

PARALELAS QUE SE CRUZAM: ELABORAÇÃO DE UM FILME INTERATIVO

Guilherme Mendonça de Souza¹

Resumo

Esse artigo é embasado no atual contexto das relações hipermidiáticas entre as redes computacionais e o cinema, cuja linguagem veio se aprimorando ao longo da história e sofrendo adaptações devido ao surgimento das chamadas novas mídias. Este trabalho apresenta um estudo de linguagem para a produção de obras audiovisuais de caráter interativo. Esse estudo justifica-se pela demanda existente nesse campo, em especial para produtos aplicáveis a ambientes de exibição que proporcionam interatividade aos usuários. Foram estudados conceitos que serviram de base para a tese, como os de montagem audiovisual, de interatividade e de linguagem, informações fundamentais para o desenvolvimento desta proposta. O advento tecnológico influencia nas formas de comunicação das relações homem e tecnologia, causando transformações nos conceitos de narrativa clássica do cinema tradicional e, dessa forma, o nascimento de narrativas emergentes como consequência da convergência digital. O artigo apresenta um brevíssimo panorama das manifestações de narrativas híbridas hipermídia para contextualizar o universo investigativo em que se insere a produção poética "Paralelas que se Cruzam", um filme multilinear hipermidiático disponibilizado na Internet. A proposta consiste em analisar e adaptar tradicionais linguagens cinematográficas nas novas tendências tecnológicas, denominadas de maneira geral de "cinema expandido", porém, dentro de uma perspectiva intermediária, o qual possibilita novos dinamismos na projeção e/ou exibição de um filme. O projeto tem como objetivo a produção de um curta-metragem utilizando-se de novos aparatos como as emergente mídias digitais e cuja trama contém uma pluralidade narrativa com base na conceituação da linguagem hipermidiática, assim como sua evolução no cenário do ciberespaço.

Palavras-Chaves: Paralelas que se Cruzam, hipermidiática, interator.

Abstract

This article is grounded in the current context of relations hypermedia between computer networks and cinema, whose language came to tweaking throughout history adaptations and suffering due to the emergence of so-called new media. This paper presents a study of language in the production of audiovisual that works of interactive system. This essay is justified by the existing demand in this field, especially for the applicable product display environments that provide interactivity to users. We studied concepts that formed the basis for the thesis, as mounting audiovisual, interactive and language, fundamental information for the development of this proposal. The advent of technological influences in the forms of communication and technology relations mans, causing changes in the concepts of classical narrative cinema and traditional, thus the birth narratives emerges as a result of digital convergence. The paper presents a very brief overview of the manifestations of hybrid hypermedia narratives to contextualize the universe wich it operates investigative poetic production "Crossing Parallels", a multilinear hypermedia movie available on the internet. The proposal is to analyze and adapt traditional cinematographic languages in the new technological trends, generally called the "expanded cinema", but through an intermedia perspective, which creates new dynamics in the projection and / or watching a movie. The project aims to produce a short film using new devices such as emerging digital media and whose plot contains a plurality narrative based on the concept of hypermedia language, as well as its evolution in the scenario of cyberspace.

Keywords: Crossing Parallels, hypermedia, interator.

¹ Mestre em Cultura Visual pelo Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais – FAV/UFG.

1. Narrativa caleidoscópica

O projeto prático, que integra minha pesquisa científica, e que pode ser visto na internet numa página no Facebook², consiste na produção de um filme com características hipermidiáticas. A obra foi concebida para ser veiculada na internet com alguns elementos de interatividade.

Utilizando a internet como plataforma de exibição, as tradicionais formas narrativas cinematográficas as possibilidades se ampliam. O ambiente digital “oferece aos escritores a oportunidade de contar histórias à partir de múltiplas perspectivas privilegiadas, e de brindar o público com narrativas entrecruzadas que formam uma rede densa e de grande extensão” (MURRAY, op. cit., p.1 7). Trabalhar em um filme em que se desdobra em múltiplos pontos de vista através da interatividade oferecida pela internet e o computador tornou-se para mim um projeto desafiador.

Janet Murray (2003) relata sobre a decepção de Langer quando a “quarta parede” do teatro da peça Peter Pan foi derrubada no momento em que a fada Sininho se virou para a platéia e pediu para que todos batessem palmas. “Buscar a ilusão, a crença e a participação da plateia” no teatro é negar o drama como arte” (MURRAY, op. cit., p. 104). Com base nessa afirmativa, o desafio do projeto fílmico consiste em desenvolver um filme que contenha elementos de interatividade, porém, sem perder a essência narrativa.

Na vida real, uma história multiforme pretende atender aos anseios das opções excludentes (MURRAY, op. cit., p. 46). É por isso que um filme acaba saciando, de certo modo, nossas angústias e curiosidades, pois nos colocamos numa posição “onipresente”. No entanto, este mesmo filme não consegue se desdobrar em com tanto dinamismo como um filme digital, que pode dar acesso a vários pontos de vista e, com isso, saciar dúvidas e ansiedades dos espectadores, além de trabalhar com vários conceitos e opiniões sobre um mesmo tema, sem verdades absolutas.

Como laboratório, resolvi fazer uma experiência, que também pode ser vista na página do Facebook sob o título de Uma experiência com Amores Peros. “Desfragmentei” a cena do acidente em três mini-filmes: Modelo, Otávio e Mendigo. Os três personagens estão envolvidos na mesma situação, porém, ao assistir cada um separadamente, há interpretações diferenciadas para cada um. Com essa montagem, percebi que o jogo de interpretações entre personagens seria algo muito interessante para se desenvolver. Elaborei então um roteiro com 4 personagens com vidas paralelas, mas que tinham algum contato, direta ou indiretamente. Heloísa seria uma artista com o objetivo de realizar espetáculos. Haroldo, um deputado às voltas com a candidatura ao senado. Hermes, servidor público comissionado e líder religioso preocupado com a administração financeira da igreja. E Helen, uma mãe zelosa e funcionária

² <http://www.facebook.com/CinemaExpandido>

pública exemplar. Os nomes de todas as personagens iniciariam com a letra, “H”, que se desenha por meio de duas linhas verticais conectadas por um traço horizontal, alusão às vidas paralelas das personagens interligadas por pontos em comum. Seriam quatro alicerces sustentados por religião, política, família e arte.

As relações pessoais entre as personagens constituem um retrato sócio-antropológico da sociedade contemporânea, repleta de incoerência entre pensamento, discurso e prática. Haroldo seria um solícito e dedicado político. Hermes, um líder espiritual e árduo defensor de valores morais. Helen é uma pessoa de reputação ilibada, dedicada à família e ao trabalho. Heloísa viveria em um mundo à parte. No entanto, com um olhar mais aprofundado, descobriríamos outro perfil das personagens. Haroldo, na realidade, seria uma pessoa calculista, capaz de qualquer coisa para conseguir objetivos próprios. Hermes pensaria que tudo é válido em nome de Deus. O senso crítico de Helen desapareceria completamente diante do que lhe seria mais caro: a família. Heloísa, apesar de viver em um mundo boêmio e libertário, seria sensível, mas, ingênua. Cada um enxergaria o outro de maneira distinta, pois não há unicidade nas percepções pessoais. No campo da universalidade visual, cada um vê parte do que constitui o todo. O que é verdade para um não significa que o seja para outros, pois a verdade é constituída de várias facetas. O ser humano é aquilo que o outro enxerga. O espelho, na verdade, é o outro. A apresentação da narrativa caleidoscópica acontece através de cenas bem curtas. Cada situação ou personagem tem o tempo aproximado de um a dois minutos por episódio.

O desenvolvimento da narrativa digital transcorria aparentemente bem até surgir o problema da entropia. Durante o enredo, salvo três momentos, os personagens não se encontravam; se falavam apenas por telefone. Estes momentos eram os “nós” da narrativa interativa, isto é, o instante em que o interator deveria escolher entre seguir com a mesma personagem ou passar para outra. Para isso, era preciso que houvesse um gancho bastante atrativo para convidar o interator a trilhar por novos caminhos. No entanto, caso isso acontecesse, o fato do espectador se transferir para outra personagem e se deparar com uma história já em andamento poderia gerar uma confusão mental. Ao “pegar o bonde andando”, corre-se o risco do espectador não compreender o que está acontecendo com aquela determinada personagem. Sem entender coisa alguma, o interator vai querer retornar à personagem de origem, mas ele só fará isso se houver essa alternativa. Vamos considerar as duas hipóteses e as respectivas consequências:

(1) – Partindo do pressuposto que tenha a possibilidade de retornar à personagem de origem, o interator fará apenas um deslocamento físico e não temporal. Isso significa que o espectador não irá voltar no tempo. Sendo assim, quando se deparar novamente com aquela personagem inicial, muita ação já terá sido transcorrida em paralelo. O espectador terá que fazer deduções do que ocorrera no prazo em que esteve visitando outra personagem. A não ser que o diretor trabalhe o enredo de uma forma que as deduções possam ser interessantes, o espectador poderá ter a sensação de estar assistindo um filme com pedaços faltando.

(2) - Caso não haja a possibilidade do interator regressar, então ele será obrigado a percorrer na história daquela personagem escolhida, que irá se deparar com outras ao longo do caminho. O espectador, porém, pode escolher não transitar por várias histórias para evitar a falta de compreensão. Para forçar o interator a sempre escolher novos caminhos durante o percurso, o autor digital poderá impedir com que se prossiga sempre com a mesma personagem, mas isso poderá acarretar num conjunto de histórias fragmentadas que propiciará a entropia – o espectador passa a não fazer mais associações lógicas do enredo como um todo. Para tentar solucionar tais questões, pensei em algumas saídas:

1 – Episódios mais longos, de modo que o espectador possa se acostumar com o enredo, se identificar com a personagem, fazer deduções lógicas sobre o que estaria ocorrendo e com isso se emocionar com a situação.

2 – Episódios “fechados”, isto é, com início, meio e fim. Naturalmente, esse “fim” seria um final aberto para propiciar uma nova navegação. Um exemplo seria a elaboração de uma história de detetive entrevistando suspeitos de um crime. Cada entrevista seria um depoimento completo. Para descobrir o verdadeiro culpado, o interator teria que fazer uma investigação que consistiria na escolha das entrevistas dos suspeitos. A ordem dos entrevistados determinaria se o caso seria bem ou mal sucedido.

3 – Outra solução seria oferecer opções ao interator de seguir com qualquer das personagens apresentadas quando bem entender.

4 – Por fim, complementando a alternativa anterior, o interator teria, não somente a opção de navegar pelas personagens a qualquer momento, como também o livre acesso cronológico. Seria possível, então, retroceder e avançar no tempo com qualquer personagem de acordo com as escolhas do espectador. Todavia, por mais ampliado que seja o campo das possibilidades para o espectador, toda essa gama de alternativas desaba se o interator seguir apenas uma linha narrativa. Ora, se a proposta é fazer com que o espectador navegue por várias histórias fragmentadas e assim compreender o todo, a lógica seria então justamente o contrário: para evitar a confusão mental de narrativas segmentadas, o internauta logo perceberia que o ideal seria navegar e conhecer profundamente cada história e concomitantemente tirar as próprias conclusões na soma das narrativas. E se o espectador tomar a decisão de assistir uma história por vez, então não haverá necessidade de oferecer alternativas no percurso do enredo. É mais prático assistir um filme tradicional do que ficar fazendo cliques improdutivos [e chatos] ao longo do caminho. E como a premissa da narrativa digital é fazer com que o espectador utilize dos mecanismos de interatividade, as soluções propostas, aparentemente, não se resolvem. Um enredo digital, aparentemente atrativo à primeira vista, se apresentaria frustrante logo em seguida. Seria preciso repensar, ainda dentro da estrutura

caleidoscópica, uma forma que a narrativa se tornasse dinâmica e interessante.

A estrutura narrativa caleidoscópica torna-se cada vez mais utilizada por autores modernos, talvez por refletir a multiplicidade da vida contemporânea, repleta de pessoas heterogêneas convivendo muitas vezes em apertados e caóticos ambientes urbanos. (MURRAY, op. cit., p. 159). No desenvolvimento de um novo e definitivo roteiro, optei por inserir todas as personagens num único espaço - a sala de uma residência. A partir daí, as pessoas se deslocariam entre os cômodos da casa, de uma forma que “[...] cada vez que um personagem, de um grupo de dois ou mais, saísse para outro aposento de uma casa ou fosse para outro local dentro do mundo ficcional, o espectador teria a opção de escolher quem acompanhar” (MURRAY, op. cit., p. 241). Mantive a proposta de episódios [nós] com tempos curtos - aproximadamente de um a dois minutos. Isso se deve a dois motivos:

(1) - Vídeos na internet são mais assistidos quando são mais curtos. No cinema, o espectador senta diante da tela numa posição contemplativa e se deixa levar por aproximadamente duas horas. Não há interrupções. Na TV, o cidadão senta no sofá numa posição confortável e munido de um controle remoto pode trocar de canal a qualquer momento. Já o internauta, na frente de um computador, se coloca em posição de “ataque”: está sempre pronto para teclar e navegar entre várias páginas com simples cliques. O computador, juntamente com a internet, oferece um poder de interatividade maior do que as mídias anteriores.

(2) - Quando o espectador quiser recomeçar o filme para trilhar novos caminhos, ele não vai ter muita paciência para assistir episódios repetidos de longa duração.

Decidi também manter a letra “H” como inicial para os nomes das novas personagens: Hamilton, Heitor, Heloísa, Helen e Hercília. Além da alusão às vidas paralelas que se interconectam, a letra também traz uma referência do dito popular, na hora “H”. Isso se deve à proposta do filme ser constituído por vários instantes de tomada de decisão por parte do internauta. Outro motivo é o fato de que a letra “H” se mantém oculta nos nomes, transmitindo sutileza. A letra “X” poderia também representar duas paralelas que se cruzam, no entanto, ficaria estranho e muito evidente todas as personagens com nomes iniciais em “X”, como por exemplo: Xisto, Xuxa, Xavier, etc. Defini cada personagem com as seguintes características:

(1) Heloísa é uma pessoa “zen”, conectada com o “cosmos”, sempre de vem com a vida. Concorda com tudo e com todos.

(2) Hamilton é um pintor que defende os intervencionismos urbanos.

(3) Heitor é um sujeito estruturalista, criador de uma fórmula para a arte e contra as concepções da arte contemporânea.

(4) Helen é uma garota traquina, “moleca”, mas ao mesmo tempo bonita e sensual.

(5) Hercília é uma garota “descolada” e descontraída, porém, de caráter duvidoso.

Os nomes das novas personagens possuem um propósito. Heloísa se assemelha a Louise que se parece com luz. É uma pessoa que respira arte. Hamilton, é uma referência aos quadros que pinta, “há, mil tons” em suas telas. Heitor, por ser um sujeito mais forte e atlético, é uma referência ao Deus do trovão, Thor. É um sujeito que provoca “trovoadas” com suas teorias ditas estruturalistas no mundo da arte contemporânea. Helen é uma garota bonita e por isso ganhou esse nome devido à Helena de Tróia. Já Hercília, é um nome que se assemelha a Cecília e, portanto, a personagem ganhou esse nome por ser enigmática.

2. O processo criativo

As discussões inseridas no filme são originadas de assuntos abordados em salas de aula do mestrado, tal como a explicação sobre a conceituação do tempo e a crítica aos autores acadêmicos que explicam a mesma teoria repetidas vezes utilizando palavras diferentes – muitas vezes no mesmo capítulo. No entanto, a temática do enredo saiu de uma conversa informal entre amigos e colegas oriundos da FAV da UFG, através da rede social Facebook. Tudo começou com a postagem³ sobre a pichação em uma das estátuas do artista plástico goiano Siron Franco na exposição Cow Parade ⁴de Goiânia. Alguns eram a favor da pichação, alegando que a obra por estar em espaço público seria passível de “intervencionismo”. Eu fui radicalmente contra essa posição, pois não é o fato de uma obra de arte estar em espaço público que signifique que as pessoas tenham que intervir ou interagir, a não ser que exista tal proposta. Além disso, no meu entender, intervencionismo e vandalismo apresentam significados e conceitos distintos. O vandalismo provoca a destruição de uma obra com intenções nada criativas e construtivas, acarretando em dois fatores:

(1) o desrespeito com o trabalho de um artista e;

(2) a falta de consideração com o público, que intenciona em ver o trabalho da maneira como o artista o concebeu originalmente.

³ A conversa completa da postagem que originou o roteiro deste trabalho prático pode ser lida no seguinte endereço: <http://www.facebook.com/renatopirei/posts/162367600550420> .

⁴ Exposição que acontece em âmbito internacional em que cada edição consiste em espalhar pela cidade estátuas de vacas ordenadas e pintadas por artistas locais.

Já o intervencionismo é quando o público interage com a obra, porém, constrói e ressignifica a mesma. O intervencionismo soma e acrescenta, o vandalismo destrói e subtrai.

Sendo assim, de acordo com a conversa, criei o personagem Hamilton, um pintor que defende a pichação em obras públicas como intervencionismo, mas quando se depara com seu quadro, a ser leiloadado, danificado, fica revoltado e nervoso. Quando os amigos o acalmam utilizando os argumentos iniciais do próprio Hamilton, este se tranquiliza e, talvez para não cair em contradição, ou para manter uma postura vanguardista, acaba concordando e “inventando” uma série de conceitos para justificar sua posição. A questão é que ele acaba realmente acreditando nas próprias palavras proferidas. Aliás, essa cena em específico foi uma maneira de manifestar minha insatisfação sobre a concepção da arte na atualidade. O “conceito” passou a ser mais importante do que o “encantamento”. A obra em si não importa tanto, mas sim a verbosidade construída em torno da mesma. E isso é um problema, pois dessa maneira perde-se os parâmetros. Num intervalo da aula da disciplina do Programa de Pós-graduação em Cultura Visual, História da Imagem, ministrada pela professora Maria Elízia, na Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG), alguns colegas pensaram ter visto uma instalação no pátio da faculdade, mas logo descobriram que se tratava de uma tela de proteção de alguns pedreiros que reformavam o telhado. Isso demonstra que qualquer coisa hoje pode ser considerada arte, desde que acompanhado de algum conceito [geralmente prolixo e contestador]. E se hoje tudo pode ser considerado arte, então todo mundo é artista. E se todos são artistas, então podemos decretar a “morte” do artista. Podemos considerar a palavra “artista” como sinônimo de “pessoa”, “cidadão” ou “sujeito”.

Em 2010 participei de um evento anual dedicado à Arte e Tecnologia que marcou-me profundamente. Várias foram as palestras que se encaixariam perfeitamente numa feira de ciência e tecnologia. Era muito aparato tecnológico e pouca poética. Muita técnica e pouca sensibilidade artística. Durante o evento, houve debates em que o processo tecnológico foi elevado à categoria de arte. Se assim fosse, teríamos que considerar softwares como Word e Photoshop como obras de arte, sendo que na realidade são sofisticadas ferramentas. Houve ainda afirmações que a tecnologia em si já seria arte. Se considerarmos essa afirmativa, as diversas lojas que vendem eletrodomésticos seriam as maiores galerias de arte da atualidade.

Em minha percepção vivemos numa era onde o conceito de arte foi banalizado. Um cidadão qualquer faz um questionamento e logo se acha um artista. Se o que vale é contestação, então um protesto público nas ruas contra o governo do Estado é uma manifestação artística e não política. “Mas então, o que é arte?”, como indaga o pintor Hamilton em um dado momento do filme. Heitor então a define numa fórmula: “ $A=C+E+T$ ”, ou “A7”, conforme resumiu a personagem Heloísa. A fórmula é uma criação metafórica e reflexiva minha na tentativa de trazer um significado para o controverso conceito contemporâneo de arte. Explicando a fórmula: Arte é igual a Criação, mais Emoção e Técnica. A Criação é composta pela visão diferenciada do artista, seja a mesma carregada de contestação ou não. A Emoção representa a sensibilidade poética que o artista

consegue despertar em si e no público, o momento de encantamento, seja de profunda tristeza ou alegria. E a técnica consiste nas ferramentas e método de trabalho utilizado para a realização da obra. À partir dessa denominação, passei a verificar que uma obra de arte, quando considerada como tal por uma ou mais pessoas, é constituída desses três elementos básicos. Após a idéia da temática, o próximo passo seria desenvolver o argumento, roteiro clássico para em seguida evoluir para o “roteiro interativo”, isto é, aquele que apresentaria os hiperlinks dos caminhos das personagens. O caminho então seria: argumento, roteiro clássico e roteiro “interativo”. No entanto o processo de criação se deu de maneira inversa.

Optei por “pular etapas” e começar com o “roteiro interativo”. Ao final de cada cena, obrigatoriamente uma ou duas personagens deveria se locomover para oferecer a oportunidade de trânsito no espaço. As idéias foram surgindo como se eu estivesse realmente numa festa, imaginando o que estaria acontecendo em cada cômodo da casa. Em algumas cenas sequer imaginei falas das personagens, dando abertura para que os atores pudessem criar situações, desde que, claro, não fugissem do contexto. Em outras, escrevi alguns diálogos, mas ainda assim com a possibilidade dos atores incorporarem à maneira deles.

O roteiro clássico foi escrito posteriormente, apenas para conferir se a ação cronológica entre as personagens estava sincronizada, mas curiosamente, a “montagem” das cenas no roteiro clássico se deu de maneira diferenciada em alguns momentos, o que demonstra que ao elaborar um “roteiro interativo” é preciso pensar em um processo de criação com métodos distintos do conceito clássico. Ao ligar uma cena na outra no roteiro tradicional, pude comprovar a teoria do efeito de Kulechov e constatar que a ordem dos fatores altera o produto.

3. Jogo de interpretações

No roteiro “interativo” de Paralelas que se Cruzam, optei por trabalhar com elementos que provocassem “falsas” expectativas e interpretações. Podemos citar alguns exemplos tais quando Helen e Hercília vão para a cozinha juntas. Em um filme clássico, poderíamos imaginar que as duas foram namorar escondidas. Mas a cena das duas na cozinha seria mostrada e revelada em algum ponto da história. Num filme tradicional, vamos ver em algum instante que na realidade elas foram até lá para fofocar, enquanto que num filme “hipermidiático”, dependendo das escolhas, o internauta jamais saberá o que realmente houve, a não ser, claro, que o espectador resolva assistir o filme novamente e decida investigar com mais profundidade as duas personagens. Outra cena constitui-se do momento em que Hercília entra na sala e escuta Hamilton supostamente falando mal dela. Para quem segue Hamilton, percebe que tudo não passara de um equívoco, mas o mesmo não se pode dizer para aqueles que seguem Hercília, que vai chateada para o quarto. O espectador, tão desavisado quanto Hercília, pode ficar condoído com a situação dela e indignado quando Hamilton a beija no quarto. É provável que Hamilton seja visto como um grande cafajeste. E essa interpretação talvez possa ser confirmada quando Hamilton revela à Hercília que é compromissado. Hamilton então se levanta e vai para a sala, deixando Hercília

sozinha no quarto. A imagem de Hercília, até então, é a de uma pobre garota iludida pelo rapaz que sai do quarto e esquece seu celular. Hercília atende um chamado da namorada de Hamilton e a provoca sutilmente. Aqueles que seguiram Hamilton saindo do quarto, jamais tomarão conhecimento do caráter duvidoso de Hercília. Um momento divertido é quando Heitor corre nu pela rua. Hamilton e Hercília conseguem ver pela janela do quarto, mas não identificam Heitor por estar com a cabeça coberta pela camisa. Quando Heitor e Helen estão namorando na sacada da varanda, Hamilton se depara com o casal e comenta o ocorrido. Para aqueles que seguiram Hamilton, jamais saberão que o “ninja nu” na realidade era o próprio Heitor. E para aqueles que seguiram o Heitor ou a Helen, não saberão por alguns instantes se Hamilton está sendo irônico ou se realmente não sabe quem seria o autor da “performance”. Logo no início do filme Heloísa pergunta para Hamilton: “Você entendeu?”. Essa pergunta foi propositadamente colocada no começo para dar a entender que todo o enredo é apenas um trecho retirado de algo supostamente maior. O interator pode imaginar, justamente por se tratar de um filme interativo, que perdera alguma parte anterior. Com isso, o interator já vai se “habituando” ao navegar por trechos em que o diálogo de algumas personagens já esteja encaminhado, ou, no dito popular, quando a conversa já está “pelas metades”.

Esse jogo de interpretações durante a trama é um dos elementos que, acredito eu, pode tornar um filme “interativo” tão interessante quanto um filme clássico. Outro fator de atratividade seriam os “ganchos” provocados por cada situação. Para evitar que o público siga somente uma personagem por vez, é importante despertar em cada episódio uma curiosidade no espectador para que o mesmo tenha vontade de saber das intenções de outra personagem. Outro recurso seria a utilização de dois ou mais atores em cada cena para que o espectador possa ir se familiarizando com todos e não faça tanta distinção na hora de seguir uma nova personagem, mesmo que esta não seja uma atriz famosa. Podemos especular que alguns produtores e diretores pensarão que para haver um equilíbrio de escolhas por parte do público, todo o elenco precisaria ser composto: ou somente por atores desconhecidos, ou somente por famosos. Caso haja apenas um ator como Brad Pitt transitando entre um elenco desconhecido, é provável que o público tenha fortes tendências a seguir com quem se identifique mais. E, certamente, o célebre ator pesará bastante. Todavia, roteiristas e diretores podem inteligentemente lançar mão desse artifício para “ocultar” informações entre as demais personagens justamente por se tratar de um elenco desconhecido e que, talvez por isso, não terá o mesmo apelo de um renomado ator. De qualquer forma, seja o elenco composto de “estrelas” ou “anônimos”, o sistema *star system* se modifica, uma vez que as demarcações entre protagonistas, coadjuvantes e figurantes serão rompidas. Por fim, o poder de escolha numa narrativa digital é algo que pode trazer uma sensação de liberdade justamente por ser possível o trânsito entre as cenas e personagens.

4. Gravação e Edição

Foram 6 dias de gravação, num período de 10 dias e 1 mês de edição. O filme apresenta 41 pontos de interatividade nas escolhas entre as personagens ou situações. Soma-se a isso a possibilidade do interator clicar em alguns objetos de cena, tais como a revista em quadrinhos Grande Clã e ser direcionado para o blog da mesma. Com este último recurso, o trabalho prático desta pesquisa, que até então apresentava propriedades de um filme interativo [que podem ser utilizados em plataformas como DVDs, CD-ROM, etc], se torna um cibercine, uma vez que agrega elementos que só funcionam se estiverem conectados à internet. Sendo assim, devido à convergência digital e, conseqüentemente, às possibilidades da interatividade, é oferecido ao interator, através do projeto prático, um maior dinamismo no privilégio das escolhas durante a exibição de um filme que atende as novas perspectivas hipermidiáticas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. *Obras gerais*

BERNARDET, Jean-Claude. *O que é Cinema?*, Editora Braziliense, São Paulo, 2004.

BRITO, João Batista. *Amadas Imagens, Imagens Amadas: Ensaio de Crítica e Teoria do Cinema*, São Paulo, 1995.

COMPARATO, Doc, Roteiro – Arte e Técnica de Escrever para Cinema e Televisão, 2ª. Edição, Editora Nórdica, Rio de Janeiro, 1983.

COUCHOT, Edmond. *Tecnologia da Arte: da fotografia à realidade virtual*. Editora UFRGS, 2003.

DOMINGUES, Diana, *Arte, Ciência e Tecnologia – Passado, presente e desafios*, Editora Unesp – Itaú Cultural, São Paulo, 2009.

MURRAY, Janet H., *Hamlet no Holodeck – o futuro da narrativa no ciberespaço*, UNESP, Itaú Cultural, São Paulo, 2003.

2. *Sites consultados*

<<http://www.facebook.com>> Acesso em: 12/04/2012

<<http://www.facebook.com/renatopirei/posts/162367600550420>>
12/04/2012

<http://www.facebook.com/CinemaExpandido> 12/04/2012