níveis de envolvimento e compreensão do universo narrativo. Isso contribuiria para uma experiência personalizada, estimulando a pluralidade de pontos de vista. Todavia, como uma pessoa não consegue, individualmente, entender o universo narrativo em sua totalidade, espera-se que a interpretação de uma estória seja um processo profundamente coletivo. Ao produzir e trocar conhecimento, cada pessoa apresentaria a sua própria visão, fazendo com que não houvesse uma interpretação final ou definitiva da trama que se sobressaísse dessa profusão de enfoques.

34. “[I]s designed to engage audience members individually, validating their involvement and positively reinforcing personal participation in the narrative. The result is intense loyalty, long-term engagement and a desire to share the experience.”

35. “The underlying purpose of transmedia development is to build a “Universe Worthy of Devotion.”

36. “Take Harry Potter and Star Wars, the universe and story construction were there to begin with.”

Nesse caso, não haveria espaço para especialistas, todos teriam algo a dizer sobre a narrativa. Como afirma Jenkins, a narrativa transmídia seria “a forma estética ideal para uma era de inteligência coletiva” (JENKINS, 2007: item 8). Embora os participantes de uma inteligência coletiva tenham necessidade de demonstrar ou documentar como sabem o que sabem, isso não é feito de maneira hierárquica, e conhecimento obtido através de experiências de vida é geralmente mais valorizado do que a educação formal. O que mantém uma inteligência coletiva unida não é a posse de conhecimento, que é relativamente estática, mas o processo social de adquirir conhecimento, que é dinâmico e participativo, continuamente testando e reafirmando os laços sociais do grupo.

Peter Walsh (PETER WALSH APUD JENKINS, 2008: pp. 052 a 54) argumenta que o paradigma do especialista requer um corpo delimitado de conhecimento que um indivíduo possa dominar; cria uma separação entre as pessoas que sabem e as que não sabem; utiliza regras estabelecidas através de disciplinas tradicionais para validar como a informação é acessada e processada; e exige algum tipo de credencial envolvendo um ritual que qualifique o domínio sobre alguma área específica, geralmente relacionado a educação formal. A inteligência coletiva, por sua vez, tem questionamentos que são abertos e profundamente interdisciplinares; assume que cada pessoa tem algo com que contribuir, mesmo que apenas em situações específicas; e não exige regras para como a informação deve ser tratada, com cada participante aplicando seus próprios procedimentos.

Ao se aplicar a inteligência coletiva às histórias, espera-se que as pessoas concebam, suprimam e recombinaem narrativas de acordo com o seu relacionamento e experiência de vida diante das situações apresentadas. Com a profusão de emissores e receptores, os limites entre autor e público ficariam cada vez mais indefinidos. Como escreveu Roland Barthes (1967), seria a morte do autor, já que as interpretações possíveis para cada história são infinitas.

Esse esmaecimento da linha entre autor e público acontece com frequência quando pessoas participam de atividades que procuram de certa forma reproduzir um universo narrativo, como em jogos eletrônicos e *Role Playing Games*, que permitem aos jogadores que se imerjam na história, personifiquem um personagem de sua escolha, e mesmo que se vistam e representem cenas famosas. Esse processo pode mesmo levar a que narrativa evolva e assuma o caráter de histórias criadas por fãs: a acessibilidade de ferramentas de

produção digital permitem a que as pessoas não somente produzam seu próprio material, mas também a que esse material seja distribuído e consumido por pessoas afins.

6.3. ROTEIROS EM NARRATIVAS CONVERGENTES

Embora haja bastante gente falando em técnicas de narrativa transmídia, há muito pouco ligando essas técnicas à toda uma tradição de roteirização, uma herança cultural que vem desde a literatura clássica. O próprio Jenkins se contenta em apenas citar alguns exemplos onde se pôde verificar algumas causas e efeitos das narrativas transmídia, mas sem se preocupar com aspectos narratológicos em si. Sua preocupação está mais ligada ao comportamento das pessoas diante dessas narrativas, dentro do quadro mais amplo do que ele denomina cultura de convergência. Assim, mesmo que ele tenha ajudado a divulgar o termo narrativas transmídia, Jenkins fez pouco para se aprofundar nos desdobramentos narrativos do mesmo.

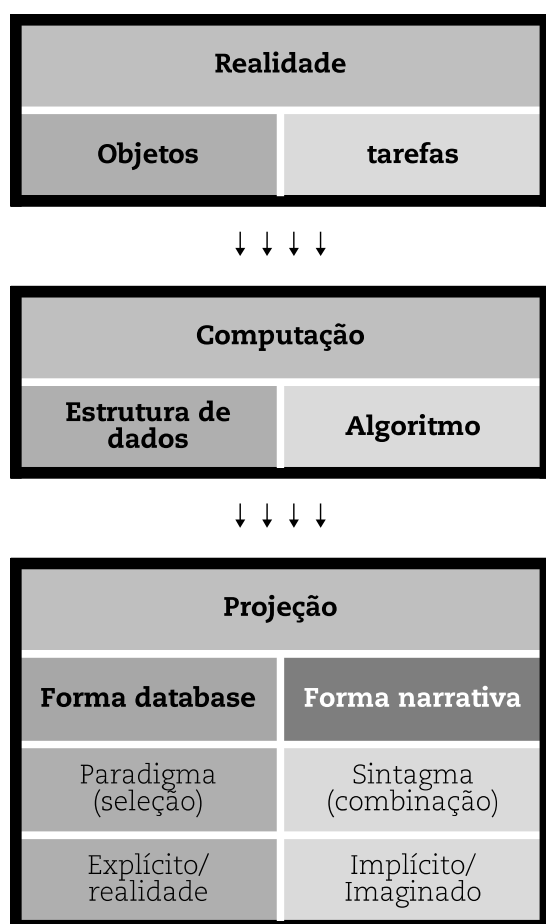
Ora, quem, como nós, quiser se aventurar em um processo criativo em narrativas convergentes, ainda precisa estudar a narrativa clássica e experimentar. No entanto, o modelo de narrativa clássico, aristotélico, que tem se desenvolvido até aqui, já não é suficiente, por si só, para explicar a coerência interna necessária em uma trama diante dos fatores desagregadores que temos mencionado. A roteirização de uma narrativa em mídias convergentes precisa de um olhar que seja adequado a um momento e características específicos.

O professor Lev Manovich tem uma contribuição importante a fazer neste sentido. Em seu artigo *Database as a Symbolic Form* (MANOVICH, 1999), ele defende que haveria uma projeção da realidade da computação na própria cultura. Partindo deste pressuposto, ele afirma que qualquer objeto no mundo poderia ser modelado como uma estrutura de dados, isto é, organizado de tal forma que pudesse ser eficientemente buscado e encontrado; de forma semelhante, qualquer processo ou tarefa poderia ser reduzido a um algoritmo, ou seja, um conjunto de instruções para que determinada tarefa seja cumprida. Juntos, a estrutura de dados e o algoritmo formariam as duas metades da realidade de acordo com um computador.

A realidade proveniente da estrutura de dados daria origem à forma *database*³⁷. Essa forma seria semelhante ao banco de dados computacional, em que, uma vez estabelecido seu conteúdo, pode ser disposto de diversas maneiras diferentes, por quantas vezes se considerar conveniente. Manovich argumenta que:

muitos objetos midiáticos novos não contam uma história; eles não tem um começo ou um fim; na verdade, eles não tem nenhum desenvolvimento, tematicamente,

formalmente ou qualquer outro que poderia organizar seus elementos em uma sequência. Ao invés disso, eles são coleções de itens individuais, onde cada item tem a mesma significância que qualquer outro. (Manovich, 1999, tradução nossa³⁸).



O algoritmo, por sua vez, encontraria correspondência na forma narrativa. Para exemplificar o algoritmo como narrativa, o autor usa os *videogames*. Nestes, haveria uma relação simbiótica estabelecida entre o jogador e o computador, em que o primeiro perceberia os resultados e tomaria decisões, enquanto o segundo calcularia os resultados e os apresentaria. Assim, o jogador deve desempenhar um conjunto específico de operações para obter sucesso, e procura descobrir o algoritmo subjacente ao jogo para que possa reagir e se antecipar a ele. É o algoritmo, ou seja, a tarefa

fig. 2 : Database como forma simbólica

37. Usamos o termo original “*database*” ao invés do termo “banco de dados” em português para não haver confusão com o termo “estrutura de dados” também usado pelo autor, e também por acharmos que o termo encontra uma especificidade tal no trabalho de Manovich que justificaria a sua designação específica.

38. Many new media objects do not tell stories; they don’t have beginning or end; in fact, they don’t have any development, thematically, formally or otherwise which would organize their elements into a sequence. Instead, they are collections of individual items, where every item has the same significance as any other.

executada pelo jogador, que fornece a causalidade para que este experimente o jogo como sendo uma narrativa.

O que torna o trabalho de Manovich ainda mais interessante, a nosso ver, é a sua proposta de trabalhar a concepção feita por Ferdinand de Saussure e desenvolvida por Roland Barthes e outros, de dois eixos que organizariam a linguagem: o **eixo paradigmático das seleções**, e o **eixo sintagmático das combinações**. Esses dois eixos funcionariam da seguinte forma:

Os elementos da dimensão sintomática são relacionados *in pressentia*, enquanto os elementos da dimensão paradigmática são relacionados *in absentia*. Por exemplo, no caso de uma frase escrita, as palavras que a abrangem materialmente existem em um pedaço de papel, enquanto o conjunto paradigmático ao qual pertencem essas palavras existe somente nas mentes do escritor e do leitor. De forma similar, no caso de um traje de moda, os elementos que o compõem, tais como uma saia, uma blusa, e um casaco, estão presentes na realidade, enquanto as peças de roupa que poderiam estar presentes no lugar destas — uma saia diferente, uma blusa diferente, um casaco diferente — só existem na mente do espectador. Assim, o sintagma é explícito e o paradigma é implícito, um é real e o outro é imaginado. (MANOVICH, 1999, tradução nossa³⁹).

O **eixo paradigmático das seleções** estaria relacionado à forma *database*, enquanto o **eixo sintagmático das combinações** estaria relacionado à forma *narrativa*. Assim, em narrativas tradicionais, o paradigma corresponderia ao que é intangível, ou seja, todo um conjunto de eventos possíveis que poderiam levar a narrativa em outras direções.

39. The elements on a syntagmatic dimension are related *in praesentia*, while the elements on a paradigmatic dimension are related *in absentia*. For instance, in the case of a written sentence, the words which comprise it materially exist on a piece of paper, while the paradigmatic sets to which these words belong only exist in writer's and reader's minds. Similarly, in the case of a fashion outfit, the elements which make it, such as a skirt, a blouse, and a jacket, are present in reality, while pieces of clothing which could have been present instead – different skirt, different blouse, different jacket – only exist in the viewer's imagination. Thus, syntagm is explicit and paradigm is implicit; one is real and the other is imagined.

O sintagma, por sua vez, corresponderia ao que é tangível, isto é, eventos, personagens, diálogos, em suma, a narrativa em si, o que de fato acontece na trama.

Para Manovich, as novas mídias inverteriam essa relação entre tangibilidade e intangibilidade, já que a *database* (paradigma) poderia dar existência material a inúmeros eventos que poderiam ou não ocorrer, como um catálogo de possibilidades sempre pronto a ser visitado, e a narrativa (sintagma) seria antes uma potencialidade do que um fato consumado, uma narrativa efêmera sempre aberta a novas combinações, a espera do usuário que escolhesse uma das opções dentre as apresentadas na *database*. Essa permutabilidade entre as cenas permitiria que o percurso através da narrativa fosse diferente de pessoa para pessoa, ou mesmo transformada a cada vez que a mesma pessoa escolhesse de novo trilhar a narrativa, que se apresentaria mais como processo do que como obra acabada.

Assim, as formas *database* e narrativa seriam formas opostas de responder ao mundo, impulsos criativos ou imaginações que competiriam entre si pelo direito exclusivo de lhe dar sentido. Considerando os termos *database* e narrativa, a *database* seria o termo não marcado, isto é, a *database* abrangeria a narrativa, mas não se limitaria a ela. A narrativa, portanto, estaria subordinada à *database*, já que o usuário de uma narrativa se limitaria a percorrer um banco de dados, seguindo as ligações estabelecidas entre os seus registros⁴⁰. Assim sendo, Manovich observa que a *database* estaria no centro do processo criativo na era dos computadores, já que “os objetos das novas mídias consistem em uma ou mais interfaces para uma *database* de material multimídia”. (MANOVICH, 1999, tradução nossa⁴¹).

A análise feita por Manovich é notável. Entretanto, apesar de elegante, ela é um tanto hermética e, ironicamente, embora ele aborde as narrativas, o seu entendimento sobre o processo criativo com narrativas deixa a desejar.

40. É importante notar que, apesar da *database* poder sustentar uma narrativa, isso não quer dizer que uma trama seja automaticamente estabelecida, como se houvesse na *database* as sementes de uma narrativa. Uma sequência arbitrária de registros não é uma narrativa, embora vez ou outra possamos nos deparar com arranjos deste tipo sendo designadas como tal. Expusemos nosso entendimento sobre o que seria uma narrativa no capítulo sobre princípios narrativos deste trabalho.

41. The new media object consists of one or more interfaces to a *database* of multimedia material.

Primeiro, o uso do termo algoritmo pelo autor nos parece indicativo do tipo de narrativa que Manovich tem em mente: uma narrativa que apresente começo, meio e fim; cujo desenrolar seja específico, definido e sem ambigüidades; e cujo desenlace seja efetivo, preciso e proporcional às ações que deram origem à estória⁴². É um tipo de narrativa bastante tradicional.

Segundo, porque Manovich não leva em conta o processo de formação de uma *database*, mas somente o seu produto acabado. Assim, ele assume que a *database* estaria pronta *ab ovo*, deixando de levar em conta que ela não surge do nada. O surgimento da *database* pressupõe algum tipo de operação — o algoritmo — para que seus registros sejam efetuados. **A *database* é fruto de um algoritmo.** Ressaltamos também que, apesar da *database* ser uma excelente ferramenta, ela não organiza ou hierarquiza seus registros, apenas oferece uma coleção plana de elementos. É preciso que haja algum tipo de intervenção — novamente o algoritmo — para que dados dispersos possam fazer qualquer sentido, senão eles não passarão de ruído. A *database*, assim como a narrativa, é uma construção. Como tal, ela não seria necessariamente estática, mas estaria sujeita a todo tipo de operação criativa.

Finalmente, parece escapar ao professor Manovich a possibilidade de manter uma narrativa coerente através de uma *database* em constante mutação. Ele afirma que se novos registros fossem adicionados no decorrer do tempo, o resultado seria uma coleção, não uma estória. Ora, para que possamos compreender como a *database* é usada na construção de narrativas, é preciso compreender um pouco mais sobre como funciona o processo criativo que dá origem às narrativas.

42. De acordo com Oliveira Cruz (1997), “Um algoritmo é um conjunto finito de regras que fornece uma seqüência de operações para resolver um problema específico”, e teria cinco características importantes: **Finitude:** Um algoritmo deve sempre terminar após um número finito de passos; **Definição:** Cada passo de um algoritmo deve ser precisamente definido. As ações devem ser definidas rigorosamente e sem ambigüidades; **Entradas:** Um algoritmo deve ter zero ou mais entradas, isto é quantidades que lhe são fornecidas antes do algoritmo iniciar; **Saídas:** Um algoritmo deve ter uma ou mais saídas, isto é quantidades que tem uma relação específica com as entradas; **Efetividade:** Um algoritmo deve ser efetivo. Isto significa que todas as operações devem ser suficientemente básicas de modo que possam ser em princípio executadas com precisão em um tempo finito.

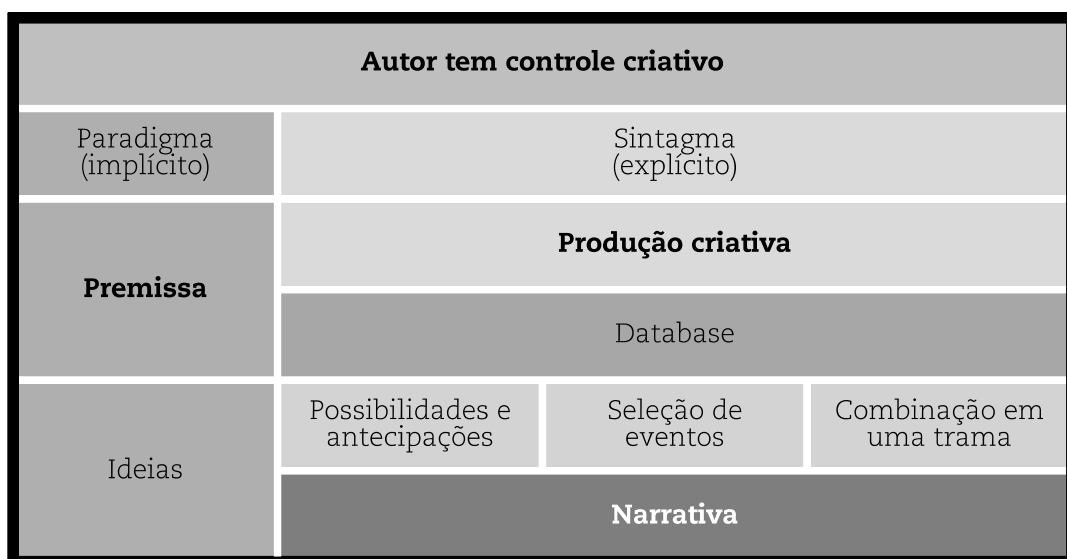


fig. 3 : Narrativas tradicionais

Em uma narrativa tradicional, é o autor quem tem o controle criativo, e o processo criativo tem duas dimensões que se desenrolam paralelamente. Uma das dimensões é a premissa: uma suposição ou ideia que pode carregar em si a semente para uma história. A premissa pode ser originada por uma situação limite, por uma suposição, por uma pergunta — já pensou se...? —, um universo narrativo interessante, uma cena marcante, um fato histórico, um fragmento de lembrança, enfim... a premissa abre possibilidades e antecipações. Ela faz parte do eixo paradigmático, ou seja, é algo imaginado, implícito, para usarmos os termos postos em evidência por Manovich.

A outra dimensão é a produção criativa, em que o autor ora desenvolve as possibilidades e antecipações abertas pela premissa, ora elabora as diversas cenas que vão compor a sua sucessão de eventos, ora arranja esses eventos de forma que haja peripécias, reconhecimentos e catarse. A produção criativa faz parte do eixo sintagmático, em que algumas das possibilidades abertas pela premissa são materializadas e tornadas explícitas. Um exemplo de como essa materialização pode assumir a forma de uma *database* é a prática, comum entre roteiristas, de fazer diversas fichas com cenas possíveis, e organizá-las em uma parede ou mesa, de maneira que se possa facilmente reposicionar, adicionar ou descartar cenas.

No ofício do narrador, as duas dimensões — a premissa ligada ao eixo paradigmático e a produção criativa ligada ao eixo sintagmático — se cruzam e se influenciam

constantemente, e é do movimento gerado por elas que resultam as narrativas. A narrativa resultante é definitiva, passou para o âmbito da realidade. Ao público, resta a antecipação ao tomar conhecimento da premissa; a expectativa e surpresa ao desenrolar da trama; e a satisfação com o desenlace da estória — pelo menos é o que o público espera de uma boa narrativa.

A nosso ver, estaria havendo uma mudança significativa no processo criativo, que permitiria que uma *database* em contínua transformação fosse suporte de uma narrativa convergente. Em narrativas desse tipo, as mesmas duas dimensões — premissa e produção criativa — ainda ocorrem, mas a dinâmica de criação passou por algumas mudanças importantes. O controle criativo não está mais na mão de um autor, mas é um processo compartilhado com o público, quando não um processo coletivo e impreciso, em que não é possível identificar a autoria, difusa por natureza.

A importância da premissa, nesse caso, é prover um conjunto de expectativas, algum tipo de ordem, como em um jogo que conta com o consentimento da maioria dos participantes, para que a narrativa possa se desenvolver. A premissa vai ser desdobrada em um universo criativo, que pode abrir possibilidades para inúmeras estórias e personagens — daí decorre a importância que tem sido dada ao seu desenvolvimento. O universo deve ser instigante o suficiente para sobreviver à enxurrada de informações trocadas entre as pessoas a cada instante. Apesar de ser um processo coletivo e aberto a todos, geralmente a premissa é proposta por contadores de histórias habilitados.

Por ser um processo compartilhado, o universo criativo precisa se materializar de alguma forma para que todos possam conhecer as suas possibilidades. Ou seja, é preciso haver algum tipo de produção criativa que ao menos indique do que se trata a estória. Essa produção criativa pode ser desde um caderno de notas até uma trilogia de filmes, não importando a sua dimensão, desde que apresente as possibilidades do universo, para que outras pessoas possam então contribuir para o desenvolvimento da narrativa.

Essa materialização da narrativa assume a forma de uma *database*. A *database* aceita toda e qualquer contribuição, não apenas de narrativas completas, mas também de fragmentos, disputas e contradições, registros inconsistentes ou antagonísticos. Não há um desfecho definitivo ou final. Com conhecimento do universo criativo, múltiplas cenas

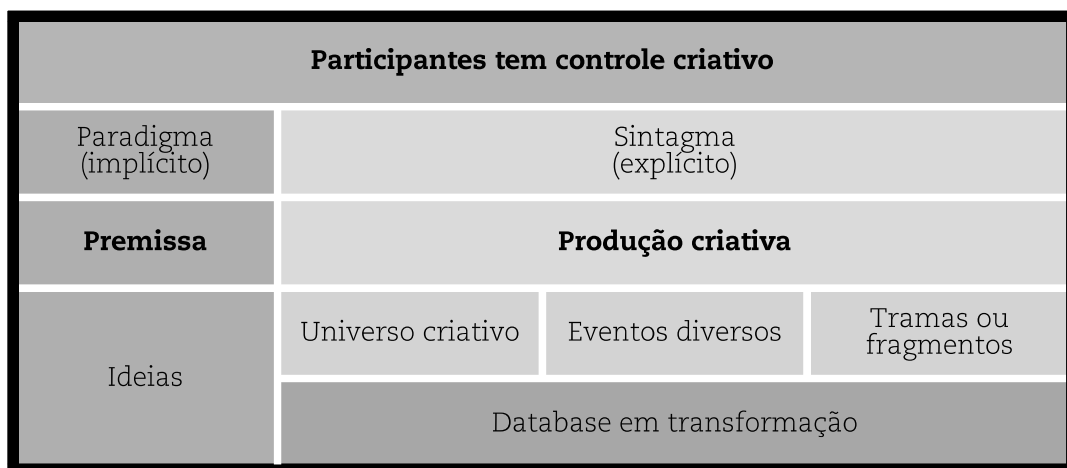


fig. 4 : Narrativas Convergentes

podem ser imaginadas para o mesmo evento, e as pessoas podem escolher tanto o recorte de cenas que mais lhes apeteça quanto a combinação das cenas para a construção de sua narrativa.

Não se trata apenas de propor desfechos diferentes para uma narrativa, mas também de imaginar possíveis conseqüências e desdobramentos a uma situação proposta. Nesse sentido, já fizemos uma adaptação em vídeo⁴³ (REIS NETO, 2010) a uma situação que foi proposta por Søren Kierkegaard em sua introdução — ou atmosfera, como preferiu o autor — à obra *Temor e Tremor* (KIERKEGAARD, 1979), que possui justamente as características de abordar desdobramentos diferentes para a mesma situação limite.

Em sua obra, Kierkegaard retoma a narrativa hebraica de Abrão e seu filho Isaque, em que o pai, em cumprimento à uma ordem divina, teria procurado matar o filho em um ritual religioso, e no último instante teria sido impedido por um anjo de cumprir o sacrifício. O autor explora o desenrolar dos eventos de quatro formas diferentes, nenhuma delas idêntica à narrativa original, mas todas trabalhando com os conceitos e regras internas do universo narrativo hebraico.

Assim como na obra de Kierkegaard, o narrador contemporâneo também pode se concentrar sobre situações que levem o personagem até uma condição limite, relevantes o suficiente para que delas possam germinar muitas cenas. Isso representa um tremendo

43. O arquivo em vídeo encontra-se nos apêndices deste trabalho, com o título *Sacrifício* (2010).mp4

desafio e uma grande oportunidade, mas não uma obrigatoriedade. Reiteramos que não estamos aqui negando a herança clássica das narrativas, mas sim expandindo-a com outras ferramentas a disposição do contador de histórias.

Em nossa adaptação, optamos por um formato em que os dois personagens envolvidos deporiam os fatos sob seu ponto de vista, seguindo as situações propostas no texto original. Nossa pequena contribuição, dessa forma, se junta à imensa *database* de contribuições que já foram feitas sobre o assunto, sem, contudo, que tenham sido esgotadas as suas possibilidades.

E assim chegamos à *database* em contínua transformação. Em narrativas convergentes, não haverá uma narrativa final, mas sim uma *database* de possibilidades, antecipações, eventos, fragmentos narrativos e mesmo narrativas completas, sempre em evolução. Essa *database* não se limitaria a simplesmente seguir as ideias propostas pela premissa, mas influenciaria a própria premissa, que também estaria sujeita a modificações. Desta forma, se as pessoas continuam a se interessar por ele, continuam a interferir nele, o universo criativo assume vida própria dentro de comunidades criativas.

A nosso ver, as narrativas convergentes e a *database* são compatíveis com as diversas transformações culturais que abordamos neste trabalho:

- Assim como na descontinuidade do conhecimento proposta por Foucault, ela permite a dispersão e recombinação de elementos em relações não causais;
- No caso da oposição às metanarrativas favorecida por Lyotard, a coleção de dados pode ser vista como a multiplicidade de pequenas narrativas instáveis e não-legitimadoras;
- A estrutura do rizoma, proposto por Deleuze e Guattari, encontra eco na *database*, já que este também é um sistema sem centro, de hierarquia variável, dependente mais da circulação de seus componentes do que de uma memória organizadora.

Planejando uma narrativa transmídia: Bendito

7. PLANEJANDO UMA NARRATIVA TRANSMÍDIA: BENDITO

A segunda parte deste trabalho contém o planejamento para a produção transmídia de nome *Bendito*, em que faremos uma adaptação da narrativa mítica de Jó para o contexto contemporâneo, utilizando técnicas de narrativas transmídia. Assim como nas ficções contemporâneas feitas por fãs, que usam o universo narrativo de franquias midiáticas para contar suas próprias histórias, nos apropriamos do universo narrativo hebraico-cristão-romano. Este universo tem gerado muitas histórias e assumido uma dinâmica que independe de seus iniciadores. Assim, este trabalho se insere como parte de uma circulação de componentes dispersos em constante recombinação, seleções de eventos gerados por uma situação limite que previa cenas diversas das que são ora apresentadas, e trechos narrativos instáveis que convidam a outras interpretações e outras histórias. Esta narrativa será dividida em três segmentos:

- i. A trama principal, em que exporemos a derrocada do personagem principal e sua luta por se restabelecer. Este segmento será relatado através de uma fotonovela dividida em atos e cenas, disponível no website do projeto.
- ii. Tramas auxiliares, contendo um pouco da história prévia dos personagens e oferecendo uma visão paralela ao desenrolar da narrativa principal. Este segmento será desenvolvido através de perfis dos personagens criados nas redes sociais *Facebook* e *Instagram*⁴⁴ especialmente para este fim, e também através de uma trilha sonora, a ser divulgada através do *Soundcloud*⁴⁵.
- iii. Tramas documentais, contendo tanto as narrativas dos moradores de rua quanto elementos de making of do projeto. Este segmento será apresentado através de imagens, audio e video, fazendo uso das redes sociais *Instagram*, *Soundcloud*, *Vimeo* e *Youtube*⁴⁶.

Além dos segmentos narrativos ainda haverá dois recursos para fazer a conexão entre a narrativa e lugares nas ruas de São Paulo ligados à temática do morador de rua. O

44. Permite o compartilhamento de fotos e vídeos curtos.

45. Permite o compartilhamento de audio.

46. Tanto o *Vimeo* quanto o *Youtube* permitem o compartilhamento de audiovisual.

primeiro recurso se dará com a produção de alguns grafites contendo endereços eletrônicos em Código QR⁴⁷, e o segundo se dará através de recurso de geolocalização do aplicativo para dispositivos móveis *Foursquare*⁴⁸, também com capacidade para levar a endereços eletrônicos. Ambos recursos levarão a endereços na rede contendo alguma das tramas documentais.

Para informações gerais sobre o projeto, haverá um website, página do *facebook* e conta no twitter dedicados para isso. Para discussão da temática usaremos um grupo do *facebook*. Finalmente, e isso for possível, e nosso desejo que toda a informação possa ser agregada em um aplicativo para tablet.

7.1. PROCESSO DE PRODUÇÃO

Os procedimentos para este trabalho foram divididos em fases de execução que ocorreram quase que sincrônicamente, influenciando-se mutuamente durante este projeto. Por não se tratar de uma abordagem diacrônica, esses momentos estiveram em todo tempo vinculados uns aos outros, do forma que se tornou difícil definir os seus limites.

7.1.1. Escolha e atualização da narrativa

O primeiro momento se referiu à escolha e estudo de uma narrativa mítica que servisse de conteúdo e objeto para o desenvolvimento de uma narrativa multimídia, com a ambição de que dela pudesse emergir uma narrativa transmídia. As diferenças formais entre a narrativa mítica e a narrativa transmídia, a nosso ver, nos daria a oportunidade de investigar a dinâmica que se estabeleceria entre elas, em uma situação concreta. As decorrentes possibilidades criativas da união entre meios analógicos e tecnologias digitais no processo narrativo, e os deslocamentos espaciais, temporais e de sentido decorrentes nos pareciam fascinantes.

47. Código QR (do inglês Quick Response) é um código de barras que pode ser convertido em informação pela maioria dos telefones celulares com câmera.

48. O *Foursquare* é um serviço de mídia social baseada na geolocalização, usado principalmente em dispositivos móveis com GPS, que permite cadastrar informações diversas sobre locações na cidade.

O universo mítico hebraico foi escolhido como fonte, em especial a narrativa contida no livro de Jó. Das diversas mitologias antigas que poderiam ter sido escolhidas, escolhi esta em especial por já estar familiarizado com muitos de seus personagens, situações e conceitos, além de ter fácil acesso a material de estudo. O universo mítico hebraico, assim como o de outras grandes mitologias, é um ambiente narrativo com inúmeros personagens, arquétipos e histórias inter-relacionadas. Estes relacionamentos se abrem em muitas interpretações possíveis para o mesmo texto, podendo ser explorados na produção e leitura de uma obra artística.

Além disso, a mitologia hebraica é uma cosmogonia que já foi bastante estudada e discutida, e o seu universo simbólico disponível é vasto e amplamente conhecido. Desta forma, contávamos com alguma familiaridade prévia e opinião formada do público em geral, o que poderia oferecer um ponto de partida para o envolvimento com a trama. Outro fator que foi levado em conta para a escolha da narrativa foi o envolvimento social, que é de importância fundamental para uma narrativa transmídia. No caso das narrativas bíblicas, podemos afirmar com certa dose de humor que há, de certa forma, uma base de fãs estabelecida.

Nos pareceu necessário atualizar a narrativa para uma situação que fosse mais claramente contemporânea e com a qual, a nosso ver, o público teria mais facilidade de se relacionar. Tendo em vista que a narrativa original aborda alguém que cai em desgraça e acaba sendo marginalizado pela sociedade, retratar a situação sob o ponto de vista de um morador de rua nos pareceu algo apropriado, além de grandemente expandir o universo narrativo.

7.1.2. Pesquisa por fundamentos de narratologia, transformações culturais e suas conseqüências

A pesquisa foi feita em áreas que envolvessem as formas narrativas e sua evolução. Sobre narratologia, escolhi trabalhar, principalmente, com as obras de Aristóteles (1999), Tzvetan Todorov (2003) e Robert McKee (2006). Para a pesquisa dos possíveis indicadores e influenciadores culturais das narrativas transmídia, escolhemos a obra de Deleuze e Guattari (1987) e seu conceito de rizoma; o trabalho de Foucault (2008) no que diz respeito à sua proposta de interpretação da história; e também o trabalho de Lyotard

(1984) sobre as metanarrativas. Para a discussão sobre transmídia usamos especialmente os trabalhos de Rosangella Leote (2007), Henry Jenkins (2008), Vicente Gosciola (2012) e Lev Manovich (1999).

Durante todo o processo, usamos um banco de dados⁴⁹ criado por nós especificamente para pesquisas acadêmicas, como suporte para notas de estudo e catalogação de material. A pesquisa foi feita de forma sistemática no que se referiu à abordagem bibliográfica e documental do material teórico. Entretanto, o uso extenso de tabelas, banco de dados e mapas mentais fez com que, em determinado momento, pensássemos que a fragmentação de tal processo nos deixaria sem um fio condutor. Com tempo, esforço e orientação, no entanto, as conexões foram sendo estabelecidas, e o projeto foi tomando forma.

7.1.3. Planejamento da produção transmídia

Ao propormos a adaptação da narrativa de Jó para um suporte contemporâneo, nossa intenção inicial era a de investigar, explorar e desenvolver a forma da narrativa transmídia. Sabíamos desde o começo que o desenvolvimento de uma produção transmídia não seria uma tarefa simples. Isto porque projetos como este são, geralmente, desenvolvidos de forma coletiva, envolvendo planejamento prévio meticuloso, recursos para produção, e a adesão de outros artistas e pessoal técnico. Além disso, há sempre uma massa crítica de usuários envolvidos para que um projeto transmídia funcione, o que implica em que não só muita gente precisa ficar sabendo que o projeto existe, mas que ainda precisam se interessar o suficiente para haver interação. Ora, com a profusão de eventos artísticos-culturais disponíveis pela cidade, a chance de ter um trabalho notado sem investimentos em divulgação é pequena. Essa é justamente a nossa situação. Portanto, foi fundamental a oportunidade aberta pelo Instituto de Artes da UNESP para que esse projeto, mesmo que de forma embrionária, pudesse ser levado adiante na academia.

Este planejamento de produção foi longo e cheio de peripécias, envolvendo muitas idas e vindas. O roteiro narrativo em si passou por diversos tratamentos, muitas vezes na tentativa de adaptá-lo às descobertas e inspirações que surgiam

49. O software utilizado foi o FileMaker Pro para Mac. Reproduções da tela podem ser vistas nos apêndices deste trabalho, a partir da página 124.

no estudo do tema, outras para adaptá-lo a exigências que uma produção multimídia que aspira a ser transmídia exige. Até que chegou ao ponto de que foi preciso recomeçar do zero, já que o próprio conceito do roteiro não se encaixava mais ao projeto.

O primeiro roteiro era bastante linear, fruto de um pensamento mais voltado para o teatro, e que imaginamos ser possível transportar para a forma multimídia com pequenas alterações. Entretanto, ele continha um excesso de diálogos em uma linguagem culta, que não seria facilmente acessível ao público em geral. A profundidade e beleza da narrativa original se mostra através de versos, figuras de linguagem e conceitos morais, delineando uma tragédia profunda e absoluta, mas que exige estudo e tempo para ser absorvida. A trama é complexa, e a maior parte da ação está subentendida nos diálogos, tornando a divisão em cenas algo bastante difícil. A forma transmídia, por sua vez, exige um universo narrativo multifacetado e abrangente, que suporte múltiplos pontos de entrada e saída, e diferentes dimensões de envolvimento e conhecimento. Ela necessita também de uma superficialidade. Este fato já havia sido percebido por nós quando propusemos esta pesquisa, mas de alguma forma acalentamos a falsa esperança de que a trama se encaixaria por si só...

Nos demos conta, então, que no ímpeto de escrever nossa trama, não estávamos levando em conta mesmo os princípios básicos da escrita de roteiros, que sempre devem ser começados levando em conta o arco da narrativa. Só depois deste arco definido, é que os atos são definidos, depois as seqüências e cenas. Assim, partimos para um novo roteiro, do geral para o particular, tendo antes estabelecido com clareza as tensões e motivações entre os quatro personagens principais e seus possíveis desdobramentos.

Optamos por um número limitado de canais midiáticos, tendo sempre em vista que gostaríamos que houvesse pontos de contato do público com a narrativa tanto em ambientes virtuais quanto em ambientes reais. Estes canais foram escolhidos levando em consideração que deveriam ser simples o suficiente para que não fosse necessária uma grande equipe ou conhecimento técnico especializado para que fossem utilizados. Optamos, então, por soluções que já estivessem prontas e que fossem relativamente simples para serem usadas. Além do mais, por estarmos lidando com o pressuposto de que deveria haver interatividade por parte dos usuários, queríamos canais que já tivessem uma base de usuários estabelecida.

Mesmo que este projeto não envolva a produção de toda a narrativa multimídia em si, achamos que seria interessante ter algumas peças que fossem indicativas de como gostaríamos que o projeto se desenvolvesse⁵⁰. Primeiro porque sem uma materialização, sem algo que forçasse a narrativa a se desenvolver, ela correria o risco de ficar inconsistente e desligada da realidade. Segundo, porque é da prática que surge o processo e a vontade de seguir adiante.

Passamos então a escolher algumas locações na cidade onde pudéssemos fazer alguns testes fotográficos que servissem de referência à fotonovela. Escolhemos duas locações bem próximas uma da outra na praça Roosevelt, no centro de São Paulo. Apesar da proximidade, a característica delas é bastante diferente. Uma fica no topo de um prédio, onde obtivemos acesso à região da caixa d'água e de onde pode se avistar boa parte da cidade. Neste lugar, fizemos testes fotográficos e uma mensuração aproximada para criarmos uma maquete eletrônica. A outra localidade fica em baixo da praça, no conjunto de túneis que fazem a ligação viária leste-oeste. Estes haviam sido recentemente iluminados com luz negra pela prefeitura, e achamos que seria um lugar bastante interessante para fotografar, apesar de ser bastante perigoso.

Para a produção das fotografias preparamos um figurino e conseguimos um voluntário⁵¹ para fazer o personagem principal. Apesar de termos escolhido fotografar as cenas usando apenas um personagem, havia ainda muitas variáveis a se levar em conta: as fotos seriam feitas em locações sujeitas às intempéries do tempo e da cidade. Nas ruas, seria necessário estarmos muito atentos, especialmente porque estávamos levando equipamento fotográfico para lugares perigosos, e ficaríamos vulneráveis enquanto trabalhávamos. Resolvemos assim contratar um segurança para as cenas dos túneis.

Fomos fazer as fotografias à noite, para retratarmos tanto as luzes da cidade de cima do prédio quanto a luz néon em baixo do túnel. O uso de tripé complicaria um pouco nossa movimentação, mas seria necessário pela pouca luz, e também porque escolhemos usar

50. As imagens produzidas por nós para este projeto (uma maquete eletrônica, imagens da locação, ilustrações, bastidores e testes estereográficos) estão nos apêndices deste trabalho, e podem ser vistas a partir da página 130.

51. Ivan Ferraz M. Reis, irmão deste autor — o que seria de nós sem a família?

a técnica de estereografia. Já estávamos familiarizados com a técnica, mas não deixaria de ser um fator de embaraço, já que o ajuste de pares estereográficos é por vezes um processo delicado, exigindo atenção e paciência.

A sessão fotográfica em cima do prédio correu sem maiores dificuldades do que as expostas acima. A sessão dentro do túnel, entretanto, foi uma experiência bastante marcante. A primeira impressão que se tem ao entrar nos túneis pela saída que dá acesso à rua da consolação, é de que aquele não é um espaço feito para pessoas, mas para automóveis. O mesmo pode ser dito de grande parte das ruas da cidade, mas ali a sensação é mais aguda. Ao entrarmos no túnel, passamos por uma pessoa imóvel, como se dormindo, de cócoras entre as colunas que dão suporte à parede. Uma vez lá dentro, a trovoadas dos motores enche o ambiente, de forma que é preciso gritar para conversar, e o cheiro de excremento e urina se junta ao bafo dos motores. É possível ver o cintilar de dois ou três isqueiros que se ascendem, muito provavelmente acendendo cachimbos de crack. Escolhemos um lugar que aparenta ser seguro e começamos a fotografar. Após alguns minutos, vemos alguns adolescentes se aproximarem, conversarem com o segurança e seguirem seu caminho. Definitivamente somos estrangeiros neste lugar. Foi uma sensação lúgubre fotografar nosso próprio irmão deitado no chão daquele ambiente, algo que não se esquece facilmente. Depois de algum tempo naquele lugar, o mau cheiro perde um pouco de sua agressividade, mas o rugir dos automóveis fluindo constantemente fica mais opressivo, e o medo de atropelamento é sempre presente — hora de partir. De volta à superfície, o plano era prosseguir com a sessão, mas estávamos todos exauridos pela experiência. Deveria haver material suficiente para os exemplos, e mais do que suficiente para reflexão. A pós-produção envolveu ainda a adição de ilustrações e textos escolhidos da narrativa de Jó às cenas fotografadas.

Finalmente, nos propusemos a explorar um pouco do potencial declamatório de alguns dos versos da narrativa de Jó. A nossa impressão é de que alguns textos ganham vida quando declamados, como se tivessem sido feitos para serem pronunciados. Pensamos ser este o caso de muitos textos clássicos, e ler em alta voz trechos de poesias bíblicas ou de tragédias gregas é algo que fazemos para nosso próprio deleite. Assim, nos propusemos a fazer um registro destes versos com um fundo musical. Passamos então a compor uma música para o fundo, e construir a estrutura através de do software Ableton Live. Sobreposamos algumas faixas sonoras tomando

por base uma progressão harmônica sem resolução⁵², ideal para o caráter cíclico que achamos ser o mais adequado para a música. Declamamos o trecho da poesia, tocamos as guitarras, e programamos os outros instrumentos. A música em geral tem uma capacidade muito grande para criar climas e enfatizar cargas emocionais. O resultado que obtivemos, a nosso ver, representa um pouco da atmosfera que gostaríamos que a narrativa tivesse⁵³.

7.2. SOBRE BENDITO

7.2.1. Prelúdio

O que aconteceria se você se encontrasse com o personagem Jó, e ele fosse um morador de rua? No centro da cidade de São Paulo, um homem observa o trânsito, sentado na calçada que agora é o seu lar. Um dia ele foi respeitado, teve família e bens, amigos e empregados. Hoje, doente, ele se defende dos passantes, tem alucinações, apodrece anonimamente. Sua desorientação é motivo de risos disfarçados, casuais. Todos os dias é acusado de crimes que não cometeu, e a humilhação é o vento em seu rosto. O homem se chama Amaro Benito e, reunindo forças, ele lança um desafio:

Porventura disse eu: “Dai-me algo”? “Resgatai-me com a vossa fortuna”? Instruí-me e guardarei silêncio, fazei-me ver em que me equivoquei. Pretendeis considerar como vento as palavras de um desesperado? Os indigentes devem se afastar do caminho, e os pobres da terra se esconder todos juntos. Nus passam a noite, sem roupa e sem cobertura contra o frio. Ensopados pelas chuvas, sem abrigo comprimem-se contra os prédios. Da cidade sobem os gemidos dos moribundos e, suspirando, os feridos pedem socorro. É noite quando o assassino se levanta para matar o pobre e o indigente. Se não é assim, quem me desmentirá ou reduzirá a nada as minhas palavras? O que vós sabeis, eu também o sei, e não sou em nada inferior a vós. Vós não sois senão embusteiros, todos vós meros charlatães.

52. C#m7 | B13 | A7M(9) | Am6(9)

53. O arquivo em audio encontra-se nos apêndices deste trabalho, com o título *Bendito seja o nome (2014).wav*

Quem, portanto, vos imporá silêncio, a única sabedoria que vos convém! (Jó, 2002: passim, com alterações poéticas nossas.)

7.2.2. Contextualização

Aquilo que já foi § é aquilo que será §§
E aquilo que foi feito §§ aquilo § se fará §§§
E não há nada novo § sob o sol
(CAMPOS, 2004: 1:9)

O Livro de Jó é uma das mais conhecidas tragédias hebraicas, tendo sido escrita no Século IV a.C. ou mesmo antes. O texto favorece a tensão entre causalidade e aleatoriedade, levanta questões sobre responsabilidade pessoal sobre o próprio destino, e explora os limites e as respostas possíveis frente à tragédia. A narrativa do livro apresenta alguém que enfrenta a adversidade extrema e busca compreender o porquê do sofrimento.

O tema do livro é recorrente nas tradições Judaica, Islâmica (*Ayyub*)⁵⁴, e Suméria (*Shubshimshre-Shakkan*)⁵⁵. Serviu como fonte de inspiração para escritores, teólogos, músicos, pintores e outros. William Blake fez gravuras⁵⁶ para ilustrar o livro; a banda de rock U2 escreveu a canção Ultraviolet (*Light My Way*)⁵⁷, que faz menções à Jó; em *Um homem sério*⁵⁸, os irmãos Coen contam a história de um Jó moderno. Carl Jung, no livro *Antwort auf Hiob*⁵⁹ (Resposta à Jó), afirma que o Livro de Jó apresenta um desenvolvimento no drama divino, contemplando pela primeira vez uma crítica à Deus. Jung gerou polêmica

54. Quran, sura 21, ayah 83.

55. FOSTER, Benjamin R. "Poem of the righteous sufferer". In: Before the Muses: myths, tales and poetry of Ancient Mesopotamia. Maryland: Bethesda, 1995. (<http://www.gatewaystobabylon.com/myths/texts/life/righteousufferer.htm>, acessado em 30 de fevereiro de 2014).

56. BLAKE, William. Ilustrações para o livro de Jó. 1826. (22 gravuras).

57. U2. "Ultraviolet (Light My Way)". In: Achtung Baby. Island, 1991.

58. COEN, Ethan; COEN, Joel. A serious Man. EUA, GB, FR: Relativity Media, StudioCanal, Working Title Films, Mike Zoss Productions, 2009.

59. JUNG, Carl Gustav. "Answer to Job". In: Psychology and religion: west and east. pp. 355. Collected works of Carl Jung, volume 11. New York: Pantheon books, 1958. (Bollingen Series XX). Tradução de R. F. C. Hull.

ao afirmar que o livro seria uma evidência de que Deus tem um lado mal. No Brasil, a adaptação mais famosa foi a de Luis Alberto de Abreu, montado pelo Teatro da Vertigem em 1995 no Hospital Humberto Primo. A montagem foi bastante premiada, e também o primeiro espetáculo brasileiro a representar o Brasil no III Festival Internacional de Teatro Anton Tchekhov em Moscou, em comemoração ao centenário de seu teatro.

O livro começa com uma breve introdução em que, em uma reunião na corte celeste, Jó é apresentado por Deus como sendo um exemplo de pessoa honesta. Satã, por sua vez, acusa a Deus de não conhecer a Jó direito, afirmando que este só é honesto por ser protegido por Deus. Para decidir sobre a procedência ou não da acusação, é decidido que Satã pode atingir a Jó, mas deve poupar sua vida, e assim prová-lo. Em uma rápida sucessão de eventos, Jó perde tudo o que tem.

Após esta introdução em prosa, que ocupa dois dos quarenta e dois capítulos totais, o restante do texto é apresentado em poesia. Encontramos Jó, sujo, cheirando mal, doente e em meio à alucinações, descrevendo a sua infelicidade e agruras, e refutando as críticas feitas por seus amigos. Segundo estes, a vida é regida pelo princípio da retribuição, e Jó se encontrar de tal forma desfavorecido só pode ser um sinal de que ele teria cometido faltas contra seus semelhantes e contra Deus. Jó, por sua vez, nega que tenha cometido faltas que o levariam a tamanha desgraça, afirmando que a causalidade não é válida para explicar a sua situação ou de qualquer outra pessoa. Para ele, a aleatoriedade com que os fatos se desdobram e a inexistência de nexos entre causa e consequência são motivo de grande infelicidade para todos.

No entanto, Jó não aceita passivamente o seu destino, mas procura descobrir o porquê de seu sofrimento. Ele lança argumentos e desafios que devem ser respondidos tanto por seus acusadores quanto por Deus. O diálogo vai aos poucos revelando a posição de destaque que Jó ocupava em sua sociedade antes de seu infortúnio. Ele afirma ter sido sendo um homem reconhecidamente sábio e honesto, que nunca se absteve de ajudar os desfavorecidos. Enquanto seus acusadores fazem suposições e insinuações gerais de que Jó estaria ocultando suas faltas, este apresenta atos concretos que demonstrariam o seu bom caráter. A medida em que os diálogos progridem, os ânimos tanto de Jó quanto de seus acusadores se inflamam, até que Jó faz um juramento de inocência e exige que Deus

lhe responda. Para sua surpresa, Deus de fato aparece, não para responder aos desafios de Jó, mas sim para questioná-lo sobre coisas que estão muito além da compreensão deste.

É uma inversão interessante ao recurso do *deus ex machina* a que recorriam os gregos. A narrativa de Jó apresenta um deus que complica a resolução da trama ao invés de resolvê-la. Surpreendentemente, ao encarar as próprias limitações, Jó parece transcender a própria condição e afirma ter visto a Deus com seus próprios olhos.

Há então um epílogo em prosa, em que somos informados de que os amigos de Jó foram repreendidos por terem questionado a sua honestidade, e que este foi restabelecido a sua situação anterior. No entanto, não é oferecida a Jó uma explicação para todo seu sofrimento e dor. Os filhos que ele perdeu permaneceram mortos. As acusações e perguntas que Jó fez continuaram — e continuam — sem resposta. Na nossa opinião, essa não resolução confere grande riqueza à narrativa. Cristalizar um sentido claro seria roubar à estória as suas muitas interpretações, desdobramentos e, principalmente, mistérios.

Ao escolhermos trabalhar com o livro de Jó, abordamos uma narrativa que está presente nas tradições Judaica, Islâmica e Cristã. Essas tradições tem, por séculos, alcançado os sentidos da humanidade com estórias usando múltiplas plataformas, muito antes do termo *transmídia* ter sido proposto. Elas fizeram uso das artes e tecnologia em profusão para divulgar suas narrativas, propor idéias e se promover, mais do que se qualificando como exemplos definitivos de *transmídia*.

A metanarrativa bíblica, da qual o livro de Jó faz parte, é fragmentada através de diversas estórias, tem muitos pontos inconclusos sujeitos a interpretação, e seu poder de gerar uma dinâmica social é possivelmente sem paralelo. Além do mais, ela não só pode como tem estimulado uma experiência compartilhada e o desenvolvimento de comunidades e relacionamentos significativos. Finalmente, e quem sabe de maior importância, vem o fato que as suas narrativas são fascinantes, e que suportaram a passagem do tempo, múltiplas interferências e interpretações.

O Livro de Jó é uma narrativa de rara beleza, escrita em poesia, testemunha de uma época antiga. No entanto, a humanidade do que é expresso através dessa narrativa nos traz uma

essência do que nós, como raça, enfrentamos em nossa existência. Nossas perplexidades, dúvidas, alegrias e valores estão gravadas em arte, como testamento do espírito humano.

7.2.3. Atualizando a narrativa

A obra transmídia que estamos desenvolvendo atualiza a estória de Jó, e assim o personagem passa a ser um morador de rua na cidade de São Paulo. A trama vai retratar o personagem Jó, ao acordar nas ruas, sendo confrontado por seus amigos e familiares que o acusam e criticam. Entrecortado por trechos em que Jó é tomado por ilusões causadas por sua doença, e com as quais ele chega mesmo a discutir, seu discurso reflete o seu estado de espírito. O roteiro procura manter grande parte da poesia encontrada nas boas traduções do texto original, preservando as figuras de linguagem.

Por ser tratar de uma temática que envolve as tradições árabes e hebraicas e cristãs, e que também aborda questões contemporâneas de exclusão social e do mover-se pelas ruas da cidade de São Paulo, a proposta era de que este trabalho despertasse a curiosidade de pessoas com interesse por estes temas. Ressaltamos que o fato de trabalharmos com uma narrativa clássica, que de certa forma já é conhecida por um grande número de pessoas, contribui para preencher os possíveis hiatos que muitas vezes surgem na narrativa através de múltiplos canais.

A narrativa apresenta a oportunidade de abordar a temática do morador de rua dramaticamente, ao transportar um arquétipo de resistência diante do sofrimento para uma situação contemporânea. A situação do morador de rua tem sido reconhecida por muitos como um dos graves problemas humanos da metrópole. O Censo de 2010 aponta que entre 20.075 famílias paulistanas na faixa de extrema pobreza, o rendimento médio domiciliar era de R\$ 43,08. Há 101 mil miseráveis (com renda entre R\$ 1 e R\$ 70, excluídos os que não têm renda) na capital (0,9% da população). Em números absolutos, é a maior concentração de pessoas extremamente pobres do País. O Censo da População em Situação de Rua, elaborado pela Fundação Instituto de Pesquisas Econômicas (Fipe) e Centro de Estudos Rurais e Urbanos (Ceru), indica que entre 2000 e 2009, o número de moradores de rua e albergados na capital paulista cresceu 57%, de 8.706 para 13.666.

Freqüentemente o morador de rua é visto sob um olhar marginalizante, em que lhe é negada a história e as escolhas do indivíduo, sob a pecha de vagabundo ou criminoso. Adotando a lógica da causa e efeito própria da estrutura narrativa (e não necessariamente da existência), esse não-olhar considera o sem teto como o único responsável por sua situação, que só pode ser consequência de suas próprias escolhas equivocadas. Um paralelo pode ser feito com a narrativa de Jó, que coloca em oposição os gritos aflitos do protagonista e as reflexões genéricas e racionais de seus amigos. Jó não quer saber de generalizações, mas quer ter uma resposta pessoal a suas aflições. Um protagonista, tal como Jó, que não se submete à visão reducionista do outro permite uma série de situações limite e conflitos com aqueles que o acusam, oferecendo riqueza dramática e contribuindo para um diálogo que é atual e relevante. Este trabalho opõe dramaticamente os conceitos de causalidade e aleatoriedade encontrados na narrativa original, promovendo uma reflexão sobre a condição humana, não só das pessoas que moram nas ruas das cidades, mas de todos que já se viram em uma situação extrema, sem saber como agir diante da adversidade.

7.3. TRAMA PROPOSTA

A fotonovela faz alusão à narrativa bíblica de Jó, e conta a história do declínio e transformação de Amaro Benito, influente executivo de uma empresa de engenharia. A trama aborda os acontecimentos que o levam a ser despojado de tudo o que tem — sanidade, saúde, filhos, casamento, reputação e dinheiro — e ir morar nas ruas de São Paulo; e sua subsequente luta para ser considerado inocente por crimes que lhe são imputados e ser assim reintegrado ao seu meio, reavendo o que lhe foi tirado.

Outros personagens fazem parte desta trama: sua esposa, Lídia Benito, advogada, que apesar de ainda amar Benito, duvida de sua integridade; Richard Stratow, companheiro de trabalho de Benito, mais interessado em ocupar o cargo deixado vago por este do que em seu restabelecimento; e o pastor Joaquim Alves, um líder religioso com propensão para a política que procura tirar proveito da derrocada de Benito.

Apresentamos aqui as principais seqüências do segundo roteiro. Este ainda não está concluído, mesmo que muitas cenas já estejam prontas. Todavia, já é possível vislumbrar o arco geral da narrativa, e a dinâmica que se estabelece entre os personagens.

I ATO - BENITO PERDE TUDO O QUE TEM.

Acusação : Benito recusa a uma oferta dúbia feita por um deputado estadual. Dois seguranças da empresa de Benito apostam sobre o seu proceder. Benito é falsamente acusado de corrupção.

- Benito contraria deputado estadual : Deputado estadual propõe que a empresa de Benito participe de uma licitação com cartas marcadas. Em troca da vitória na licitação, o deputado quer que uma empresa de sua confiança seja contratada para fornecer alguns serviços. Benito nega-se gentilmente, e revela que não gostaria de participar de um acordo dessa natureza.
- Aposta : Pelo sistema de vigilância, dois seguranças assistem à cena de tentativa de corrupção. O primeiro afirma que Benito é um homem honrado, enquanto o segundo afirma que Benito só faz o que é certo porque tem tudo o que precisa. Assim, eles fazem uma aposta sobre a retidão ou não de Benito.
- Denúncia : Há uma denúncia na imprensa contra Benito. Ele é acusado de tentativa de corrupção, e passa a ser investigado. A empresa em que trabalha tem contratos revogados e perde licitações, e seu valor de mercado despenca. Os colegas de Benito pressentem que é uma questão de tempo até que Benito seja despedido. Há uma grande possibilidade da empresa ser colocada sobre intervenção pela matriz. Uma reunião de emergência é convocada na empresa de Benito, para que ele explique a todos o que está acontecendo.
- Atrasado para buscar filhos na escola : Ele avisa Lúdia que não vai poder buscar as crianças na escola, e pede que ela as busque. Lúdia ainda não está a par da acusação, e Benito simplesmente indica que surgiu algo sério no escritório que ele vai ter que resolver. Lúdia afirma que está longe da escola, e que vai se atrasar, e argumenta que Benito deveria se preocupar mais com o bem estar dos filhos do que com o trabalho. Ele argumenta que foi um imprevisto que não costuma acontecer. Eles evitam brigar. Lúdia vai no lugar de Benito buscar os filhos na escola.

Filhos somem : Os filhos de Benito somem da escola. Lídia assume a situação e, depois de muito insistir, consegue avisar Benito. Este abandona a reunião em que deve se defender das acusações para ajudar na busca dos filhos.

- **Filhos desaparecem da escola :** Ao Lídia chegar atrasada na escola, não consegue encontrar seus filhos. Estes desapareceram sem explicação. Abalada por forte emoção, Lídia assume o controle da situação. Ameaça o diretor da escola, avisa a polícia, junta alguns funcionários da escola e sai em busca dos filhos.
- **Ligação para Benito :** Chorando, Lídia liga para Benito, mas este não atende. Liga para a secretária de Benito e esta explica que ele está em uma reunião seríssima e que não pode ser interrompido de forma alguma. Lídia consegue convencê-la de que o assunto é grave o suficiente para que Benito seja interrompido.
- **Acusações :** Na reunião, Benito fica a par das acusações que pesam contra ele e das possíveis conseqüências. A empresa se prepara para enfrentar a crise decorrente da situação, e os seus superiores estão apreensivos. Mesmo que as acusações sejam falsas, uma resposta satisfatória deve ser dada à sociedade.
- **Contato com Lídia :** Benito recebe a chamada de sua esposa, que lhe conta o que está acontecendo. Ela acusa Benito de negligência no cuidado dos filhos, e o responsabiliza diretamente pelo que aconteceu. Benito argumenta que é impossível controlar o destino, e revela que está sendo falsamente acusado de ter cometido um crime. Lídia quer saber como foi que Benito se meteu em tamanha enrascada, e aponta a ironia de se confiar no destino. Ela afirma que Lídia fala como uma tola, já que todos estão sujeitos a acontecimentos bons e ruins. Eles desligam.
- **Em busca dos filhos :** Consternado, Benito se levanta para sair da reunião em que deve se defender das acusações de corrupção, indo em busca de seus filhos. Pede que Richard assuma a sua defesa. Colegas de trabalho e superiores ficam furiosos com sua saída.

Loucura : Benito é tomado pela loucura e doença.

- **Telefonema ameaçador :** Lídia recebe um telefonema em que uma pessoa anônima a aconselha a insistir com Benito para que este saia da empresa sem fazer alarde, e

assim ela vai voltar a ver os filhos. Ela se pergunta com que tipo de gente Benito se envolveu.

- Chamada ameaçadora : No hall do elevador, Benito recebe uma chamada anônima.
- Aposto aumenta : Ainda pelo sistema de vigilância, os dois seguranças assistem enquanto Benito decai pelo elevador.
- Taxi : Benito começa a passar mal enquanto busca por um taxi.
- Alucinação : Benito é tomado por alucinações, e sai caminhando a esmo pela cidade. Acorda no dia seguinte, doente, desorientado, sem sapatos, carteira ou celular.

Confronto : Benito é encontrado uma semana depois, muito mal de saúde e mentalmente abalado. Lúcia está desamparada. Amigos se encontram para conversar com Benito e fazê-lo confessar seu erro, mas este se recusa.

- Sozinha : Lúcia se vê sem o marido, que não voltou para casa, e sem os filhos, que suspeita que tenham sido seqüestrados.
- Lúcia pede ajuda para amigos : Desesperada, sem filhos ou marido, sem dinheiro, ela não sabe o que fazer. A fraude da empresa está nos jornais, mas o seqüestro presumido dos filhos e a loucura de Benito ainda não. Para ela, Benito está fugindo dos próprios erros, e ela teme encarar a crise sozinha.
- Lúcia acha Benito 1 semana depois : Ele está em uma praça onde os dois gostavam de ir com as crianças, catatônico e tomado por uma doença de pele estranha. A princípio Benito não responde a seus apelos, mas vai aos poucos voltando a si.
- Benito desabafa para amigos : Lúcia chama amigos, que tentam arrazoar com Benito. Este discute com eles, e tenta provar sua inocência.
- 2ª alucinação: Amigos presenciam transe de Benito, e não sabem o que fazer com ele. Tem medo de encostar nele, e ele se recusa firmemente a sair da praça, e chega a ameaçá-los. Buscam roupas e comida, mas o deixam lá.

II ATO

Conspiração : Richard decide culpar Benito, e para isso busca o apoio de Quincas.

- Ricca decide culpar Benito : Diante de uma reunião que pode salvar empresa, Richard decide colocar a culpa em Benito. Um dos dirigentes insiste em falar com Benito, sabendo de seu drama com os filhos.
- Ricca busca o apoio de Quincas : Fala que sabe como provar a inocência da empresa, mas que para isso precisa da ajuda do pastor para chegar a Lúcia. Oferece vantagens materiais.

Hospital : Benito é agredido nas ruas e é levado para um hospital.

- Benito é agredido na rua : Um grupo de jovens o atacam sem razão aparente. Quando vêem a sua doença ficam cheios de terror, e pretendem matá-lo. No entanto, a polícia aparece em resposta a um telefonema da vizinhança.
- Levado para hospital : Médico cujo pai já foi morador de rua descobre identidade de Benito. Lúcia é avisada.
- Outra alucinação de Benito : Tempo para todas as coisas.
- Novo encontro com amigos : Amigos chegam a tempo de presenciar o seu delírio. Novamente eles discutem e Benito se recusa a confessar seus erros. Lúcia se desespera por causa dos filhos. Afirma que Benito confessar seu crime e sair da empresa.

Cerco se fecha : Lúcia é abordada por Richard, que busca o seu apoio para condenar Benito. Na delegacia, é expedido um mandado de prisão, apesar de Lúcia se recusar a depor.

- Quincas busca apoio de Lúcia : Lúcia está sobrecarregada de ansiedade e amargura. Culpa a Benito pela desgraça. Quincas insinua que enquanto Lúcia apoiar o erro de Benito, são poucas as chances de recuperar os filhos. Lúcia concorda em conversar com Richard.
- Richard pede que Lúcia testemunhe contra Benito : Tenta conseguir que Lúcia testemunhe contra Benito, atestando que ela desconfiava que Benito estava envolvido com o tipo errado de gente. Richard argumenta que Benito colocou a sobrevivência de muitas famílias em risco, ao denegrir o nome da empresa da qual tiram o seu sustento. Ele suaviza a situação em que Benito vai ficar perante a justiça, sugerindo que sua loucura pode ser usada como atenuante em juízo. Em troca, ele afirma que

a empresa ficaria muito grata, e que usaria toda a sua influência para tentar descobrir o paradeiro de seus filhos.

- Delegacia : Os três vão à delegacia depor. Lídia desconfia de Richard, e na última hora se recusa a testemunhar. Mesmo assim, é expedido um mandato de prisão.

Digressão e fuga : Benito se lembra de sua vida antes de cair em desgraça. Foge do hospital e volta para as ruas.

- Digressão : A doença de Benito piora, e ele se lembra de como era sua vida antes de que caísse em desgraça.
- Fuga : Benito desconfia que vá ficar trancado para sempre no hospital por conta da gravidade da sua doença, e aproveita uma distração da segurança para fugir. Sem ter para onde ir, ele volta para as ruas.

Filhos são encontrados em um cativado : Quem liberta os filhos diz que fez por respeito a Benito.

Lídia descobre armação contra Benito : Assiste à cena em que Benito recusa a propina, e se dá conta que a pessoa que denunciou a Benito foi a mesma que lhe propôs a licitação com cartas marcadas.

III ATO

Julgamento

- Benito conta onde está para Quincas e é traído : Quincas revela paradeiro de Benito
- Confronto : Amigos chegam para levar Benito para diante do Juiz, e se confrontam pela última vez. Benito está sendo acusado de corrupção e formação de quadrilha.
- Declaração de inocência : Enquanto é preso, Benito faz a sua última declaração de inocência.
- Alucinação : Durante o confronto, Benito entra em processo alucinatório.
- Juízo final : Benito é interrogado por Deus enquanto é arrastado para o tribunal.
- Revelação : Após visão divina, Benito responde ao Juiz com lucidez.
- Vídeo vem a tona : Vídeo com a tentativa de corrupção é levada por Lídia ao Juiz, e Benito é inocentado.

RESTABELECIMENTO

- Amaro se reconcilia consigo mesmo e com Lídia.

7.3.1. Caracterização e atitude dos personagens

Esta seção descreve os principais personagens de nossa narrativa, e já os caracteriza para sua representação nas mídias sociais ou websites ficcionais. Teremos aqui alguns elementos biográficos e os pontos de contato e conflito que os personagens tem entre si.

AMARO BENITO

Educação e ocupação: Engenheiro, executivo empresarial.

Personalidade: Combativo, íntegro, orgulhoso, tenaz.

Aparência e comportamento: Mal vestido, sujo e doente, tem surtos de alucinação. Oscila entre períodos de introspecção e de exasperação, e está no limite de perder o controle sobre si.

CONFLITOS INTERNOS

Está perdendo o controle sobre o seu corpo e mente, sua condição é repugnante para ele mesmo. A sua profunda tristeza, incompreensão e introspecção dificultam o convívio com seus próximos. Benito chega a duvidar da própria retidão, mas não se entrega. Ele resiste a confessar a própria culpa, e se sente injustiçado por Deus, mas sem meios de poder argumentar em defesa de seu caráter. No entanto, pensa ter direito a que Deus lhe responda de alguma forma, e acusa a Deus de ser o responsável pelo mal no mundo.

CONFLITOS PESSOAIS

Lídia Benito: Se desespera de não poder fazer nada por seus filhos, e se ressentida com a acusação de Lídia de que ele seria o culpado pela própria desgraça. No entanto, ainda a ama.

Pr. Joaquim Quincas Alves: Conhece a Quincas desde pequeno, reconhecendo o seu gosto por dinheiro e a sua tendência ao formalismo, e por isso mesmo rejeita a liderança espiritual deste.

Richard Stratow: Ensina a Richard muito do que este sabe sobre o mundo dos negócios. Não aprova a sua ambição desmedida, mas reconhece nele um profissional extremamente competente.

CONFLITOS EXTERNOS

Benito se vê sozinho, sendo motivo de escárnio e nojo. Deve para provar que ainda está lúcido para salvar a sua vida e dignidade.

DESEJOS

Consciente: Descobrir o porque de tantas desgraças terem se abatido sobre ele e provar sua inocência frente a seus pares.

Inconsciente: Quer se assegurar de que sua esperança espiritual e esforço por ser honrado não foram em vão.

Ação: Recusa-se a aceitar os crimes que lhe são impostos, e refuta com veemência seus amigos. Luta para manter-se são, e procura de toda forma ser evadir a internação psiquiátrica.

LÍDIA BENITO

Educação e ocupação: Advogada, gosta de levar seus casos até o fim.

Personalidade: Responsável e mãe amorosa. Prática. É intolerante e tem dificuldade em perdoar.

Aparência e comportamento: O sofrimento recente deixou olheiras e um ar inquieto. Só pelas aparências, é difícil perceber a sua determinação e força de vontade.

CONFLITOS INTERNOS

Diante da doença de Benito e do desaparecimento dos filhos, ela se vê em uma posição difícil. Julga que o futuro dos filhos depende das decisões que ela tome para evitar uma desgraça ainda maior em sua família. Lídia acredita que Deus age por reciprocidade, e que se ela seguir as regras será abençoada. Os acontecimentos recentes em sua vida não se encaixam neste paradigma, e ela prefere culpar a seu esposo do que a Deus pela desgraça.

CONFLITOS PESSOAIS

Amaro Benito: Ela julga que o desaparecimento dos filhos seja obra das pessoas com quem Benito se associou, e não quer perdoá-lo por isso. Apesar de tudo, ainda ama Benito.

Pr. Joaquim Quincas Alves: Mantém proximidade de Quincas Alves porque acredita que a intercessão deste pode lhe trazer benções ou maldições.

Richard Stratow: Lídia não confia em Richard, mas se vê em uma situação em que é obrigada a negociar com ele, na expectativa de que ele possa ajudar a encontrar seus filhos.

CONFLITOS EXTERNOS

A tragédia que acometeu a vida de Benito lhe enche de desonra e tristeza. Ela não sabe mais em quem possa confiar.

DESEJOS

Consciente: Reaver seus filhos e ser inocentada pela sociedade.

Inconsciente: Que as coisas voltassem a ser como eram antes.

Ação: Se vingar de Benito pelos males que atingiram os dois, fazendo-o reconhecer seus erros.

PR. JOAQUIM QUINCAS ALVES

Educação e ocupação: Pastor evangélico, bem preparado não só para exercer o seu ofício, mas também para o convívio político.

Personalidade: Sedutor, obtem a simpatia das pessoas com bastante facilidade. No entanto, é ganancioso e mentiroso.

Aparência e comportamento: É um homem de meia idade. Gosta de ser o centro das atenções, é teatral e não hesita em simular visões divinas. Usa suas habilidades para se promover social e politicamente.

CONFLITOS INTERNOS

Sendo um pastor evangélico, os membros de sua igreja esperam que Deus se comunique com ele pessoalmente, o que não acontece. No entanto, ele encoraja essa expectativa. Sua experiência mística é, portanto, apenas um formalismo. Ele defende uma visão de reciprocidade em relação a Deus, em que a pessoa que é justa é recompensada materialmente. Apesar de ter deixado a espiritualidade em segundo plano em prol de uma vida mais prática, se vê constantemente sem os benefícios espirituais que renunciou ou os bens materiais a que anseia.

CONFLITOS PESSOAIS

Amaro Benito: Apesar de terem crescido juntos, Quincas Alves tem interesse em Benito apenas por causa da posição que este ocupa, mas ressentido da insubmissão religiosa deste. Gostaria que alguém que lhe fosse mais favorável ocupasse o cargo de Benito.

Lídia Benito: Aproveita-se da credibilidade supersticiosa de Lídia para exercer influência em favor de Richard.

Richard Stratow: É fascinado pela competência e posição corporativa de Richard. Justifica o comportamento deste com base na teologia da prosperidade, segundo a qual Deus agiria com reciprocidade para com aqueles que fazem sua vontade. Ser bem sucedido, seria então um sinal de que a pessoa é favorecida por Deus. Espera que a relação entre eles lhe renda benefícios materiais.

CONFLITOS EXTERNOS

A sua influência junto aos fiéis parece estar em queda, por seu excesso de formalismo, superficialidade espiritual e inabilidade em lidar com os problemas do dia a dia dos membros de sua igreja.

DESEJOS

Consciente: Quer que Benito confesse e se converta de seus pecados, para poder levar o mérito por ter salvo espiritualmente um homem de influência.

Inconsciente: Destruir a boa reputação de Benito.

Ação: Se esforça para que Benito o reconheça como uma autoridade religiosa, nem que para isso tenha que humilhá-lo.

RICHARD STRATOW

Educação e ocupação: Companheiro de trabalho de Benito na empresa de engenharia, é um profissional competente e ambicioso, e sempre atento às oportunidades de crescimento.

Personalidade: Determinado e trabalhador, é egocêntrico e impaciente com os outros. É assertivo em suas opiniões, e julga os outros com facilidade.

Aparência e comportamento: Anda sempre impecavelmente vestido. Gosta do jogo do poder. Olha nos olhos e vai direto ao ponto, sempre com um sorriso, mesmo quando está sendo hostil.

CONFLITOS INTERNOS

Richard não consegue manter relacionamentos de amizade estáveis, o que de certa forma o frustra. Acha muito difícil fazer concessões em seus relacionamentos, enquanto gostaria que as pessoas o amassem pelo seu talento e personalidade. Seu egocentrismo o impede enxergar os outros com clareza, e ele cria uma persona idealizada de como estes

deveriam ser. Em contato com a realidade, essas projeções se desfazem e ele se cansa e decepçiona. A decepção acaba sendo mútua, e ele exerce menos influência sobre os outros do que gostaria.

CONFLITOS PESSOAIS

Amaro Benito: Richard ocupa uma posição inferior a de Benito na empresa de engenharia, e procura obter a posição deste a qualquer custo. Ele inveja a capacidade profissional de Benito, mas acredita que Benito não tem a disposição para fazer o que tem que ser feito. Richard acredita que para ser bem sucedido no Brasil, infelizmente é necessário quebrar algumas leis. O quão bem se burla a legalidade faz parte do jogo, e a indisposição de Benito para este tipo de jogo é sua maior falha.

Lídia Benito: Tenta conseguir que Lídia testemunhe contra Benito. Em troca, ele afirma que a empresa faria todos os esforços para tentar descobrir o paradeiro de seus filhos.

Pr. Joaquim Quincas Alves: Busca apoio do Pr. Alves com o objetivo de que este interceda em seu favor junto Lídia. Acena com vantagens materiais.

CONFLITOS EXTERNOS

Richard se vê profissionalmente diante de um conselho da empresa cada vez mais hostil a sua maneira de agir e suas ideias, e busca uma forma de fortalecer a sua posição.

DESEJOS

Consciente: Assumir o cargo que Benito ocupa.

Inconsciente: Humilhar a Benito e se mostrar superior a ele.

Ação: Procura agressivamente depor Benito de seu posto.

7.4. SOBRE A PRODUÇÃO

7.4.1. Canais utilizados

Conforme já expusemos na descrição deste planejamento, esta produção se valerá de múltiplos canais para levar um universo narrativo para o público, incentivando, quando possível, seu envolvimento com esse universo. Para tanto, o veio narrativo será dividido

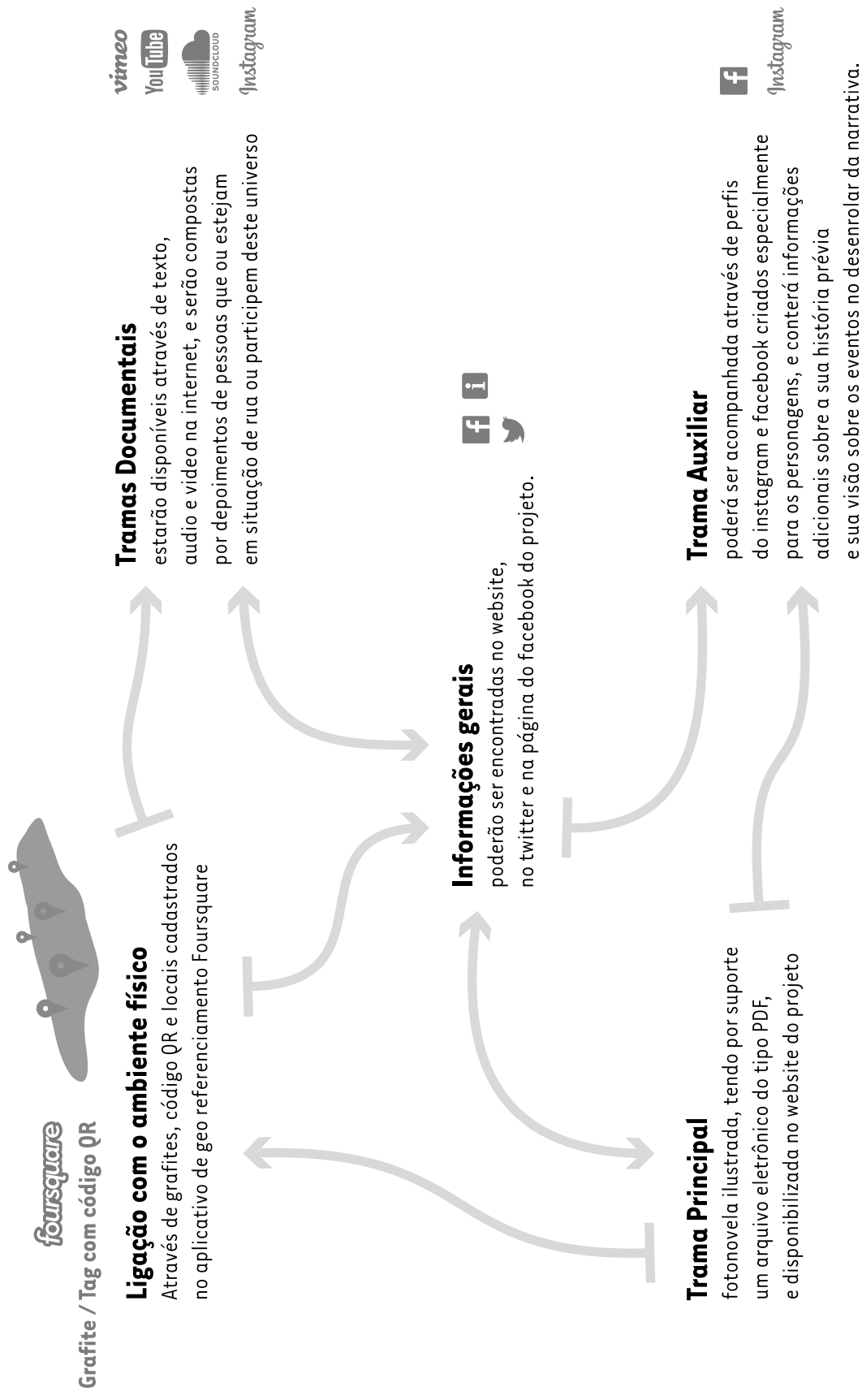


fig. 5 : Canais da produção

em cinco segmentos: a trama principal, a tramas auxiliar, as tramas documentais, informações gerais e ligação com o ambiente físico. Vamos expandir um pouco o que será feito em cada um desses segmentos.

A **trama principal** será contada por meio de uma fotonovela ilustrada, tendo por suporte um arquivo eletrônico do tipo PDF (*Portable Document File*), e disponibilizada no website do projeto. A **trama auxiliar** poderá ser acompanhada através de perfis do instagram e facebook criados especialmente para os personagens, e conterá informações adicionais sobre a sua história prévia e sua visão sobre os eventos no desenrolar da narrativa.

As **tramas documentais** estarão disponíveis através de texto, audio e video na internet, e serão compostas por depoimentos de pessoas que ou estejam em situação de rua ou participem deste universo. Este segmento procura expandir o universo da narrativa e permitir a aproximação entre a narrativa principal e os moradores das ruas da cidade, e decorre da nossa escolha de levar um pouco da realidade para dentro da ficção. Assim, as ruas da cidade adquiriram importância no universo narrativo que estamos construindo.

Prepararemos, portanto, elementos que façam a ligação entre os canais digitais onde as narrativas estarão disponíveis e o ambiente físico onde essas narrativas se desenrolam. Esses elementos serão compostos por grafites e também por locais cadastrados no aplicativo de geo referenciamento Foursquare, que funcionarão como interfaces entre as ruas e a rede.

Os grafites serão feitos em localidades freqüentadas por moradores de rua, contendo imagens de moradores de rua reais e fictícios, além de frases tiradas das narrativas principal e documental. Junto aos grafites serão colados adesivos com código QR, contendo *hyperlinks* para locais na rede onde estarão hospedados os depoimentos documentais e informações gerais sobre o projeto. A intenção é que esses grafites reforcem o universo narrativo e despertem a curiosidade dos passantes.

Já no Foursquare, será possível fazer o check-in em locais cadastrados para este fim, geralmente nos mesmos locais onde se encontram os grafites. Isso vai permitir que o usuário tenha acesso a informações adicionais sobre o local em que está e sua relação com o universo narrativo, além de informações gerais sobre o projeto como um todo.

Finalmente, informações gerais poderão ser encontradas no website, no twitter e na página do facebook do projeto. Além disso vai haver também um grupo no facebook para discussão de temas relacionados ao universo narrativo.

7.4.2. Linha do tempo da narrativa

A maior parte dos projetos para narrativas transmídia é composta por uma série de eventos relacionados que vão se desdobrando no tempo. A capacidade de bem compreender o todo é de vital importância para o desenvolvimento e controle do projeto, mas as relações entre os eventos e a forma como se desenvolvem são muitas vezes complexas. Para melhor compreensão apresentamos a tabela à página 107, a qual apresenta uma linha do tempo com cada canal de mídia, os eventos narrativos neles contidos e também a sua função para a narrativa transmídia. A tabela envolve os principais pontos da trama e a sua relação com o arco da narrativa e experiência do usuário.

Linha do Tempo da Narrativa

Função	Canais	Início	30 dias	60 dias	90 dias	120 dias	150 dias	Gênero
Narrativa principal	Fotonovela (hospedada no site)	I ATO		II ATO		III ATO (acesso restrito por senha de acesso, disponível através do foursquare)*		Ficção
	Instagram personagens	Vida prévia	Pontos de vista pós I ato	Pontos de vista pós II ato	Antecipação do III ato		Resolução do III ato	
	Facebook personagens	Vida prévia	Conversa contínua					
Narrativas documentais, contendo tanto as narrativas dos moradores de rua quanto elementos de making of do projeto.	Instagram Projeto			Imagens e frases sobre moradores de rua.				Documentário
	Soundcloud	Teaser		Depoimentos em audio				
	Vimeo / Youtube	Promo		Depoimentos audiovisuais				
Aplicativo de geolocalização que indica os lugares onde se passa a história. Pode conter narrativas documentais e discussões.	Foursquare	Ao descobrirem a locação, usuários podem fazer check-in e postar material relacionado aos locais onde ocorre a narrativa.		*Ao fazer o check-in em uma das localidades do projeto, o usuário recebe um código que destrava o acesso ao último ato.		Locações da fotonovela e grafites reveladas.		Interfaces [ruas/rede]
	Grafites com QR Code integrado	Imagens e frases do I ato, com link para endereços digitais informativos		Imagens e frases do II ato, com links para informações e narrativas documentais.		Imagens e frases do III ato, com links para informações e narrativas documentais.		
Informações sobre o projeto disponíveis na rede.	Site e página facebook	Informações principais e centralizadores de links						Informação
	Twitter	Informações gerais e anúncios						
Local onde internautas podem discutir os temas das narrativas.	Facebook groups	Discussões da temática						Discussão
Aplicativo agregador, contendo a maior parte das mídias produzidas no âmbito do projeto	App para tablets					Lançamento		Síntese
		Início	30 dias	60 dias	90 dias	120 dias	150 dias	

fig. 6 : Linha do tempo da narrativa

Reflexão sobre o processo artístico e de pesquisa

8. REFLEXÃO SOBRE O PROCESSO ARTÍSTICO E DE PESQUISA

Além do que já foi descrito no processo de produção, gostaríamos aqui de fazer mais algumas reflexões sobre o processo artístico e de pesquisa. Embora estivéssemos informados de que todo o processo não seria exatamente como esperado, não estávamos preparados para o quão acidentado seria o caminho, nem que chegaríamos a outro lugar do que havíamos planejado. Iniciamos a pesquisa com muitas suposições e conclusões que imaginávamos serem suficientes para termos um bom trabalho. Destas suposições e conclusões, as que sobreviveram ao escrutínio da pesquisa foram obrigadas a abrir espaço para algumas incertezas e desconfianças.

Sobre os assuntos pesquisados, percebemos que há muito mais para um roteiro do que apenas Aristóteles e Robert McKee, e tivemos mesmo que suprimir muitos autores e idéias sob o risco de não terminar nunca. O campo de estudo sobre narrativas é realmente interessante, e nos alegra que ainda haja tanto a ser estudado e desenvolvido.

Quanto às transformações que acontecem em nossa sociedade, ficamos com a impressão de que muitos dos temas abordados por Foucault, Lyotard, Deleuze e Guattari, Manovich, entre outros, são imbricados, e muitas vezes nomes diferentes são dados para fenômenos bastante parecidos. Assim, uma gama de autores mais ampla, ao mesmo tempo que pode se tornar redundante, pode também nos dar um quadro mais completo para a compreensão da realidade. Por outro lado, ficamos com a impressão de que a nossa escolha de autores poderia ter sido mais diversificada, e assim teríamos mais conflitos de idéias, o que poderia ter sido mais proveitoso. Tal opção, contudo, teria demandado um tempo que não coincide com o tempo do mestrado. No decorrer da pesquisa também nos depa-ramos com muitas idéias interessantes do que seria um pós-pós-modernismo, em que a visão de mundo seria um pouco menos irônica e destrutiva, com um pouco mais de esperança. Pensamos que é um caminho a ser seguido em futuras pesquisas, já que, é de certa forma, condizente com nosso estado de espírito.

Uma descoberta importante, para nós, foram as idéias apresentadas por Lev Manovich. Embora não estejamos de acordo com as suas conclusões, o seu trabalho nos possibilitou

esboçar um possível funcionamento do processo criativo em narrativas convergentes. Mesmo que tenhamos chegado a conclusões bastante diferentes das propostas por Manovich, suas ideias foram importantes para o desenvolvimento de nosso modelo, especialmente no que diz respeito à forma *database*.

Quanto ao processo artístico, este foi muito menos desenvolvido do que desejávamos, quem sabe por termos uma concepção errônea de como funcionaria este processo. A nossa área de atuação profissional é comunicação e design, onde os processos são mais diretos e curtos, e tínhamos a expectativa de que o processo artístico e de pesquisa seria semelhante. Aprendemos, porém, que processos artísticos podem ter um tempo de maturação bem maior. Em retrospecto, percebemos que nossa ambição artística corria o sério risco de estar além de nossa capacidade de realização — nos propusemos a escrever roteiros, fotografar em estéreo, ilustrar, fazer música e planejar uma produção multimídia. Ainda hoje esse risco é real e, de certa forma, é bom que seja assim. A entrega criativa é companheira do risco.

Pretendemos levar adiante a produção que foi planejada aqui. Sentimos que é um processo que ainda não está maduro, e que bastante esforço ainda vai ter que ser feito para que esta narrativa veja a luz do dia. Entretanto, já conseguimos vislumbrar sua forma, e estamos contentes e esperançosos com isso.

Referências

9. REFERÊNCIAS

9.1. TRAMA E ESTRUTURA DAS NARRATIVAS

- ARISTÓTELES. “Poética”. In: *Aristóteles: Vida e Obra*. pp. 33 a 75. São Paulo: Nova Cultural, 1999. (Coleção Grandes Pensadores).
- ARISTÓTELES. “Poetics”. In: ADAMS, Hazard; SEARLE, Leroy (Editors). *Critical Theory Since Plato*. pp. 52-69. 3rd edition. Wadsworth Publishing, 2004. 1568 pp.
- CARROLL, Noël. “On the narrative connection”. In: CHATMAN, Seymour; VAN PEER, Willie (Editores) *New perspectives on narrative perspective*. pp. 21 a 41. Albany: State University of New York Press, 2001. 395 pp. (SUNY series, the margins of literature).
- GENETTE, Gérard. *Narrative Discourse, an essay in method*. 1ª Edição. Ithaca: Cornell University Press, 1980. 285 pp. Tradução de Jane E Lewin.
- MCKEE, Robert. *Story: Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro*. Curitiba: Arte & Letra, 2006. 432 pp.
- TODOROV, Tzvetan. *As Estruturas Narrativas (Pour une theorie du recit)*. 4ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2003. 206 pp. (Coleção Debates, nº 14). Tradução de Leyla Perrone-Moisés.
- WHITE, Hayden. *The content of the form: Narrative discourse and historical representation*. Baltimore / London: The John Hopkins University Press, 1987. 215 pp.

9.2. NARRATIVAS MITOLÓGICAS

- CAMPBELL, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. 3ª Edição. Novato: New World Library, 2008. 418 pp. (Bollingen Series XVII).
- ELIADE, Mircea. *Myth of the eternal return, or cosmos and history*. New York: Harper & Brothers, 1959. 176 pp. (Harper Torchbooks). Tradução de Willard R. Trask.
- VOGLER, Christopher. *The Writer's Journey: Mythic structure for writers*. 3ª Edição. Studio City, Califórnia: Michael Wiese Productions, 2007. 408 pp.

9.3. NARRATIVAS HEBRAICO-CRISTÃS

ALTER, Robert. *The Art Of Biblical Narrative*. New York: Basic Books, 1983. 208 pp.

CAMPOS, Haroldo De. (com uma colaboração especial de J. Guinsburg) *Qohélet / O-que-sabe: Ecclesiastes, poema sapiencial*. Texto em português e hebraico da edição Tanach: Koren Publisher Jerusalem Ltd, 1977. São Paulo: Perspectiva, 2004. 250 pp. (Coleção Signos/Haroldiana).

JÓ. “Livro de Jó”. In: BAZAGLIA, Paulo (Editor), *Bíblia de Jerusalém*. pp. 800 a 857. Nova edição, revista e ampliada. São Paulo: Paulus, 2002. 2206 pp. ISBN: 8-5349-1977-1.

JUNG, Carl Gustav. “Answer to Job”. In: *Psychology and religion: west and east*. pp. 355. Collected works of Carl Jung, volume 11. New York: Pantheon books, 1958. (Bollingen Series XX). Tradução de R. F. C. Hull.

SUTHERLAND, Robert. *Putting God on Trial: The Biblical Book of Job*. Victoria: Trafford Publishing, 6 de julho de 2006. 226 pp. (<http://www.bookofjob.org/>, acessado em 8 de abril de 2013).

9.4. HQ’S E SIMILARES

CRUMB, Robert. *The Book of Genesis Illustrated*. 1ª edição. New York: W. W. Norton & Company, 2009. Tradução de Robert Alter.

EISNER, Will. *Comics and sequential art*. Expanded edition. Tamarac, Florida: Poorhouse Press, 1985. 164 pp. ISBN: 0-9614-7281-2.

EISNER, Will. *Graphic Storytelling and Visual Narrative*. W. W. Norton & Company, 1996. 164 pp. ISBN: 978-0-3933-3127-1.

GLOOR, Reto; MILANO, Massimo; MOSER, Bruno. *Vallat: uma investigação dadaísta*. São Paulo: Conrad, 2006. 254 pp. Tradução de Eduardo Simantob.

GUIBERT, Emmanuel; LEFÈVRE, Didier; LEMERCIER, Frédéric. *O fotógrafo: uma história no afeganistão*. São Paulo: Conrad, 2010. (3 volumes). Tradução de Dorotée Bruchard.

KOIKE, Kazuo; KOJIMA, Goseki. *Lobo solitário*. São Paulo: Nova Sampa, 1990. (Volumes 1 a 9).

MCCLLOUD, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper Paperbacks, 1994. 224 pp.

MCCLLOUD, Scott. *Making comics: Storytelling secrets of comics, manga and graphic novels*. 1ª edição. New York: Harper Paperbacks, 2006. 264 pp. ISBN: 978-0-0607-8094-4.

- MILLER, Frank; VARLEY, Lynn. *Ronin*. São Paulo: Editora Abril, 1988. (Seis volumes).
Tradução de Leandro Luigi del Manto.
- MILLER, Frank; VARLEY, Lynn. *Elektra vive*. São Paulo: Abril Jovem, 1991. 81 pp.
(Graphic Album 6).
- SACCO, Joe. *Área de Segurança Gorazde: a guerra na Bósnia Oriental*. 2ª edição revisada.
São Paulo: Conrad, 2005. 227 pp. Tradução de Sérgio Augusto Miranda.
- SPIEGELMAN, Art. *Maus*. São Paulo: Cia. das Letras, 2008. 296 pp. Tradução de Antonio
de Macedo Soares.

9.5. NARRATIVAS, MÍDIA E CONVERGÊNCIA

- ARNAUT, Rodrigo Dias e outros. “Era Transmídia”. In: *Transmídia: estratégias e processos de construção de mundos*. pp. 259 a 275. São Carlos: UFSCAR - Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som, 2011. (Revista Geminis, ano 2, nº 2).
- COELHO, Patrícia Margarida Farias. “As narrativas multisequências e as transnarrativas midiáticas encontradas no games e nos advergames”. In: *Transmídia: estratégias e processos de construção de mundos*. pp. 215 a 237. São Carlos: UFSCAR - Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som, 2011. (Revista Geminis, ano 2, nº 2).
- CONCEIÇÃO, Rosângela Aparecida Da; LEOTE, Rosangella Da Silva; RAUBER, Rogério. “A complexidade do conhecimento: integração entre as tecnologias e as práticas artísticas em rede”. In: *Anais da ANPAP*. 2013.
- FAZENDA, Ivani (Org). *O que é interdisciplinaridade*. São Paulo: Cortez editora, 2008. 199 pp.
- FAZENDA, Ivani. “Interdisciplinaridade-transdisciplinaridade: Visões culturais e epistemológicas”. In: Fazenda Ivani (org) *O que é interdisciplinaridade*. São Paulo: Cortez editora, 2008. 199 pp.
- GOMEZ, Jeff. “What is transmedia?”. In: *Starlight Runner Website*. 2013. (<http://www.starlightrunner.com/transmedia>, acessado em 19 de agosto de 2013).
- GOSCIOLA, Vicente. *Da permanência das Grandes Narrativas: transmidiação da literatura fantástica*. Santiago de Chile: Facultad de Comunicaciones de la Pontificia Universidad Católica de Chile, 18-20 de outubro de 2012. 8 pp.

- GOSCIOLA, Vicente. “Transmídiação: Formas narrativas em novas mídias”. In: *Fonseca, Journal of Communication*. pp. 280-295. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2013.
- JENKINS, Henry. “Transmedia Storytelling”. In: *MIT Technology Review, Biomedicine News*. pp. 3. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology, January 15 de 2003. (<http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>, acessado em 5 de abril de 2013).
- JENKINS, Henry. “Transmedia Storytelling 101”. In: *Confessions of an Aca-Fan*. 22 de março de 2007. (http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html, acessado em 5 de abril de 2013).
- JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Edição atualizada. New York: New York University Press, 2008. 353 pp. ISBN: 978-0-8147-4295-2.
- JENKINS, Henry (Moderador). “Panel 1 - Reconfiguring Entertainment”. In: *Transmedia, Hollywood 3: Rethinking Creative Relations*. Los Angeles: UCLA School of Theater, Film, and Television, and USC Annenberg School of Communication & USC School of Cinematic Arts, 6 de abril de 2012. (<http://legacy.tft.ucla.edu/transmedia/index.cfm?action=movies>, acessado em 28 de novembro de 2012).
- LEOTE, Rosangella. “MULTI/TRANS/HIPER/INTER/câm(BIOS) para um outro corpo”. In: *Anais da ANPAP 2007*. Florianópolis: ANPAP, 2007.
- LOPES, Maria Immacolata Vassallo De. “Algumas Reflexões Metodológicas sobre a Recepção Televisiva Transmídia”. In: *Entretenimento Transmídia*. pp. 13 a 16. São Carlos: UFSCAR - Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som, maio de 2014. (Revista Geminis, edição especial JIG 2014).
- MANOVICH, Lev. “Database as a Symbolic Form”. In: *Millennium Film Journal: The Digital*. New York: Millennium Film Workshop, Outono de 1999. (nº 34). (http://www.mfj-online.org/journalPages/MFJ34/Manovich_Database_FrameSet.html, acessado em 5 de abril de 2014).
- MCLUHAN, Marshall. *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: New American Library, 1964. 318 pp.
- OLIVEIRA CRUZ, Adriano Joaquim De. *Apostila sobre algoritmos*. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro, 1997. (<http://equipe.nce.ufrj.br/adriano/c/apostila/algoritmos.htm#introducao>, acessado em 10 de abril de 2014).

- PULMAN, Simon. "TedX Transmedia & Assorted Wisdom". In: *Transmythology: Digital Storytelling, Audience Engagement, & The Evolving Business of Entertainment*. 29 de setembro de 2010. (<http://transmythology.com/2010/09/29/tedx-transmedia-assorted-wisdom/>, acessado em 4 de setembro de 2011).
- REID, Calvin. "Building Transmedia Properties". In: *Publishers Weekly*. 7 de setembro de 2009. (<http://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/industry-deals/article/13012-building-transmedia-properties.html>, acessado em 19 de agosto de 2010).
- RYAN, Marie-Laure (Editora). *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2004. 422 pp. (Coleção Frontiers of Narrative).
- SANTAELLA, Lúcia. "Mídia, participação e entretenimento em tempos de convergência". In: *Entretenimento Transmídia*. pp. 4 a 7. São Carlos: UFSCAR - Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som, maio de 2014. (Revista Geminis, edição especial JIG 2014).
- WILSON, David G. "Transmedia Tedxcerpts: The role of community in storytelling". In: *SEAM, Shared Experience Art Machine*. 11 de outubro de 2010. (<http://www.seam.tv/transmedia-tedxcerpts-the-role-of-community-in-storytelling/>, acessado em 19 de agosto de 2013).

9.6. FILOSOFIA E CRÍTICA LITERÁRIA

- BARTHES, Roland. "The Death of the Author". In: *Aspen: The Minimalism issue*. Nº 5+6. New York: Roaring Fork Press, 1967. (<http://www.ubu.com/aspen/aspen5and6/index.html>, acessado em 4 de abril de 2013).
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *A Thousand Plateaus*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987. (Capitalism and Schizophrenia volume 2). Tradução de Brian Massumi.
- FOUCAULT, Michel. *Archaeology of Knowledge*. London: Routledge, 1989. 239 pp. (Routledge Classics). Tradução de Tavistock Publications Limited.
- HORATIUS, (Quintus Horatius Flaccus). "Art of Poetry". In: ADAMS, Hazard; SEARLE, Leroy (Editors). *Critical Theory Since Plato*. pp. 79-85. 3rd edition. Wadsworth Publishing, 2004. 1568 pp.

- JAMESON, Frederic. "Foreword". In: LYOTARD, Jean-François. *The postmodern condition: a report on knowledge*. pp. vii-xxi. Oxford: Manchester University Press, 1984. 136 pp. (Theory and History of Literature, Volume 10). Tradução de Geoffrey Bennington and Brian Massumi.
- LYOTARD, Jean-François. *The postmodern condition: a report on knowledge*. Manchester: Manchester University Press, 1984. 136 pp. (Theory and History of Literature, Volume 10). Tradução de Geoffrey Bennington and Brian Massumi. ISBN: 0-7190-1454-9.
- MARKOS, Louis. *From Plato to Postmodernism, understanding the essence of literature and the role of the author*. The Teaching Company, 2004. (Coleção The Great Courses on Tape, nº 295).
- PLATÃO. "Republic". In: ADAMS, Hazard; SEARLE, Leroy (Editors). *Critical Theory Since Plato*. pp. 16-36. 3rd edition. Wadsworth Publishing, 2004. 1568 pp.

9.7. NARRATIVAS USADAS COMO EXEMPLOS NESTA DISSERTAÇÃO

- ABRAMS, J. J.; LIEBER, Jeffrey; LINDELOF, Damon (Roteiristas). *Lost*. Bad Robot Productions, Touchstone Television, ABC Studios, 2004-2010. (6 temporadas).
- BIRD, Brad. *The incredibles*. Produzido por Pixar Animation Studios. Burbank, California: Walt Disney Pictures, 2004.
- BLAKE, William. *Ilustrações para o livro de Jó*. 1826. (22 gravuras).
- CHRISTIE, Agatha. *Assassinato no Expresso do Oriente*. São Paulo: Editora Saraiva, 2011. (Coleção Saraiva de Bolso).
- COEN, Ethan; COEN, Joel. *A serious Man*. EUA, GB, FR: Relativity Media, StudioCanal, Working Title Films, Mike Zoss Productions, 2009.
- DULU, Wang (Estória); WANG, Hui-Ling E Outros (Roteiro); LEE, Ang (Diretor). *O tigre e o dragão*. Hong-Kong: EDKO Film, 2000. (120 min).
- FOSTER, Benjamin R. "Poem of the righteous sufferer". In: *Before the Muses: myths, tales and poetry of Ancient Mesopotamia*. Maryland: Bethesda, 1995. (<http://www.gatewaystobabylon.com/myths/texts/life/righteousufferer.htm>, acessado em 30 de fevereiro de 2014).
- GILLIGAN, Vince (Roteiro). *Breaking Bad*. High Bridge Productions, Gran Via Productions, associados a Sony Pictures Television para American Movie Classics (AMC), 2008 - 2013. (5 temporadas).

- HOMERO. *Iliada*. Rio de Janeiro: Editora W. M. Jackson, 1957. (Coleção Clássicos Jackson, vol XXI). (iliadadeodorico.wordpress.com, acessado em 07.01.2014). Tradução de Manoel Odorico Mendes (1799-1864), revisado e digitalizado por Sálvio Nienkötter.
- HUGGINS, Roy. *The fugitive (seriado)*. Quinn Martin Productions. CBS Television Distribution, 1963 - 1967.
- KIERKEGAARD, Søren Aabye. “Temor e tremor”. In: *Diário de um sedutor; Temor e tremor; O desespero humano*. São Paulo: Abril Cultural, 1979. (Os pensadores). Tradução de Maria José Marinho.
- LUCAS, George. *Starwars : a new hope (roteiro)*. 4º tratamento revisado. 1977.
- MORGAN, Peter (Roteiro); HOWARD, Ron (Diretor). *Rush*. Reino Unido / Alemanha: 2013.
- NOLAN, Christopher (Direção E Roteiro). *Inception, A Origem*. Legendary Pictures / Syncopy Films, 2010.
- REIS NETO, Ruy Mendes. *Sacrifício*. Curta metragem. 9min25. São Paulo: Contraponto, 2010.
- SÓFOCLES. In: João Batista de Mello e Souza (Organizador), *Rei Édipo*. Rio de Janeiro: Editora W. M. Jackson, 1957. (Coleção Clássicos Jackson, vol XXII). Tradução de tradutor português desconhecido.
- TAJIRI, Satoshi. *Pokémon*. Jogo eletrônico. Japão: Nintendo, 1996.
- TOWNE, Robert (Roteiro); POLANSKI, Roman (Diretor). *Chinatown (roteiro)*. 1974. 118 pp.
- WACHOWSKI, Andy; WACHOWSKI, Larry. *Matrix (Roteiro)*. 1998.

9.8. METODOLOGIA

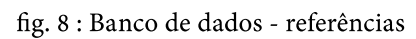
- ECO, Humberto. *Como se faz uma tese*. 18ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2003. 170 pp. (Coleção estudos, nº 85).
- FURLAN, Vera Irma. “O estudo de textos teóricos”. In: CARVALHO, Maria Cecília M de (Organizadora), *Construindo o saber: técnicas de metodologia científica*. pp. 131 a 140. Campinas: Papirus, 1992.

- GAMBOA, Silvio Sánchez. “Os projetos de pesquisa: alguns fundamentos lógicos necessários”. In: *Pesquisa em Educação: métodos e epistemologias*. 2008. 18 pp. (Curso de doutorado do “Proyecto Asociado entre el Programa de Postgrado en Educación de la Universidad Estadual de Campinas (UNICAMP)/Brasil y la Carrera de Doctorado en Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de Córdoba/ Argentina).
- PALMA FILHO, João Cardoso. *Metodologia da pesquisa científica em ciências humanas*. Disciplina de Pós-Graduação. São Paulo: Instituto de Artes da UNESP, 2012.
- SALLES, Cecília Almeida. *Redes da criação, construção da obra de arte*. 2ª Edição. Vinhedo: Editora Horizonte, 2006. 176 pp.
- ZAMBONI, Silvio. *A Pesquisa em Arte: um paralelo entre a arte e a ciência*. 1ª Edição. São Paulo: Editora Autores Associados, 1998. 112 pp. (Coleção Polêmicas do Nosso Tempo).

Apêndices

Fichamento									
9 179 Total (Sorted) Autores View As: Layout: Preview Modify... A3									
SOBRENOME 1	Nome 1	SOBRENOME 2	Nome 2	SOBRENOME 3	Nome 3	le out...	Título	Consolidado	Re
ADAMS	Hazard	SEARLE	Leroy					ADAMS, Hazard; SEARLE, Leroy (Editores).	2
ADLER	Amy					et al		ADLER, Amy et al.	1
AGUIAR	Flávio					et al		AGUIAR, Flávio et al.	1
ALDEN	Maureen							ALDEN, Maureen.	1
ALLISON	Anne							ALLISON, Anne.	1
ALTER	Robert							ALTER, Robert.	2
ANTUNES	Luiz Guilherme De Carvalho							ANTUNES, Luiz Guilherme De Carvalho.	1
ARAÚJO	Eduardo Fernandes							ARAÚJO, Eduardo Fernandes.	1
ARISTÓTELES								ARISTÓTELES.	1
ARISTOTLE								ARISTOTLE.	1
ASHLMAN	D L						Editor	ASHLMAN, D L (Editor).	1
ATTALI	Jacques							ATTALI, Jacques.	2
AUSLANDER	Philip							AUSLANDER, Philip.	1
BACHELARD	Gaston							BACHELARD, Gaston.	5
BALIBAR	Etienne							BALIBAR, Etienne.	1
BARTHES	Roland					et al		BARTHES, Roland et al.	1
BARTHES	Roland							BARTHES, Roland.	3
BAUDRILLARD	Jean							BAUDRILLARD, Jean.	2
BAZAGLIA	Paulo						Editor	BAZAGLIA, Paulo (Editor).	1
BEGLEITER	Marcie							BEGLEITER, Marcie.	1
BENJAMIN	Walter							BENJAMIN, Walter.	1
BIRD	Brad							BIRD, Brad.	1
BORST	Terry	IUPPA	Nick					BORST, Terry; IUPPA, Nick.	1
BOURRIAUD	Nicolas							BOURRIAUD, Nicolas.	2
BRENNAN	Kristen							BRENNAN, Kristen.	1
BREWTON	Vince							BREWTON, Vince.	1
BROOKS	Peter							BROOKS, Peter.	1
CAMPBELL	Joseph							CAMPBELL, Joseph.	3
CAMPOS	Flávio De							CAMPOS, Flávio De.	1
CAMPOS	Haroldo De							CAMPOS, Haroldo De.	1
CANCLINI	Néstor García							CANCLINI, Néstor García.	1
CANNITO	Newton							CANNITO, Newton; SARAIVA, Leandro.	1
CARVALHO	Maria Cecília M De	SARAIVA	Leandro					CARVALHO, Maria Cecília M De.	1
CASTELLS	Manuel							CASTELLS, Manuel.	1
CAUQUELIN	Anne							CAUQUELIN, Anne.	1
CHAPPLE	Freda	KATTENBELT	Chiel				Organizadores	CHAPPLE, Freda; KATTENBELT, Chiel (Organizadores).	1
CLORE	Gerald L	COLLINS	Allan	ORTONY	Andrew			CLORE, Gerald L; COLLINS, Allan; ORTONY, Andrew.	1
COMPARATO	Doc							COMPARATO, Doc.	1
COOK	David A							COOK, David A.	1
COSTA	Cristina							COSTA, Cristina.	1
COSTELLO	John							COSTELLO, John.	1

fig. 7 : Banco de dados - autores



Fichamento									
Layout:	Temas	View As:	34 Total (Sorted)	Preview	Ref cnt	notas cnt	fig cnt	tema Curto	#checklist T
Index	tema1	tema 2							Separador 2
1.0	NARRATIVAS			10	12			1.0 : NARRATIVAS	☒ Usar ☐ Fechado ☒ Pesquisado
1.1	NARRATIVAS	Tempo		9	2			1.1 : Tempo	☐ Usar ☐ Fechado ☒ Pesquisado
1.2	NARRATIVAS	Mitológicas		18	3		5	1.2 : Mitológicas	☒ Usar ☐ Fechado ☒ Pesquisado
1.3	NARRATIVAS	Hebraico-cristã		8				1.3 : Hebraico-cristã	☒ Usar ☐ Fechado ☒ Pesquisado
1.4	NARRATIVAS	Trama e Estrutura		21	64		2	1.4 : Trama e Estrutura	☒ Usar ☐ Fechado ☐ Pesquisado
1.7	NARRATIVAS	Heróis & Fan culture		6				1.7 : Heróis & Fan culture	☐ Usar ☐ Fechado ☐ Pesquisado
1.8	NARRATIVAS	Ser		3				1.8 : Ser	☐ Usar ☐ Fechado ☐ Pesquisado
1.9	NARRATIVAS	Outras		1	6			1.9 : Outras	☐ Usar ☐ Fechado ☐ Pesquisado
2.0	MIDIÁTICAS			7	6			2.0 : MIDIÁTICAS	☒ Usar ☐ Fechado ☐ Pesquisado
2.1	MIDIÁTICAS	Interativas		5	1			2.1 : Interativas	☒ Usar ☐ Fechado ☐ Pesquisado
2.2	MIDIÁTICAS	Convergentes		11	17			2.2 : Convergentes	☒ Usar ☐ Fechado ☐ Pesquisado
3.0	PENSADORES			2				3.0 : PENSADORES	☐ Usar ☐ Fechado ☐ Pesquisado
3.1	PENSADORES	Comunicação		8	3			3.1 : Comunicação	☐ Usar ☐ Fechado ☐ Pesquisado
3.2	PENSADORES	Crítica Literária		15	2		1	3.2 : Crítica Literária	☐ Usar ☐ Fechado ☒ Pesquisado
3.3	PENSADORES	Pós-modernismo		17	7			3.3 : Pós-modernismo	☐ Usar ☐ Fechado ☒ Pesquisado
3.4	PENSADORES	Semiótica		5				3.4 : Semiótica	☐ Usar ☐ Fechado ☐ Pesquisado
3.5	PENSADORES	História			4			3.5 : História	☐ Usar ☐ Fechado ☐ Pesquisado
3.6	PENSADORES	Redes e comunidades		6	8		1	3.6 : Redes e comunidades	☐ Usar ☐ Fechado ☒ Pesquisado
3.7	PENSADORES	Interações e Relações						3.7 : Interações e Relações	☐ Usar ☐ Fechado ☐ Pesquisado
5.0	ARTES			23	12		5	5.0 : ARTES	☐ Usar ☐ Fechado ☐ Pesquisado
5.1	ARTES	Estética		5	2			5.1 : Estética	☒ Usar ☐ Fechado ☐ Pesquisado
5.2	ARTES	Música		1				5.2 : Música	☐ Usar ☐ Fechado ☐ Pesquisado
5.3	ARTES	Técnica		6	2			5.3 : Técnica	☐ Usar ☐ Fechado ☐ Pesquisado
5.4	ARTES	Recepção e autoria		3				5.4 : Recepção e autoria	☒ Usar ☐ Fechado ☐ Pesquisado
5.4	ARTES	HQs e storyboards		4			2	5.4 : HQs e storyboards	☒ Usar ☐ Fechado ☒ Pesquisado
5.4	ARTES	Tradução e adaptação		3				5.4 : Tradução e adaptação	☒ Usar ☐ Fechado ☐ Pesquisado
5.5	ARTES	Performances		10				5.5 : Performances	☐ Usar ☐ Fechado ☐ Pesquisado
5.6	ARTE	Simulação e imersão		3	14			5.6 : Simulação e imersão	☐ Usar ☐ Fechado ☐ Pesquisado
5.7	ARTE	Autoria		1				5.7 : Autoria	☒ Usar ☐ Fechado ☐ Pesquisado
5.8	ARTES	Convergências		4	1			5.8 : Convergências	☒ Usar ☐ Fechado ☐ Pesquisado
5.9	ARTES	Arte interativa		11	7		1	5.9 : Arte interativa	☒ Usar ☐ Fechado ☐ Pesquisado
y	Metodologia e Epistemologia			19	23		7	y : Metodologia e Epistemologia	☐ Usar ☐ Fechado ☒ Pesquisado
z	Bibliografia			5	3			z : Bibliografia	☐ Usar ☐ Fechado ☒ Pesquisado
zz	NÃO			2				zz : NÃO	☐ Usar ☐ Fechado ☐ Pesquisado
+									

fig. 11 : Banco de dados - temas

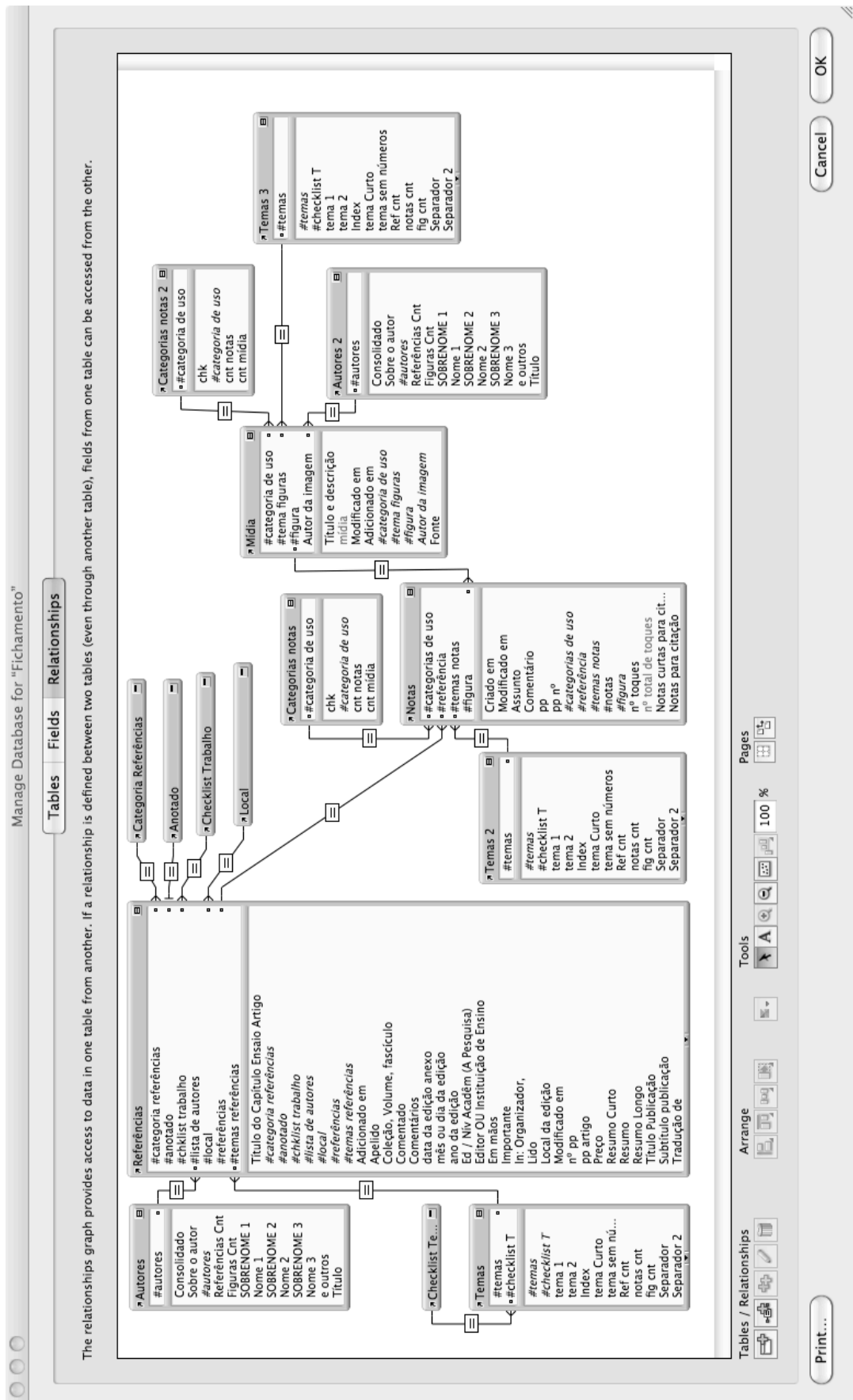


fig. 12 : Banco de dados - relacionamentos

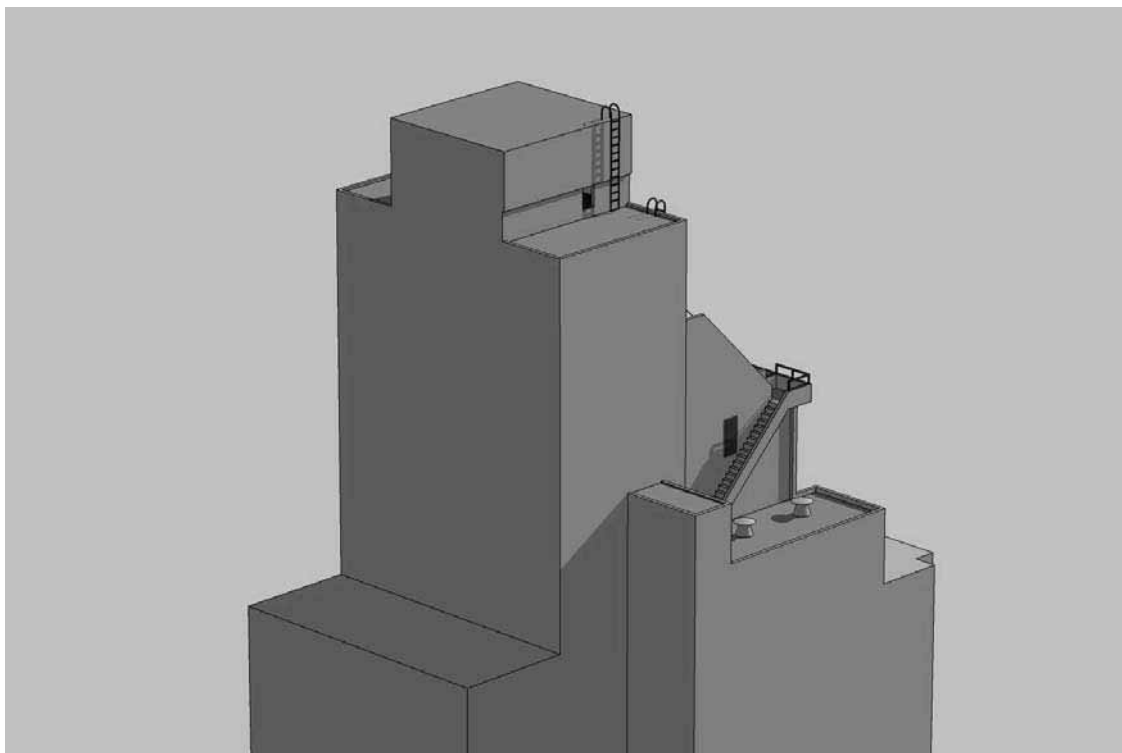


fig. 13 : Maquete eletrônica da locação : perspectiva

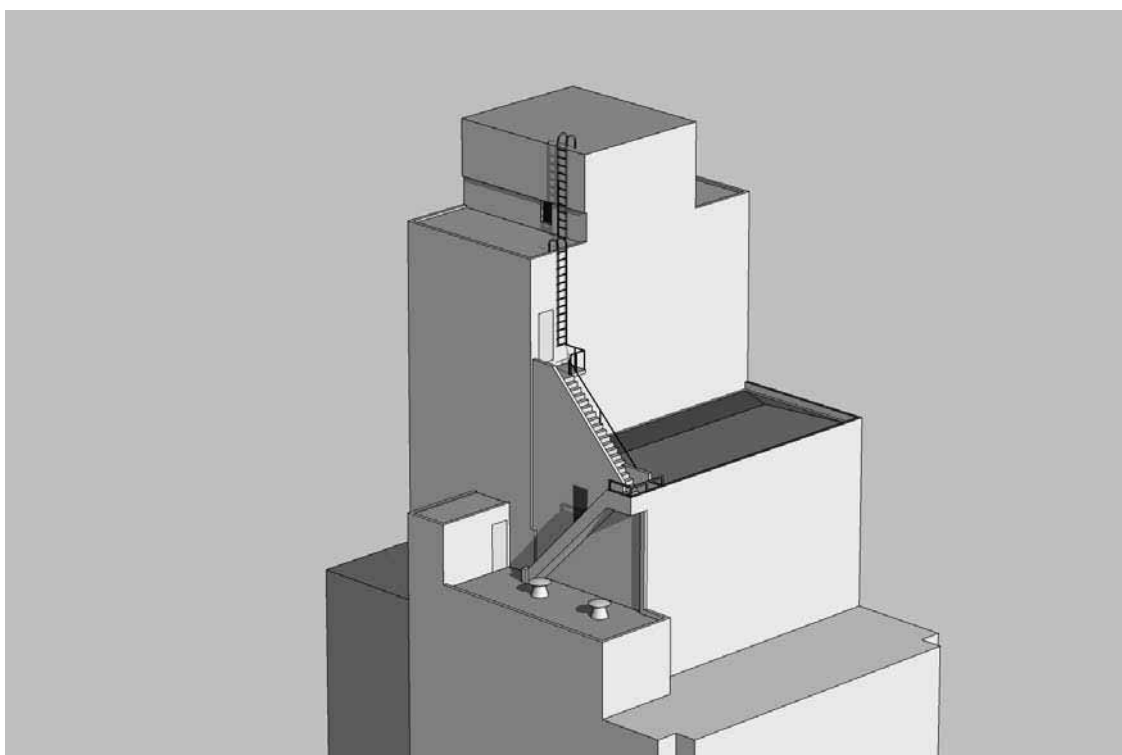


fig. 14 : Maquete eletrônica da locação : perspectiva

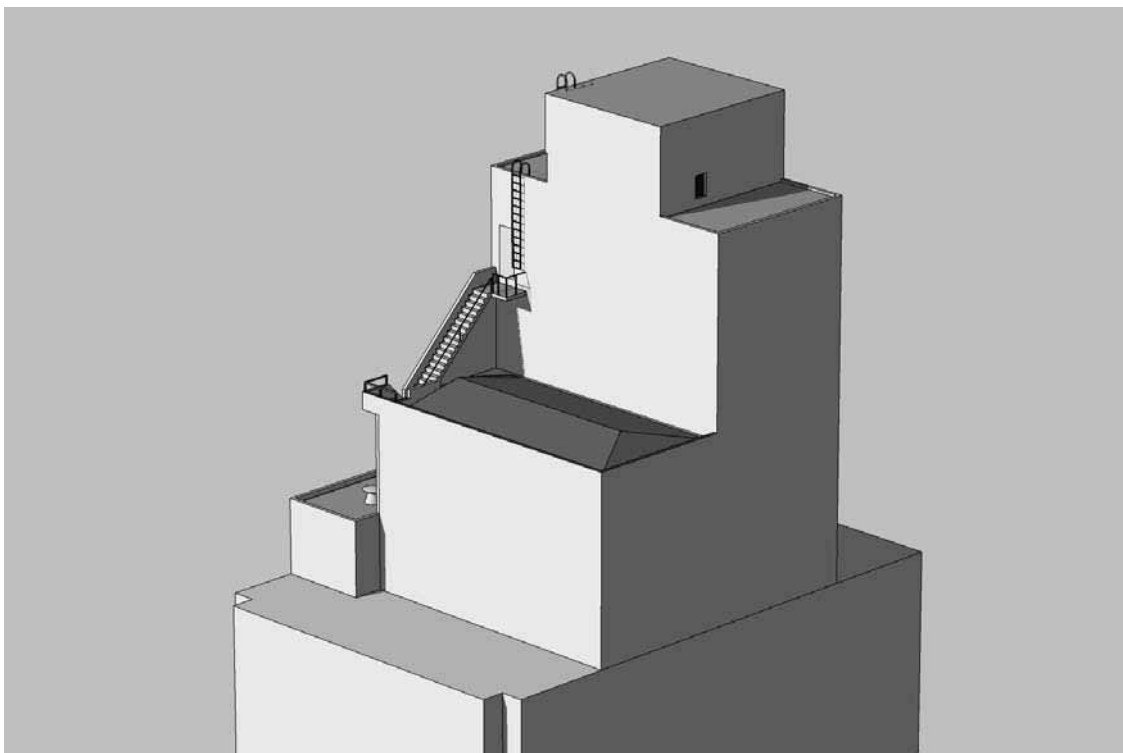


fig. 15 : Maquete eletrônica da locação : perspectiva

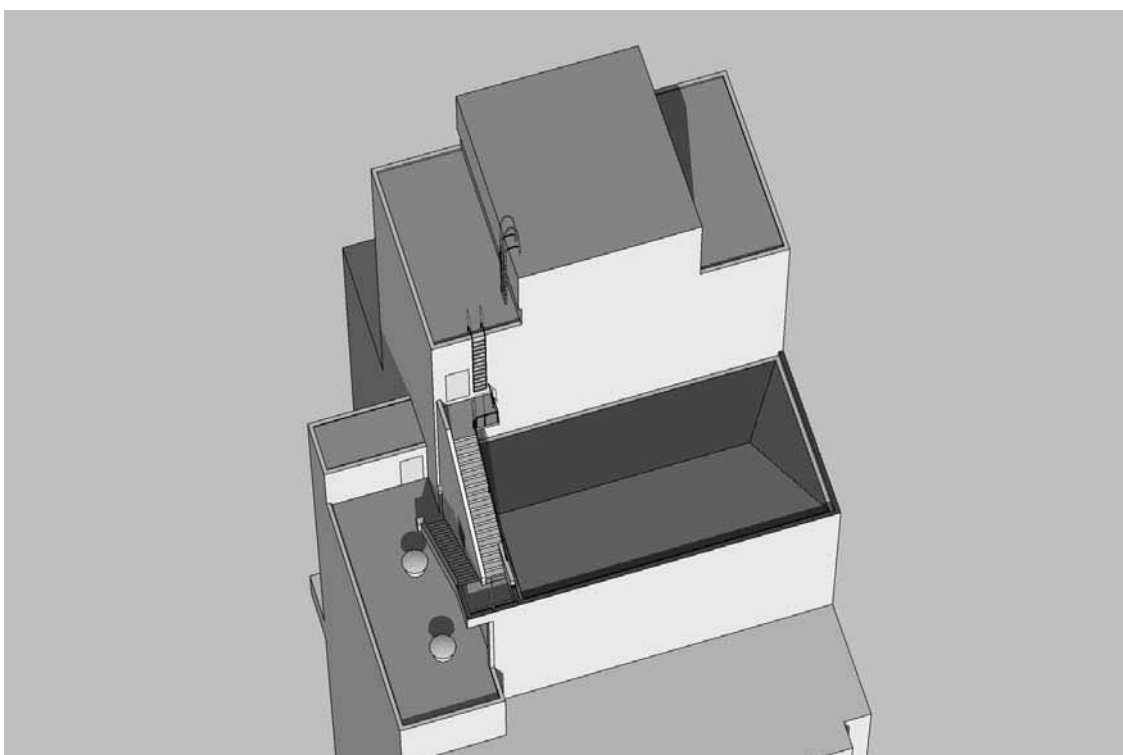


fig. 16 : Maquete eletrônica da locação : perspectiva



fig. 17 : Locação : Saída do poço do elevador



fig. 18 : Locação : 1º lance de escadas



fig. 19 : Locação : 2º lance de escadas



fig. 20 : Locação : 2º lance de escadas



fig. 21 : Locação : 2º lance de escadas



fig. 22 : Locação : Vista das escadas



fig. 23 : Locação : Em baixo da caixa d'água



fig. 24 : Locação : Vista do pavimento superior



fig. 25 : Locação : Cidade vista do pavimento superior



fig. 26 : Locação : Cidade vista do pavimento superior



fig. 27 : Locação : Cidade vista do pavimento superior



fig. 28 : Locação : Cidade vista do pavimento superior



fig. 29 : Locação : Cidade vista do pavimento superior

Imagem por Devanir Amancio, em http://www.trilhosurbanos.com/2012/06/bazar-carroca-shoppinho-de-morador-de-rua/100_8827/



fig. 30 : Referências para figurino

Imagens por Julia Chesky, em <http://juliachesky.com/portfolio2.html>



fig. 31 : Referências para figurino

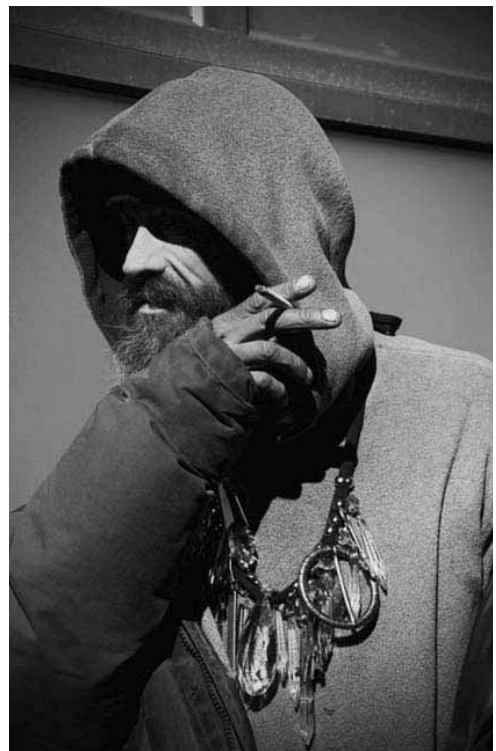


fig. 32 : Referências para figurino

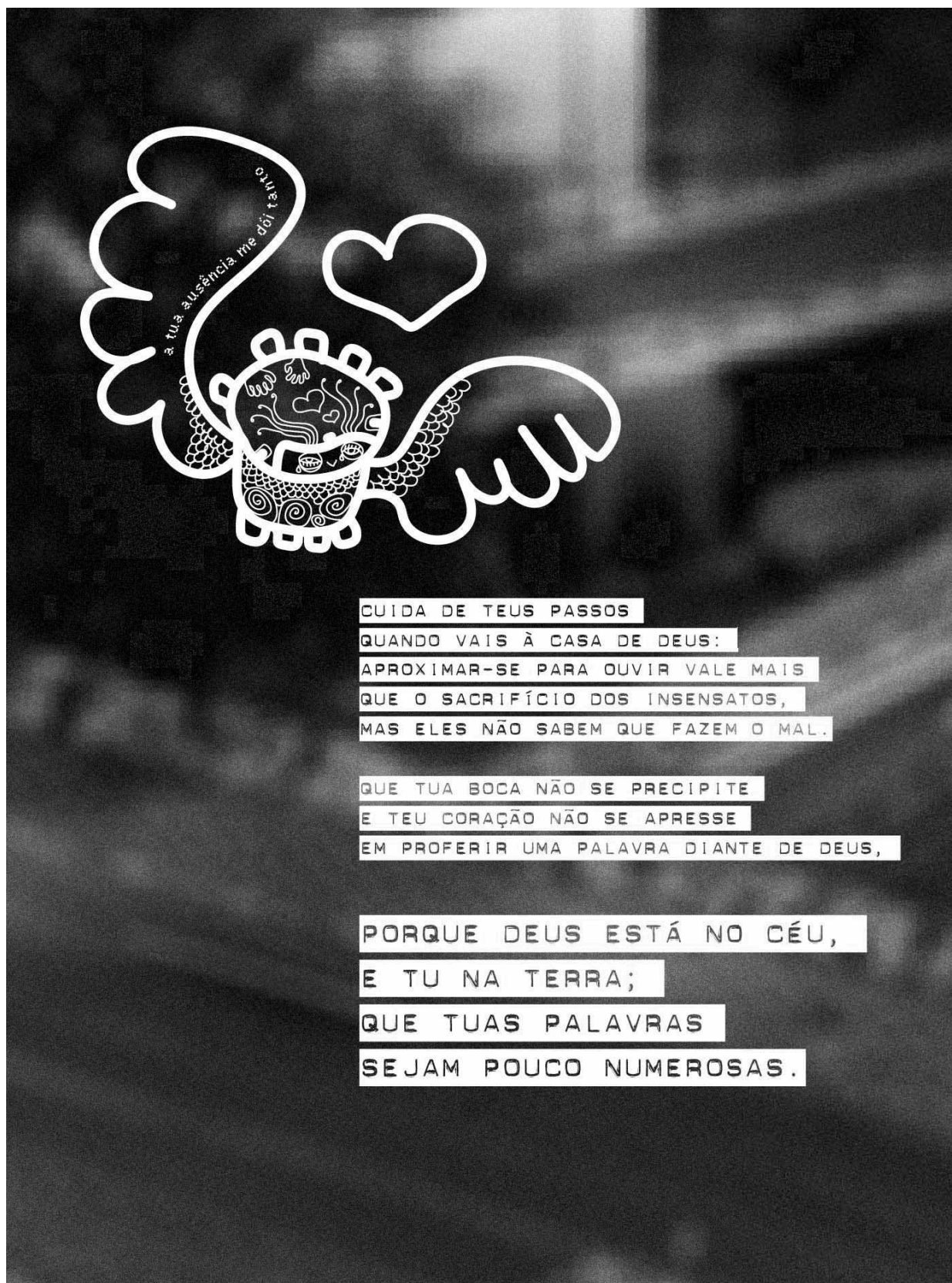


fig. 33 : Estudo de ilustração

LEMBRA-TE DO TEU CRIADOR
NOS DIAS DA TUA MOCIDADE,



ANTES QUE A TV TE LEVE A CRER
QUE TODO FIM É FELIZ,
E O SOFRIMENTO ALHEIO TE FAÇA RIR.
ANTES QUE ENTRES NO RITMO DOS MOTORES,
E VÁS DE ENCONTRO AO MUNDO DE VIDROS FECHADOS.
ANTES QUE AS FESTAS SE ESTENDAM,
AS CANÇÕES EMUDEÇAM,
E SEJA SEMPRE NOITE EM TEU CORAÇÃO.
ANTES QUE TEUS DENTES SORRIAM POR CARNE,
E TEU LAR SEJA TROCADO POR UM BRILHO QUALQUER.

fig. 34 : Estudo de ilustração



fig. 35 : Estudo de ilustração



fig. 36 : Estudo de ilustração



fig. 37 : Bastidores



fig. 38 : Bastidores



fig. 39 : Bastidores



fig. 40 : Bastidores



fig. 41 : Bastidores



fig. 42 : Bastidores



fig. 43 : Bastidores



fig. 44 : Bastidores



fig. 45 : Bastidores



fig. 46 : Bastidores

SOBRE A VISUALIZAÇÃO DOS PARES ESTEREOGRÁFICOS A SEGUIR

Um dos fatores que contribuem para que enxerguemos o mundo de forma tridimensional é a leve diferença entre as imagens de nosso olho esquerdo e direito, fenômeno este conhecido por paralaxe. Esse fenômeno pode ser obtido através de fotografias, captando duas imagens em paralaxe da mesma cena — uma para cada olho.

Para enxergarmos a profundidade de campo que experimentamos diariamente através dessas fotografias, devemos possibilitar que cada olho possa receber a imagem que lhe seria correspondente. Uma das formas de se fazer isso, sem o auxílio de equipamentos especiais, é dispor as imagens destinadas a cada olho de forma cruzada. Em outras palavras, a imagem destinada ao olho esquerdo é posicionada do lado direito, e vice-versa.

Para visualizar as imagens tridimensionais, o observador deve gradualmente cruzar os olhos de forma a ficar levemente vesgo. A medida que se vai ficando vesgo, uma terceira imagem vai se revelando entre as duas originais. Uma vez que essa terceira imagem se estabilize — o que pode tomar algum tempo até que nosso cérebro se acostume — a profundidade de campo é revelada. Haverá uma imagem a cada lado da imagem tridimensional, que podem ser ignoradas. O processo como um todo é mais confortável se nos afastamos um pouco das imagens.



fig. 47 : Teste estereográfico



fig. 48 : Teste estereográfico



fig. 49 : Teste estereográfico



fig. 50 : Teste estereográfico



fig. 51 : Teste estereográfico



fig. 52 : Teste estereográfico



fig. 53 : Teste estereográfico



fig. 54 : Teste estereográfico

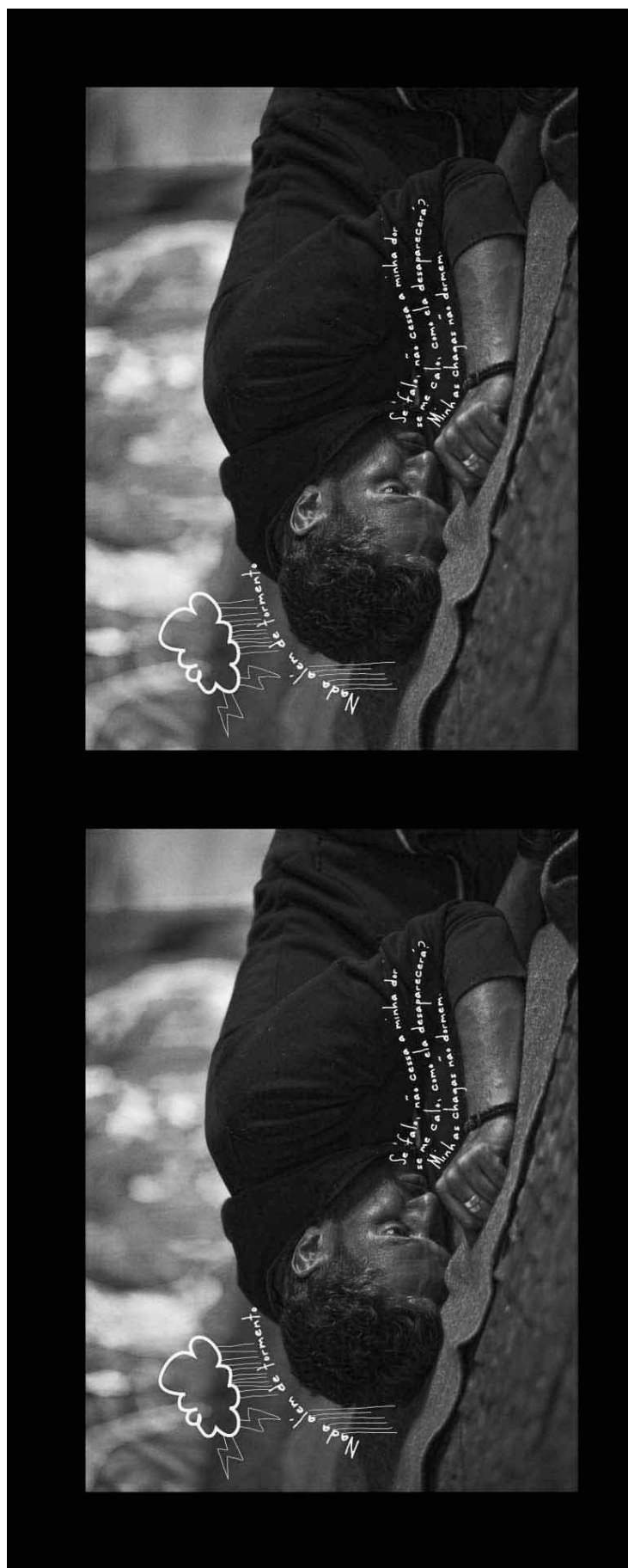


fig. 55 : Teste estereográfico com ilustração em 3d



fig. 56 : Teste estereográfico com ilustração em 3d



fig. 57 : Teste estereográfico com ilustração em 3d

