



**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação.**

LUÍS ENRIQUE CAZANI JÚNIOR

**COMPLEX NARRATIVES: ESTUDOS DE CASOS DE
NARRATIVAS AUDIOVISUAIS COMPLEXAS**

**BAURU
2012**

LUÍS ENRIQUE CAZANI JÚNIOR

**COMPLEX NARRATIVES: ESTUDOS DE CASOS DE
NARRATIVAS AUDIOVISUAIS COMPLEXAS**

Trabalho de Conclusão de Curso desenvolvido com fomento do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), pelo aluno Luís Enrique Cazani Junior, apresentado ao Departamento de Comunicação Social, da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho, como exigência parcial para obtenção de título de Bacharel em Comunicação Social – Radialismo.

**BAURU
2012**

LUÍS ENRIQUE CAZANI JÚNIOR

**COMPLEX NARRATIVES: ESTUDOS DE CASOS DE
NARRATIVAS AUDIOVISUAIS COMPLEXAS**

Trabalho de Conclusão de Curso desenvolvido com fomento do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), pelo aluno Luís Enrique Cazani Junior, apresentado ao Departamento de Comunicação Social, da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho, como exigência parcial para obtenção de título de Bacharel em Comunicação Social – Radialismo.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Marcos Américo
Orientador (UNESP -Bauru)

Profa. Dra. Maria Angélica S. R. Martins
Membro (UNESP- Bauru)

Prof. Dr. Francisco Machado Filho
Membro (UNESP - Bauru)

Bauru, _____, de _____ de 2012.

Resumo: O presente trabalho apresenta estudos de casos de expressões audiovisuais reunidas por Jan Simons sob a denominação de narrativas complexas, propondo a sua utilização como referência para aplicação de interação na TV Digital. O *corpus* é constituído das seguintes produções submetidas a essa classificação: *forking path narratives* e *puzzle films* com *The Butterfly Effect* (Eric Bress e J. Mackye Gruber, 2004); *mind-game films* com *Lola Rennt* (Tom Tykwer, 1998); *modular narratives* com *Nine Lives (GPS films, 2005)*, *database narratives* e *modular narratives* com *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994); *network narratives* com *Babel* (Alejandro Gonzalez, 2006) e *subjectives stories* com *Being John Malkovich* (Spike Jonze, 1999). Compreendida como uma técnica de seleção e articulação de fragmentos de sentidos na composição do discurso audiovisual, aponta-se a montagem como um mecanismo propulsor de interação, manifestada pela transferência da sincronização dos módulos de sentidos que compõe a mensagem ou na construção de discursos audiovisuais com linearidade que se difere do nível dos acontecimentos. A pesquisa gerou um capítulo de livro, duas publicações em revistas científicas, além de integrar anais de diversos eventos acadêmicos.

Palavras-chaves: Audiovisual; Cinema; Complexidade; Montagem; Interação.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 01 Aplicação da estrutura narrativa no Tetragrama de Morin.....	13
FIGURA 02 Situações relevantes para diferentes estratégias de pesquisa.....	29
FIGURA 03 Mapa de relacionamento das personagens.....	42
FIGURA 04 A linguagem hipertextual de Babel.....	43
FIGURA 05 Mapa da ações de Efeito Borboleta.....	51
FIGURA06 Complexidade em Efeito Borboleta a partir do Tetragrama de Morin.....	58
FIGURA 07 Mapa de interação do protótipo desenvolvido.....	59
FIGURA 08 Estrutura narrativa de Lola Rennt.....	66
FIGURA 09 Linearidade em Pulp Fiction.....	73
FIGURA 10 Câmera Subjetiva utilizada como mecanismo de imersão.....	74
FIGURA 11 Câmera Subjetiva utilizada como mecanismo de imersão.....	74

LISTA DE TABELAS

TABELA 01 Aplicações das funções das personagens em Babel.....	44/49
TABELA 02 Aplicações das funções das personagens em The Butterfly Effect.....	54/57
TABELA 03 Aplicações das funções das personagens em Lola Rennt.....	61/64
TABELA 04 Variabilidade em Lola Rennt.....	65/66
TABELA 05 Aplicações das funções das personagens em Pulp Fiction.....	70/72
TABELA 06 Aplicações das funções das personagens em Being John Malkovich.....	75/77
TABELA07 Aplicações das funções das personagens em Nine Lives	79/80
TABELA08 Resultados.....	82
TABELA08 Resultados.....	83
TABELA08 Resultados.....	84
TABELA08 Resultados.....	85
TABELA 12 Resultados.....	86/87
TABELA 13 Resultados.....	87

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO AOS ESTUDOS DE COMPLEXIDADE.....	08
1.1 Pensamento Complexo.....	09
1.1.1 Paradigmas do pensamento complexo.....	10
1.1.2 A narrativa audiovisual sob a luz do pensamento complexo.....	12
1.2 Linearidade e Temporalidade.....	13
1.3 Narrativas lineares e não lineares.....	17
1.4 Designer Narrativos.....	17
1.5 Linguagem hipertextual.....	18
1.6 Montagem Audiovisual.....	21
1.7 Montagem Hipertextual.....	22
1.8 Interatividade.....	23
1.9 Portabilidade e Mobilidade.....	25
1.10 Meio Digital.....	27
2. MATERIAIS E MÉTODO.....	29
2.1 Análise formalista.....	33
3.RESULTADOS	41
3.1 Babel.....	41
3.2 The Butterfly Effect.....	50
3.3 Lola Rennt.....	60
3.4 Pulp Fiction.....	68
3.5 Being John Malkovich.....	74
3.6 Nine Lives.....	78
4. DISCUSSÕES	81
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	87
REFERÊNCIAS.....	91

1. INTRODUÇÃO AOS ESTUDOS DE COMPLEXIDADE

Seguindo as raízes etimológicas em Marcondes Filho (2009), compreende-se complexo, do grego *complexus* e do latim *complexere*, como a tessitura articulada de um produto, considerando um conjunto de variáveis cingidas em trama. Tem-se, dessa forma, a constituição de um objeto com múltiplas relações.

Os estudos acerca da complexidade foram realizados em momentos pontuais da história das ciências, iniciados com o rompimento dos limites instituídos pela simplicidade, representado pelo método cartesiano. Segundo Marcondes Filho (2009), com a superação deste paradigma, emerge a complexidade desorganizada com a Termodinâmica e Cinética Química. Em 1940 surge o paradigma da complexidade organizada, em 1975, no âmbito computacional, o paradigma da complexidade organizante. Na contemporaneidade aponta-se a manifestação do paradigma da complexidade organizante como autoeco-organização, momento onde estão fundados os trabalhos sobre o pensamento complexo proposto por Edgar Morin e utilizados como referência neste trabalho. Envolve a transversalidade de disciplinas científicas e articula os binômios autonomia/dependência, ordem/desordem e organização/interação.

Partindo do pressuposto, o presente trabalho discorre sobre a complexificação da narrativa audiovisual provocada por essas constantes inter-relações dos meios de comunicação. De acordo com o paradigma midiológico em McLuhan (2005), a recepção é uma condicionante da mensagem gerando formulações específicas, “o meio é a mensagem”. A narrativa se constitui a partir de uma sucessão de acontecimentos utilizados pelo narrador para extrair uma totalidade de sentido. A narrativa audiovisual, como produto da descrição de ações que se desenrolam dentro de um espaço sobre pressuposição lógica, utilizando-se de uma linguagem sincrética composta por recursos audíveis, visuais e verbais, passa a articular essa sucessão no processo de montagem, constituindo discursos diferenciados remetidos a esse contexto evolutivo.

Em um primeiro momento apresenta-se o substrato teórico, estabelecido em conceitos que norteiam a realização do estudo de caso, da análise de narrativas, perspectivas sobre o processo de montagem audiovisual e complexificação. Finaliza-se a fundamentação com os paradigmas das tecnológicos da interatividade, mobilidade e portabilidade que permeiam a Televisão Digital. Em um segundo momento expõe-se estudos de casos centrados em Yin (2002) realizados a partir de *corpus* constituído de narrativas diferenciadas, reunidas por

Simons (2008) e Gosciola (2009) sob a denominação narrativas complexas (*Complex Storytelling*): *The Butterfly Effect* (Eric Bress e J. Mackye Gruber, 2004), *Lola Rennt* (Tom Tykwer, 1998), *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994), *Babel* (Alejandro Gonzalez, 2006), *Being John Malkovich* (Spike Jonze, 1999) e o filme para dispositivo móvel *Nine Lives* (GPS films, 2007). Reconstruiu-se o nível de sucessão dos acontecimentos dessas narrativas com a aplicação das funções das personagens em Propp (1970). O encadeamento gerado possibilitou comparar a construção e a lógica estabelecida neste nível com o discurso audiovisual e apontar os paradigmas tecnológicos incorporados por essas narrativas. Estes princípios possibilitam levantar os fios que tecem a narrativa e os sentidos que advêm da integração e da articulação de de suas parcelas.

1.1 Pensamento Complexo

Morin (2011) indica a formação de um sistema que abriga o objeto e seus relacionamentos e analisa a natureza dos elementos constituintes e sentidos advindos da integração e parcelamento. Impede-se o descarte de fragmentos fundamentais. O autor desmitifica duas crenças que ecoam sobre seu substrato teórico. Simplicidade não é sinônimo de simplificação, nem complexidade de completude, indicando a existência de um estágio além da integração, provocada pela articulação. Considera a incapacidade de utilização do conhecimento acumulado sobre o objeto.

O que é a complexidade? A um primeiro olhar, a complexidade é um tecido (complexus: o que é tecido junto) de constituintes heterogêneas inseparavelmente associadas: ela coloca o paradoxo do uno e do múltiplo. Num segundo momento, a complexidade é efetivamente um tecido de acontecimentos, ações, interações, retroações, determinações, acasos, que constituem nosso mundo fenomênico. Mas então, a complexidade se apresenta com os traços inquietantes do emaranhado, do inextricável, da desordem, da ambiguidade, da incerteza. Por isso, o conhecimento necessita ordenar os fenômenos rechaçando a desordem, afastar o incerto, isto é, selecionar os elementos da ordem e da certeza, precisar, clarificar, distinguir, hierarquizar. (MORIN, 2011, p.13-14)

Morin (2011) se conscientizou dos desafios da complexidade a partir do advento de conhecimentos oriundos do final dos anos 60, como a teoria da informação, cibernética, teoria dos sistemas e o conceito de auto-organização. O emprego deste pensamento torna-se um desafio, que irrompe o limiar do pensamento clássico científico até então dominante.

1.1.1 Princípios do pensamento complexo

Segundo Morin (2003), o pensamento complexo é ancorado em sete princípios: sistêmico, hologramático, anel retroativo, anel recursivo, auto-eco-organização, dialógico e reintrodução do conhecimento.

O método absorve, convive e dialoga permanentemente com a incerteza. Seus três operadores são: a dialogia, que religa o que foi separado; a recursividade, que põe a causa e o efeito, o determinante e o determinado em circuito permanente; o holograma, que indissocia parte e todo, local e global. Estimula a percepção da unidade na diversidade e da diversidade na unidade, reconhece a simbiose, a complementaridade e a hibridização entre ordem e desordem, padrão e desvio, repetição e bifurcação que integram os domínios da matéria, da vida, do pensamento; trata o paradoxo como expressão de resistência ao dualismo disjuntor e foco de emergências criadoras e imprevisíveis; de introduzir o sujeito no conhecimento, o observador na realidade; religa ciência, arte, filosofia e espiritualidade que encontram presentes na vida e nas ideias, na ética e na estética, na ciência e na política, nos saberes e nos fazeres. (MARCONDES FILHO, 2009 p.264)

Preza-se pela articulação de uma informação por diferentes linhas de sentido, classificando os fragmentos e valorando a totalidade que emerge a partir da reunião. O autor relata a dificuldade de estabelecer o significado de uma informação, visto a variedade de formas de expressão e relacionamento possíveis, devendo recortar o seu contexto para definição.

O princípio hologramático postula a relação de reciprocidade entre fragmento e totalidade. De acordo com o princípio sistêmico, os relacionamentos entre fragmentos geram composições valoradas como superiores a mera adição. Sob esta perspectiva, a totalidade supera a adição das parcelas. Contudo, o fragmento é dotado de características intrínsecas, cujo valor é suprimido pelos relacionamentos ou organização da composição. Sob esta perspectiva, a totalidade não supera o valor proveniente da adição das parcelas.

As considerações sobre o princípio do anel retroativo são estabelecidas na capacidade do sistema de se regular: o efeito gerado por um processo é capaz de iniciar um novo processo e gerar um outro efeito. A partir desta circularidade, Morin (2011) aponta no princípio do anel recursivo uma produção e organização regulada. O princípio dialógico articula os binômios “ordem e desordem” e “organização e interação”.

Nada dispõe de uma ordem única e nada é completamente desordenado: ordem e desordem são recursivas e a percepção sobre elas depende, necessariamente, da concepção de organização de quem as constitui – organização que se dá por meio de interações entre as pessoas. Interagindo entre si, tecem-se diferentes relações que se

afiguram enquanto organizações às vezes ordenadas e outras vezes desordenadas para um observador externo. Para compreender a ordem de uma organização qualquer, é preciso compreender os significados da desordem que favorecem as interações entre os sujeitos. (LACERDA, 2010, p.238)

No princípio da auto-organização, considera-se o binômio “autonomia e dependência”, ou seja, há uma relativização do conceito de autossuficiência. Por fim, a reintrodução do conhecimento atesta a ciência como um reflexo das inquietações sociais. “Orgiástica, indomável, intempestiva, a literatura do terceiro milênio terá de representar novamente a “parte maldita”, superando a dialética pela dialógica moriniana, e fazendo da narrativa uma encruzilhada de desencontros do inconsciente com a consciência fragmentada do vivido” (SILVA, 2003, p.79). Pensar a narrativa audiovisual sob a luz do pensamento complexo significa entender a multidimensionalidade conferida pela sua estrutura, assim como, as relações entre seus elementos constituintes.

1.1.2 A narrativa audiovisual sob a luz do pensamento complexo

Seguindo as proposições expostas, procura-se aplicá-las na narrativa audiovisual, tomando por base Propp (1970), formalista russo que analisou, fragmentou e nomeou os componentes básicos narrativos dos contos maravilhosos de acordo com relações de significação. Por meio de um estudo comparativo, o autor constatou a presença de ações recorrentes que se distinguem pela funcionalidade narrativa. Dessa forma, em apenas trinta e uma ações ou funções estabeleceu a estrutura do conto maravilhoso indicando um elevado grau de generalização e abstração ao defini-las, ainda que as contextualizando.

Embora se apresentem disjuntos, alguns elementos configurais narrativos permanecem nas partes originadas em uma fragmentação como, por exemplo, a personagem. Há ainda funções que carregam sentidos oriundos do encadeamento das anteriores, denotando o caráter hologramático do pensamento complexo anteriormente exposto.

Uma estória bem contada é uma unidade sinfônica na qual estrutura, ambiente, personagem, gênero e ideia se fundem. Para descobrir sua harmonia, o roteirista deve estudar os elementos da estória como instrumentos de uma orquestra - primeiro separadamente, depois, em concerto (MCKEE, 2010, p.41).

O agrupamento das funções ou parcelas origina uma sequência uniforme e invariável que representaria o conto maravilhoso como totalidade. Mckee (2010 p. 85) afirma que “uma

estória não é a acumulação de informações presa à narrativa, mas um design de eventos que nos levam a um clímax significativo”.

A questão que se destaca é a autonomia e dependência da narrativa. A narrativa enquanto estrutura, tem a dependência de um veículo de difusão, seja ele a oralidade, o impresso ou o audiovisual, como também com o contexto. McLuhan (2005), na célebre frase “o meio é a mensagem”, afirma que cada meio remeteria a uma configuração estrutural, assim como, modelaria sua mensagem ou narrativa, denominada como “design” em Mckee (2010). Quanto à circularidade que advém sobre a causalidade, Morin (2003, p.27) exemplifica com uma premissa narrativa: “a violência de um protagonista desencadeia uma reação violenta que, por sua vez, determina outra reação ainda mais violenta”.

De todos os paradigmas da complexidade apresentados, o que aqui se destaca é a relação dialógica que, segundo este trabalho, fundamenta as narrativas e institui o processo de interação. A narrativa, conduzida por valores ou mudanças de situação em todo o percurso do personagem, seria fundada nesse paradigma originando uma organização. Mckee (2010, pg.46) afirma que “um evento da estória cria mudanças significativas na situação de vida de um personagem que é expressa e experimentada em termos de valor” e ainda segundo ele, “os valores da estória são as qualidades universais da experiência humana que podem mudar do positivo para o negativo ou do negativo para o positivo, a cada momento”. A representação dessa dialógica seriam as ações do protagonista e antagonista que constroem o percurso narrativo, segundo a visão da semiótica de Greimas.

Uma determinada ordem estaria presente, representada como situação inicial ou situação restaurada. Com a instauração de uma adversidade em uma situação inicial origina-se uma situação desequilibrada que se reajustará com a retroatividade. Essa desordem se reconfigura a partir de uma ação organizadora praticada pelo protagonista, em detrimento das interações do antagonista. Assim, cria-se novamente a ordem dentro do percurso da personagem. Pode se constar tais considerações no Tetragrama de Morin abaixo:

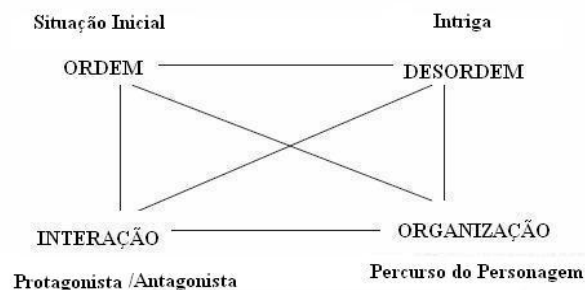


FIGURA 01: Aplicação da estrutura narrativa, no tetragrama de Morin.

Indo além dos limites conferidos pela narrativa clássica, a posição do protagonista ou antagonista na trama, ao definir suas escolhas (*forking path narratives e mind games films*), percurso ou narrativa (*modular narratives e network narratives*), passa a ser definida pelo “interagente”, responsável pela sincronização de sentidos na narrativa, de acordo com a estrutura audiovisual e suas leis internas.

1.2 Linearidade e Temporalidade

Em seu Livro XI - “O homem e o tempo”, Agostinho (1998) discute o tempo, atribuindo a sua existência a um possível verbo criador. Posteriormente, o autor filosofa sobre como é possível a sua medição, já que o futuro e o passado remetem a algo que ainda existe, e o presente a algo que não permanece. Critica a referenciação do tempo dada por meio de medição do movimento de corpos, mostrando a concepção de eternidade e indicando uma nova forma de entendê-lo.

De que modo existem aqueles dois tempos - o passado e o futuro – se o passado já não existe e o futuro ainda não veio? Quanto ao presente, se fosse sempre presente não passasse para o pretérito, já não seria tempo, mas eternidade. Mas se o presente, para ser tempo, tem necessariamente de passar para o pretérito, como podemos afirmar que ele existe, se a causa da sua existência é a mesma pela qual deixará de existir? Para que digamos que o tempo verdadeiramente só existe porque tende a não ser? (AGOSTINHO, 1998, p.278-279)

Tarkovski (1998) aponta o tempo como definidor da existência da categoria de pessoa responsável pela produção do discurso.

O tempo constitui uma condição da existência do nosso "Eu". Assemelha-se a uma espécie de meio de cultura que é destruído quando dele não mais se precisa, quando se rompem os elos entre a personalidade individual e as condições da existência. O momento da morte representa também a morte do tempo individual: a vida de um ser humano torna-se inacessível aos sentimentos daqueles que continuam vivos, morre para aqueles que o cercam. O tempo é necessário para que o homem, criatura mortal, seja capaz de se realizar como personalidade. Não estou, porém, pensando no tempo linear, aquele que determina a possibilidade de se fazer alguma coisa e praticar um ato qualquer. O ato é uma decorrência, e o que estou levando em consideração é a causa que corporifica o homem em sentido moral. (TARKOVSKI, 1998, p. 70)

Agostinho (1998) aponta uma tendência do tempo em não ser, constituinte de uma

relação semiótica contraditória com a verdade, no qual o tempo não possui uma existência absoluta, indeterminado pela falta de estabelecimento de um intervalo para promover a sua medição. “Quando está decorrendo o tempo, pode-se percebê-lo e medi-lo” (AGOSTINHO, 1998, p.281). A definição do intervalo também induz ao estabelecimento de um começo e um fim, delegado por Agostinho (1998) como espera¹ e como memória², respectivamente. A transição dos fatos entre eles é remetida como modo de se perceber sua existência e estabelecer a sua medida.

Mas talvez fosse próprio dizer que os tempos são três: presente das coisas passadas, presente das presentes e presente das futuras. Existem, pois, estes três tempos na minha mente que não vejo em outra parte: lembrança presente das coisas passadas, visão presente das coisas presentes e esperança presente das coisas futuras. (AGOSTINHO, 1998, p. 284).

A narração, a partir dessa classificação, seria constituída na memória. Em sua exibição ou leitura, ocorreria um deslocamento dos fatos que serão narrados em espera, e conseqüentemente, em memória novamente.

Ainda que narrem os acontecimentos verídicos já passados, a memória relata não os próprios acontecimentos que já decorreram, mas sim as palavras concebidas pelas imagens daqueles fatos, os quais, ao passarem pelos sentidos, gravaram no espírito uma espécie de vestígios. (AGOSTINHO, 1998, p.82)

O fato é que em obras abertas, como nas telenovelas, não se pode definir o intervalo de tempo, já que elas se estendem de acordo com a audiência. O autor transforma a sua memória em espera para o espectador, que a vive constantemente, transformando as ações da trama em memória. Dessa forma, pela ótica do autor a novela seria uma narrativa e para espectador, apenas uma previsão.

Antes de começar, minha expectativa estende-se ao conjunto (...), mas, quando comecei, à medida que os elementos antecipados de minha expectativa tornam-se passado, minha memória estende-se (*tenditur*) por sua vez em direção a eles; e as forças vivas de minha atividade (*actionis*) são distendidas (*distenditur*) em direção a memória por causa do que eu disse, e em direção à expectativa por causa do que eu vou dizer. (RICOEUR, 1994, p.39)

A narrativa passa a ser constituída de um tempo construído pela dissociação de memória e espera dentro do presente, denominando tal processo como distensão temporal. Dessa forma, o futuro é transformado em passado na medida que os fatos em espera são narrados. “Vai assim emudecendo pouco a pouco, enquanto a presente atenção do espírito vai

¹Modalização do futuro, ou seja, presente do futuro.

²Modalização do passado, ou seja, presente do passado.

lançando o futuro para o passado. Com a diminuição do futuro, o passado cresce até ao momento em que seja tudo pretérito, pela consumação do futuro” (AGOSTINHO, 1998, p. 293).

Aristóteles (1993) trata da poesia, entre as muitas artes da imitação existentes em “Poética”. A construção do tempo, segundo ele, está subordinada a uma lógica estabelecida na ação da intriga, o que define claramente as parcelas que a compõem.

Todo é aquilo que tem principio, meio e fim. Principio é o que não contem em si mesmo o que qualquer que siga necessariamente outra coisa, e que, pelo contrario, tem depois de si algo com que está ou estará unido. Fim, ao invés, é o que naturalmente sucede a outra coisa, e por necessidade ou porque assim acontece na maioria dos casos, e depois de si, nada tem. Meio é o que está depois de alguma coisa e tem outra coisa depois de si. (ARISTÓTELES, 1993, p.47)

O pensamento complexo de Morin (2003) deixa claro que as parcelas que compõem o todo são simultaneamente maior e menor do que a sua soma e que qualquer alteração ou deslocamento desencadearia a formação de novas totalidades. A concepção de começo, meio e fim torna-se importante para apontar novas totalidades emergentes, na análise de narrativas constituídas de fragmentos de sentido dissociados e disponibilizados no ciberespaço.

E todos os acontecimentos se devem suceder em conexão tal que, uma vez suprimido ou deslocado um deles, também se confunda ou mude a ordem do todo. Pois não faz parte de um todo o que, quer seja, quer não seja, não altera esse todo. (ARISTÓTELES, 1993, p.53)

Tarkovski (1998) afirma que a temporalização ocorre a partir da relação causa e efeito.

Causa e efeito são mutuamente dependentes, tanto no sentido de sua projeção para o futuro quanto no de seu caráter retrospectivo. Um gera o outro, em função de umas necessidades inexoravelmente determinadas, constituídas de conexões que nos seriam fatais, caso fôssemos capazes de descobri-las todas de uma só vez. O vínculo de causa e efeito, ou, dito de outro modo, a transição de um estado para outro, constitui também a forma de existência do tempo, o meio através do qual ele se materializa na prática cotidiana.(TARKOVSKI, 1998, p. 72)

Instituída em um processo mimético, ou seja, de imitação de uma realidade, a narrativa audiovisual passou a recriar o tempo, a partir das experiências vislumbradas por paradigmas tecnológicos, expandindo-os em sua estrutura. As novas mídias apresentam a recursividade em contraponto à causalidade. Morin (2003) define recursividade como uma causa que produz um efeito e torna-se uma nova causa. Dessa forma, as distorções temporais se estabelecem nas tentativas de se imitar e de se promover narrativas, a partir dos paradigmas do contexto

tecnológico. No ciberespaço essa sofisticação de narrativa é plausível, já que a recursividade é inerente ao meio. A experiênciação do cinema também permite a sua utilização. Entretanto, a serialização impede a sua utilização na televisão que utiliza redundâncias e modelos clássicos para suas narrativas. Essa distorção, segundo Tarkovski (1998), é remetida para acarear ritmos diferenciados.

Juntar, fazer a montagem é algo que perturba a passagem do tempo, interrompe-a e, simultaneamente, dá-lhe algo de novo. A distorção do tempo pode ser uma maneira de lhe dar expressão rítmica. A junção de segmentos de valores temporais diferentes leva inevitavelmente a uma ruptura de ritmo. No entanto, se essa ruptura for gerada por forças em atuação no interior dos quadros montados, ela será então um fator essencial para a moldagem do design rítmico exato. (TARKOVSKI, 1998, p.150)

Castells (2000, p.406) afirma que “o tempo é apagado no novo sistema de comunicação quando o passado, presente e futuro podem ser programados para interagir entre si na mesma mensagem”. O tempo torna-se responsável por mensurar a evolução, a linearidade e a expansão dos paradigmas tecnológicos na estrutura da narrativa.

1.3 Narrativas lineares e não lineares

Levando-se em consideração as explanações sobre linearidade temporal e causalidade, pode-se afirmar que estes conceitos estão intimamente relacionados. Ao tomar a temporalidade como referência para definir a linearidade depara-se com a dicotomia nível dos acontecimentos x discurso. Para Tarkovski (1998) a temporalização surge da causalidade.

Dancyger (2007) aborda outros fatores que devem ser considerados para a definição de uma narrativa linear. Ele atribui essa denominação a produções que promovem envolvimento com um protagonista bem definido e que seguem a premissa de resolução orientada: começo, meio e fim. Dessa forma, a trama é construída a partir de informações que se antecipam na narrativa. A resolução é justificada pelo que é demonstrado e a produção de significado é concreta, intencional e linear.

A narrativa não-linear pode não ter uma resolução, pode não haver um único personagem como o qual simpatizar e identificar. Pode não haver personagens guiados por objetivos. E pode não haver uma forma dramática rumo à solução. Consequentemente, a narrativa não-linear não é previsível. E aqui reside seu grande potencial estético: por causa dessa imprevisibilidade, ela pode fornecer ao público

uma experiência nova e inesperada. (DANCYGER, 2007, p. 458)

Dancyger (2007, p.466) atribui a sua utilização como uma nova forma de expressão, conduzida por “um evento, um lugar, um tempo, o condutor é a ferramenta estrutural geral que ajuda na coerência narrativa”.

1.4 Designers narrativos

Mckee (2010) define três tipos de design narrativos: arquitrama, minimalismo e antitrama. A classificação arquitrama é remetida ao designer clássico narrativo. Caracteriza-se pelos seguintes aspectos:

- Causalidade: Mckee contrapõe o significado da causalidade com coincidência. Esse tipo de narrativa se constituiria de um processo de logicização, a partir das causas que produzem efeitos e, dessa forma, comporiam a narrativa com ações justificadas;
- Final Fechado: a trama encerra sem deixar prerrogativas em aberto, ou seja, todas as questões da narrativa são resolvidas;
- Tempo Linear: a compreensão da ordem dos acontecimentos é fator determinante para a definição do tempo na narrativa;
- Conflito Externo: a narrativa não é construída a partir de conflitos subjetivos;
- Protagonista único: a trama possui apenas um protagonista;
- Realidade consistente: relaciona-se ao cumprimento da realidade narrativa estabelecida;
- Protagonista Ativo: o protagonista herói se lança em uma jornada para a reparação de um dano externo.

Já no minimalismo, há repetição de elementos do designer clássico, comprimindo-os e simplificando-os. Caracteriza-se: pelo final aberto, ou seja, mesmo caminhando para o final, alguns danos não são reparados; pelo conflito interno, possui vários protagonistas e o herói é lançado em um percurso desconhecido (protagonista passivo ou herói vítima). Mckee aponta a multitrama como variação da minitrama, ao qual um filme é concebido a partir de pequenas narrativas interconectadas. Difere da trama constituída de subtramas que compõe a arquitrama pela complementação que as subtramas oferecem à trama central e pelo seu tempo de duração.

Por fim, a antitrama apresenta realidades inconsistentes, estabelecida por coincidências e um tempo não linear no discurso. *Pulp Fiction* é apontado por Mckee como uma multitrama, apensar de ter um tempo não linear no discurso característica da antitrama.

1.5 Linguagem Hipertextual

Leão (2005) define a linguagem do ciberespaço como hipertextual. Instituído na modularidade, o hipertexto deve ser compreendido como o resultado de uma série de relações estabelecidas entre diferentes módulos de informações que compõem uma comunicação, acessados por meio de vínculos denominados *links*. Cada módulo contém caminhos que levam a outros módulos de maneira não sequencial. Dessa forma, cabe ao leitor reconstruir o documento em sua leitura, a partir do seu percurso entre os *links*, recorrendo à informação a que busca nesse sistema dinâmico. Essas ramificações ou bifurcações que se manifestam pelos *links* são vislumbradas em narrativas audiovisuais analisadas no *corpus* desta pesquisa: *Lola Rennt* e *The Buterfly Effect*. Neste último, os diários de Evan são responsáveis por saltos temporais que quebram a sequencialidade narrativa, passando por diferentes etapas de sua vida. A autora acredita que o hipertexto “pode ser visto como uma proposta de não direcionar o leitor a rotas predeterminadas” (LEAO, 2005, p.20) e que “quanto mais elos um documento oferecer, mais mobilidade é potencialmente possível” (LEAO, 2001, p.111), o que leva ao aumento da quantidade de percursos.

Com isso, os elos entre os documentos propiciam um pensamento não linear e multifacetado. O leitor em hipermídia é um leitor ativo, que está a todo momento estabelecendo relações próprias entre diversos caminhos. Como um labirinto a ser visitado, a hipermídia nos promete surpresas, percursos desconhecidos. (LEÃO, 2005, p.16)

A definição de não linear no trecho vem como sinônimo de múltiplos caminhos proporcionados por essa arquitetura de dados. Definida por Leão (2005, p.9-10) como uma “escritura complexa” institui o leitor em um labirinto de informações, tornando-o como uma “metáfora da complexidade” existente nessa linguagem.

No campo da teoria literária, Aarseth (1993:51) define texto não linear como um objeto de comunicação verbal que não é apenas uma sequência fixa de letras e

palavras, mas no qual a ordem de leitura pode diferir de um leitor para outro. E complementa, mais à frente, dizendo que a diferença fundamental entre um texto linear e um não linear é que o segundo não apresenta uma sequência fixa em sua estrutura formal, mas, ao contrário, através de um “agenciamento cibernético (o usuário, o texto ou ambos)”, favorece a “emergência de uma sequência arbitrária” (LEÃO, 2005, p.59)

O pensamento complexo em Morin (2003) deve ser considerado para a leitura desse sistema multidimensional que se forma com a associação de hipertextos. Vale destacar que da associação de comunicações hipertextuais com ferramentas multimídias originou-se a hipermídia.

Da desconstrução do hipertexto como apontado, têm-se módulos de informações e links. Os primeiros têm recebido diversas denominações como lexias, rizoma ou nó, tendo a possibilidade de promover um ao outro, ainda que haja a interrupção de um link predecessor. Os links podem ser classificados em duas categorias: disjuntivos e conjuntivos. O link conjuntivo permite o acesso simultâneo de dois módulos, enquanto que no disjuntivo há o salto para um deles. Leão (2005) aponta algumas variações que podem ocorrer quanto às lexias:

Nota-se basicamente três tipos de variações: quanto aos limites que a lexia pode adquirir; presença ou não de diferentes graus de hierarquias na organização e concepções das lexias; e a mais importante das características, os tipos de relacionamentos que podem ocorrer entre diferentes lexias. (LEAO, 2005, p 27)

Três conceitos são apontados em Rosenberg (1996) oriundos dessa desconstrução: actema, episódio e sessão. A experiência do vínculo, e conseqüentemente, a mudança de um módulo a outro é denominada como actema. A coerência do processo em que haja mais de um actema envolvido leva à constituição de um episódio. Por fim, a sessão é referente à continuidade do processo.

A autora aponta a possibilidade de estabelecer um percurso entre várias possibilidades da arquitetura do hipertexto, como promotora de interação, “de tal forma que a obra seja, a cada leitura, primeira e única” (LEAO, 2005, p.34). Ao realizar uma escolha nessa arquitetura pré-definida, Lúcia Leão aponta a criação de um labirinto. Cada um é responsável por uma criação diferenciada, mediante a experiência eminente.

Existem três labirintos. Um labirinto é a arquitetura propriamente dita, pura potencialidade gravada em disco, nos sistemas ou nas redes. Um segundo labirinto é esse “espaço que se desdobra” e que se forma através do percurso de leitura do

viajante. Esse segundo labirinto é uma atualização do primeiro. O terceiro labirinto seria aquele que surge após a experiência hipermidiática. (LEÃO, 2005, p.46-47)

Ao entrar nesse labirinto, o leitor estabelece um ponto de partida. Um percurso linear e sequencial se constrói, buscando uma ordem em uma desorientação preestabelecida. Leão afirma que “este é o grande desafio da jornada: descobrir, através de um trajeto tortuoso, incerto, um todo coerente” (LEAO, 2005, p.133). A linguagem hipertextual do ciberespaço torna-se similar a montagem da linguagem audiovisual, como exposta a seguir.

1.6 Montagem audiovisual

A montagem deve ser compreendida como uma técnica de seleção e articulação de fragmentos de sentidos na composição do discurso audiovisual. Eisenstein (2002) define a função fundamental da montagem como sendo “a necessidade da exposição coerente e orgânica do tema, do material da trama, da ação, do movimento interno da sequência cinematográfica e de sua ação dramática como um todo”. (EISENSTEIN, 2002, p.13-14)

Na justaposição de fragmentos originam-se relações de interdependência que absterem a independência e as especificidades deles, recorrente à uniformidade que caracteriza a estrutura que eles passam a integrar. Recria a unidade temporal e redefine a linearidade – começo, meio e fim - do produto, não remetendo, necessariamente, à linearidade proposta na narrativa, permitindo que advenham novas qualidades, visualidades e significados a serem inferidos pelo espectador.

Tarkovski (1998) demonstra um posicionamento contrário à montagem de atrações de Eisenstein. Ele afirma que a nova significação que advém é inerente aos fragmentos justapostos e sua articulação estabelece um tempo mediante o intervalo constituído entre os mesmos. O autor denomina de “cinema de montagem” à utilização desse processo para a promoção de enigmas e afere a sua resolução como única e previsível. As distorções temporais são justificadas como necessárias para a expressão de um ritmo fílmico e o tempo como orientador do processo de montagem.

O tempo, impresso no fotograma, é quem dita o critério de montagem, e as peças que "não se montam" — que não podem ser coladas adequadamente — são aquelas em que está registrada uma espécie radicalmente diferente de tempo. O tempo

específico que flui através das tomadas cria o ritmo do filme, e o ritmo não é determinado pela extensão das peças montadas, mas, sim, pela pressão do tempo que passa através delas. A montagem não pode determinar o ritmo (neste aspecto, ela só pode ser uma característica do estilo); na verdade, o fluxo do tempo num filme dá-se muito mais apesar da montagem do que por causa dela. O fluxo do tempo, registrado no fotograma, é o que o diretor precisa captar nas peças que tem diante de si na moviola. (TARKOVSKI, 1998, p.145)

Tarkovski (1998) defende a sequencialidade e nega a possibilidade de que se compreenda uma matriz audiovisual sem essa característica.

Uma das condições essenciais e imutáveis do cinema determina que na tela as ações devem se desenvolver sequencialmente, não importa se concebidas como simultâneas ou retrospectivas, ou algo do gênero. Para apresentar dois ou mais processos como simultâneos ou paralelos, é preciso necessariamente mostrá-los um em seguida ao outro; a montagem deve ser sequencial. Não há outra forma de fazê-lo. (TARKOVSKI, 1998, p.86)

A montagem deve ser vista como um processo de integração e articulação das diferentes linhas de significação da produção audiovisual em caráter multidimensional, com vários campos de atuação envolvidos, que partem de uma mesma informação. Seja a montagem paralela, de atrações ou como as elipses em Tarkovski (1998), considera-se o papel definidor da montagem estabelecida sob estes diferentes vieses. Carregadas por si só de sentidos múltiplos, totalidades representadas pelos fotogramas, cenas ou sequências, passam a ser consideradas como partes na construção de um novo conjunto que é o produto audiovisual, no processo de montagem.

1.7 Montagem Hipertextual

A montagem, como articuladora da linguagem audiovisual, e o hipertexto como integrante da linguagem interativa do ciberespaço, em processos similares, caracterizam-se pela modularidade, articulando imagens significativas e módulos de informações, respectivamente e estabelecendo relações na composição de uma sequencialidade.

No hipertexto, os módulos são vinculados por meio de *links*. Na montagem, a articulação dos módulos constitui relações de interdependência entre eles, determinando o sentido empregado e a composição da totalidade que os exprimem. A proposição de uma montagem hipertextual se concentra na transferência dessa manipulação para o espectador, tornando-o responsável pelo seu estabelecimento.

Ao se permitir essa transferência, oferece-se a oportunidade de se constituir várias possibilidades de sequência narrativa, ainda que, buscando a linearidade no nível dos acontecimentos da narrativa para se conseguir coerência na produção do discurso. O espectador tem a oportunidade de promover um novo começo no processo de montagem e reconstruir a totalidade narrativa, a partir de módulos disponibilizados. Essa reconstrução se dará no nível discursivo. Não há, portanto, como alterar os fragmentos, mas as suas relações. As montagens paralelas se enquadrariam na denominação de link conjuntivo, ao se tentar apresentar a simultaneidade de ações em uma montagem.

Utilizando a concepção de Rosenberg (1996), cada associação de imagem se constituiria de um actema, e a cada fragmento significativo ou a produção de um novo conceito pela associação, um episódio. A sessão, referente à continuidade do processo, determinaria a construção total do produto envolvido

A montagem, portanto, possui as mesmas características da arquitetura hipertextual. Referência em montagem, Eisentein afirma que “diante de qualquer espetáculo, é preciso, ‘guiar o espectador na direção desejada’” (XAVIER, 2005, p. 129), condenando uma possível prática interativa na montagem. Entretanto, ao se buscar por processos de interação para a produção audiovisual, deve-se buscar a similaridade de processos e a superação de antigos paradigmas.

(...) uma estratégia é desenvolver estruturas modulares de conteúdo narrativo que permitam um número indeterminado, mas significativo, de permutas. Outra abordagem envolve o projeto algorítmico de caracterizações de conteúdo que possam ser moduladas tanto pelo usuário como pelo uso de um modelo genético de seleção. E talvez o desafio supremo seja a noção de um cinema digitalmente expandido que seja efetivamente habitado pelo seu público, que, então, se torna agente e protagonista de seus desenvolvimentos narrativos. (SHAW, 2005, p. 362)

A montagem torna-se, então, mecanismo propulsor de interação, capaz de promover novas formas de experiência, envolvimento e relacionamento com o espectador.

1.8 Interatividade

Primo (2008) nomeia, a partir de Rafaelli (1988), a interatividade como “um *feedback* (mas não é seu sinônimo) que se relaciona com as mensagens anteriores e com a maneira

como essas mensagens anteriores se relacionam com aquelas que precederam” (PRIMO, 2008 p.49). Utilizando o termo “interação”, Primo parte do relacionamento construído entre os seus “interagentes”, como método de estudo.

Para a definição do tipo de interação estabelecida entre os interagentes, Primo primeiramente define-os como seres autopoiéticos e máquinas alopoiéticas. “Enquanto o conhecimento dos primeiros dá-se na ação e eles interagem de forma ativa e criadora, as máquinas alopoiéticas reagem segundo as determinações externas inscritas previamente em suas estruturas”. (PRIMO, 2008, p.187)

Em seres “autopoiéticos”, o tipo de interação estabelecido, segundo Alex Primo, é mútua. Como características para o estabelecimento desse relacionamento tem-se a intensidade, intimidade, compromisso, confiança, reciprocidade, sincronia, que devem ser considerados nesse processo.

Na interação mútua, os interagentes reúnem-se em torno de contínuas problematizações. As soluções inventadas são apenas momentâneas, podendo participar de futuras problematizações. A própria relação entre os interagentes é um problema que motiva uma constante negociação. Cada ação expressa um impacto recursivo sobre a relação e sobre o comportamento dos interagentes. Isto é, o relacionamento entre os participantes vai definindo-se ao mesmo tempo que acontecem eventos interativos (nunca isentos de impactos contextuais e relação de poder. Devido a essa dinâmica, e em virtude dos sucessivos desequilíbrios que impulsionam a transformação do sistema, a interação mútua é um constante vir a ser, que se atualiza através das ações de um interagente em relação à(s) do(s) outro(s), ou seja, não é a mera somatória de ações individuais. (PRIMO, 2008, p.228)

Sistemas pré-estabelecidos, como o hipertextual, fundariam interações reativas.

As interações reativas, por sua vez, são marcadas por predeterminações que condicionam as trocas. Diferentemente das interações mútuas (cuja característica sistêmica de equifinalidade se apresenta), as reativas precisam estabelecer-se segundo determinam as condições iniciais (relações potenciais de estímulo resposta impostas pelo menos um dos envolvidos na interação) – se forem ultrapassadas, o sistema interativo pode ser bruscamente interrompido. Por percorrerem trilhas previsíveis, uma mesma troca reativa pode ser repetida à exaustão (mesmo que os contextos tenham variado). (PRIMO, 2008, p.228/229)

Primo (p.65) afere como características da interação, a flexibilidade e a indeterminação, duas características que não são aplicadas à produção de narrativas audiovisuais. A bidirecionalidade instituída na referenciação nas mensagens anteriores é questionada por Primo através dos *chaterboots*³. O histórico pode auxiliar nessa referenciação, na comunicação com um ser alopoiético. “Interatividade plena (capacidade de resposta) difere da reação na incorporação da referencia ao conteúdo, a natureza, a forma ou apenas a

³Software que simula uma conversa.

presença de referencia anterior”. (RAFAELI, 1988, p.119)

A compactação de arquivos para transmissão em rede possibilitou uma maior circulação de produtos simbólicos, como os conteúdos audiovisuais. Crocomo (2007, p.25) estabelece que para o “exercício pleno de interatividade” seria necessária a quebra do pólo de emissão de conteúdos, dessa forma, a serem desenvolvidos e enviados para um emissor, pela comunidade. Esse intercâmbio de conteúdos é definido por ele como bidirecionalidade, utilizando a Internet, como canal de retorno.

A unidirecionalidade como o fluxo de som e imagem sem canal de retorno teria dessa forma, uma resposta, que já é dada, mas não é direcionada. O barateamento dos custos de equipamentos e a prolixidade da banda larga auxiliariam esse processo. Entretanto, ao mesmo tempo em que se perpetua o culto ao amador, a alta definição, característica da televisão digital se contrapõe a essa tendência. Aponta-se que esses dois sistemas coexistirão em face da grande quantidade de conteúdos já produzidos sem alta definição. Contudo tal prática será minimizada, no decorrer do tempo, com a padronização da alta definição.

A concepção de Crocomo (2007) se assemelha à de Machado (2005, p.144) em “A televisão levada a sério”, que afirma que “dado novo é a interatividade, a possibilidade de responder e de dialogar com o sistema de expressão”. Crocomo (2007, p.31) centra-se na produção de conteúdos e não na recepção para seus estudos, refletindo que “se recebo imagens, posso enviar também.

Manovich (2000) define duas formas de interatividade: aberta e fechada. Na estrutura de interatividade fechada, o usuário utiliza elementos fixos para realizar escolhas dispostas em ramos, assemelhando-se a classificação de narrativa complexa denominada *forking path narratives*, que apresenta multifurcações dos possíveis resultados originados das pequenas alterações em um único evento.

We can refer to such implementations as open interactivity to distinguish them from the closed interactivity which uses fixed elements arranged in a fixed branching structure. Open interactivity can be implemented using a variety of approaches, including procedural and object oriented computer programming, AI, AL, and neural networks. (MANOVICH, 2000, p.59)

Uma estrutura de interatividade aberta, segundo Manovich (2000), seria livre de predeterminações e responderiam de forma direta as interações, sem mediações.

1.9 Portabilidade e Mobilidade

Em 2006, o padrão de transmissão japonês ISDB-T (*Integrated Services Digital Broadcasting Terrestrial*) foi escolhido para ser implantado no Brasil por privilegiar além da alta definição recorrente aos outros padrões, a mobilidade e a portabilidade. Em sua banda de transmissão composta de 13 segmentos, há especificamente um deles denominada de 1SEG para realização de operações para recepção em dispositivos que contemplam esses paradigmas.

Cannito (2010, p.102) define mobilidade como “transmissão digital para televisores portáteis, como por exemplo, aqueles utilizados em veículos; portabilidade é a transmissão digital para dispositivos pessoais, como celulares”.

A portabilidade está intimamente relacionada com as telecomunicações, que oferecem conectividade e mobilidade; enquanto a mobilidade relaciona-se com dispositivos que contemplem recepção de um determinado tipo de informação em movimento. Contempla, portanto, a capacidade de transmissão e recepção de conteúdo, oriundos do processo de digitalização que oferece novas formas de “compartilhamento, armazenamento e distribuição” em caráter instantâneo (PELLANDA, 2009, p.72).

Pellanda (2009) discute a mobilidade partindo do relacionamento entre espaços virtuais e reais para vislumbrar aspectos da mobilidade. Discute o aumento das conexões e a utilização individual do celular em contraponto aos computadores. Um dispositivo de transmissão de voz, passou a ser complementado por diversos outros aplicativos levando à constituição de um amplo mercado a ser usufruído por empresas de outras mídias, num processo convergente. Em função da mobilidade outros recursos de posicionamento passaram a serem integrados complementando-a. Pellanda (2009), ao relacionar os espaços virtuais e reais, define a mobilidade da informação face aos dispositivos de recepção móvel como diferencial de acessibilidade. Com a tecnologia de transmissão 3G (Terceira geração) e o desenvolvimento de dispositivos de recepção que oferecem similaridade aos conteúdos recebidos por dispositivos fixos, o acesso ao ciberespaço tornou-se o diferencial. Para acessá-lo não é mais necessário ir a um lugar específico, ou seja, espaço urbano e ciberespaço se integram. As mídias locativas surgem desse relacionamento, promovendo novas significações, ao se permitir essa interligação. Lemos define cinco categorias de mídia locativa:

1. Anotações urbanas eletrônicas (*geo-annotation*) - escrita eletrônica no espaço, indexando dados a um determinado lugar com conteúdos diversos (*Yellow Arrow, Sonic City, MurMur, Node Explore, GPS Drawing, Real Time Rom*).
2. Mapeamento – etiquetas geográficas (*geotags*) e produção de cartografias diversas, vinculando informações como fotos, textos, vídeos, sons a mapas ou conjunto de mapas (*Neighbornode, Peuplade, Citix*).
3. Redes sociais móveis (*mobile social networking*) – sistemas de localização de pessoas criando possibilidades de encontro e/ou troca de informação em mobilidade através de *smartphones* (*Imity, Dodgeball, Citysense, Google Latitude*)
4. Jogos computacionais de rua (*Pervasive Computational Games*) - jogos de diversas modalidades nos quais parte importante da trama se dá no espaço urbano com o uso de LBT e LBS (*Geocaching, Uncle Roy All Around You, Can You See Me Now, Pac-Manhattan*).
5. Mobilizações inteligentes (*Smart e Flash Mobs*) – mobilizações políticas e/ou estéticas utilizando as LBT e LBS para organizar reuniões efêmeras no espaço público. (Rheingold, 2003) (LEMOS, 2009, p. 94-95)

O estudo de mídia locativa torna-se importante, visto que, *Nine Lives* é classificada como uma.

1.10 Os princípios da mídia digital

Manovich (2000) aponta cinco paradigmas referente às mídias digitais relidos por Cannito (2010): representação numérica, modularidade, automação, variabilidade e programabilidade.

- Representação Numérica: O processo de digitalização dos objetos, partindo da amostragem e da sua quantização, estabeleceu-se na representação ou conversão em um único código matemático denominado binário, composto por zero e um, aplicando-se para sua manipulação.

No caso da televisão digital terrestre, a simples transmissão digital permite que sejam evitados os ruídos e interferências comuns na transmissão analógica, melhorando muito a qualidade da imagem. Mesmo na TV em *standard definition*, cujo número de linhas é similar ao da televisão analógica atual, a qualidade da imagem que chega ao receptor caseiro é muito melhor. Isso ocorre porque a transmissão analógica abre espaço para uma série de interferências que o digital evita. Além disso, o digital permite a compactação de informações. Dessa forma, muito mais dados podem ser transmitidos, aumentando a qualidade de imagem (permitindo o famoso *high definition*) ou a multiplicação de canais. (CANNITO, 2010, p.75)

- Modularidade: A amostragem, definida como uma parcela, que será quantizada para produção de um elemento, caracteriza as novas mídias sob o viés modular ou fractal. Neste processo, mantém as características dos módulos ainda que constituídas relações de interdependência entre eles. “A modularidade tem também uma consequência estética

fundamental para a interatividade: a existência de partes autônomas, sem início, meio e fim claramente definidos, facilita e enriquece pelo conjunto da obra” (CANNITO, 2010, p.75).

- Automação: Caracteriza-se como a ocorrência de processos automáticos, constituídos pela programabilidade como nos *chaterbots*.

- Variabilidade: ou reprodutibilidade no qual, a codificação dos objetos no processo de digitalização permite uma maior manipulação (autônoma ou não) e reprodução. Manovich (2000) estabelece que as diversas releituras ou ramificações de um hipertexto se dá graças à variabilidade oferecida pelas mídias digitais e estabelece os conceitos de interatividade aberta e fechada já vislumbrados.

- Programabilidade: Criação de arquiteturas de navegação pelo usuário, o que caracteriza as interações reativas ou fechadas, em Primo (2008) e Manovich (2000), respectivamente.

Ao apontar os princípios que compõem as novas mídias, busca-os nas estruturas do corpus em um processo de convergência e evolução.

2. MATERIAIS E MÉTODOS

A estratégia metodológica deste trabalho foi estabelecida no estudo de caso em Yin (2001), empregado em investigações científicas empíricas de diferentes campos do conhecimento, orientado pela objetividade de seu planejamento e utilizado para avaliar fenômenos de complexa organização. Considerado um protocolo abrangente, seu aporte teórico provém de interpenetrações epistemológicas, que atingem a etnografia, aplicações pedagógicas e experimentais. Sua realização pode se dar de maneira exploratória, descritiva ou explanatória, podendo quantificar ou qualificar as informações extraídas de um determinado *corpus*. Múltiplas fontes de informação e variáveis de interesse estão no centro da problemática do estudo de caso, necessitando de uma proposição que oriente o levantamento e a análise das informações. Fundado sob um viés estruturalista, permite-se a manutenção da essência holística e os sentidos que comportam o objeto.

Três requisitos básicos devem ser considerados no momento da escolha do estudo de caso como método: os questionamentos devem partir dos pronomes interrogativos “como” e “por que”, não há a necessidade do controle do fenômeno e avalia-se a temporalidade da sua ocorrência.

Estratégia	Forma de Questão de Pesquisa	Exige controle sobre eventos comportamentais?	Focaliza acontecimentos contemporâneos?
Experimento	Como, por que.	Sim	Sim
Levantamento	Quem, o que, onde, quando, quanto.	Não	Sim
Análise de Arquivos	Quem, o que, onde, quando, quanto.	Não	Sim / Não
Pesquisa Histórica	Como, por que.	Não	Não
Estudo de Caso	Como, por que.	Não	Sim

FIGURA 02: Situações Relevantes para diferentes estratégias de pesquisa.

Fonte: COSMOS Corporation. Extraída de YIN (2001, p.24).

O *corpus* deve estar inserido nas inquietações da contemporaneidade, com delimitação pouco definida. Partindo deste pressuposto, o trabalho buscou entender como ocorre o processo de complexificação da narrativa audiovisual, provocada pelas constantes inter-relações dos meios de comunicação.

O estudo de caso é fundado em três momentos distintos: composição do aporte teórico que sustentará a hipótese e as análises; a seleção de casos para estudo e a delimitação da

metodologia e dos critérios a serem aplicados. Após estas etapas, elabora-se a conclusão e compara-se com a hipótese inicialmente proposta, comprovando-a ou indicando sua modificação.

O aporte teórico centrou-se na reunião proposta por Simons (2008) de produções audiovisuais que se diferenciavam dos cânones narrativos e que receberam a denominação *complex narratives*. Vislumbrou-se, também, a manifestação de paradigmas tecnológicos e dos princípios dialógico, recursivo, retroativo, sistêmico, hologramático, auto-eco-organização e reintrodução do conhecimento no *corpus*, pertencentes ao pensamento complexo proposto por Morin (2003), com o intuito de desnudar a complexidade narrativa.

Para a seleção dos casos seguiu-se a reunião de Simons (2008) e Gosciola (2009) de diferentes categorias de *complex narratives*, constituindo como *corpus* os roteiros e os discursos audiovisuais dos filmes listados abaixo.

Since there is no consensus as to whether these films really are the harbingers of a new type of cinema or whether they are merely a ‘phenomenon’ or a ‘tendency’, as Thomas Elsaesser (2008) suggests, or just a passing fad, it is not surprising that they go under different names like ‘forking-path narratives’ (Bordwell), ‘mind-game films’ (Elsaesser), ‘modular narratives’ (Cameron), ‘multiple-draft films’ (Branigan), and even the oxymoron ‘database narratives’ (Kinder 2002). To these one might add ‘puzzle films’, ‘subjective stories’, and ‘network narratives’ (Bordwell 2006). In spite of all this diversity and the different ways of approaching and assessing this body of films, most theorists would agree to subsume these films under the predicate ‘complex narratives’. (SIMONS, 2008, p.11)

Em *The Butterfly Effect* (Erci Bress e J. Mackye Gruber, 2004), categorizada como *forking path narratives* e *puzzle films*, lapsos de memória impedem Evan de conhecer fatos importantes de sua infância, que tiveram implicações na vida de seus amigos, Kayleigh, Tommy e Lênin. Na faculdade, revive os acontecimentos através da leitura de um diário, utilizado para o monitoramento da memória, descobrindo a possibilidade de alterar os eventos passados e reenquadrar as personagens a novas situações.

Em *Lola Rennt* (Tom Tykwer, 1998), categorizada como *mind-game films*, Manni perde 100 mil marcos destinados ao pagamento de um mafioso e pede ajuda a sua namorada, Lola. Eles possuem vinte minutos para recuperarem ou reporem o dinheiro sem que haja retaliação. O filme apresenta quatro tentativas de obtenção do dinheiro.

Em *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994), categorizada como *database narratives* e *modular narratives*, há uma três histórias: A situação Bonie”, ”Vicent Vega e a esposa de Marsellus Wallace” e “O relógio de ouro”. Na primeira, Marsellus ordena que Julius e Vicent recuperarem uma maleta misteriosa. No carro, Vicent mata acidentalmente um rapaz que os

acompanhava. Na segunda narrativa, Vicent é encarregado de acompanhar Mia, mulher de Marsellus, em um jantar durante a sua ausência. Em meio a um jogo de sedução, Mia tem uma overdose e Vicent tenta salvá-la. Por fim, Bretch descobre um acordo com Marsellus e é perseguido por Vicent.

Em *Being John Malkovich* (Spike Jonze, 1999), categorizada como *subjective stories*, Craig descobre no escritório onde trabalha uma passagem, que possibilita a imersão no famoso ator John Malkovich. Persuadido por Maxine, ambos passam a comercializar a experiência.

Em *Babel* (Alejandro Gonzalez, 2006), categorizada como *network narratives*, Susan é atingida acidentalmente por um disparo realizado por Yusef, passando por um longo processo de resgate no Marrocos. Com o atraso em seu regresso, seus filhos são levados pela empregada para o México, tendo dificuldades no regresso aos Estados Unidos. No Japão, policiais investigam a origem da arma utilizada no incidente.

Após a constituição da fundamentação e a escolha do *corpus*, Yin (2001) propõe a definição dos critérios e método de análise. Centrando na organização narrativa, estabelece-se como parâmetro de estudo a linearidade. Este conceito relaciona-se com a causalidade da informação e da temporalização de eventos narrados.

Causa e efeito são mutuamente dependentes, tanto no sentido de sua projeção para o futuro quanto no de seu caráter retrospectivo. Um gera o outro, em função de umas necessidades inexoravelmente determinadas, constituídas de conexões que nos seriam fatais, caso fôssemos capazes de descobri-las todas de uma só vez. O vínculo de causa e efeito, ou, dito de outro modo, a transição de um estado para outro, constitui também a forma de existência do tempo, o meio através do qual ele se materializa na prática cotidiana. (TARKOVSKI, 1998, p. 72)

Com a categoria de tempo, na modalidade tempo desdobrado em Fiorin (2001), comparou-se a linearidade do nível discursivo do *corpus* com o nível dos acontecimentos, reconstruído através da aplicação do modelo clássico de funções em Propp (1970) nos roteiros das produções cinematográficas.

Segundo Fiorin (2001), a enunciação deve ser compreendida como um processo originador de discursos, projetados em três categorias: pessoa, tempo e espaço. Instituída na primeira categoria, a ação enunciativa condiciona o produto. As expressões temporais são derivadas das relações entre as duas primeiras categorias. A ação da personagem é instaurada pela categoria de pessoa, seguindo a orientação ou o princípio de causalidade dos acontecimentos. Em Genette e Greimas, o autor disserta sobre o processo de temporalização que ocorre a posteriori do nível dos acontecimentos.

Com Genette, Fiorin (2001) apresenta três implicações do termo “narrativa” e, conseqüentemente, a instituição de um tempo diferenciado em cada uma delas. “*História* é o conteúdo narrativo, o conjunto dos acontecimentos contados; *récit* (narrativa) é o enunciado, o discurso narrativo, que conta os acontecimentos; a narração é a enunciação narrativa” (FIORIN, 2001, p.230). Tem-se, portanto, uma temporalidade remetida ao momento da produção do discurso ou enunciação; o tempo manifestado pelo caldo de eventos utilizado na desenvolvimento da narrativa; e o tempo do discurso, como resultado da forma como estes acontecimentos são narrados na enunciação.

O autor compara as considerações de Genette com as proposições de Greimas sobre o percurso gerativo do sentido. “Quando um sujeito enunciador toma o nível narrativo e transforma-o em discurso, temporaliza-o” (FIORIN, 2001, p.232). Dessa forma, no nível narrativo que compreende os acontecimentos só há uma causalidade proveniente da sucessão das etapas do percurso narrativo. “Já simultaneidades, anterioridades e posterioridades são relações do plano do conteúdo e, por conseguinte, pertencem ao nível do discurso” (FIORIN, 2001, p.248). Por fim, o autor apresenta a temporalização como resultado de um processo regido pela experiência humana.

O discurso, por meio de um complexo jogo entre as temporalidades da enunciação e do enunciado, entre simultaneidades, anterioridades e posterioridades, cria um tempo que simula a experiência temporal do homem. Se a narrativa é um simulacro da ação do homem no mundo, sua temporalidade é uma simulação da experiência do tempo, que se constitui a partir do momento em que o eu toma a palavra, em que o presente é transcurso, o passado é memória e o futuro é espera. (FIORIN, 2001, p.248).

Aponta-se a montagem audiovisual como promotora de sentidos. O processo se estabelece na seleção e articulação de módulos de sentidos, que resulta em discurso. Eisenstein (2002, p.13-14) define a função fundamental da montagem como sendo “a necessidade da exposição coerente e orgânica do tema, do material da trama, da ação, do movimento interno da sequência cinematográfica e de sua ação dramática como um todo”. Ao articular os módulos, cria-se relacionamentos e os mesmos passam a interdepende-se. Esta etapa da produção audiovisual pode recriar o tempo e a linearidade, com a emergência de novos significados. “Esta propriedade consiste no fato de que dois pedaços de filme de qualquer tipo, colocados juntos, inevitavelmente criam um novo conceito, uma nova qualidade, que surge da justaposição”. (EISENSTEIN, 2002, p.14)

Aristóteles (1993, p.53) postula sobre as alterações que poderiam ser ocasionadas com alterações nos arranjos que se constituem dos fragmentos, constando “todos os

acontecimentos se devem suceder em conexão tal que, uma vez suprimido ou deslocado um deles, também se confunda ou mude a ordem do todo.” Tarkovski (1998) constata a junção de temporalidades diversas na construção de um ritmo na montagem de uma produção cinematográfica.

Juntar, fazer a montagem é algo que perturba a passagem do tempo, interrompe-a e, simultaneamente, dá-lhe algo de novo. A distorção do tempo pode ser uma maneira de lhe dar expressão rítmica. A junção de segmentos de valores temporais diferentes leva inevitavelmente a uma ruptura de ritmo. No entanto, se essa ruptura for gerada por forças em atuação no interior dos quadros montados, ela será então um fator essencial para a moldagem do design rítmico exato. (TARKOVSKI, 1998, p.150)

Realiza-se, portanto, uma leitura de filmes sob a luz da esfera temporal, extraindo os efeitos de sentidos originados na produção do discurso e montagem, através da comparação entre nível dos acontecimentos e nível discursivo.

2.1 Análise formalista

A análise formalista centra-se no estudo da composição e organização da narrativa, identificando e descrevendo seus elementos, relações e especificidades. A Rússia tem como expoente desta corrente Vladimir Iakovlevivh Propp (1895-1970) que promoveu uma abordagem estrutural do conto maravilhoso⁴. Propp foi influenciado pelo pensamento de N. I. Marr, promotor de uma discussão sobre o vínculo entre o desenvolvimento da língua e a evolução da sociedade. Através do folclore buscava-se a razão da similaridade existente entre os contos da tradição popular de diferentes povos. O folclore “não registra de imediato a mudança ocorrida e conserva por muito tempo, nas novas condições, as velhas formas” (PROPP, 1970, p.02), tornando-se, assim, material rico para se levantar respostas para essa questão.

O método proppiano foi além das proposições de variantes e invariantes da Escola Finlandesa, Centro de Estudos Folclóricos de Base Histórico-Geográfica. Propp utiliza a categoria “magia” do índice de contos da sua fundadora Antti Aarneos para a definição do corpus de seu trabalho.

Do ponto de vista morfológico podemos chamar de conto de magia a todo

⁴ O termo proveio da tradução da obra, tornando-se sinônimo de contos de magia.

desenvolvimento narrativo que, partindo de um dano (A) ou uma carência (a) e passando por funções intermediárias, termina com o casamento (W0) ou outras funções utilizadas como desenlace. A função final pode ser a recompensa (F), obtenção do objeto procurado ou, de modo geral, a reparação do dano (K), o salvamento da perseguição (Rs) etc. A este desenvolvimento damos o nome de sequência. A cada novo dano ou prejuízo, a cada nova carência, origina-se uma nova sequência. (PROPP, 1990, p.51)

Propp estabeleceu uma análise comparativa neste gênero, extraíndo as ações comuns que se repetiam e se distinguiam pela funcionalidade definindo-as como constantes da estrutura. Conceituou função como “o procedimento de uma personagem, definida do ponto de vista da importância para o desenrolar da ação” (PROPP, 1970, p.21) e propôs a partir da causalidade, entre elas, a constituição de uma sequência uniforme. Funda-se, dessa forma, a morfologia do conto de magia ou maravilhoso, um padrão clássico de ações que se tornou referência nos estudos folclóricos e semiológicos, com leitura proposta por Algirdas Greimas.

2.1.1 O modelo funcional de Propp

O método proppiano é constituído de trinta e uma ações básicas e uma situação inicial, extraídas da análise realizada e estabelecidas como componentes estruturais de todo conto maravilhoso. Neste trabalho emprega-se a definição reduzida, estabelecendo uma palavra indicatória para cada função: afastamento (I), proibição (II), transgressão (III), interrogatório (IV), informação (V), ardil (VI), cumplicidade (VII), dano (VIII), mediação (IX), início da reação (X), partida (XI), primeira função do doador (XII), reação do herói (XIII), recepção do meio mágico (XIV), deslocamento entre dois espaços (XV), combate (XVI), marca (XVII), vitória (XVIII), reparação do dano (XIX), regresso (XX), perseguição (XXI), salvamento (XXII), chegada incógnita (XXIII), pretensões infundadas (XXIV), tarefa difícil (XXV), realização (XXVI), reconhecimento (XXVII), desmascaramento (XXVIII), transfiguração (XXIX), castigo (XXX) e casamento (XXXI). Outras ações encontradas na narrativa são desconsideradas, classificadas como “formas incompreensíveis devido à falta de elementos de comparação, ou de formas tomadas de contos que pertencem a outras categorias” (PROPP, 1984:36). Obtém-se a explicação sobre a quantidade limitada de funções das personagens próprias do gênero em questão.

Embora Propp não considere a personagem para a aplicação do método, ele distribui as

funções em esferas de ação, cada uma representando um papel narrativo.

1. A esfera do antagonista: dano, combate e perseguição.
2. A esfera do doador: primeira função do doador e recepção do meio mágico.
3. A esfera do auxiliar: deslocamento entre dois espaços, reparação do dano, salvamento, realização da tarefa difícil e transfiguração.
4. A esfera da vítima: tarefa difícil, desmascaramento, reconhecimento, castigo e casamento.
5. A esfera do mandante: mediação.
6. A esfera do herói: início da reação, partida, regresso, reação do herói, marca, vitória, chegada incógnita e casamento.
7. A esfera do falso-herói: partida, reação do herói e pretensões infundadas.

As funções preparatórias (afastamento, proibição, transgressão, interrogatório, informação, ardil e cumplicidade) podem estar em todas as esferas de ação. Elas são incapazes de identificar ou valorar a conduta de uma personagem. Propp relata o sincretismo entre as esferas de ação, podendo uma única personagem desempenhar vários papéis narrativos ou várias personagens desempenharem um mesmo papel narrativo.

Ao se agruparem, as funções das personagens geram uma sequência que segue uma causalidade e logicização. Propp constata a sua invariabilidade ainda que “na comparação de um grande número de contos maravilhosos entre si, descobre-se, porém, que certos elementos próprios do centro do conto, são colocados, às vezes, no princípio” (PROPP, 1970, p.24). Em alguns contos um elemento auxiliar pode congrega as funções não correspondentes na constituição do encadeamento, denominando-a como informação necessária. Além dessa disposição sequencial, Propp apresenta o emparelhamento (proibição - transgressão, interrogatório - informação, combate - vitória, perseguição - salvamento) e a singularidade de algumas funções (partida, castigo e casamento).

O deslocamento de uma função pode gerar assimilação, que permite a ela assumir um novo sentido. “Uma forma pode se deslocar tomando um significado novo, e conservar, simultaneamente, seu significado antigo” (PROPP, 1960, p.43). Neste caso, a sua definição deve ser dada a partir da função que a segue, ou seja, pelo princípio de causalidade presente no encadeamento. Alguns elementos incitam a multiplicação de funções, inserindo novas adversidades e promovendo o surgimento de novas sequências. Detém-se, desse modo, o desenvolvimento do enredo no fenômeno denominado de triplicação. A evolução da narrativa é protelada, adiando a reparação de danos, tomadas de decisões ou recebimentos de informações que serão ressignificadas.

O método apresentado tem como limitação a quantidade mínima de funções, a abstração presente na sua definição, a invariabilidade do encadeamento constituído pelas funções e a exclusão da personagem para a sua aplicação. Contudo, possibilita-se analisar a lógica que constitui a narrativa seguindo um modelo clássico.

2.1.1.1 Descrição das funções proppianas

2.1.1.1.1 Situação inicial

A situação inicial descreve as personagens e suas relações em um contexto marcado pelo equilíbrio, elemento morfológico importante que é desconsiderado entre as funções proppianas por não remeter a uma ação específica. Segundo Propp, nesta exposição “enumeram-se os membros de uma família ou o futuro do herói é apresentado simplesmente pela menção de seu nome ou indicação de sua situação”, utilizando de “contraste para adversidade que virá a seguir” (PROPP, 1970, p.19-20). Há narrativas que não obedecem esta lógica, iniciam-se *in media res*.

2.1.1.1.2 Funções preparatórias

Compreende-se como funções preparatórias ações que incitam as forças do antagonismo e levam a sua instauração na situação inicial, alterando a condição vivida pela protagonista: afastamento, proibição, transgressão, interrogatório, informação, ardil e cumplicidade. Determina-se a uma personagem uma interdição ou contrato, ou seja, cumprimento de uma ação que pode privá-la (proibição) de uma situação ou indicar a sua execução (proposta). O afastamento do proponente da ação, momentâneo ou definitivo, torna a vítima vulnerável para a sua transgressão, já que, o acordo deixa de ser supervisionado. A transgressão também pode ocorrer sem que haja afastamento ou uma interdição prévia. As consequências de uma

transgressão podem levar a instauração do dano. A obtenção de uma informação por intermédio de um interrogatório auxilia o antagonista na promoção do dano, no conhecimento da transgressão ou de alguma informação necessária para o seu agir. O ludibriamento da vítima ocorre através de feitiços, ciladas e mecanismos de manipulação (intimidação, sedução, provocação ou tentação), tornando-a cúmplice involuntário da ação.

2.1.1.1.3 Nó da intriga

Integram o nó da intriga as funções dano, mediação, início da reação e partida. O dano é um incidente que modifica a situação inicial, quebrando a sua normalidade e readequando as personagens a um novo momento. Em alguns contos, o dano assume a configuração de carência ou penúria, extinguindo-se, assim, a ocorrência das funções preparatórias. A revelação dessa situação transformada ou a constatação do dano pelo herói é denominada mediação. A partida do herói dá-se dependendo do dano desencadeado. No dano indireto o herói buscador reage e inicia uma jornada pela sua própria vontade ou a mando de alguém. No dano direto suprimi-se a reação impelindo o herói vítima a uma jornada desconhecida e involuntária.

2.1.1.1.4 Meios de Reparação

A narrativa começa a se desenvolver a partir da busca pela reparação do dano. Integram esta sequências as ações primeira função do doador, reação do herói e recepção do meio mágico. Estas funções dramatizam “a apropriação pelo herói do meio de reparar o mal sofrido, a primeira tem valor de preparação e a última de realização, e muitas combinações oferecem-se para fazê-las corresponder-se” (RICOEUR,1994, p.65). A primeira função do doador é aplicada a ação que submete o herói a uma prova ou situação, avaliando e premiando sua conduta: interrogatório com retribuição a posteriori, prestação de serviço, pedido ou troca. A partir da sua reação, o herói recebe um objeto, qualidade ou uma informação que o auxiliará na reparação do dano.

2.1.1.1.5 Confronto

Nesta parte do encadeamento há as funções deslocamento entre dois espaços, combate, marca, vitória e reparação do dano ou carência. Após a recepção do objeto mágico que auxiliará na reparação do dano, o herói se desloca para enfrentar o antagonista. A função deslocamento entre dois espaços põe o herói em movimento, indicando ou conduzindo seu percurso. O confronto com o antagonista gera o combate que se configurará como competição. Propp distingue esta ação da primeira função do doador.

É preciso distinguir esta forma de combate da luta contra um doador hostil. As duas formas se diferenciam pelas consequências. Se o herói, como resultado deste confronto, recebe um *objeto* que deve auxiliá-lo na continuação de sua busca, estamos diante de um elemento D⁵. Por outro lado, se, como resultado da vitória, o herói consegue o próprio objeto de sua procura, pelo qual foi enviado, estamos diante de um elemento H⁶. (PROPP, 1984, p.31)

No enfrentamento com o antagonista, o herói poderá ser ferido, constituindo uma marca e poderá receber um objeto para auxiliá-lo na sua recuperação. De acordo com sua performance o antagonista é vencido e a reparação do dano, clímax da narrativa, é conquistada.

2.1.1.1.6 Novas adversidades

Novas adversidades são inseridas através das funções regresso, perseguição, salvamento, chegada incógnita, pretensões infundadas, tarefa difícil e realização. Partida, deslocamento entre dois espaços e regresso são denominadas funções de trânsito, isto é, ações que remontam a percursos, direções ou movimentações do herói na narrativa. A aplicação da função regresso pressupõe que o dano já tenha sido reparado, da mesma maneira que a partida antecede a transferência do objeto mágico para o herói e a reação perante ao dano, podendo assumir configuração de fuga ou perseguição. O herói persegue ou é perseguido pelo antagonista. Pode, ainda, ser salvo e/ou refugiar-se em um lugar incógnito. Abre-se a

⁵ O D é uma das representações da primeira função do doador.

⁶ O H é uma das representações da função combate.

possibilidade para o surgimento de um falso herói, que apresenta pretensões infundadas visando a usurpação de uma conquista ou para atrapalhar o herói. Com a tarefa difícil, o protagonista passará por provações com consequências irreversíveis, seja confronto ou desafio. Faculta-se a exigência prévia para realização ou cumprimento.

2.1.1.1.7 Desenlace

Ao final do encadeamento as seguintes funções são encontradas: reconhecimento, desmascaramento, transfiguração, castigo e casamento. A realização de uma tarefa difícil com conhecimento a posteriori por outras personagens ou a descoberta de um objeto ou uma marca possibilitam o reconhecimento do protagonista como herói. O desmascaramento advém do reconhecimento do herói, tendo como consequência a exclusão do falso herói da situação. A ação que promove uma mudança significativa na aparência ou na situação financeira do herói é denominada transfiguração. Pune-se as personagens a partir da avaliação da sua conduta moral e/ou das suas ações. Propp afirma que a aplicação desta função geralmente é dada ao malfeitor ou falso herói, será concedida ao antagonista somente se não houver as funções combate e perseguição. O emprego da função casamento se dá em ações que simbolizam retribuição, premiação ou sinalizam um romance, utilizada após a reparação do equilíbrio ao final da narrativa.

2.2 A lógica e os papéis narrativos

Bremond (2008) parte dos papéis desempenhados pelas personagens para conferir a estrutura narrativa num posicionamento contrário a Propp (1970), que analisa a ação significada e não seu agente. Seus estudos derivam de uma reflexão das funções questionando a desconexão da ação da personagem e imutabilidade da sequência formada pelas funções aplicadas nos contos russos.

Estabelece o mapa de possibilidades lógicas da narrativa, denominando a sequência elementar como a unidade básica, assim como Propp (1970) define a função. A ação seria

conduzida por três etapas: “uma situação que abre uma possibilidade, a atualização dessa possibilidade, a realização da ação” (RICOEUR, 1995, p.70). A primeira, também denominada de atualidade, é remetida ao fim que se deseja atingir na obra, enquanto que a segunda, a conduta para sua execução. A obtenção da atualização se dá por processos denominados de melhoramento. Destaca-se ainda na busca pela atualidade, os meios serem utilizados e a sua organização.

A utilização de Bremond (2008) torna-se importante em narrativas que absorveram a recursividade. Gera-se, então, mais de um processo de melhoramento em meio a degradações originadas em outro melhoramento.

3. RESULTADOS

Apresentam-se análises realizadas no *corpus* desta pesquisa, partindo da fundamentação metodológica e teórica exposta anteriormente, que contempla os seguintes aspectos:

- A complexidade da estrutura narrativa e os aspectos narratológicos para mensurar sua evolução;
- A linearidade da narrativa e a sua possível dissociação para promoção de interação;
- A utilização da hipertextualidade na produção audiovisual;
- O processo de significação na montagem audiovisual;
- Processos de interação promovidos pela estrutura das narrativas audiovisuais;

3.1 Babel

O filme *Babel* (2006), dirigido por Alejandro González e com roteiro de Guillermo Arriaga, é uma co-produção Estados Unidos e México pela Paramount Pictures, estrelada por Brad Pitt (Richard), Cate Blanchett (Susan), Adriana Barraza (Amélia) e Rinko Kikuchi (Chieko). Susan, em viagem pelo Marrocos com seu marido Richard, deixa seus filhos Mike e Debbie aos cuidados da sua empregada Amélia, nos Estados Unidos. É atingida acidentalmente por um disparo de Yussef passando por um longo processo de resgate, enquanto ele é perseguido. Seus filhos, levados pela empregada para o México, têm dificuldades em regressar aos Estados Unidos. No Japão, investigadores buscam um caçador japonês, dono da arma utilizada por Yussef.

3.1.1 Network narratives

David Bordwell (2009) define *network narratives* como um tipo de filme onde se

opens up a social structure of acquaintance, kinship and friendship beyond any one character's ken. The narration gradually reveals the array to us, attaching us to one character, then another. And the actions springing from this social structure aren't

based on tight causality. The characters, however they're knit together, have diverging purposes and projects, and these intersect only occasionally – often accidentally. (BORDWELL, 2009, p.190)⁷

O filme Babel é constituído de três estórias unidas pelo relacionamento entre suas personagens: Susan, em viagem pelo Marrocos com seu marido Richard, deixa seus filhos Mike e Debbie aos cuidados da sua empregada ilegal mexicana, Amélia, nos Estados Unidos. A partir dessa premissa, constituem-se como linhas narrativas distintas estabelecidas pela aplicação de Propp exposta a seguir, a viagem de Richard e Susan, e o resultado da permanência dos seus filhos nos Estados Unidos. Durante a viagem, Susan é atingida por um tiro, originando mais duas linhas narrativas referentes à busca pelo dono da arma e a captura dos acusados pelo disparo. A arma utilizada por Yussef foi um presente que Hassan recebeu de um japonês, vendida ao pai de Yussef.

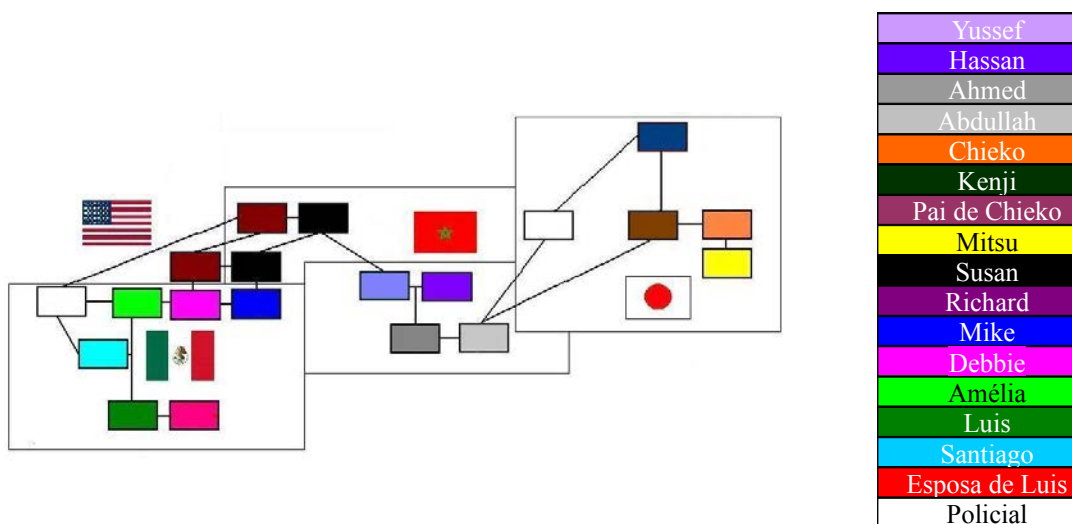


FIGURA 03: Mapa de relacionamento das personagens.

Além do mapa de relacionamento estabelecido, há pontos de intersecção narrativos vislumbrados pela dissociação das narrativas para aplicação das funções de Propp (1970):

- Na primeira linha narrativa a situação crítica de Susan é mencionada por Richard em um telefonema para Amélia. Nesse mesmo telefonema, Richard em *off screen* conversa com

⁷Cria uma estrutura social de relacionamento, parentesco e amizade além das características da personagem. A narrativa revela gradualmente um grande número de diferentes tramas, amarrando-nos a uma personagem e depois a outra. E as ações provindas dessa estrutura social não são baseadas em uma justa causalidade. Contudo, as tramas estão ligadas em rede, apesar de apresentarem projetos distintos, cruzados ocasionalmente. Livre tradução do autor.

seu filho, Mike. Esta cena está presente na terceira linha narrativa com Mike em *off screen*. Ao ser presa, Amélia recebe a informação pelo delegado de que Richard, ainda no Marrocos, não a denunciaria por ter levado seus filhos ao México sem sua autorização. Ao dormir, Debbie demonstra o medo de morrer como seu irmão Sammy. A viagem de Richard e Susan se deu por essa morte mencionada na terceira linha narrativa.

- Na segunda linha narrativa Yussef atira em Susan. Hassan fala do seu amigo japonês de quem recebeu a arma utilizada no disparo e apresenta uma foto ao guarda. O policial interroga o homem a quem Richard pediu ajuda na terceira linha narrativa.

- Na terceira linha narrativa Susan é atingida por um disparo. Há menção sobre a carência sofrida pela morte de Sammy, apresentada na primeira linha narrativa. Richard pede ajuda a um homem na estrada, interrogado na segunda linha narrativa. Por fim, Richard telefona para Mike.

- Na quarta linha narrativa Kenji busca o paradeiro do dono da arma utilizada no disparo. Enquanto Chieko se troca, a rendição de Yussef é apresentada na televisão. O mesmo acontece quando Kenji está em um bar e se apresenta na televisão a chegada de Susan ao hospital.

Cada linha narrativa apontada constitui, segundo Lúcia Leão, um módulo de informação ou uma lexia. Os vínculos narrativos apresentados acima podem ser apontados como *links* entre as histórias, além do já mencionado relacionamento entre as personagens.

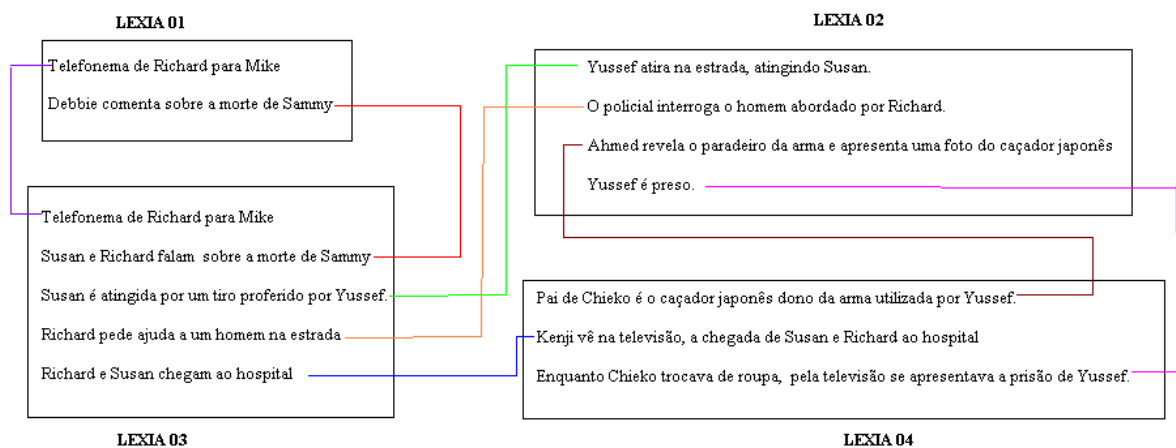


FIGURA 04: A linguagem hipertextual de Babel.

3.1.2 Aplicação das funções das personagens

Para a aplicação do método proppiano, considerou o conceito de assimilação que permite o deslocamento de funções.

Funções das personagens	Aplicação na narrativa
Primeira linha narrativa: Amélia	
Afastamento	Richard e Susan viajaram e deixaram Debbie e Mike com Amélia.
Interrogatório / Informação	Por telefone, Amélia conversa com Richard sobre o estado de saúde de Susan.
Proposta	Richard informa que Rachel se encarregará de encontrar uma babá para que Amélia possa ir ao casamento do seu filho no México.
Proibição	Richard diz para Amélia não contar para as crianças sobre o incidente com Susan.
Proposta / Carência	Debbie pede para Amélia deixar a luz acesa, mostrando-se insegura pela morte de seu irmão Samy.
Ardil / Proposta / Cumplicidade	Amélia convence Debbie de que a luz deve ficar apagada e promete que ficará ali até ela dormir.
Transgressão / Dano / Mediação	Rachel descumpre o prometido e Richard não consegue encontrar alguém para cuidar de Mike e Debbie.
Ardil / Proposta	Richard pede que Amélia não vá ao casamento. Posteriormente, pede para que se adie o casamento, prometendo arcar com as despesas.
Início da reação	Amélia tenta encontrar uma babá. Sem sucesso, decide levar Mike e Debbie para o México.
Ardil	Santiago tenta convencer Amélia a não levar Mike e Debbie para o casamento no México.
Partida	Amélia leva Mike e Debbie para o México.
Transgressão	Amélia leva Mike e Debbie para o México sem autorização dos pais.
Reparação do dano	Amélia chega ao casamento de seu filho.
Transgressão	Amélia é uma imigrante ilegal nos Estados Unidos.
Proposta / Ardil	Santiago promete recompensar com um dólar aquele que pegar uma galinha.
Cumplicidade	Mike ajuda Santiago a pegar uma galinha.
Dano	Mike fica perplexo ao ver a galinha sem pescoço percorrendo o terreno.
Deslocamento	Após a cerimônia religiosa, todos vão para o lugar da festa.
Ardil / Cumplicidade	Santiago persuade Amélia a dançar com Luis, Mike, Debbie e com Jacinto, respectivamente.
Ardil	Luis tenta convencer Amélia a não ir embora. Alega que Santiago está embriagado e que deveria aproveitar um pouco a festa.
Transgressão / Ardil	Santiago mente ao alegar não estar embriagado
Ardil / Cumplicidade	Amélia afirma que não poderá ficar mais por causa das crianças, que terão aula no dia seguinte.
Transgressão / Deslocamento	Santiago adormece enquanto dirige, deixando Amélia apreensiva.
Proposta	Amélia pede para Santiago ter mais cuidado ao dirigir.
Interrogatório	No bloqueio da imigração, Amélia e Santiago são interrogados.
Informação / Transgressão	Santiago mente afirmando que Mike e Debbie são sobrinhos de

Ardil	Amélia, que o corrige alegando apenas que cuida deles.
Combate	O carro é revistado.
Proibição	O policial pede a Amélia a carta de autorização dos pais
Interrogatório	Ao acordar, Debbie é questionada sobre o parentesco com Amélia.
Informação	Debbie afirma que Amélia não é sua tia.
Dano	O policial percebe que Santiago mentiu.
Mediação	O policial questiona Santiago sobre seu estado alcoólico.
Ardil	Santiago tenta contornar a situação.
Proibição	O policial pede que Santiago estacione no setor de inspeção
Dano / Transgressão / Combate	Assustado, Santiago acelera o carro e foge.
Perseguição	O carro de Santiago é perseguido pela policia.
Ardil	Amélia tenta convencê-lo a parar.
Salvamento	Santiago consegue despistar os policiais.
Lugar incógnito / Pretensões infundadas	Santiago deixa Amélia e as crianças no deserto, prometendo voltar para resgatá-los.
Deslocamento	Amélia ouve um barulho de carro e acorda. Corre tentando alcançar a viatura, sem sucesso.
Transgressão / Dano / Tarefa difícil / Partida	Amélia abandona Mike e Debbie para buscar ajuda.
Realização	Amélia vê uma viatura e corre em sua direção.
Interrogatório	O policial questiona Amélia se ela é imigrante ilegal.
Ardil	Amélia clama por ajuda para as crianças.
Desmascaramento	Amélia é presa.
Deslocamento	Amélia e o policial procuram as crianças pelo deserto, sem sucesso.
Reparação do dano	Na delegacia, Amélia é informada que as crianças foram resgatadas.
Reconhecimento	O delegado afirma que Richard não denunciará Amélia pela viagem não autorizada.
Castigo	Amélia é deportada para o México, encontrando com seu filho Luis na fronteira.
Segunda linha Narrativa: Yussef e Ahmed	
Deslocamento	Hassan vai até a casa de Abdullah
Proposta	Hassan oferece um rifle e seus cartuchos para Abdullah.
Ardil	Hassan afirma que o alcance do rifle pode chegar até três quilômetros e que Abdullah poderia utilizá-lo para matar os chacais que ameaçarem suas cabras.
Cumplicidade	Abdullah compra a arma.
Carência	Abdullah pede que Yussef atire. Ahmed intervém alegando querer atirar primeiro. O desempenho de Yussef é superior ao de Ahmed.
Afastamento	Hassan e Abdullah se despendem.
Proposta	Hassan e Abdullah falam para Yussef e Ahmed não deixarem ninguém ver o rifle e pedem eles matem alguns chacais.
Transgressão	Yussef espiona sua irmã Zora enquanto ela se troca.
Proibição / Carência	Ahmed repreende Yussef sobre seu comportamento.
Deslocamento	Yussef e Ahmed levam as cabras para o deserto.
Combate / Ardil /	Yussef e Ahmed discutem sobre o ato de Yussef espiar Zora

Proibição	
Informação	Yussef se esconde nas montanhas e se masturba.
Informação	Yussef se assusta com um disparado de Ahmed.
Informação	Ahmed e Yussef testam o alcance do rifle.
Ardil / Cumplicidade Dano	Ahmed alega que Hassan mentiu sobre o alcance do rifle. Yussef atira no ônibus para demonstrar o alcance do rifle atingindo Susan.
Deslocamento	Ahmed e Yussef percebem que o ônibus parou após o tiro e correm para a casa
Interrogatório	Yasira questiona-os pelo retorno antecipado.
Informação / Ardil / Transgressão	Ahmed e Yussef mentem ao alegarem estar doentes.
Interrogatório	No jantar, Yasira questiona a demora de Abdullah em retornar para casa.
Mediação	Abdullah revela que houve um ataque terrorista na estrada que vitimou uma americana
Interrogatório	Yussef e Ahmed ficam apreensivos e questionam sobre a situação da americana
Informação	Abdullah diz apenas que ouviu isso da polícia
Deslocamento / Local Incógnito	Yussef e Ahmed não conseguem dormir com sentimento de culpa e saem para esconder o rifle
Interrogatório	Alarid interroga o velho senhor que Richard abordou para pedir ajuda.
Informação / Proposta	Descobrem-se cartuchos de balas e dejetos das cabras nas montanhas. Alarid manda investigar se alguém possui um rifle na região.
Deslocamento	A polícia vai até a casa de Hassan.
Combate	Hassan é agredido
Interrogatório	Hassan é questionado sobre seu rifle.
Informação	Hassan revela que vendeu seu rifle para Abdullah.
Proposta / Deslocamento	Abdullah pede que Yussef e Ahmed levem algumas peças para Naguib.
Interrogatório	Yussef e Ahmed são interrogados no caminho por Alarid. Os policiais perguntam onde mora Abdullah
Informação / Ardil / Transgressão	Yussef e Ahmed mentem para os policiais, despistando-os.
Deslocamento	Ahmed e Yussef retornam para a casa.
Mediação	Ahmed e Yussef revelam aos seus pais que atiraram no ônibus.
Dano / Mediação	Ahmed revela que Zora permite que Yussef observe-a enquanto ela se troca de roupa.
Combate	Yussef e Ahmed brigam.
Castigo	Abdullah agride Zora.
Interrogatório	Os policiais perguntam para Hassan como ele adquiriu o rifle.
Informação	Hassan informa que ganhou de um caçador japonês.
Interrogatório / Informação / Deslocamento	Abdullah pergunta aonde Yussef e Ahmed esconderam o rifle e os garotos levam-no até o esconderijo
Partida / Início da Reação	Yussef e Ahmed fogem com Abdullah.
Interrogatório	Hassan é mais uma vez questionado pelos policiais sobre onde mora Abdullah.

Informação/ Deslocamento	A esposa de Hassan guia os policiais até a casa do Abdullah.
Perseguição	Os policiais avistam Abdullah, Yussef e Ahmed no deserto, que fogem.
Castigo	Ahmed é atingido por um tiro dos policiais.
Combate	Yussef atira contra os policiais.
Proibição	Abdullah pede a Yussef que pare de atirar contra os policiais.
Castigo/ Desmascaramento	Yussef se entrega, afirmando que foi ele quem atirou no ônibus.
Terceira linha narrativa: Richard e Susan	
Situação Inicial	Richard e Susan almoçam em um restaurante no deserto.
Interrogatório	Susan, incomodada, questiona Richard sobre o motivo da viagem.
Carência	A morte de Samy, filho de Richard e Susan, desencadeou um afastamento afetivo entre o casal.
Interrogatório / Informação	Richard perde perdão para Susan, ao mesmo tempo em que diz não estar preparado para conversar sobre a morte de Samy.
Reparação da Carência.	No ônibus, Susan pega a mão de Richard como sinal de reconciliação.
Dano	Susan é atingida pelo tiro de Yussef e Ahmed.
Mediação	Richard vê Susan sangrando e pede ajuda aos passageiros.
Início da Reação	Richard procura saber onde é o hospital mais próximo
Partida	O ônibus parte para a aldeia onde reside Anwar, o guia turístico.
Deslocamento	Guiado por Anwar, Richard carrega Susan nos braços.
Pretensões Infundadas	Os passageiros supõem que o crime tenha conotações políticas e ficam temerosos de permanecer na aldeia.
Proposta	Ao telefone, Richard pede ajuda a Rachel.
Primeira Função do Doador	O ferimento de Susan precisa ser fechado.
Interrogatório	Richard questiona o equipamento rudimentar a ser utilizado para estancar o ferimento de Susan.
Informação	Richard descobre que o médico é, na verdade, um veterinário.
Ardil	Susan tenta impedir o ato, ao mesmo tempo em que Anwar tenta convencer Richard que será a melhor solução.
Cumplicidade / Reação do Herói	Richard autoriza que o veterinário feche o ferimento de Susan.
Recepção do meio mágico	O ferimento de Susan é fechado.
Ardil	Susan clama pelos filhos e Richard tenta acalmá-la
Ardil	A velha senhora executa rituais de cura e faz com que Susan fume um cachimbo. Susan acalma-se.
Proposta	Os passageiros começam a passar mal e dão mais trinta minutos de permanência
Interrogatório / Informação	Richard e Anwar conversam sobre os filhos.
Pretensões infundadas / Interrogatório / Informação / Tarefa difícil	Uma viatura da polícia chega na aldeia e informa que um helicóptero virá buscá-los.
Combate / Ardil	Richard se desespera e acaba brigando com os turistas
Transgressão	Os turistas partem
Dano	Richard e Susan são abandonados no vilarejo.

Reparação da Carência	Richard auxilia Susan a urinar. Eles acabam se entendendo sobre a morte de Sammy
Realização	Susan e Richard são resgatados.
Reparação do dano	O medico diz que Susan ficará bem.
Situação inicial	Richard liga para Amélia e conversa com Mike.
Quarta linha narrativa: Chieko	
Transgressão	Chieko reclama da decisão do arbitro e provoca-o.
Dano	Chieko é expulsa do jogo.
Carência	Em conversa com as amigas no vestiário, é revelada a virgindade de Chieko.
Carência	Chieko discute com o pai no carro. Ela afirma que ele não presta atenção nela como a sua falecida mãe, já que achou que iam almoçar juntos, enquanto ela havia comentado que iria almoçar com as amigas.
Proibição / Afastamento	O pai de Chieko revela o esforço em suprir sua carência e fala para ela não esquecer do dentista.
Proposta / Dano / Mediação	Um rapaz se aproxima de Chieko. Mitsu pede que ele fale devagar porque Chieko é surda muda, provocando seu afastamento.
Transgressão / Início da Reação	Chieko fica chateada, vai ao banheiro com Mitsu e retira a calcinha para demonstrar sua revolta. Retorna a mesa e provoca outros garotos.
Partida	Chieko vai até o dentista.
Transgressão	Chieko assedia o dentista.
Dano / Mediação	Chieko é expulsa do consultório.
Deslocamento / Interrogatório / Informação	Chieko volta para a casa e é interrogada pelos policiais Kenji e Hamano que estavam à procura de seu pai. O oficial deixa um cartão com seu telefone para Chieko entregar ao pai.
Interrogatório	Mitsu vê o cartão da policia e questiona Chieko.
Informação	Chieko revela para Mitsu o suicídio da sua mãe e o seu interesse pelo policial.
Transgressão	Chieko e Mitsu saem sem calcinha.
Deslocamento / Transgressão	Chieko e Mitsu vão para o parque, onde se divertem e se drogam com os primos de Mitsu. Chieko se interessa por Haruke.
Deslocamento	Chieko e os amigos vão para uma boate de metrô.
Combate	Chieko disputa Haruke com Mitsu.
Deslocamento	Chieko vê Mitsu e Haruke juntos e decide ir embora.
Proposta	Ao chegar em casa, Chieko pede para o porteiro ligar para Kenji.
Transgressão / Ardil	Chieko mente para Kenji, alegando que sua mãe pulou da varanda e que seu pai não tem responsabilidade sobre a sua morte.
Informação	Kenji revela a Chieko que está buscando informações sobre um rifle de propriedade de seu pai.
Transgressão	Chieko tenta seduzir Kenji.
Dano / Mediação	Kenji pede que Chieko se afaste.
Proposta	Chieko entrega um bilhete para Kenji e pede para que o leia depois.
Interrogatório	No saguão, Kenji encontra o pai de Chieko e o interroga.
Informação	O pai de Chieko revela a Kenji a doação da arma para Hassan em uma viagem ao Marrocos, como também o suicídio de sua esposa, com um tiro na cabeça na presença de Chieko.

Proposta	No bar, Kenji lê o bilhete de Chieko, enquanto a TV transmite a chegada de Susan ao hospital de Marrocos.
----------	---

3.1.3 Considerações

Dentre os paradigmas do pensamento complexo proposto por Morin (2007), o que se destaca em Babel é o princípio sistêmico. Seguindo tal paradigma, de uma sucessão de acontecimentos passados que serão relatados pelo narrador, extrairá uma unidade narrativa temporal constituída de relações de significação que passam a interdependem dessas parcelas independentes para a composição de uma totalidade. Esse todo significativo, que conjuga a multiplicidade de relações em uma estrutura uniforme com características que se abstêm pela organização do sistema, é criado no filme no processo de montagem do audiovisual. Com a composição da totalidade filmica a partir de quatro linhas narrativas, originam-se novas significações na montagem. Há, no discurso, a construção de uma temporalidade não remetida ao nível dos acontecimentos, instituindo a simultaneidade dos percalços sofridos por uma mesma família que não acontecem necessariamente no mesmo período. A primeira linha narrativa, por exemplo, se dá ao final de todo o processo desencadeado pelo tiro de Yussef.

Destaca-se, também, a apropriação da linguagem hipertextual remetida como um conhecimento reconstruído pelo filme, um dos paradigmas do pensamento complexo.

Ainda que possuam pontos de intersecção, Babel é uma narrativa multilinear similar à composição do design narrativo dos folhetins televisuais contemporâneos, não podendo se equiparar à estrutura clássica do cinema. Entretanto, as novas linhas narrativas que se constituem são incompletas não possuindo todas as funções. A introdução de interação na estrutura de audiovisual *network narratives* pode ser realizada pela abordagem de diferentes pontos de vista de um mesmo evento. O receptor pode escolher uma delas, a partir de relações de identificação com alguma das personagens, para seguir a narrativa. Neste caso, quebram-se as relações de interdependência da montagem e suprimem-se as características oriundas da complexificação narrativa.

3.2 The Butterfly Effect

The Butterfly Effect ou Efeito Borboleta, de Erci Bress e J. Mackye Gruber produzido pela New Line Cinema, é uma produção cinematográfica estadunidense de 2004 estrelada por Ashton Kutcher como Evan Treborn. Diante da redescoberta de momentos da sua infância ocultados por problemas em sua memória e da possibilidade de alterá-los, Evan passará a buscar a felicidade dos seus amigos Kayleigh, Tommy e Lênin, modificando o passado mesmo desconhecendo as consequências e as novas situações que tal atitude desencadeará.

3.2.1 Forking path narratives

Bordwell (2002) define “garfo” o desdobramento ou multifurcação de cenas em narrativas denominadas *forking path narratives*. Essas cenas geram a possibilidade de reescritura da narrativa, ocasionando um percurso diferente do inicialmente proposto.

Some modular narratives create disjunctive leaps, not just between present, past and future, but between alternative temporalities. Commonly, these different versions are introduced via a ‘forking paths’ conceit. Forking-path narratives juxtapose alternative versions of a story, showing the possible outcomes that might result from small changes in a single event or group of events. The forking-path narrative, on the other hand, introduces a number of plotlines that usually contradict one another. (CAMERON, 2008, p.10)⁸

A multifurcação pode ser apontada na literatura por meio do conto “O jardim de veredas que se bifurcam”, de Jorge Luis Borges. Nele, o destino da personagem é alterado em cada ramificação de um labirinto.

O jardim de veredas que se bifurcam é uma imagem incompleta, mas não falsa, do universo tal como o concebia. Diferentemente de Newton e de Schopenhauer, seu antepassado não acreditava num tempo uniforme, absoluto. Acreditava em infinitas séries de tempos, numa rede crescente e vertiginosa de tempos divergentes, convergentes e paralelos. Essa trama de tempos que se aproximam, se bifurcam, se

⁸Algumas narrativas modulares criam transições disjuntivas não apenas entre o passado, presente e futuro, mas entre temporalidades alternativas. Em geral essas diferentes versões são introduzidas por caminhos bifurcados, juxtapondo versões alternativas de uma história e mostrando os possíveis resultados que podem surgir de pequenas alterações em um único evento ou grupo de eventos. As narrativas introduzem um número de tramas que geralmente contradiz alguma outra. Livre tradução do autor

metal, na retomada da cena do confronto de Tommy e Evan no ferro velho. Evan é auxiliado por um presidiário no resgate dos diários. Retoma-se o passado impedindo o confronto. Embora o obstáculo esteja eliminado, há uma nova degradação: Lênin ataca Tommy com o metal, matando-o. Apontam-se como consequências: a prostituição de Kayleigh e a prisão de Lênin em um centro psiquiátrico. O melhoramento não é obtido.

O terceiro processo de melhoramento tenta evitar a morte de Tommy, a prostituição de Kayleigh e a prisão de Lênin. O obstáculo retomado é a explosão da caixa de correios, que resultou na morte de uma mulher e de um bebê. Há uma degradação, quando Evan tenta avisá-la, sendo atingido pela explosão. Assim, sofre amputações e não se obtém o melhoramento.

O quarto processo de melhoramento se dá na tentativa de evitar as amputações de Evan e o câncer de sua mãe que é desencadeado por esse incidente. Evan retoma o passado com ajuda de Lênin e confronta-se com George na cena em que ocorre o abuso sexual. Nesse confronto Evan ameaça George com uma bomba, lançando-a na lareira. A explosão atinge Kayleigh, que morre. Evan é internado em uma clínica psiquiátrica e o melhoramento não é obtido.

O quinto processo de melhoramento se dá na tentativa de impedir a morte de Kayleigh. Depois de retornar todas as opções, Evan precisa impedir seu encontro com Kayleigh, pois só assim a felicidade de todos poderá ser alcançada. Com a ajuda da sua mãe consegue resgatar um filme que apresenta o primeiro encontro dos dois. Evan obtém sucesso no impedimento do encontro. Aqui ocorre a degradação: eles nunca se conheceriam. Como resultado, as quatro personagens atingem a felicidade dos contos de fadas e o melhoramento é obtido na narrativa.

Na obra analisada a teoria do caos é utilizada como justificativa para a variação em todo o encadeamento das ações apresentadas.

3.2.2 Puzzle films

Seguindo a proposição dos estudiosos Mary Beth Haralovich e Michael W Trosset, “o prazer da narrativa advém do desejo de saber o que acontecerá em seguida, de ter a lacuna aberta e fechada, continuamente, até a solução da história” (JENKINS, 2009, p.58). *Puzzle films* é um grupo de narrativas audiovisuais caracterizada pela supressão de informações ou cenas que abrem a narrativa para um processo de investigação pelo espectador, desafiando-o a

questionar o porquê da ocultação naquele momento. George Gilder afirma que “perguntas não respondidas criam tensão [...] indicando regiões onde é preciso inventar e inovar” (JENKINS, 2009, p.57). Assim, o espectador é provocado a estabelecer significação para as ausências. Na teledramaturgia brasileira, tem-se como exemplo quem matou Odete Roitman em “Vale Tudo” (1988/1989), Lineu Vasconcelos em “Celebridade” (2003/2004) ou Salomão Hayalla em “O Astro” (1977/1978). Esse tipo de ocultação prende a audiência que busca apontar os responsáveis pelos crimes.

Em *reality shows* como *Survivor*⁹ deu-se a origem um fenômeno denominado *spoilers*, revelações sobre determinadas partes do enredo ou do roteiro do programa, oriundo do jogo de informações para manter o interesse da audiência no produto audiovisual.

Na obra analisada, ao ocultar os pontos de bifurcação e suas consequências o autor extrai do contexto da narrativa determinadas cenas para serem incansavelmente vislumbradas e modificadas a posteriori, impedindo repetições desnecessárias e a perda da informação no decorrer da trama, uma vez que essas cenas são exibidas logo no início. São elas: abuso sexual de Kayleigh por Evan, instigado por George; a briga de Tommy e Evan no ferro velho e as consequências da explosão da bomba pelos amigos em uma caixa de correios. Como a trama gira em torno dessas cenas, torna-se recurso essa sua utilização.

Há outras ocultações e enigmas que são vislumbradas com a aplicação das 31 funções das personagens em Propp. A ocultação das informações essenciais se dá pela aplicação da função “interdição”, no qual é proposto ao protagonista viver sem saber o que aconteceu em determinadas passagens de sua infância por um problema de memória. Essa ausência de informações é compartilhada com o público que não tem a acesso às ações.

Logo no início da trama, o protagonista Evan surge em meio a uma tensão criada por uma perseguição, seguida de um arrombamento e de justificativas para uma determinada atitude não demonstrada, que culminará com o salvamento de alguém: “Se alguém achar isto, significa que meu plano não deu certo e eu já estou morto, mas se eu puder voltar de alguma maneira para o início de tudo isso, talvez eu seja capaz de salvá-la”. Cria-se aqui mais um enigma na narrativa: quem será salvo por Evan?

3.2.3 Aplicação das funções das personagens

⁹No Brasil, conhecido e exibido pela Rede Globo como “No Limite”.

A situação inicial é considerada um elemento morfológico importante, visto que apresenta o herói e a estrutura que será modificada durante toda produção. Em Efeito Borboleta, Evan aparece brincando com o cachorro, sucedido por um diálogo com sua mãe. Toda a produção cinematográfica girará sobre os sujeitos e elementos expostos: o cachorro, a ausência do pai de Evan (afastamento), em contraponto à presença dos pais dos amigos e actantes: Kayleigh, Tommy e Lênin. Para a aplicação do método propiano, considerou o conceito de assimilação que permite o deslocamento de funções.

Funções das personagens	Aplicação
Afastamento	A mãe de Evan deixa-o na escola para ir trabalhar.
Proposta	Na escola é imposto aos alunos desenharem a profissão que desejam exercer.
Transgressão	Evan desenha uma cena de violência.
Dano / Mediação	A professora mostra o desenho de Evan à sua mãe. Evan alega não lembrar-se do desenho. ¹⁰
Início da reação	A mãe de Evan decide levá-lo ao médico.
Partida	Evan é levado ao médico.
Primeira Função do Doador	Evan é submetido à realização de exames de memória.
Reação do Herói.	Evan resiste ao exame.
Recepção do meio mágico	É solicitado a Evan que passe a relatar seu cotidiano em diários, facilitando o monitoramento de sua memória. Os diários possibilitarão a Evan interferir em situações passadas.
Transgressão	A mãe de Evan é surpreendida ao vê-lo com uma faca nas mãos.
Proibição	Evan não se recorda do porquê está com a faca na mão. ¹¹
Carência	Evan sofre com a falta do pai.
Partida ¹²	A mãe de Evan deixa-o na casa de George.
Informação	A mãe de Evan demonstra estar apreensiva com o filho e deixa com George o número do seu telefone.
Proposta	A mãe de Evan pede para que ele se comporte.
Ardil / Proposta / Cumplicidade	George persuade Evan a fazer um filme erótico com sua filha Kayleigh alegando que ele será o astro. Solicita sigilo.
Proibição	Evan está nu e não se recorda de como chegou a essa situação. ¹³
Interrogatório / Ardil / Proibição	Evan pergunta a George porque está nu. George chantageia Evan ordenando-o a parar de fazer perguntas.
Interrogatório / Ardil	Evan insiste na pergunta e não obtém êxito.
Dano	A gravação do filme erótico gera danos psicológicos a Kayleigh, Evan e Tommy.
Mediação da Carência	Os exames de Evan não demonstram qualquer problema com sua memória. O médico levanta a possibilidade dele estar estressado por ele não saber lidar com a ausência paterna.

¹⁰Interdição ou ocultação de informações fruto da narrativa.

¹¹Interdição ou ocultação de informações fruto da narrativa.

¹²Tal situação não é considerada aqui como um simples “afastamento”, visto que, o herói, Evan busca e aceita George como referência paterna.

¹³Interdição ou ocultação de informações fruto da narrativa.

Início da Reação / Partida	Evan conhece o instituto psiquiátrico onde reside seu pai.
Proibição	Jason proíbe Evan de alterar o passado.
Transgressão	Evan não atende a solicitação do pai e continua alterando o passado.
Dano / Combate	Jason afirma que alterar o passado acarretará danos a sua mãe e ataca Evan
Combate /Afastamento	Na luta de Evan e Jason, os enfermeiros intervêm e Jason morre.
Vitória	Evan é salvo.
Afastamento	Tommy, Kayleigh, Evan e Lênin estão na casa de George, após um salto na narrativa de seis anos. Estão sem a supervisão de George.
Recepção do objeto mágico	Tommy mexe nas coisas do pai e encontra uma bomba.
Ardil / Cumplicidade	Tommy e Evan convencem Lênin a explodir a bomba em uma caixa de correios.
Interdição / Dano	A explosão mata uma mulher e um bebê.
Dano	Lênin entra em estado de choque.
Interrogatório	A mãe de Evan interroga-os.
Informação / Mediação	Evan revela não ter consciência do fato.
Interrogatório / Informação	Ela decide levar Evan para uma sessão de hipnose, porem não obtêm respostas.
Proibição	No cinema, Tommy obriga Evan a não perguntar mais sobre o incidente.
Mediação	A mãe de Evan descobre detalhes da explosão por uma reportagem televisiva.
Início da Reação	A mãe de Evan decide mudar de cidade, pois não queria o relacionamento de seu filho com Tommy, Kayleigh e Lênin, após o incidente da bomba.
Deslocamento	Lênin sai do hospital. Evan e Kayleigh vão visitá-lo em sua casa.
Combate	Evan, Kayleigh e Lênin vão a um ferro velho e encontram Tommy tentando matar o cachorro de Evan. Eles brigam.
Dano / Proibição	Lênin é ameaçado por Tommy, o que o impede de auxiliar Evan e Kayleigh que são agredidos.
Dano	Evan acorda e encontra seu cachorro carbonizado.
Proposta.	Em sua despedida, Evan escreve num papel que voltará para buscar Kayleigh.
Nova Situação Inicial	Sete anos se passaram e Evan é apresentado como estudante de psicologia.
Primeira Função do Doador	Evan leva uma acompanhante ao quarto onde encontra um dos diários.
Reação do Herói	Evan, constrangido, conta que o utilizava para monitorar sua memória.
Recepção do Objeto mágico	Evan lê um dos diários encontrados.
Transgressão / Dano	Evan recorda seu confronto com Tommy no ferro velho.
Reação do Herói / Partida	Evan decide voltar para sua antiga cidade e confirmar se tal situação realmente aconteceu.
Tarefa Difícil	É proposto um encontro com Lênin.
Realização	Lênin comprova o confronto entre Evan e Tommy.
Transgressão / Dano	Evan relembra a explosão da bomba na caixa de correios.
Marca	Ao retornar da lembrança, Evan constata que se queimou com o

	cigarro.
Partida / Tarefa Difícil	Evan procura Kayleigh para mais respostas diante das outras interdições
Interrogatório / Informação	Evan descobre que Tommy ficou preso por alguns anos e George perdeu a guarda de Kayleigh e Tommy.
Proibição / Dano / Mediação / Castigo	Tommy responsabiliza Evan pelo suicídio de Kayleigh, após se encontrarem.
Início da Reação / Transgressão / Partida	Evan volta ao passado na cena da produção do filme erótico.
Combate / Vitória	Interfere na situação, afirmando que denunciará George, caso continue a filmá-los.
Tarefa Difícil	Evan tem que conviver com a nova realidade que se originou da sua interferência.
Combate	Evan e Tommy lutam.
Castigo / Dano / Mediação / Partida	Tommy morre e Evan é preso.
Início da Reação	Evan pede para sua mãe levar os diários até a prisão.
Recepção do Objeto Mágico	Evan recebe alguns diários.
Combate	Evan briga com alguns presos, perdendo os diários. Ficou com apenas algumas páginas.
Tarefa Difícil	Evan precisa convencer seu companheiro de cela a ajudá-lo a recuperar os diários.
Proposta	Evan pede ao seu colega de cela que observe suas mãos.
Transgressão / Marca	Evan retoma a cena em que desenhou uma cena violenta e se fere nas mãos.
Realização	Com o surgimento de marcas na mão, Evan convence seu companheiro de cela a ajudá-lo.
Combate	Evan defronta-se com os presos e resgata os diários.
Transgressão	Evan retorna no confronto com Tommy no ferro velho.
Proposta	Já sabendo o que iria acontecer, Evan procura um objeto para auxiliar Lênin na ruptura do saco onde seu cachorro estava preso.
Ardil / Cumplicidade	Evan convence Tommy a não matar o cachorro.
Combate	Lênin ataca Tommy.
Castigo / Dano	Tommy morre e Lênin é internado em uma clínica psiquiátrica.
Dano / Mediação / Início da Reação	Diante de uma nova realidade, Evan convulsiona e a sua mãe resolve levá-lo para refazer seus exames de memória.
Ardil/ Cumplicidade	Enquanto sua mãe conversa com o médico, Evan rouba algumas chaves.
Partida / Combate	Evan procura Lênin pelo sanatório. Em um confronto, Lênin acusa Evan pela morte de Tommy.
Transgressão / Combate	Evan retoma mais uma vez ao passado defrontando-se mais uma vez com George na produção do filme erótico.
Dano / Mediação	Com uma nova realidade, Evan procura Kayleigh na casa de George que indica sua nova residência. Evan vai até um motel atrás de Kayleigh descobrindo que ela se tornou uma prostituta.
Tarefa Difícil	Após revelar sua possibilidade de alterar o passado, Kayleigh caça de Evan, propondo que ele salve a mulher e o bebe da explosão da caixa de correios.

Realização/ Transgressão / Proposta	Evan tenta avisar a moça da existência de uma bomba na caixa de correios.
Dano	Evan é atingido pela explosão da caixa de correios.
Tarefa Difícil	Evan tem que conviver com as deficiências oriundas da explosão e com o relacionamento entre Lênin e Kayleigh.
Castigo	Evan tenta suicídio.
Dano / Mediação.	Evan descobre que a sua mãe está com câncer de pulmão.
Transgressão	Evan volta à cena da produção do filme erótico.
Combate	Evan acende a bomba utilizada na explosão da caixa de correios e defronta-se com George.
Dano	Evan lança a bomba na lareira e Kayleigh vai em sua direção. A bomba explode e mata Kayleigh.
Castigo / Dano	Evan é preso em um sanatório, condenado pela morte de Kayleigh.
Proposta	No sanatório, Evan suplica pelos diários.
Dano / Mediação	O médico afirma desconhecer a existência dos diários e o informa dos graves danos cerebrais que ele possui.
Recepção do objeto mágico	A mãe de Evan leva um vídeo caseiro com o encontro de Kayleigh e Evan.
Perseguição	Evan é perseguido pelos médicos, enquanto procura um lugar seguro para uma nova tentativa de retomar ao passado.
Transgressão / Ardil / Cumplicidade / Dano / Castigo	Evan ameaça Kayleigh, impedindo que floresça um relacionamento. Evan é, dessa forma, penalizado pelos danos causados por sua interferência no passado proibido pelo seu pai.
Reparação do dano	Todos os amigos vivem harmoniosamente.

3.2.4 Complexidade em Efeito Borboleta

Nessa narrativa audiovisual, o princípio dialógico dentre os paradigmas da complexidade, é o que se destaca. O tempo instituído como irreversível e linear equivale, dentro dos binômios de Morin (ordem/desordem e interação/organização) à ordem. A desordem se dá por um fator externo, um elemento que causa a instabilidade e mudança no sistema. Assim, é instituída uma nova organização, com a transformação do tempo em não linear. A partir dessa reversibilidade surge a recursividade, opção de voltar ou não no tempo, de mudar ou não as situações apresentadas. Ocorre-se, portanto, a “interação” no sistema. Segundo Bordwell, a linearidade do filme se perpetua, já que “*adheres to a strict line of cause and effect*” (BORDWELL, 2002, 92)¹⁴. Ao promover a alteração, todas as ações da sua vida são reconstituídas até o presente. O filme apresenta diferentes linhas narrativas integradas,

¹⁴Apud SIMONS (2008, p.116)

instituindo uma expansão e diferenciação do design clássico narrativo.

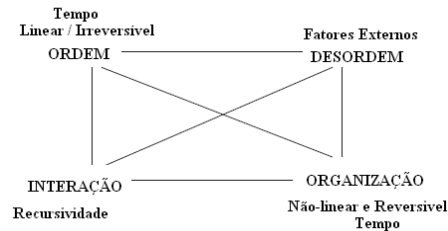


FIGURA 06: Complexidade em Efeito Borboleta, a partir do Tetragrama de Morin.

Em *The Butterfly Effect* a desordem se dá com a possibilidade de retornar as situações vividas, através da leitura dos diários (*links*), construídos durante a infância pelo protagonista Evan. Este é o fator externo que gera a desordem no sistema, dando a possibilidade de retornar e alterar as situações vividas.

A partir dessa exposição, pode-se afirmar que a narrativa foi construída através de lacunas ou interdições que estabelecerão as recriações de cenas, sem finalizar a obra ou com a proposição de um novo começo. Com as lacunas, Efeito Borboleta não tem a preocupação com o tempo da ação. A mudança na esfera actancial passa a ser também constantemente atendida, reenquadrando os actantes ou personagens, a partir de suas ações e consequências.

Por fim, a utilização da teoria do caos como justificativa da narrativa é remetida ao paradigma de reconstrução do conhecimento (reintrodução daquele que conhece em todo conhecimento).

3.2.5 Estrutura interativa narrativa

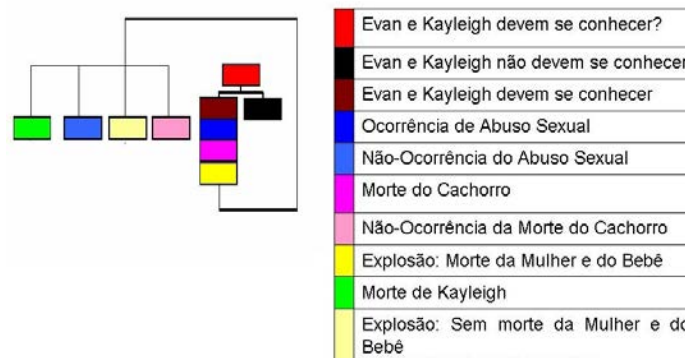


FIGURA 07: Mapa de interação do protótipo desenvolvido.

Através de um programa de edição de vídeo fragmentou-se a obra instituindo cada sequência como uma narrativa. Produziu-se uma estrutura de interatividade fechada de acordo com Manovich (2000) e interação reativa, segundo Primo (2008), apresentando ao Grupo de Pesquisa Análise de Audiovisual (GRAAu) vinculado ao CNPq, para questionamentos. Coube aos envolvidos nesse processo atentar pela necessidade de assistir às recriações, como também a sua ordenação.

Na demonstração do filme todos os envolvidos assistiram às quatro opções fornecidas, enquanto buscavam a felicidade das personagens. Tal característica se dá através da diminuição do tempo das ações, em contraponto a um maior número de recriações e opções para as ações. Procurou-se, em seguida, a satisfação quanto ao tipo de interatividade proposta, denominada de fechada por Crocomo (2007). Do total, 70% dos envolvidos apontaram como opção viável, alegando a incapacidade da produção do audiovisual em interatividade aberta. Foram apontadas as multiplataformas como opções de exibição e disponibilização para as sequências que não forem exibidas, o que evita a perda de investimento financeiro e a recepção via dispositivos móveis das opções desejadas. Quando perguntados se prefeririam assistir à obra fragmentada como exposta através do protótipo ou como inicialmente construída, houve equivalência nas proposições. Isso equivale dizer que, por mais que as plataformas de comunicação instituem a interatividade, a portabilidade e a mobilidade, o comportamento passivo promovido pelas mídias massivas ainda persiste, pela sua contínua imposição e resiste uma vez que já se está acostumado com o processo instituído. Esse tipo de narrativa instiga o receptor a ser o mediador do processo com a manipulação dos sentidos na narrativa. Este não está mais limitado a simples apreciação do espetáculo.

3.3 Lola Rennt

Lola Rennt ou “Corra Lola, Corra” é um filme alemão de Tom Tykmer, estrelado por Franka Potente, produzido em 1998 pelos estúdios Westdeutscher Rundfunk e distribuído pela Sony Pictures Classics. A perda de uma sacola contendo 100 mil marcos no metrô leva Manni (Moritz Bleibtreu) a pedir ajuda a sua namorada Lola. Eles têm vinte minutos para repor o dinheiro antes que os credores descubram e matem Manni.

3.3.1 Mind Games films

A hibridização da linguagem audiovisual com games é definida por Thomas Elsaesser como *mind games films*.

It comprises movies that are “playing games,” and this at two levels: there are films in which a character is being played games with, without knowing it or without knowing who it is that is playing these (often very cruel and even deadly) games with him (or her): Other films of the mind-game tendency put the emphasis on “mind”: they feature central characters whose mental condition is extreme, unstable, or pathological; yet instead of being examples of case studies, their ways of seeing, interaction with other characters, and their “being in the world” are presented as normal. The films thus once more “play games” with the audience’s (and the characters’) perception of reality: they oblige one to choose between seemingly equally valid, but ultimately incompatible “realities” or “multiverses”. (ELSAESSER, 2009, p.14-15)¹⁵

O filme apresenta recriação de ações como *The Butterfly Effect*, ambos categorizados como *forking path narratives*. Destaca-se a ideia do tempo da ação que simula os vinte minutos que eles tem para conseguir o dinheiro nas três tentativas, cada uma representando uma vida. Assim, têm-se três linhas narrativas com variações dos mesmos elementos do jogo narrativo criado. Destaca-se que as personagens são apresentadas como avatares de jogos.

¹⁵Constituem-se de filmes construídos segundo duas perspectivas: a personagem não sabe que está em um jogo ou não sabe quem está comandando o jogo; ou o telespectador é convidado a vislumbrar cenas ambíguas e a partir dessas, desvenda mistérios. Esses filmes jogam com a percepção de realidade do público e das personagens, obrigando-o a escolher entre outras realidades. Livre tradução do autor.

3.3.2 Aplicação das funções das personagens

Para a aplicação do método proppiano, considerou o conceito de assimilação que permite o deslocamento de funções.

Funções das personagens	Aplicação na narrativa
Interrogatório	Lola atende ao telefone e Manni questiona onde ela estava.
Informação	Lola diz que chegou muito tarde.
Dano / Mediação	A motoneta de Lola foi roubada enquanto ela comprava cigarros.
Início da Reação / Partida / Perseguição	Lola pegou um táxi e perseguiu o ladrão que fugiu.
Deslocamento	Quando ela chegou lá, Manni já tinha ido embora.
Proposta / Transgressão / Dano	Lola havia combinado com Manni de levá-lo de volta. Ela se atrasa e Manni fica sem o transporte para retornar.
Início da reação / Afastamento	Com o afastamento da Lola, Manni tomou suas próprias atitudes.
Partida / primeira função do doador / recepção do meio mágico	Manni levou os carros a um determinado local e recebeu seu pagamento em diamantes
Deslocamento	Manni foi levado de volta da fronteira.
Recepção do meio mágico	Manni foi ate o avaliador, trocou os diamantes pelo dinheiro e retornou caminhando até o metrô.
Combate / Dano	No metro, um mendigo caiu no chão e fiscais aparecem. Manni se esquiva e foge, esquecendo a sacola de dinheiro.
Início da reação / Castigo	Tentou voltar, mas foi impedido pelos fiscais.
Transgressão	O mendigo pegou a sacola.
Tarefa Difícil / Proposta	Manni pede ajuda para Lola alegando que Ronnie irá matá-lo se ele não devolver os 100 mil marcos em 20 minutos.
Ardil	Lola tenta persuadir Manni a fugir, sem sucesso.
Tarefa Difícil	Manni e Lola têm vinte minutos para conseguir o dinheiro.
Proposta	Lola afirma que conseguirá o dinheiro em 20 minutos.
Combate	Todas as ações colocadas como empecilhos para Lola perder tempo foram colocadas como função combate.
Proposta / Ardil	Manni disse que irá assaltar o supermercado Bolle e Lola tenta impedir
Proposta	Manni diz que esperará Lola até o meio dia.
Interrogatório / Informação / Início da reação	As unidades do cartão telefônico de Manni acabam. Lola começa a se perguntar quem poderá ajudá-la. Como uma roleta russa, ela escolhe seu pai.
1ª Linha narrativa	
Partida / proposta	Lola passa pela sua mãe que, ao telefone, pede para ela fazer compras e comprar xampu.
Combate / Vitória	Na escada, Lola passa por um garoto e um cachorro, pulando-os.
Combate / Vitória	Na calçada, Lola quase esbarra em uma mulher que caminhava com um bebe no carrinho. E então, vê-se em flashes essa mulher

	raptando um bebê.
Ardil / Proposta	O pai de Lola conversa com a amante no banco. É pressionado a se separar da mãe de Lola para assumi-la e morar com ela.
Combate / Vitória	Lola encontra algumas freiras pelo caminho que facilitam a sua passagem.
Combate / Vitória	Lola recusa uma bicicleta oferecida por um rapaz. E, então, vê-se em flashes, o rapaz sendo roubado, se apaixonando por uma enfermeira e casando-se.
Combate / Vitória	Lola passa rapidamente na frente do carro do Sr Meyer, que se distrai e bate no carro de Ronnie.
Ardil / Proposta	Manni, ao telefone, tenta obter ajuda. A cega que havia emprestado o cartão recusa-se a recebê-lo de volta.
Combate / Vitória	Lola encontra o mendigo próximo ao banco de seu pai.
Proposta / Ardil	A amante, revelando sua gravidez, pressiona o pai de Lola a decidir-se.
Proposta	Lola pede ao segurança que a deixe entrar.
Combate	No corredor, Lola esbarra com uma moça. E então, vê-se em flashes ela sofrendo um acidente, fazendo uma cirurgia e se suicidando.
Proposta	A amante pergunta se o pai de Lola quer assumir o seu bebê.
Interrogatório	Lola interrompe-os. Lola pergunta o que ele está fazendo e seu pai, emudece.
Proposta	Lola pede o dinheiro ao seu pai que se recusa a dar.
Dano / Mediação	Ele, então, decide viver com a amante e revela que não é o seu pai biológico. Lola sai chorando acompanhada pelo segurança.
Combate / Interrogatório	Uma velha a segura perguntando o que está acontecendo.
Interrogatório	Lola pergunta as horas e corre.
Combate / Vitória	Uma ambulância, que trafega pela rua, para diante de um vidro.
Combate / Transgressão / Dano	Manni decide invadir a Bolle já que Lola não chegou. Lola grita-o, mas ele não ouve.
Realização / Reparação do Dano	Manni rende os clientes. Lola chama-o pelo vidro. O segurança aproveita o momento e rende Manni. Lola pega uma sacola de uma cliente e atinge o segurança. Eles roubam o supermercado.
Perseguição	Ao saírem, são cercados pela polícia.
Desmascaramento / Castigo / Dano	Manni lança no ar a sacola de dinheiro surpreendendo o guarda que atira em Lola, matando-a.
Interrogatório / informação	Lola pergunta em <i>flashback</i> se Manni a ama.
2ª Linha narrativa	
Partida / Proposta	Lola passa pela sua mãe que, ao telefone, pede para ela fazer compras e comprar xampu.
Combate / Marca	Na escada, Lola passa por um garoto e um cachorro. Ela rola as escadas.
Combate / Marca	Na calçada, Lola esbarra em uma mulher que caminhava com um bebe no carrinho. E então, vê-se em flashes essa mulher ganhando na loteria.
Combate / Vitória	Lola encontra algumas freiras pelo caminho que facilitam a sua passagem.
Combate	Lola recusa uma bicicleta oferecida por um rapaz, dizendo que era roubada. E então, vê-se em flashes o rapaz como mendigo e

	morrendo.
Combate	Lola caminha sob o carro do Sr Meyer, que se distrai e bate no carro de Ronnie.
Ardil / Proposta	Manni, ao telefone, tenta obter ajuda.
Combate	Lola esbarra no mendigo próximo ao banco de seu pai.
Proposta	A amante pergunta se o pai de Lola quer assumir o seu bebê, que não é dele.
	Lola não esbarra com a moça no corredor. Lola ouve os gritos e o pai brigando com a amante
Interrogatório	Lola pergunta o que ele está acontecendo e seu pai emudece.
Proposta	Lola pede dinheiro a seu pai que lhe dá um pouco.
Dano	A amante ofende Lola que revida provocando uma briga. Lola quebra o escritório e sai
Primeira função do doador / Reação do Herói / Recepção do objeto mágico / Deslocamento	O guarda diz que Lola não pode ter tudo. Lola surpreende-o, roubando sua arma e retorna a sala de seu pai.
Ardil	Na sala, o guarda tenta intervir e Lola atira na parede, quase acertando seu pai.
Deslocamento / combate	Lola pega seu pai como refém.
Combate	A moça do corredor tenta intervir. E então, vê-se em flashes ela casando com o bancário.
Dano	Lola atira na porta.
Ardil	O guarda tenta intervir.
Deslocamento	No caixa, não havia 100 mil marcos. O bancário vai buscar mais no cofre
Proposta	Lola ordena que ele coloque o dinheiro na lata do lixo.
Reparação do dano / realização	Lola sai do prédio, que está cercado por policiais. Ela não é reconhecida como assaltante escapando do cerco.
Combate	Lola pede uma carona na ambulância, que é negada.
Dano / Mediação	O motorista da ambulância se distrai e quebra o vidro
Desmascaramento / Castigo / Dano	Prestes a entrar no supermercado Bolle, Lola grita e Manni ouve. Ele vem em sua direção distraído e é atropelado pela ambulância. Manni fica agonizando no chão.
Interrogatório / Informação	Manni e Lola conversam em <i>flashback</i> sobre o que fariam se Manni morresse
3ª Linha narrativa	
Partida / proposta	Lola passa pela sua mãe que, ao telefone, pede para ela fazer compras e comprar xampu.
Combate / Vitória	Na escada, Lola passa por um garoto e um cachorro. O cachorro avança sobre Lola que o assusta.
Combate / Vitória	Na calçada, Lola passa por uma mulher que caminhava com um bebe no carrinho. E então, vê-se essa mulher seguindo uma vida religiosa.
Combate	Lola encontra algumas freiras pelo caminho que não facilitam a sua passagem.
Combate	Lola corre pra rua e passa na frente do cara de bicicleta, que briga com ela.

Ardil / Cumplicidade	O cara da bicicleta vende a bicicleta para o mendigo.
Combate / Marca	Lola é atropelada pelo carro do Sr Meyer.
	O carro do Sr Meyer não bate no carro do Ronnie.
Interrogatório / Informação	Sr Mayer pergunta para ela se está tudo bem e Lola responde que não
	Lola não encontra o mendigo na esquina.
Deslocamento	O mendigo caminha com a bicicleta pelas ruas.
Proposta	A amante pergunta se o pai de Lola quer assumir o seu bebê.
Combate	O senhor Meyer chega no banco e o pai de Lola sai apressadamente sem terminar de falar com ela. Lola vê o pai entrando no carro do Sr Meyer, chama-o, mas ele não ouve.
Ardil	O policial insinua-se para Lola.
Perseguição	Manni devolve o cartão telefônico para a cega, que pede um momento antes de pegá-lo. Ao ver o mendigo andando de bicicleta, Manni persegue-o.
Combate	O Sr Mayer quase atropela o mendigo, desviando e batendo no carro de Ronnie.
Combate	Lola pede ajuda na frente de um cassino e quase é atropelada.
Ardil	No cassino, Lola persuade a moça a lhe vender uma ficha abaixo do preço estipulado.
Proposta / Ardil / Cumplicidade	Lola, apostando sempre no 20, começa a ganhar. Pedem que ela saia e ela pede mais uma chance.
Realização / reparação do dano	Lola ganha os 100 mil marcos.
Proposta / Combate / Vitória	Lola pede à moça que troque rapidamente as fichas pelo dinheiro, colocando-o em um saco plástico.
Ardil / Proposta	Manni obriga o mendigo a devolver seu dinheiro, ameaçando-o.
Realização / Reparação do dano	Manni recupera o dinheiro perdido.
Proposta	O mendigo pede a arma de Manni que dá.
Combate / vitória / regresso	A ambulância para diante do vidro e Lola entra escondida.
Reconhecimento	Na ambulância, Sr Mayer está enfartando e estende a mão para Lola. Ela retribui o gesto e Sr Mayer melhora. A ambulância para exatamente às 12 horas em frente ao supermercado Bolle.
	Lola sai e procura por Manni. Avista ao longe um carro parar e Manni descer. Ronnie cumprimenta Manni e se despede.
Interrogatório / Casamento	Manni avisa Lola que ele conseguiu resolver o problema e pergunta o que tem no saco plástico.

3.3.3 Linhas Narrativas

Estabelecendo o mapa de possibilidades lógicas da narrativa, a partir dos estudos propostos pelo semiólogo Claude Bremond (2008) aponta-se como a atualidade, ou seja, o fim

a se atingir na narrativa audiovisual, a obtenção dos 100 mil marcos em vinte minutos, que restabelecerá a harmonia entre Manni e Lola. A atualização se dá: pelo pedido de empréstimo ao pai de Lola, pelo assalto ao banco, pelo assalto a loja de conveniência, pelo sorte no cassino e pela recuperação do dinheiro perdido. Partindo sempre de um mesmo ponto, o processo de melhoramento institui-se pelas recriações do mesmo percurso narrativo, ou seja, nas tentativas de Lola de obter os 100 mil marcos (atualidade) em um mesmo trajeto.

O primeiro processo de melhoramento se dá com o pedido de empréstimo ao pai de Lola que é negado. Com isso há uma degradação resultante do assalto ao supermercado Bolle que é a morte de Lola. O melhoramento não é obtido. O segundo processo se dá com o assalto ao banco do pai de Lola. Com o obstáculo eliminado, há uma degradação que é a morte de Manni. O terceiro processo de melhoramento se bifurca: Lola aposta num cassino e vence, ao mesmo tempo em que Manni recupera o dinheiro. O melhoramento é obtido.

TABELA 04 . Variabilidade em Lola Rennt.

1º Encadeamento	2º Encadeamento	3º Encadeamento
Lola passa pela sua mãe que, ao telefone, pede para ela fazer compras e comprar xampu.	Lola passa pela sua mãe que, ao telefone, pede para ela fazer compras e comprar xampu.	Lola passa pela sua mãe que, ao telefone, pede para ela fazer compras e comprar xampu.
Lola passa por um garoto e um cachorro, pulando-os.	Lola passa por um garoto e um cachorro. Ela rola as escadas.	Lola passa por um garoto e um cachorro. O cachorro avança sobre Lola e ela o assusta.
Na calçada, Lola quase esbarra em uma mulher que caminhava com um bebê no carrinho. E então, vê-se em flashes essa mulher raptando um bebê.	Na calçada, Lola esbarra em uma mulher que caminhava com um bebê no carrinho. E então, vê-se em flashes essa mulher ganhando na loteria.	Na calçada, Lola passa por uma mulher que caminhava com um bebê no carrinho. E então, vê-se essa mulher seguindo uma vida religiosa.
Lola encontra algumas freiras pelo caminho que facilitam a sua passagem.	Lola encontra algumas freiras pelo caminho que facilitam a sua passagem.	Lola encontra algumas freiras pelo caminho que não facilitam a sua passagem.
Lola recusa uma bicicleta oferecida por um rapaz. E então, vê-se em flashes, o rapaz sendo roubado, se apaixonando por uma enfermeira e casando-se.	Lola recusa uma bicicleta oferecida por um rapaz, dizendo que era roubada. E então, vê-se em flashes o rapaz como mendigo e morrendo.	Lola corre pra rua e passa na frente do cara de bicicleta, que briga com ela.
Lola passa rapidamente na frente do carro do Sr Meyer,	Lola caminha sob o carro do Sr Meyer, que se distrai e bate	Lola é atropelada pelo carro do Sr Meyer.

que se distrai e bate no carro de Ronnie.	no carro de Ronnie.	
Lola encontra o mendigo próximo ao banco de seu pai.	Lola esbarra no mendigo próximo ao banco de seu pai.	Lola não encontra o mendigo na esquina.
A amante pergunta se o pai de Lola quer assumir o seu bebê.	A amante pergunta se o pai de Lola quer assumir o seu bebê, que não é dele.	A amante pergunta se o pai de Lola quer assumir o seu bebê.
No corredor, Lola esbarra com uma moça. E então, vê-se em flashes ela sofrendo um acidente, fazendo uma cirurgia e se suicidando.	Lola rende seu pai em um assalto. No corredor, uma moça tenta intervir. E então, vê-se em flashes ela casando com o bancário.	O senhor Meyer chega no banco e o pai de Lola sai apressadamente sem terminar de falar com ela.
Lola pede o dinheiro ao seu pai que se recusa a dar.	Lola pede dinheiro e seu pai que dá um pouco.	Lola vê o pai entrando no carro do Sr Meyer, chama-o, mas ele não ouve.
Ele, então, decide viver com a amante e revela que não é o seu pai biológico. Lola sai chorando acompanhada pelo segurança.	A amante ofende Lola que revida provocando uma briga. Lola quebra o escritório e sai	Não há combate entre Lola e a amante de seu pai.
Lola corre até a Bolle.	Lola assalta o Banco	Lola ganha 100 mil marcos em um cassino.
Uma ambulância, que trafega pela rua, para diante de um vidro.	Lola pede uma carona na ambulância, que é negada. O motorista da ambulância se distrai e quebra o vidro.	A ambulância para diante do vidro e Lola entra escondida.
Manni decide invadir a Bolle já que Lola não chegou. Lola grita-o, mas ele não ouve. Após o assalto, Lola é morta pelos policiais.	Prestes a entrar no supermercado Bolle, Lola grita e Manni ouve. Ele vem em sua direção distraído e é atropelado pela ambulância. Manni fica agonizando no chão.	Manni recupera o dinheiro com o mendigo.

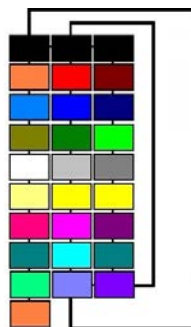


FIGURA 08: Estrutura narrativa de Lola Rennt.

Lola Rennt pode ser definida como uma narrativa linear. Gritos e *flashbacks* são utilizados como *links* para o começo da trama. Lola Rennt apresenta três linhas narrativas com variações dos mesmos elementos narrativos, dada a uma autorregulação que a narrativa sofre mediante ao desempenho de Lola em vencer os obstáculos. Manifesta-se, então o princípio do anel retroativo. Ao reunir essas três narrativas em uma totalidade fílmica, aponta a sistemicidade no processo.

Destaca-se também a recriação da linguagem dos jogos remetida como um conhecimento reconstruído pelo filme, um dos paradigmas do pensamento complexo.

3.4 Pulp Fiction

Pulp Fiction ou Tempo de Violência, de Quentin Tarantino produzida pela Miramax Filmes, é uma produção estadunidense de 1994 protagonizada por John Travolta (Vicent), Samuel L. Jackson (Jules), Bruce Willis, (Bretch), Uma Truman (Mia) e Ving Rhames (Marsellus). Na primeira narrativa, Vicent e Jules buscam uma misteriosa maleta a mando de seu chefe, Marsellus. Na segunda narrativa, Vicent na ausência de Marsellus acompanha sua esposa Mia em um jantar. Por fim, o descumprimento de um acordo leva Bretch a ser perseguido por Vicent a mando de Marsellus, após sua vitória em uma luta.

3.4.1 Database e modular narratives

Pulp Fiction se caracteriza como *database narratives* ao funcionar como um banco de dados, nas quais informações inicialmente apresentadas em uma estória como personagens, temática, ambientações são articuladas ao longo de vários episódios. Marsha Kinder define essa categoria de narrativa audiovisual complexa como sendo uma “*refers to narratives whose structure exposes or thematizes the dual processes of selection and combination that lie at the heart of all stories*” (CAMERON, 2008, p.1)¹⁶, ou seja, seleção e reconfiguração de informações produzindo várias tramas.

Se um escritor divide o filme em varias estórias relativamente pequenas, com o tamanho de uma sub-trama, cada um com um protagonista diferente, o resultado minimiza a dinâmica de montanha russa da arquitrama e cria uma variação da minitrama, a multitrama, que cresce em popularidade desde os anos 80. (MCKEE, 2010, p.59)

As diferentes formas de apresentação e construção temporal são definidas por Cameron como *modular narratives*.

These films, which I am calling ‘modular narratives’, articulate a sense of time as divisible and subject to manipulation. They suggest both the pleasures and the threats offered by a modular conception of time (...) offering a series of disarticulated narrative pieces, often arranged in radically achronological ways via

¹⁶Refere-se a narrativas cuja estrutura expõe ou tematiza o duplo processo de seleção e combinação que estão no cerne de todas as histórias. Tradução do autor.

flashforwards, overt repetition or a destabilization of the relationship between present and past. (CAMERON, 2008, p.1)¹⁷

Seguindo as considerações de Cameron (2008, p.6), as narrativas modulares se classificam em quatro categorias: anacrônica, bifurcadas, episódicas (subdividida em série ou antologia) e múltiplas telas.

As narrativas anacrônicas utilizam *flashbacks*¹⁸ e *flashforwards*¹⁹ para criar saltos temporais para o passado e para o futuro, respectivamente. Em alguns casos ocorre a quebra da lógica aristotélica na narrativa (começo, meio e fim), causando ambiguidade temporal no receptor.

As narrativas de caminhos bifurcados podem apresentar recriações ou resoluções variadas, trabalhando os conceitos de simultaneidade e recursividade característicos das mídias interativas.

As narrativas episódicas podem ser subdivididas em série e antologia. Na série mantem-se os elementos narrativos fundamentais (personagens e esfera espacial) nos episódios. A antologia é um conjunto de contos curtos que não possuem conexão, embora compartilhem de uma mesma esfera espacial.

Por fim, as narrativas de múltiplas telas ou *split-screen* apresentam simultaneamente diferentes pontos de vista de uma mesma narrativa. As linhas mais conservadoras da linguagem cinematográfica condenam a utilização de múltiplas telas, conforme Tarkovski relata abaixo:

Nos últimos anos, os avanços da técnica cinematográfica fizeram nascer uma aberração específica (ou nela degeneraram): o enquadramento é dividido em duas ou mais partes, nas quais duas ou mais ações paralelas podem ser mostradas simultaneamente. A meu ver, trata-se de uma inovação espúria; estão sendo criadas pseudoconvenções que não são parte orgânica do cinema, sendo, portanto, estéreis. Alguns críticos desejam ansiosamente ver um espetáculo cinematográfico projetado ao mesmo tempo em muitas telas, até mesmo em seis. Ocorre, porém, que o movimento do fotograma cinematográfico tem sua natureza própria, que não é a mesma da nota musical; o cinema "em múltiplas telas" não deve ser comparado a um acorde, uma harmonia ou polifonia, mas, sim, ao som produzido por várias orquestras executando diferentes partituras ao mesmo tempo. (TARKOVSKI, 1998, P.87)

¹⁷Esses filmes articulam uma sensação de tempo como divisível e objeto de manipulação. Elas surgem tanto os prazeres como as ameaças oferecidas por uma concepção de tempo modular oferecendo uma série de peças narrativas desarticuladas, frequentemente arranjadas por uma série de direções não cronológicas através de avanços e retrocessos na linha temporal da narrativa, causando uma desestabilização entre o passado e o presente. Livre tradução do autor

¹⁸*Flashbacks* (ou analepse) são interrupções na narrativa com apresentação de fatos que já ocorreram.

¹⁹*Flashforwards* (ou prolepse) são interrupções que permite vislumbrar fatos que acontecerão na narrativa.

A classificação de narrativa audiovisual modular estabelece as relações de interdependência do módulo em relação ao conjunto constituído. O resultado obtido é maior do que a soma das partes, ao apresentar diversas possibilidades associativas e jogos de sentidos em relação ao tempo e/ou espaço, na esfera narrativa. Toda narrativa audiovisual se estabelece na justaposição de módulos de sentidos na montagem. Coloca-se, portanto, que toda a narrativa audiovisual pode ser caracterizada modular.

3.4.2 Aplicação das funções das personagens

Para a aplicação do método proppiano, considerou o conceito de assimilação que permite o deslocamento de funções.

Funções das personagens	Aplicação na narrativa
A situação Bonie	
Partida ²⁰ /deslocamento entre dois espaços ²¹ / recepção do meio mágico	Vicent e Jules vão à casa de Brett em busca de uma maleta ²² .
Transgressão	Brett não entregou a maleta.
Ardil / Interrogatório / Informação / Cumplicidade	Vicent conversa com Jules sobre Mia, esposa de Marsellus, a quem foi incumbido de acompanhar em um jantar.
Interrogatório / Ardil / Reação do herói	Jules invade o apartamento e questiona sobre a maleta.
Informação / Cumplicidade	Brett releva onde está a maleta.
Recepção do meio mágico	Vicent pega a maleta.
Ardil / Dano / Castigo / Combate	Brett tenta ludibriar Jules que reage atirando em um dos amigos e, por fim, nele.
Combate	Sai um rapaz do banheiro atirando em Vicent e Jules.
Vitória / Proposta	Como eles não foram atingidos, Jules atribui o fato a um milagre e promete deixar a vida criminoso.
Tarefa difícil / dano / castigo ²³	No carro, Vicent mata acidentalmente Marvim.
Início da reação / Partida	Jules e Vicent dirigem-se até a casa de Jymmy.

²⁰A função partida se dá a partir da reação do herói diante de algum fato. Nesse caso, aplicou-se essa função como reação a não entrega da maleta por Brett a Marsellus, o que torna essa atitude uma reação.

²¹A função deslocamento entre dois espaços também pode ser aplicada já que remete a busca de algum objeto específico ou de alguém

²²A maleta é apresentada como um objeto mágico. Não se sabe o que nela possui, embora irradie luminosidade.

²³Marvim era infiltrado no local e não avisou Jules e Vicent que havia outro rapaz escondido, sendo assim, penalizado pelas funções narrativas.

Ardil	Jules questiona Marsellus pelo telefone que envia Lobo para auxiliá-los. Lobo convence Jymmy a ajudá-los a limpar o carro e se livrar do corpo.
Realização / Transfiguração	Após limparem o carro, Jules e Vicent trocam de roupa.
Deslocamento	Vicent, Jules e Lobo levam os restos de Marvim até o ferro velho.
Reparação do Dano	Vicent e Jules se livraram do corpo.
Deslocamento	Lobo parte e Vicent e Jules vão até um restaurante.
Deslocamento	Vicent vai ao banheiro.
Tarefa Difícil	O restaurante é assaltado por Yolanda e Ringo.
Transgressão	Jules entrega a carteira e nega-se a entregar a maleta.
Combate / Desmascaramento /	Jules rende Ringo e Yolanda se desespera.
Proibição	Jules não pode matar Ringo e Yolanda devido à promessa realizada anteriormente.
Ardil / Proposta / Cumplicidade / Realização	Jules ordena a Ringo que pegue o dinheiro, devolva a carteira e que vá embora com Yolanda.
Deslocamento	Jules e Vicent vão ao encontro de Marsellus.
Vicent Vega e a esposa de Marsellus	
Proposta / Ardil / Cumplicidade	Marsellus convence Butch a perder a luta em troca de dinheiro.
Deslocamento	Jules e Vicent chegam ao bar de Marsellus.
Combate / Primeira função do doador ²⁴	Vicent e Butch se confrontam.
Início da Reação / Partida / Recepção do meio mágico	Vicent vai à casa de Lance comprar drogas.
Ardil / Cumplicidade	Lance convence Vicent a comprar a heroína mais pura.
Transgressão / Deslocamento	Vicent usa heroína e dirige-se a casa de Mia.
Transgressão	Mia cheira cocaína enquanto se arruma.
Deslocamento	Vicent e Mia vão ao Jackrabbit Slim's.
Transgressão	Há um jogo de sedução entre eles.
Interrogatório / Informação	Mia revela a Vicent que Marsellus matou Tony, seu antigo acompanhante, por um motivo que desconhece.
Proposta / Combate	Mia obriga Vicent a dançar.
Vitória	Mia e Vicent ganham o concurso promovido pelo restaurante.
Deslocamento	Mia e Vicent voltam pra casa.
Afastamento	Vicent vai ao banheiro.
Recepção do meio mágico	Mia encontra a heroína comprada por Vicent.
Transgressão	Mia usa a heroína.
Dano	Mia tem overdose.
Mediação	Vicent encontra Mia em overdose.
Início da Reação	Vicent decide levar Mia até a casa de Lance.
Partida	Vicent Leva Mia até a casa de Lance.
Ardil / Cumplicidade	Vicent convence Lance a ajudá-lo.

²⁴Coloca-se a função primeira função do doador já que no desenrolar da narrativa, Butch receberá um relógio de ouro retornando ao um determinado local onde está Vicent Vega.

Primeira função do doador	Lance tenta encontrar a injeção de adrenalina e um livro de instruções para a sua aplicação.
Reação do Herói	Eles discutem.
Recepção do meio mágico	Lance encontra a injeção e o livro de instruções.
Combate / Reparação do dano	Vicent injeta adrenalina em Mia.
Deslocamento	Vicent leva Mia para casa.
Proposta	Vicent e Mia combinam não comentar o ocorrido.
O relógio de ouro	
Recepção do meio mágico	Butch recebe de um colega de seu pai, um relógio de ouro.
Transgressão	Butch decide perder a luta como havia combinado com Marsellus.
Dano / Mediação	Butch vence a luta.
Início da Reação / Partida	Butch decide fugir, indo ao encontro de sua esposa Fabbiane.
Mediação / Proposta / Perseguição	Marsellus ordena que Vicent encontre Butch.
Interrogatório	Butch pede o relógio para Fabianne.
Ardil / Informação / Transgressão / Dano	Fabbiane reluta em dizer que esqueceu o relógio.
Início da Reação / Partida	Butch tem um ataque de fúria e volta para pegar o relógio.
Recepção do meio mágico	Butch pega o relógio.
Recepção do meio mágico	Butch encontra uma arma.
Combate / Vitória / Castigo	Butch mata Vicent.
Deslocamento	Butch volta para o hotel.
Combate / Transgressão / Dano	No caminho, Butch atropela Marsellus.
Perseguição	Marsellus atira em Butch enquanto corre.
Combate / Marca	Butch e Marsellus lutam
Pretensões Infundadas	Butch e Marsellus são rendidos por um vendedor.
Tarefa Difícil / Realização	Butch consegue soltar as cordas.
Transgressão / Dano / Castigo	Marsellus é abusado sexualmente.
Deslocamento	Butch foge.
Mediação / Início da Reação	Butch volta para ajudar Marsellus.
Recepção do meio mágico	Butch pega uma espada.
Combate / Vitória / Castigo	Butch mata o vendedor.
Reparação do dano	Butch e Marsellus reconciliam-se.
Proibição / Castigo	Marsellus manda Butch embora da cidade até o fim do dia.
Deslocamento	Butch vai até o hotel buscar Fabbiane e parte.

3.4.4 Considerações

A sistemicidade é criada em Pulp Fiction pelo processo de montagem, a partir da união de três narrativas distintas que passam a conceber um todo. A leitura das narrativas origina um todo significativo inexistente nas partes isoladas. Este processo constitui uma nova linearidade temporal onde os resultados das decisões das personagens exibidos antes das suas decisões.

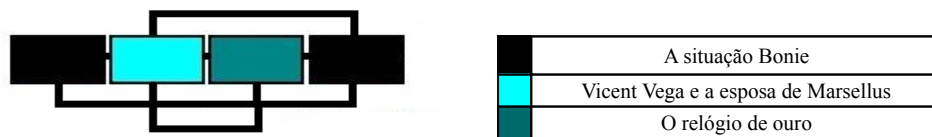


FIGURA 09: Linearidade da montagem e da narrativa representada pelo tracejado, respectivamente. Desconsiderou a cena do assalto apresentado antes da vinheta.

Em Pulp Fiction a quebra da narrativa “A situação Bonie” e a introdução de “Vicent Vega e a esposa de Marsellus Wallace” e “O relógio de ouro”, inverte a prerrogativa espera e memória de Santo Agostinho. No início do filme apresenta-se Ringo e Yolanda tramando um assalto, enquanto ao final do filme são resgatas as cenas que antecedem e precedem a essa mesma sequência. Ricoeur aponta essa construção como “imagem que vale ora como impressão do passado, ora como signo do futuro” (1994, p.29) o que constitui o diferencial dessa narrativa. Destaca-se ainda a morte da personagem Vicent na sequência “O relógio de Ouro”, que aparece vivo na última cena do filme. Destaca-se também o princípio hologramático ao apresentar a narrativa fragmentada, mantendo os mesmos personagens em cada uma delas.

3.5 Being John Malkovich

Being John Malkovich ou Quero ser John Malkovich é uma produção estadunidense de 1999, escrita por Charlie Kaufman, dirigida por Spike Jonze e estrelada por John Cusack como Craig, Cameron Diaz como Lotte e Catherine Keener como Maxine. Craig abandona a profissão de titereiro após ser pressionado pela esposa Lotte e ingressa em uma empresa como arquivista. Após deixar cair alguns documentos atrás de um arquivo, Craig descobre um portal que possibilita a imersão no famoso ator John Malkovich e compartilha a informação com sua amada Maxine. Maxine, por sua vez, persuade Craig a comercializar a descoberta.

3.5.1 Subjective Stories

Define-se *subjective stories*, como narrativas em que conflitos internos ou subjetividades são amplamente manifestados, com descrição de estados psíquicos ou sentimentais das personagens. O filme apontado utiliza o recurso imersão em John Malkovich como manifestação subjetiva, fazendo uso dos recursos audiovisuais de câmera subjetiva e construção sonora meta diegética. Dessa forma, o público é convidado a viver a vida da personagem. A narrativa utiliza marionetes para expandir o conceito de subjetividade, como comenta Craig “A ideia é estar na pele de outra pessoa e ver o que ela vê e sentir o que ela sente²⁵”

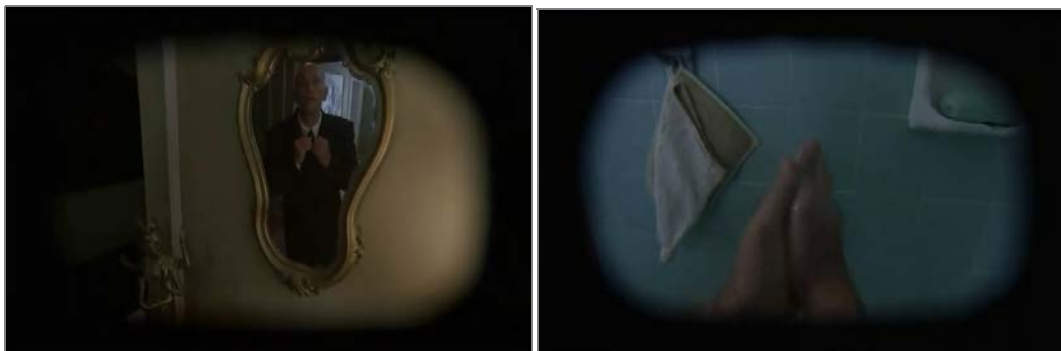


FIGURA 10 e 11: Câmera Subjetiva utilizada como mecanismo de imersão.

²⁵(Time Code 25:05)

3.5.2 Aplicação das funções das personagens

Para a aplicação do método proppiano, considerou o conceito de assimilação que permite o deslocamento de funções.

Funções das personagens	Aplicação na narrativa
Situação Inicial	Apresenta-se Craig Schwartz ensaiando com uma marionete idêntica a ele.
Interrogatório	Lotte, esposa de Craig acorda-o e pergunta o que ele fará durante o dia.
Informação	Craig afirma que irá trabalhar na oficina.
Ardil / Proposta	Lotte diz que é melhor ele arrumar um outro emprego.
Carência	Lotte não considera titereiro como profissão.
Proposta	Lotte pede que Craig cuide do chipanzé.
Interrogatório	Craig questiona a sua situação.
Dano	Craig encena uma estória de conteúdo adulto e recebe umas moedas dos transeuntes. As marionetes chamam a atenção de uma criança.
Mediação	Craig é agredido por seu pai.
Início da Reação	Craig decide procurar um emprego nos classificados.
Partida	A empresa Lestercorp necessita de um funcionário com mãos ágeis para arquivista.
Primeira função do doador	Dr Lester pede que Craig ordene um bloco de papéis.
Reação do Herói	Craig é bem sucedido no teste de admissão.
Recepção do meio mágico	Craig consegue o emprego.
Interrogatório	Craig questiona o porque do teto ser baixo.
Informação / Ardil / Cumplicidade	Dr Lester afirma ter alugado aquele prédio por medida econômica.
Deslocamento	Craig vai até a sala da orientação e assiste um vídeo explicativo sobre o sétimo e meio andar.
Ardil	Craig se interessa por Maxine e conversa com ela.
Carência	Lotte quer ser mãe.
Informação	Craig pede para ela esperar ver quanto receberá.
Ardil	Craig conversa com Maxine e supõe que ele está seduzindo-a.
Proposta	O chefe chama Craig pra ir a uma lanchonete.
Proposta / Ardil / Cumplicidade	Craig propõe a Maxine uma saída em troca da descoberta de seu nome.
Carência	Craig se apaixona por Maxine.
Proposta	Dr Lester convida Craig e Lotte para um jantar em sua casa.
Deslocamento	Craig vai ao encontro de Maxine.
Interrogatório	Maxine questiona se Craig é casado ou gay.
Informação / Dano	Craig revela ser um titereiro.
Mediação	Ao saber que Craig é um titereiro, Maxine pede a conta.

Transgressão / Ardil	Craig volta para casa e mente sobre onde estava.
Mediação	Lotte ouve a declaração de amor Craig para Maxine através de uma encenação de marionetes.
Mediação	Maxine não quer ficar com Craig por causa da sua profissão.
Transgressão	Craig se declara para Maxine e ela vai embora.
Recepção do meio mágico	Craig descobre um portal atrás dos arquivos. Ele entra e imerge em John Malkovich.
Ardil	Maxine ironiza uma declaração de amor de Craig.
Deslocamento	Craig é expelido do corpo de John Malkovich e retorna para a empresa.
Ardil / Cumplicidade	Craig convence Maxine a escutá-lo sobre o portal.
Ardil / Interrogatório	Maxine liga para Craig indagando-o sobre sua imersão.
Cumplicidade / Informação	Craig revela que imergiu em uma celebridade.
Proposta / Ardil / Cumplicidade	Maxine convence Craig a transformar a imersão em um negócio lucrativo.
Proposta	Lotte imerge em John Malkovich.
Ardil / Cumplicidade	Lotte insiste em imergir novamente.
Interrogatório / Informação	Dr Lester questiona a atenção de Lotte no jantar.
Deslocamento	Lotte entra em um quarto com fotos de todas as etapas da vida de John Malkovich, na casa do Dr Lester.
Ardil / Interrogatório	Lotte questiona Craig se Lester tem alguma relação com John Malkovich.
Carência / Informação	Lotte revela para Craig que é transexual.
Ardil	Craig questiona a transexualidade de Lotte.
Ardil / Proposta / Cumplicidade	Maxine fala para Craig levar Lotte para o portal.
Ardil / Cumplicidade	Maxine aproveita a imersão de Lotte para convencer Malkovich a sair com ela.
Ardil / Cumplicidade	Lotte, imersa em Malkovich, faz com que ele se encante por Maxine.
Ardil / Cumplicidade	Lotte convence Craig a convidar Maxine para um jantar.
Carência / Ardil	Após o jantar, Craig e Lotte se mostram interessados por Maxine.
Proposta /Ardil	Lotte liga para Maxine e pede para ela marcar com John.
Proposta / Ardil / Dano	Maxine transa com Lotte, imersa em John Malkovich.
Deslocamento	Lotte volta para casa.
Interrogatório / informação / combate	Craig e Lotte brigam.
Proibição / Ardil	Craig força Lotte a ligar para Maxine e marcar um encontro com John Malkovich.
Lugar Incógnito	Craig tranca Lotte em uma jaula.
Ardil / pretensões infundadas	Craig revela para Lotte que consegue controlar John Malkovich e que em pouco tempo terá domínio sobre ele.
Dano / Mediação	John Malkovich percebe que algo de errado está acontecendo.
Início da Reação / Partida	John Malkovich segue Maxine até a empresa.
Interrogatório / Informação / Ardil / Cumplicidade	John Malkovich conversa com um dos clientes sobre a empresa e descobre a verdade.

Proibição	John Malkovich proíbe a imersão.
Combate	Craig briga com Lotte.
Carência	Lotte diz que Maxine jamais ficaria com ele por causa de sua aparência.
Ardil / Cumplicidade / Pretensões Infundadas	Craig, mais uma vez, força Lotte ligar para Maxine.
Salvamento	O chimpanzé desamarra as cordas de Lotte.
Informação	Lotte liga para Maxine e revela que Craig estava imergindo no lugar dela.
Pretensões Infundadas	Maxine fica em dúvida: ou se relaciona com Lotte ou controla John Malkovich.
Deslocamento	Maxine vai até a casa de John Malkovich.
Pretensões Infundadas	Craig prova a Maxine que controla John Malkovich.
Início da Reação / Partida	Lotte vai até a casa do Dr Lester.
Interrogatório / Informação / Desmascaramento	Lotte descobre que Dr Lester é, na verdade, outra pessoa, e que o corpo de Malkovich é um recipiente.
Ardil / Cumplicidade	Craig quer permanecer no corpo de Malkovich e promover a titeragem.
Reparação do dano	John e Maxine informam Charlie que John não é mais ator, mas titereiro.
Local Incógnito	Maxine, grávida de oito meses, é seqüestrada por Dr Lester e Lotte.
Tarefa Difícil / Realização	Craig é obrigado a sair do corpo de John Malkovich.
Combate	Lotte tenta matar Maxine.
Perseguição	Lotte persegue Maxine pelo subconsciente de John Malkovich.
Informação	Maxine revela que o bebê foi concebido quando Lotte estava imersa em John Malkovich.
Casamento	Craig vê Maxine e Lotte juntas.
Nova situação inicial	A filha de Maxine e John Malkovich é vista como um novo instrumento de imersão.

3.6 Nine Lives

Nine Lives é uma produção de 2007 da Nanyang Technological University de Cingapura, escrita e dirigida por Kenny Tan e produzida por D Ecott Hessels. Ao pegar uma bolsa de entrega errada, Joe passa a ser perseguido pela polícia e por uma gang, nas ruas de Cingapura.

O GPS (*Global Positioning System*) é utilizado como suporte para recepção e promoção da interação instituída pela montagem da narrativa em Nine Lives. O espectador tem a possibilidade de iniciar a narrativa em cada um dos nove pontos espalhados por Cingapura. A sua escolha é responsável pela reconstrução da linearidade e das relações de interdependência que constitui a narrativa, podendo suprimir ou mudar a ordenação dos fragmentos, alterando, segundo Edgar Morin, o todo. Não há, portanto, a apresentação de uma totalidade fílmica, mas fragmentos encontrados disponibilizados em localidades onde se passa a trama para a sua constituição. Ao colocar o espectador no local da ação, promove um alto nível de imersão possibilitando a reconstrução do percurso narrativo das personagens através da mobilidade do dispositivo de recepção.

Em nove fragmentos, Nine Lives encontra-se disponibilizado em localidades ao qual está relacionado, permitindo ao interagente se inserir no espaço narrativo e reconstruir o percurso das personagens pelo processo de montagem do audiovisual. Para o seu desenvolvimento optou-se pelo uso de *flashbacks* dada à quebra da linearidade da informação na exibição e por um balanceamento narrativo de acordo com a movimentação do lugar que também determina a duração de cada parcela. Com Alex Primo, classifica-se o filme como promotor de uma interação reativa, e com Lev Manovich, interatividade fechada pela limitação das possibilidades oferecidas.

3.6.1 Aplicação das funções das personagens

Para a aplicação do método proppiano, considerou o conceito de assimilação que permite o deslocamento de funções.

Função das personagens	Aplicação na narrativa
Havelock (7:03 AM – 5HRS Earlier)	

Proposta	È proposto que Joe entregue uma encomenda.
Afastamento	O Chefe de Joe pede que ele retorne ao escritório.
Transgressão	Allan Chan manda uma pessoa roubar a bolsa de Joe, sem sucesso.
Transgressão / Dano	A bolsa de Joe é trocada por Salleh.
Mediação	Auntie avisa Joe que sua bolsa foi trocada.
Início da Reação / Partida	Joe decide ir atrás da bolsa.
Combate	Joe e Salleh se enfrentam pela bolsa.
Vitória	Joe vence.
Reparação do Dano I	Joe consegue sua bolsa de volta.
Perseguição	Salleh persegue Joe tentando recuperar a bolsa.
Salvamento	Auntie coloca o guarda chuva e atrasa Salleh.
Dano II	Joe passa a ter medo.
Dano III	Auntie atrapalha Salleh em uma investigação policial.
Cantonment RD (8:05 AM - 4Hrs Earlier)	
Início da Reação / Partida	Joe vai até a polícia.
Perseguição / Salvamento	Joe vê sua foto como procurado e foge.
Interrogatório / informação	Auntie é interrogada por ter ajudado Joe a fugir.
Reparação do Dano III	Auntie é liberada do inquérito.
Proposta	Por telefone, Elizabeth convida Kwan para conhecer seu namorado, em Chinatown.
HongKong ST (8: 10 AM - 4HRS Earlier)	
Dano IV	Alan Chan percebe que o rapaz não trocou a bolsa.
Mediação	Alan Chan avisa o rapaz que ele não trocou a bolsa.
Ardil / Transgressão	Elizabeth liga para Joe. Alan Chan atende e diz que Joe deixou o celular no hospital.
Proposta	Elizabeth convida Alan Chan para ir devolver o celular em Chinatown.
Tanjong Park (9:02 AM - 3HRS Earlier)	
Proposta	Elizabeth avisa Joe que lhe fará uma surpresa em Chinatown.
Perseguição / Salvamento	No escritório, Joe é perseguido por Salleh e outros policiais.
Telok Ayer (9:30 AM - 2.5 HRS Earlier)	
Ardil	Joe tenta convencer Jerryl Tan, a emprestar uma ficha telefônica.
Ardil	Jerryl Tan tenta convencer Joe de fazer sua lição de casa em troca da ficha.
Cumplicidade /Proposta	Joe aceita fazer a lição de Jerryl em troca da ficha.
Interrogatório / Informação	Joe liga para Alan Chan e pergunta o que tem na mala. Recebe a informação de que é algo importante.
Ardil	Alan Chan ameaça Joe falando de Elizabeth.
Proposta / Tarefa Difícil	Joe aceita a oferta de levar a bolsa até Chinatown.
Transgressão	Joe não cumpre o acordo com Jerryl.
Ardil	Jerryl tenta descobrir o que há na mala.
Dano V	Joe deixa cair o pirulito de Jerryl, que chora.
Início da reação / Partida	Joe foge.
Robinson RD (10:08 AM - 2HRS Earlier)	
Deslocamento / Perseguição	Joe encontra Auntie em um táxi.
Proposta	Auntie revela a Joe um plano para ajudá-lo
Fullerton SQ (10:32 AM - 1,5 HRS Earlier)	
Primeira função do doador	Auntie diz que irá disfarçá-lo de mulher.
Reação do herói	Joe aceita.

Recepção do objeto mágico.	Joe é travestido de mulher.
Ardil	Alan Chan e seus capangas disfarçam-se de médico.
Chinatown (11:32 AM - 30 min Earlier)	
Dano	A garçonete vê um rabo do gato saindo da mala.
Combate	Joe discute com a garçonete.
Vitória	Joe vence.
Ardil	Alan Chan mente para Elizabeth tentando obter informações sobre Joe.
Reconhecimento / Transfiguração / Realização	Joe , mesmo travestido, é reconhecido por todos.
Combate	Joe entrega o gato para Alan Chan, que fica perplexo. Kwan e os policiaes chegam ao restaurante.
Reparação do Dano V	Jerryl chega ao restaurante.
Início da reação / partida	Joe, irritado, sai do restaurante.
Final	
Primeira função do doador	Narra-se a história do gato. Após ser encontrado em um cesto de lixo, uma mendiga fica milionária. O gato é atropelado e ela decide empalhá-lo. Com a morte da mendiga, o gato é jogado no lixo, encontrado por outra pessoa, que fica rico e morre.
Reação do herói	Joe destrói o gato.
Reconhecimento ou recepção do objeto mágico	Joe encontrar diamantes ao destruir o gato.

A narrativa é estruturada de modo que o interagente, ao decidir interromper a montagem do filme, busque o seu final em Chinatown. As ações iniciadas em Havelock se desenrolam em Cantonment. Ainda no segundo trecho, Kwain recebe um telefonema de sua filha, Elizabeth, marcando um encontro em Chinatown. Em Hong Kong, Alan Cham marca um encontro com Elizabeth em Chinatown para devolver o celular que Joe teria esquecido no hospital. O álibi de Alan Cham gera o trecho em Furletton. Em Tanjong Park, Joe recebe uma ligação de Elizabeth confirmando um encontro em Chinatown. Em Telok, Joe liga para Alan Cham que o ameaça, afirmando que ele deve ir a Chinatown pelo bem estar da sua namorada. Dessa forma, aponta-se o direcionamento da maioria dos fragmentos para Chinatown.

4. DISCUSSÕES

Pode-se afirmar que a narrativa audiovisual evoluiu graças à articulação da linguagem no processo de montagem e da incorporação de paradigmas tecnológicos, como a modularidade e a recursividade, que expandem a estrutura narrativa promovendo novas significações e uma reorganização temporal. Tal prerrogativa pôde ser apontada graças a uma série de operações realizadas em um *corpus* diferenciado de audiovisual.

O encadeamento das funções de Propp (1970) possibilitou comparar a construção e a lógica estabelecida no nível dos acontecimentos com o discurso audiovisual. Levou-se em consideração a constituição de uma causalidade narrativa na sucessão dos acontecimentos, conduzindo o encadeamento das funções (situação inicial, funções preparatórias, situação transformada, meios de reparação, confronto, novas adversidades e desfecho), seu fracionamento e embaralhamento no discurso. Dessa forma, aponta-se uma variação estrutural das narrativas conforme a tabela abaixo.

TABELA 08: Resultados das análises em Propp.

<i>Corpus</i>	Variação no encadeamento das funções
The Butterfly Effect	Há encadeamentos dentro de outro encadeamento, levado pelos danos causados em cada retomada, instaurando a recursividade.
Lola Rennt	Há encadeamentos justapostos a outros, causados pelas tentativas de Lola em conseguir os cem mil marcos.
Pulp Fiction	Três encadeamentos independentes integram a totalidade fílmica. Discurso audiovisual com linearidade que difere do nível dos acontecimentos.
Being John Malkovich	Não há variações estruturais, enquadrando-se no modelo narrativo clássico.
Babel	Quatros encadeamentos independentes integram a totalidade fílmica. Discurso audiovisual com linearidade que difere do nível dos acontecimentos.
Nine Lives	Encadeamento fracionado em nove partes. A linearidade do discurso dá-se pelo processo de montagem realizada pelo interagente.

Babel, Pulp Fiction e Nine Lives apresentam linearidades temporais que diferem da organização empreendida no nível dos acontecimentos.

TABELA 09: Tabela de Linearidade

<i>Corpus</i>	Temporalidade do discurso
The Butterfly Effect	Remete ao nível de acontecimentos
Lola Rennt	Remete ao nível de acontecimentos
Pulp Fiction	Não remete ao nível de acontecimentos
Being John Malkovich	Remete ao nível de acontecimentos
Babel	Não remete ao nível de acontecimentos
Nine Lives	Pode ou não remeter ao nível de acontecimentos

Em Babel e Nine Lives, o encadeamento é subdividido em blocos no discurso. Há, portanto, a sua disjunção do todo se tornando uma variação da estrutura única que o encadeamento resultaria. No primeiro, a criação do encadeamento do discurso dá-se pela alteração da cronologia das ações. Os quatro encadeamentos são misturados pela montagem. No segundo, a divisão da narrativa em nove módulos e sua distribuição por diferentes localidades, possibilita várias leituras da totalidade audiovisual, dependendo do ponto de partida da leitura pelo dispositivo móvel com GPS.

Em Pulp Fiction um encadeamento é fracionado e intercalado com outros dois. Dessa forma, três narrativas se constituem dentro de um mesmo contexto, com encadeamentos independentes montados como uma totalidade fílmica.

Em Efeito Borboleta, a tentativa de reparação de um dano acaba levando à constituição de um novo que, dessa forma, possibilita o surgimento de outros encadeamentos.

Em Lola Rennt, novos encadeamentos surgem da tentativa de reparação de um mesmo dano, apresentando variação dos mesmos elementos.

Posteriormente, foram vislumbrados os aspectos de causalidade, temporalidade, natureza do herói e do conflito, a definição de protagonista, da realidade (inconsistente ou consistente) e do final (aberto ou fechado), para a categorização dos três designers narrativos em Mckee: arquitraba, minitraba e antitraba.

TABELA 10: Tabela de análise em Mckee.

Corpus	Causalidade	Tempo	Protagonista	Herói / Vitima	Conflito	Realidades	Final	Classificação
Efeito Borboleta	Sim	Linear	Evan	herói	Externo	Consistente	Fechado	Arquitrama
Corra Lola Corra	Sim	Linear	Lola	herói	Externo	Consistente	Fechado	Arquitrama
Pulp Fiction	Sim	Não linear	Multiprotagonizada	herói	Externo e interno	Consistente	Fechado	Variação da Multitrama ao apresentar tempo não linear.
Babel	Sim	Não linear	Multiprotagonizada	Vitima	Externo e interno	Consistente	Aberto para a narrativa de Chieko	Variação entre Arquitrama e antitrama. Uma trama com subtramas para reforçar o multiculturalismo no discurso, ou como uma antitrama pelo tempo não linear no discurso.
Nine Lives	Sim	Não Linear ²⁶	Joe	Vitima	Externo	Consistente	Fechado	Variação entre Arquitrama e Antitrama
Quero ser John Malkovich	Sim	Linear	Craig, Maxine e Lotte	Herói	Interno	Consistente	Aberto em relação a Craig.	Minitrama

²⁶ Depende da maneira como o interagente montará a narrativa.

A montagem foi colocada na prerrogativa como propulsora de processos de interação, além de originar novas significações na articulação de fragmentos de sentidos, vislumbradas nas narrativas audiovisuais do *corpus*, expostas abaixo.

TABELA 11: Tabela de Significações originadas na Montagem.

<i>Corpus</i>	Significações originadas
The Butterfly Effect	A montagem suprime trechos da narrativa que serão exibidos posteriormente. As recriações são integradas na narrativa e não na montagem
Lola Rennt	O processo de montagem justapõe variações de uma mesma narrativa em um todo.
Pulp Fiction	O discurso reconfigura a linearidade do nível dos acontecimentos para enfatizar a reflexão das personagens
Being John Malkovich	Inclusões de câmeras subjetivas provocam imersão do público sob o avatar de John Malkovich.
Babel	O discurso reconfigura a linearidade referente ao nível dos acontecimentos, expressando a simultaneidade dos percalços sofridos pelas personagens.
Nine Lives	O processo de montagem é transferido para o interagente reconstituir as relações de significação e de interdependência dos fragmentos.

A evolução das narrativas deve-se à incorporação de paradigmas tecnológicos em sua estrutura. Em *The Butterfly Effect*, a inserção de vários encadeamentos, um dentro do outro como a *Matrioshka*, desenvolvidos pelos danos causados em cada recriação (variabilidade) se dá pelo paradigma da recursividade, vislumbrado com Morin. Aponta-se a temática contemporânea (teoria do caos) como outro paradigma incorporado.

Lola Rennt incorpora elementos da linguagem dos jogos, a modularidade e a variabilidade em um mesmo percurso narrativo.

Pulp Fiction apresenta uma quebra da linearidade da informação, apresentando disjunções de trechos da narrativa. Essa disjunção induz o espectador a ligar os fragmentos, num processo similar ao hipertexto. Há que se considerar a constituição da totalidade filmica

por três narrativas independentes, (modularidade / serialização)

Babel é constituída por quatro blocos narrativos manifestando a modularidade. A intersecção narrativa é desenvolvida pela montagem em um processo similar ao hipertexto. O tiro de Susan leva a seu afastamento de casa que gera o dano ocasionado por Amélia, ao deixar seus filhos no deserto (recursividade). Aponta-se quebra da linearidade temporal no discurso como outro aspecto incorporado.

Em *Nine Lives*, tem-se a modularidade manifestada na fragmentação do filme em nove partes e a imersão do público no espaço urbano. Foi desenvolvido para recepção via dispositivo móvel e promove a interação reativa, uma vez que a montagem é realizada pelo receptor que passa pelos locais estabelecidos (interatividade fechada). Pode-se classificar, segundo Lemos, como uma anotação urbana eletrônica (*Geo-annotation*), filme indexado ao espaço urbano.

TABELA 12: Tabela de Paradigmas Tecnológicos

<i>Corpus</i>	Paradigmas Tecnológicos
The Butterfly Effect	Variabilidade: recriações das cenas. Recursividade: um encadeamento narrativo dentro de outro encadeamento, a partir das tentativas de reparação do dano, que levam a outros danos. Temática contemporânea: teoria do caos. Hipertexto: diários de Evan que retomam a sua infância.
Lola Rennt	Elementos da linguagem dos jogos Variabilidade: o filme apresenta três recriações de grande parte do filme. Modularidade: a narrativa é composta por três encadeamentos narrativos. Hipertexto: <i>flashbacks</i> levam ao início da narrativa.
Pulp Fiction	Não linearidade: O discurso audiovisual não segue o nível dos acontecimentos. Hipertexto: A montagem propõe que o interagente “monte” a linearidade da narrativa. Modularidade: a narrativa é episódica contendo três encadeamentos narrativos (A situação Bonie, Vicent Veja e a esposa de Marsellus e O relógio de Ouro).
Being John Malkovich	Imersão: câmeras subjetivas e construção meta diegética.
Babel	Não linearidade: O discurso audiovisual não segue o nível dos acontecimentos. Modularidade: a narrativa contém quatro encadeamentos narrativos. Hipertexto: Há vínculos entre as narrativas ou personagens.

Nine Lives	<p>Modularidade: o encadeamento narrativo está fracionado em nove partes.</p> <p>Programabilidade: cria-se um sistema no qual o interagente montará o filme de acordo com o seu deslocamento entre bairros.</p> <p>Hipertexto: o estabelecimento dos vínculos entre os fragmentos.</p> <p>Interação reativa e fechada: Desloca-se em busca dos fragmentos para montar o filme.</p> <p>Mobilidade: busca pelos fragmentos em Cingapura captado via dispositivo móvel.</p> <p>Mídia Locativa.</p> <p>Imersão: projeta-se no espaço urbano a narrativa.</p>
------------	--

Observou-se que todos os paradigmas do pensamento complexo são aplicáveis à estrutura narrativa o que inviabilizaria uma categorização pura como a proposta por Jan Simons. Contudo, constatou-se que alguns se sobressaíram dada às características intrínsecas dos filmes, conforme mostra a tabela abaixo.

TABELA 13: Paradigmas do pensamento complexo destacados.

Narrativas Complexas em Simons	Paradigmas do Pensamento Complexo
The Butterfly Effect	<p>Dialógico: manifestada na ordem temporal do filme.</p> <p>Recursividade: A busca pela reparação do dano acarreta outros danos.</p> <p>Reconstrução de um conhecimento: teoria do caos.</p>
Lola Rennt	<p>Anel retroativo: narrativa auto-regulada temporalmente pelo desempenho de Lola a cada obstáculo transposto.</p> <p>Sistêmico: reunião de três encadeamentos narrativos em uma totalidade fílmica.</p> <p>Reconstrução de um conhecimento: linguagem dos jogos</p>
Pulp Fiction	<p>Hologramático: A presença dos mesmos personagens em três encadeamentos independentes.</p> <p>Sistêmico: uma narrativa é dividida em duas e inserem-se outras duas entre as partes para enfatizar uma reflexão da personagem.</p>
Being John Malkovich	-
Babel	<p>Sistêmico: mistura de quatro encadeamentos narrativos com temporalidades diferentes.</p> <p>Reconstrução de um conhecimento: linguagem hipertextual.</p>

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho, procurou-se vislumbrar a complexificação da narrativa audiovisual. Abordando diferentes eixos temáticos, levantaram-se aspectos narratológicos que demonstraram variações em algumas das estruturas narrativas, considerando-as indicadoras de evolução. A narrativa passa a ser vista como uma parcela de um grande sistema de significação que advém no contexto digital.

Os aspectos da interatividade foram analisados sob a concepção de Primo (2008), Manovich (2000) e Crocomo (2007), aplicados no gpfilme “Nine Lives”. Primo (2008) define duas possibilidades de interação: reativa e mútua. Para vislumbrá-la é necessário estabelecer a natureza dos seres envolvidos (seres autopoieticos e máquinas alopoeiticas) e o modo com eles se relacionam na comunicação. Manovich (2000) diferencia os conceitos interatividade fechada e aberta através da definição das possibilidades e das restrições oferecidas pelo sistema de interatividade. Por fim, Crocomo (2007) aponta como um modo de interação, o envio de vídeos para o polo de emissão, processo pelo qual ele atribui como bidirecional.

Os aspectos da portabilidade e mobilidade foram analisados sob a concepção de Lemos(2009) e vislumbrados na anotação urbana eletrônica Nine Lives. A portabilidade relaciona-se com as telecomunicações que oferecem conectividade e mobilidade, enquanto a mobilidade contempla a recepção de informações em movimento. A constituição de mídias locativas por produtos audiovisuais também foi estudada seguindo as denominações mapeamento, redes sociais móveis, jogos computacionais de rua, mobilizações inteligentes e anotações urbanas eletrônicas.

Constatou-se que os processos de interação instituídos em “Nine Lives” levam a narrativa a ser contemplada como um sistema composto por: um percurso narrativo onde o interagente imerge; e um dispositivo de recepção móvel por onde ele receberá os fragmentos, constituirá as relações de interdependência entre os módulos de sentido e montará o filme. Essa totalidade de sentido amplia as potencialidades da narrativa criando um meio específico de significação no espaço urbano, denominada por Lemos (2009) como mídia locativa. Há a fragmentação e dissociação da mensagem, com possibilidade de reconstrução aleatória alocada a escolha e deslocamento do interagente. Dessa forma, aponta-se Nine Lives, como um produto evolutivo das narrativas moduladas: o sistema projeta a narrativa no espaço urbano promovendo a imersão do interagente, e sua identificação com a narrativa o leva a

buscar os outros fragmentos para montar o filme, a partir de um número de possibilidades determinadas. Há, portanto, uma interação reativa e uma interatividade fechada de acordo com os teóricos estudados. A narrativa *Nine Lives* torna-se parte de um sistema de comunicação que se comporta como uma totalidade de sentido. A manifestação da sistematicidade, “da palavra sistema, conjunto organizado de partes diferentes, produtor de qualidades que não existiriam se as partes estivessem isoladas uma das outras” (MORIN, 2003, p.15), é o que se destaca. Possui um encadeamento narrativo fracionado em nove partes com a linearidade do discurso a ser construída pelo interagente.

O presente trabalho entendeu a montagem como promotora de interação através da articulação de módulos de sentido pelo interagente que constitui relações de interdependência entre parcelas para a construção de uma totalidade. Adotando como referência para este estudo o ciberespaço, âmbito de leitura em que o usuário propõe *links* entre blocos de informações, apontou-se nessa similaridade entre a linguagem hipertextual e a montagem audiovisual, um caminho para busca de processos de interação para a televisão digital.

Os estudos sobre montagem partiram de produtos audiovisuais que vinham sofrendo diferenciações quanto à estrutura narrativa, o que possibilita instigar também sobre a sua evolução. Partiu-se de um corpus de filmes diferenciados reunidos por Jan Simons sob a denominação narrativas complexas. Devido a essa denominação, os princípios dialógico, recursivo, retroativo, sistêmico, hologramático, auto-eco-organização e reconstrução do conhecimento, integrantes do pensamento complexo proposto por Morin (2003), foram aplicados a um filme de cada categoria de Simons (2008): *forking path narratives*, *puzzle films*, *mind-game films*, *modular narratives*, *database narratives*, *multiple-draft films*, *subjective stories e network narratives*.

Morin (2003) aponta sete paradigmas de um pensamento dito complexo pela articulação do conhecimento por diferentes eixos de significação. Indica que o objeto mesmo comportando um sentido, só se estabelece em uma relação contextual, com o princípio auto-eco-organização. Distingue as características das parcelas e do todo que estas compõem, dentro de um sistema formado, com o princípio sistêmico. Em um processo de fragmentação desse sistema, Morin afirma que as parcelas originadas carregarão os elementos da totalidade, com o princípio hologramático. A desestabilização do sistema levará a um ajuste, no princípio do anel retroativo. Este ajuste se dá por meio da dialogia, estabelecido nos binômios “ordem e desordem”, e “interação e organização”. Propõe a circularidade e indica que o efeito produzido por uma causa, torna-se causa e produza um novo efeito, com o princípio do anel recursivo. Morin, por fim, propõe a utilização do pensamento complexo para reconstruir um

dado conhecimento.

Observou-se nas análises desse trabalho que todos os paradigmas são aplicáveis à estrutura narrativa o que inviabilizaria uma categorização pura. Além disso, constatou-se que determinados paradigmas se sobressaíram dada às características intrínsecas dos filmes.

Em *The Butterfly Effect*, o princípio dialógico se manifesta na ordem temporal do filme que é quebrada, originando uma desordem no tempo que se reorganiza pela interação do protagonista. A busca pela reparação do dano acarreta outros, apontando a recursividade neste processo. O encadeamento narrativo é, portanto, composto por outros. Por fim, a utilização da teoria do caos, como justificativa para o encadeamento das linhas narrativas, é remetida ao paradigma da reconstrução do conhecimento. Destaca-se a montagem, que suprime trechos da narrativa que serão exibidos posteriormente.

Lola Rennt apresenta três encadeamentos narrativos com variações dos mesmos elementos causadas pelas tentativas de Lola em conseguir os cem mil marcos. São justapostos pela montagem e temporalmente regulados pelo desempenho da personagem a cada obstáculo transposto. Manifesta-se, portanto, o princípio do anel retroativo e a sistemicidade. Há, ainda, a apropriação da linguagem dos jogos para a sua recriação.

Em *Pulp Fiction* destaca-se o princípio hologramático ao apresentar uma narrativa fragmentada, mantendo os mesmos personagens em cada uma delas. Ao quebrar uma narrativa em duas e inserir outras duas entre as partes, novas significações são originadas nesse sistema. O discurso reconfigura a linearidade referente ao nível dos acontecimentos para enfatizar uma reflexão das personagens. A narrativa é composta por três encadeamentos independentes que integram uma totalidade filmica.

Babel, com quatro encadeamentos narrativos unidos por pontos de intersecção e pela montagem se destaca também pela sistemicidade, que permite a simultaneidade dos percalços sofridos por uma mesma família ocorridos em momentos diferentes, além da reconstrução da linguagem hipertextual.

A atribuição da quebra da linearidade da informação como promotora de interação no ciberespaço, permitiu levantar conceitos sobre linearidade. O trabalho constatou que ela é remetida: à causalidade das ações no nível dos acontecimentos utilizado pelo narrador como referência para construção da totalidade narrativa.; e a previsão do enredo.

O trabalho utilizou os designers narrativos estabelecidos por Mckee (2010) para complementar os estudos narrativos, seguindo os conceitos arquitrama, minimalismo e antitrama. Mckee contempla a causalidade, a temporalidade, o desfecho, o conflito, a natureza do herói (passivo ou ativo), a realidade da narrativa (consistente ou inconsistente) e a

definição de um ou mais protagonistas, para distribuir as narrativas nessas categorias. As narrativas *Pulp Fiction*, *Babel* e *Nine Lives* se mostraram variações desses conceitos, estando além da classificação apontada. Essas narrativas possuem a linearidade das ações que compõe o discurso diferente do nível dos acontecimentos.

O filme *Being John Malkovich* não trouxe novidades ao cenário estudado, apresentando apenas câmeras subjetivas que simulam a imersão do público sob o avatar de John Malkovich.

Pôde-se perceber uma variação na estrutura desses filmes principalmente pela criação no processo de montagem, de discursos que não seguem a causalidade no nível dos acontecimentos utilizado como referência pelo narrador para a sua construção. Ao se aplicar as funções das personagens de Propp (1970) e comparar com o discurso narrativo audiovisual, constata-se uma nova organização temporal originada no processo de montagem, que introduz novas significações na obra e reorganiza sua estrutura, promovendo a sua evolução.

Integrantes dos princípios da mídia digital, a representação numérica, a modularidade, a automação, a variabilidade e a programabilidade foram estudados em Manovich (2000). Com o advento desses paradigmas e de outros contemplados, incita-se a sua utilização na narrativa audiovisual. Tal incorporação provoca uma expansão da sua estrutura, transformando-a em multilinear e fragmentada. Constataram-se recriações de cenas (integradas ou justapostas na narrativa), alternativas de desfechos (disjuntos da narrativa) ou narrativas seriadas que se comportam como novas totalidades que emergem de uma totalidade iniciadora do processo narrativo. A narrativa, portanto, caminha fortemente para a modulação no cenário da TV Digital.

A reflexão sobre a narrativa audiovisual em um cenário de implantação do SBTVD, torna-se importante, ainda que a profusão de conceitos e questionamentos emergentes sejam conflitantes em alguns aspectos. A pesquisa, portanto, abre a possibilidade de novos entendimentos e reflexões para os pensadores da era digital.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen. **Nonlinearity na literary theory**. In: Hipertext and literary theory. Baltimore: Johns Hopkins, 1993.
- AFFINI, Leticia Passos; ITTO, Élica. **Televisão Digital Móvel e Portátil**. Revista GEMInIS ano 2 - n. 1, p. 106 - 115
- AGOSTINHO. **Confissões**. Petrópolis, RJ :Vozes,1998.
- ARISTÓTELES. **Poética**. São Paulo: Ars poética, 1993.
- BENDER, Lawrence; TARANTINO, Quetin. **Pulp Fiction**. Filme. Produção de Lawrence Bender. Direção de Quetin Tarantino. Eua. Miramax Films, 1994, DVD, 154Min, Dolby Digital.
- BRESS, Eric; GRUBER, J. Mackye. **The Butterfly Effect**. Filme. Direção de Eric Bress e J. Mackye Gruber. EUA e Canadá, New Line Cinema, 2004, DVD, 113MIN, DTS Dolby Digital.
- BRANIGAN, Edward. **Puzzle Film: Complex Storytelling in Contemporary Cinema**. Wyley Blackwell:Oxford, 2009.
- BREMON, Claude. **Análise estrutural da narrativa**. Petrópolis:Vozes, 2008.
- BRUNET, Karla. **Mídia Locativa e Narrativa Audiovisual. Um estudo de caso do filme GPS filme**, disponível em <<http://cencib.org/simposioabciber/PDFs/CAD/Marilei%20Fiorelli%20e%20Karla%20Schuch%20Brunet.pdf>>, Acesso 28.06.2011.
- BORDWELL, David. **Poetics of Cinema**. New York: McGraw-Hill, 2009.
- BORGES, Jorge Luis. **Ficções**. São Paulo: Editora Globo, 1998.
- BARTHES, Roland. **Análise estrutural da narrativa**. Petrópolis:Vozes, 2008.
- CASTELLS, Manuel. **The Rise of the Network Society**. Malden, MA: Blackwell Publishers, 2000.
- CROCOMO, Fernando. **TV digital e produção interativa: a comunidade manda notícias**. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2007.
- CAMERON, Allan. **Modular Narratives in Contemporary**, Palgrave Macmillan, 2008.
- CANNITO, Newton Guimarães. **A Televisão na era Digital: interatividade, convergência e novos modelos de negócio**. São Paulo: Summus, 2010.
- DANCYGER, Ken. **Técnicas de edição para cinema e vídeo: história, teoria e prática**. Rio de Janeiro:Elsevier: Campus, 2007.

EISENSTEIN, Serge. **O sentido do filme**. Zahar, 2002.

EISENSTEIN, Sergei. **La forma del cine**. Mexico : Signo Veintiuno, 1986.

ELSAESSER, Thomas. **The Mind Games Films**. IN: Puzzle Film: Complex Storytelling in Contemporary Cinema. Wyley Blackwell, Oxford, 2009.

ESTRADA, A. A. Os fundamentos da teoria da complexidade em Edgar Morin. Akropolis Umuarama, v. 17, n. 2, p. 85-90, abr./jun. 2009.

FIORIN, José Luiz. **As astúcias da enunciação: as categorias de pessoa, espaço e tempo**. São Paulo: Ática, 2001.

GOSCIOLA, Vicente. **Narrativas complexas para a TV Digital**. Do cinema de atrações à interatividade in Televisão Digital: Desafios para a comunicação. Porto Alegre: Sulina, 2009.

GONZALEZ, Alejandro. **Babel**. Filme. Direção de Alejandro Gonzalez. EUA e México, Paramount Pictures, 2006, DVD, 142Min, Dolby Digital, DTS.

GPS Films, Nine Lives, disponível em <<http://dshessels.com/artworks/gpsfilm/about.html>>, Acesso 22.05.2011.

GOLIN, Spike; LANDAY, Vicent; STERN, Sandy; STIPE, Michael; JONZE, Spike. **Being John Malkovich**. Filme. Produção de Spike Golin, Vicent Landay, Sandy Stern, Michael Stipe. Direção de por Spike Jonze. EUA. USA Films, 1999, DVD, 112Min, Dolby Digital.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

LACERDA, Mitsi Pinheiro: disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-40602010000100015&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt>, Acesso: 12.07.2010.

LEAO, Lúcia. **O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço**. São Paulo: FAPESP: Iluminuras, 2005.

LEMOS André. **Janelas do Ciberespaço: comunicação e cibercultura**. Porto Alegre, Sulina, 2001.

LEMOS, André. **Comunicação e mobilidade: aspectos socioculturais das tecnologias móveis de comunicação no Brasil**. Salvador: EDUFBA, 2009.

LEONE, Eduardo. **Reflexões sobre a montagem cinematográfica**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.

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

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Senac, 2005.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media** The MIT Press, 2000.

- MARCONDES FILHO, Ciro (Org). Dicionário da comunicação. São Paulo: Paulus, 2009.
- MORIN, Edgar. **Da necessidade do pensamento complexo**. IN: Para navegar no século XXI. Sulina: PUCRS: Porto Alegre, 2003.
- MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2011.
- MORIN, Edgar. **Ciência com consciência**. Rio de Janeiro: Bertrand, 2000.
- MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Arte e Letra, Curitiba, 2010.
- MCLUHAN, Marshall: **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 2005.
- PELLANDA, Eduardo Campos. **Comunicação móvel no contexto brasileiro**. IN Comunicação e mobilidade: aspectos socioculturais das tecnologias móveis de comunicação no Brasil. Salvador: EDUFBA, 2009.
- PROPP, Vladimir. **Morfologia do Conto**. Rio de Janeiro, 1970.
- PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2008.
- RAFAELI, Sheizaf. **Interactivity: from new media to communication**. IN: Sage annual review of communication research: advancing communication science. Beverly Hills: Sage, 1988, p.110-134.
- RENÓ, Denis Porto. **Narrativa audiovisual: uma possibilidade de interatividade na Internet**. UMESP, Intercom. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R0183-1.pdf>> Acesso: 12.07.2010.
- RICOEUR, Paul. **Tempo e Narrativa**. Tomo I e II Trad. Constança Marcondes César. Campinas, SP: Papirus, 1994.
- ROSENBERG, Jim. **The structure of hypertext activity**. HT96 – The Seventh ACM conference on hypertext, Washington, 1996.
- SHAW, Jeffrey. **O cinema digitalmente expandido: o cinema depois do filme**. In LEÃO, Lúcia (org.). O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: SENAC, 2005.
- SILVA, Juremir Machado da. **Por uma nova literatura figurativa, ou a ficção do novo século**. Para navegar no século XXI. Sulina: PUCRS: Porto Alegre, 2003.
- SIMONS, Jan. **Complex narratives**. New review of Film and Television Studies. London: Routledge, Issue 2, 2008.
- TARKOVSKIAEI, Andreaei Arsensevich. **Esculpir o tempo**. São Paulo: Martins Fontes.

1998.

TYKWER, Tom. **Lola Rennt**. Filme. Direção de Tom Tykwer. Alemanha, X-Filme Creative Pool, 1998, DVD, 81Min, Dolby Digital.

VILCHES, Lorenzo. **A migração digital**. São Paulo: Loyola, 2003.

Vieira, André Guirland: **Do Conceito de Estrutura Narrativa à sua Crítica**, disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/prc/v14n3/7845.pdf>>, Acesso 10.03.2011.

XAVIER, Ismail. **D. W. Griffith: o nascimento de um cinema**.

YIN, Robert K. **Estudo de Caso: Planejamento e Métodos**. Porto Alegre: Bookman. 2001.