

digital

CARTOGRAFIA DAS FRONTEIRAS DA NARRATIVA AUDIOVISUAL

Edição

Maria Guilhermina Castro

Carlos Sena Caires · Daniel Ribas

Jorge Palinhos



CARTOGRAFIA DAS FRONTEIRAS DA NARRATIVA AUDIOVISUAL

MARIA GUILHERMINA CASTRO; CARLOS SENA CAIRES; DANIEL RIBAS;
JORGE PALINHOS [EDIÇÃO]

© Universidade Católica Editora . Porto
Rua Diogo Botelho, 1327 | 4169-005 Porto | Portugal
+ 351 22 6196200 | uce@porto.ucp.pt
www.porto.ucp.pt | www.uceditora.ucp.pt

Coleção · e-book
Coordenação gráfica da coleção · Olinda Martins
Capa · Olinda Martins
Imagem da capa · Carlos Sena Caires
Coordenação · Maria Guilhermina Castro, Carlos Sena Caires,
Daniel Ribas & Jorge Palinhos

Data da edição · fevereiro de 2016
Tipografia da capa · Prelo Slab / Prelo
ISBN · 978-989-8835-04-8

CARTOGRAFIA DAS FRONTEIRAS DA NARRATIVA AUDIOVISUAL

Edição

Maria Guilhermina Castro

Carlos Sena Caires · Daniel Ribas

Jorge Palinhos

INTRODUÇÃO	· 05 ·
<i>Uma viagem pela narrativa</i>	· 06 ·
OS LIMITES DA FICÇÃO	· 10 ·
<i>Depois das narrativas mestras da História da Arte – os filmes indisciplinados de Werner Herzog e Wim Wenders/Julian Salgado sobre arte</i>	· 11 ·
Carolyn Overhoff Ferreira	
<i>Literalidade: a compreensão da ficção como experiência real. Gilles Deleuze e Jean Rouch</i>	· 21 ·
Marta Filipe Mendes	
<i>Do Sentido Narrativo à Experiência Estética</i>	· 31 ·
Filipe Martins	
A NARRATIVA COMO ATRAÇÃO	· 47 ·
<i>O “filme de bordas” português. Narrativas alternativas ou convencionais?</i>	· 48 ·
Paulo Cunha	
<i>Narrativa como Estratégia Publicitária para Ações de Responsabilidade Social e de Políticas de Consumo Sustentável</i>	· 60 ·
Rogério Luiz Covaleski	
<i>“Perde-se em poesia, ganha-se em eficiência”: O sistema de mensuração na configuração de narrativas jornalísticas</i>	· 70 ·
Alciane Baccin e Vitor Torres	
NARRATIVA E SOCIEDADE	· 81 ·
<i>Melodrama e realismo em João Canijo</i>	· 82 ·
Daniel Ribas	
<i>Da proposta fílmica ao impacto vital: análise narrativa e pragmática do filme The Shawshank Redemption (1994)</i>	· 92 ·
Pedro Alves	
O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE NARRATIVAS	· 104 ·
<i>Criatividade e Cognição na Emergência da Personagem</i>	· 105 ·
Maria Guilhermina Castro	
<i>Animação e Interação</i>	· 117 ·
António Ferreira e Pedro Mota Teixeira	
A NARRATIVA INTERATIVA E A NÃO LINEARIDADE	· 127 ·
<i>A Narrativa Fílmica Interativa: Estratégias para a participação do público</i>	· 128 ·
Carlos Sena Caires	
<i>Interatividade cognitiva: o papel do leitor na literatura eletrônica</i>	· 138 ·
Daniela Côrtes Maduro	
<i>Variações Fílmicas de Uma Fabula: Flirt, de Hal Hartley, como Narrativa Fraturada</i>	· 148 ·
Fátima Chinita	
A AUTOBIOGRAFIA NO PROCESSO CRIATIVO: DUAS REFLEXÕES DE CRIADORES	· 159 ·
<i>Narrativas do Eu: Processos Autobiográficos no Contexto das Artes Performativas</i>	· 160 ·
Maria Gil e Miguel Bonneville	

INTRODUÇÃO

Uma viagem pela narrativa

Maria Guilhermina Castro, Carlos Sena Caires, Daniel Ribas e Jorge Palinhos

Na tentativa de colmatar a efemeridade da existência em fluxo, o ser humano cria dispositivos que a transformam em algum tipo de configuração mais ou menos permanente: dar um sentido à dispersão de acontecimentos que nos assaltam no dia-a-dia parece ser uma necessidade vital. A sucessão de eventos é muitas vezes unificada num discurso, numa história, que se torna um possível instrumento para fixar a representação da realidade vivida, sob pena de a reduzir, engrandecer ou mesmo transformar. O narrado ganha uma autonomia própria, distinguindo-se da vivência subjacente. Com origem numa experiência compartilhada com outrem (e, portanto, mais tangível, objetiva ou intersubjetiva, como nas histórias ditas reais) ou em vivências internas e imagéticas (ficcionalis?), a partir do momento em que se forma, o discurso adquire a capacidade de criar novas realidades por si mesmo. Esta duplicidade dialógica, entre o sujeito que conhece enquanto experiência e aquele que conhece através do relato, está presente em diversos setores da vida humana, assumindo expressões várias. Porque parece útil compreender interdisciplinarmente os mecanismos implicados em tais processos construtores de narrativas audiovisuais, considerou-se pertinente a organização de um colóquio que pudesse discutir estas problemáticas, dando particular enfoque ao estudo da imagem em movimento.

O colóquio *Narrativa, Média e Cognição 2015* teve lugar na Universidade Católica Portuguesa (Centro Regional do Porto), no dia 14 de julho, com organização do Centro de Investigação em Ciência e Tecnologia das Artes (CITAR), da Escola das Artes, no contexto do projeto “Narrativa e Criação Audiovisual”, da Linha de Investigação de Criatividade Digital. Dando continuidade ao *workshop* realizado em 2014 na Universidade do Minho, este encontro científico teve por objetivo proporcionar uma ocasião de debate aprofundado sobre modos de pensar e construir narrativas, bem como sobre a sua vivência emocional, social e cultural, a partir do contributo de saberes artísticos e científicos diversos. Tendo por base as comunicações apresentadas, foram escritos e revistos por pares os textos que compõem este livro.

Trata-se de aproximações à narrativa em diferentes média, que a procuram expor, interpretar e questionar, abordando tanto aquilo que ela tem de central (e para a abrir a novos domínios), como as que são (ou podem ser) as suas fronteiras. Estas reflexões contribuem para o que designamos de cartografia da narrativa, numa deambulação até aos limites e fronteiras dos modos de narrar, sobretudo na sua dimensão audiovisual. No seu conjunto, constituem um meio de revelar relações que

potenciam o conhecimento da narrativa no atual contexto psicológico, social e cultural, e não tanto um retrato topográfico e exaustivo da narrativa. Não se procura definir - pôr um fim - a não ser que esse fim seja visto num outro sentido, enquanto finalidade. Falamos da finalidade de olhar mais de perto, e em especial para as margens, para compreender em que medida tem constituído (ou pode constituir) uma razão de ser na vida do ser humano. Como qualquer mapa, é útil enquanto nos serve o objetivo de orientação para a ação (nem que seja pelo prazer de nos perdermos no próprio mapa).

Para ampliar a fronteira do conhecimento, vale a pena olhar em especial para forças que se digladiam nos limites e assim potencialmente hibridizam a narrativa, questionando, reformulando ou expandindo o seu centro em diferentes direções. Na berlinda está o limiar entre o ficcional e real, o clássico e o disruptivo, a criação e a fruição, a arte e a ciência, e os diferentes média. A partilha aqui proposta torna possível a emergência de uma visão prismática da narrativa, numa abordagem mais próxima das múltiplas geografias do conhecimento humano subjacentes às suas práticas. Uma abordagem inter e transdisciplinar torna-se possível pela clara presença da narrativa em diferentes média, numa aliança que, além de estruturante deste volume, é assumida de modo explícito em alguns dos textos, como o de Maria Guilhermina Castro e o de Rogério Covaleski. Esse pressuposto transdisciplinar foi, aliás, fundador do colóquio que deu origem a este livro: em última análise, também as fronteiras entre os diferentes média se cruzam ou até se esbatem, tanto pelo seu contributo teórico como nas próprias práticas artísticas.

Dando continuidade a um debate clássico nos estudos narrativos, os limites entre o real e a ficção ressurgem recorrentemente em grande parte dos artigos, com particular intencionalidade no primeiro capítulo, nos textos de Carolin Overhoff Ferreira, Marta Mendes e Filipe Martins. Aqueles limites mostram o poder da narrativa para descrever mas também para transformar a realidade, numa zona fluida que se torna berço para a criatividade. Esta hibridização pressupõe pelo menos uma duplicidade: entre aquele que vive e aquele que narra (ainda que possa ser o mesmo, em diferentes momentos), entre o conteúdo bruto que será alvo de narração e um outro processado sob a forma de narrativa. Qual a sua distância? No contexto deste debate entre o real e o ficcional, um dos temas mais presentes nos contributos dos vários autores é o constante cruzar de fronteiras no cinema, entre ficção e documentário. Este processo de mesclagem, que se conhece desde a primeira película filmada, é particularmente relevante no modo como se configura a narrativa na atualidade. É, aliás, nesse contexto de hibridização que Carolin Overhoff Ferreira propõe o conceito de filme indisciplinar, na senda da interpretação da história da arte feita pelo filósofo Jacques Rancière. Torna-se demasiado evidente que o cinema como arte pode ser compreendido como um método de ficcionalização do real, precisamente porque esse real é transformado pelos modelos narrativos e pelo olhar do criador. Esta reflexão não deixa de se colocar, de forma muito premente, na ontologia do próprio cinema - os

textos de Marta Mendes e de Filipe Martins insistem nesse problema -, isto é, na discussão sobre os fundamentos da arte da imagem em movimento. Estes limites entre o ficcional e o documental estão também presentes na análise cultural de Daniel Ribas, que parte de modelos narrativos - que no cinema são, muitas vezes, associados aos *gêneros* - ensaiando uma leitura do melodrama cinematográfico no cinema português contemporâneo, através de uma análise das estruturas narrativas de João Canijo e o seu método *realista*.

Igualmente na ordem do dia está um segundo confronto, agora entre conceitos e configurações narrativas clássicas e os novos modelos de estruturação e organização das histórias. Estas novas histórias refletem abordagens menos convencionais, ou até intencionalmente disruptivas, próximas daquilo a que se poderia apelidar de narrativas não-lineares. Multimodais, rizomáticas ou arborescentes, estas estruturas tendem a complexificar as histórias, ao mesmo tempo que retratam uma visão mais contemporânea da existência humana. Por isso, um dos capítulos deste livro é composto por três artigos que abordam as questões ligadas à não-linearidade da narrativa. Daniela Côrtes Maduro, Carlos Sena Caires e Fátima Chinita refletem sobre o potencial de uma narrativa interativa e não-linear. Em contraste, pode chegar-se à conclusão que, como Paulo Cunha sugere, que há processos narrativos aparentemente contemporâneos que se aproximam a conceitos aplicados em outras fases da história do cinema, como é o caso do termo “cinema de atrações”, cunhado pelo historiador Tom Gunning.

Note-se ainda que a referida interatividade apela não só a uma participação cognitiva redobrada por parte do leitor, como também à sua implicação nos momentos decisivos do discurso narrado. Este “espectador implicado” passa a estar munido de competências únicas que lhe permitem atuar sobre o desenrolar do narrado, e assim influenciar os modos como o mesmo é representado, mostrado ou lido. Com cada vez maior proximidade da criação, podemos entender a narrativa interativa como passível de esbater a distância conceptual entre os papéis tradicionais - uma co-criação? Não podemos deixar de notar a importância deste terceiro limite entre os processos criativos e os da fruição, nos debates em curso, e que este livro pretende dar conta.

Compreender o papel da cognição tanto de criadores como de espectadores parece, portanto, fundamental, como está patente no texto de Daniela Côrtes Maduro. Se por um lado atualmente a narrativa se tem tornado mais interativa e não linear, por outro também desafia a forma como os autores procuram tornar as suas obras mais originais e próximas - ou, pelo contrário, mais imprevisíveis - em relação às expectativas dos espectadores. Diversas reflexões apresentadas mostram que a questão não se limita apenas aos processos criativos dos autores, mas também ao modo como os leitores e espectadores vivenciam e experimentam essas mesmas histórias. De facto, a crescente comunicação mediada no mundo contemporâneo assume contornos que

ressaltam a importância da resposta da audiência, como salientado em propostas como as de Paulo Cunha, Rogério Covaleski, Alciane Baccin e Vitor Torres e Pedro Alves.

Por seu turno, têm sido intensos os questionamentos sobre como a obra de arte nasce. Através dos textos de Maria Guilhermina Castro e de António Ferreira e Pedro Mota Teixeira, esta análise, que tem sido fundamental no desenvolvimento da investigação da narrativa audiovisual como disciplina emergente, ajuda a compreender os modos como a ficção nasce das experiências dos criadores, provando uma necessária intertextualidade com tradições anteriores. Não será de estranhar, pelo contrário, que os testemunhos artísticos de Maria Gil e Miguel Bonneville reflitam a criação como viagem autobiográfica. Eles constituem o ponto de chegada desta cartografia e de partida para outras viagens, enunciando um último limiar – aquele que tem distinguido a Ciência e a Arte, e que vemos também atualmente em questionamento, em particular através de metodologias de investigação como a *Art-based Research* ou a *Art-led Research*. Arte e Ciência são, pois, dois modos de perspetivar a narrativa que acrescem diferentes ângulos ao conhecimento, complementando-se numa ocasião de debate sobre a narrativa. Afinal, as histórias foram uma das primeiras e mais poderosas formas de saber humano, e de um modo ou de outro, continuam a ser ferramentas de organização da investigação científica, tal como a investigação científica é cada vez mais uma ferramenta para examinar o poder social e cognitivo das histórias. E assim cremos que continuará a ser, de uma forma ou outra, nos tempos vindouros. Pensar entre fronteiras será sempre uma necessidade para a investigação científica.

OS LIMITES DA FICÇÃO

Depois das narrativas mestras da história da arte – os filmes indisciplinados de Werner Herzog e Wim Wenders/Julian Salgado sobre arte

Carolin Overhoff Ferreira

Universidade Federal de São Paulo (Unifesp), Campus Guarulhos,
Estrada do Caminho Velho 333, 07252-312 Guarulhos, Brasil

carolinoverferr@yahoo.com.br

RESUMO

Este texto analisará dois filmes recentes que interrogam as narrativas mestras da História da Arte e do Cinema: *A Caverna dos Sonhos Esquecidos* (2010) de Werner Herzog e *O Sal da Terra* (2014) de Wim Wenders e Julian Salgado. Estes filmes, embora chamados documentários, constroem novas ficcionalidades, seja acerca da arte rupestre mais antiga jamais encontrada ou da fotografia famosa e polêmica do brasileiro Sebastião Salgado. Deste modo, os cineastas definem a arte no singular, como o quer Jacques Rancière, isto é, não reconhecem diferenças entre e especificidades das diferentes artes – seja pintura pré-histórica, imagem fotográfica ou imagem em movimento. Pelo contrário, argumentarei que os filmes oferecem abordagens indisciplinadas ao teorizar sobre a relação entre história, arte, fotografia e cinema.

PALAVRAS-CHAVE

Cinema contemporâneo; História e teoria do cinema; História e teoria da arte; Indisciplinaridade; Wim Wenders; Werner Herzog

INTRODUÇÃO

As narrativas mestras da História da Arte, desenvolvidas com base na canonização de grandes artistas, épocas e estilos, foram questionadas incisivamente por Hans Belting (2012) em 1983 ao declarar o “fim da História da Arte”, e por Arthur Danto (2006) em 1984 ao afirmar o “fim da arte”. Enquanto Belting interrogou o enquadramento da arte ocidental como objeto único da disciplina e o estudo historiográfico como o seu enfoque metodológico principal, sugerindo o seu alargamento para a arte global e através de um olhar antropológico, Danto desenvolveu a sua crítica a partir das práticas da arte contemporânea e a sua pluralidade de métodos e estilos que poderiam ser acumuladas num único artista, no caso Andy Warhol.

Defronte estes questionamentos, a disciplina que se chamara História da Arte desde que a primeira cátedra académica fora implementada em Göttingen, na Alemanha, em 1799, procurou redefinir-se, dando ênfase ao desenvolvimento de teorias e metodologias provenientes das Ciências Humanas, nos Estudos da Arte, e à imagem, nos Estudos Visuais. A renúncia ao enfoque na historiografia da arte, que, inicialmente,

serviu para distingui-la da subdisciplina filosófica Estética, desdobrou-se numa redefinição guiada por um leque de metodologias inspiradas na inter- e multidisciplinaridade.

Como disciplina académica mais recente, os Estudos de Cinema seguiram quase à risca a História da Arte e também da Literatura. Foram escritos cânones através do enaltecimento de autores, épocas, géneros e estilos. No entanto, já nos anos 70, através da investigação sistemática do primeiro cinema e do conceito do “cinema de atrações” (Gaudreault/Gunning, 1989) surgiram interrogações acerca da narrativa mestra do cinema – o desenvolvimento da narrativa clássica do gaguejar ao ilusionismo. Começou a dar-se mais destaque às múltiplas referências do cinema que, como afirma Alain Badiou (2002), não deve ser entendida como a sétima arte, senão como grande impurificador que adicionou às seis artes existentes – música, arquitetura, escultura, pintura, literatura e teatro – mais uma, configurada pelo tempo e pelo movimento. Embora o cinema tenha usado sempre este seu potencial impuro, na escrita de suas teorias fora realçada a sua capacidade construtiva ou reprodutiva.

Por outro lado, na produção de filmes sempre fora explorada a dimensão de movimento e de tempo para elaborar narrativas alternativas acerca das histórias e das teorias das artes. Assim, o cinema contribuiu não somente para a arte, mas também para o conhecimento. É o caso dos exemplos fílmicos que serão analisados aqui: *Cave of Forgotten Dreams/Caverna dos Sonhos Esquecidos* (2010) de Werner Herzog e *The Salt of the Earth/O Sal da Terra* (2014) de Wim Wenders e Julian Salgado. Estudarei como ambos os filmes, embora pudessem ser chamados de documentários, desenvolvem narrativas, que prefiro chamar de ficções, acerca das artes: por um lado, sobre a arte rupestre mais antiga jamais encontrada, na França em 1994, e, por outro, sobre um dos fotógrafos mais reconhecidos da atualidade, embora polémico pela sua suposta “estetização” de conflitos e pobreza, o brasileiro Sebastião Salgado.

No sentido de Jacques Rancière (2006), para quem todas as ciências, artes e também a política apenas desenvolvem ficções, destacarei que, embora tratassem de histórias de algumas artes, fazem isto como filmes indisciplinados, isto é, como filmes que pensam entre as diferentes disciplinas do saber e das artes. Defini o filme indisciplinar no contexto de outros estudos (Ferreira, 2012, 2013, 2014) como alternativa aos conceitos de cinema moderno e filme ensaio, sendo que estes enfocam, seguindo a narrativa mestra do Modernismo, na subjetividade do autor e na autorreflexividade formal para valorizar o cinema como arte. O conceito do filme indisciplinar, por sua vez, procura deixar para trás as hierarquizações implícitas nesse tipo de narrativa da História da Arte com maiúscula, enfocando, em vez disso, a dimensão política das artes. A poética desses filmes revela a heterogeneidade do mundo através da copresença de temporalidades, subverte oposições binárias, aponta a indefinição das fronteiras entre a razão dos fatos e a razão das ficções, suspende a oposição entre entendimento ativo e sensibilidade passiva. Resumindo, o filme indisciplinar recompõe a nossa paisagem do visível, da relação entre o fazer, o ser, o ver e o dizer.

Sugiro, portanto, que os cineastas, conscientes da impureza da sua mídia, definem a arte no singular, conforme Jacques Rancière (2005) entende a arte do regime estético, regime esse que apresenta um afastamento do regime representativo cujo maior interesse é a mimese da ação, ou, em outras palavras, o desencadeamento narrativo linear. Compreender a arte no singular e o cinema como impuro possibilita, na minha opinião, prestar atenção na maneira como os filmes sob análise se envolvem na tensão e na proximidade das artes, bem como das suas histórias e teorias. Tentarei mostrar, por conseguinte, que o filme de Herzog, ao falar da arte rupestre, também fala da história e teoria da arte, da qual faz parte o cinema, bem como das Ciências Humanas de modo geral, enquanto Wenders e Salgado quando falam da fotografia de um autor específico, falam igualmente do cinema, da arte e da história da humanidade.

ANÁLISES DOS FILMES

A CAVERNA DOS SONHOS ESQUECIDOS

A Caverna dos Sonhos Esquecidos resultou de um convite que Werner Herzog recebeu do governo francês para filmar uma caverna no sul da França, descoberta em 1994, que contém pinturas paleolíticas com cerca de 38.000 a 42.000 anos de idade. O cineasta oferece no seu filme, realizado com tecnologia 3D, um encontro plástico com esses artefatos, que foram rapidamente reconhecidos como “maior descoberta na história da cultura humana”, fazendo hoje parte do Património da Humanidade da Unesco. A gruta foi selada a fim de protegê-la e uma equipa multidisciplinar de pesquisadores de uma variedade de campos – arqueologia, antropologia, paleontologia, história da arte, geologia e outros – foi contratada para estudá-la.

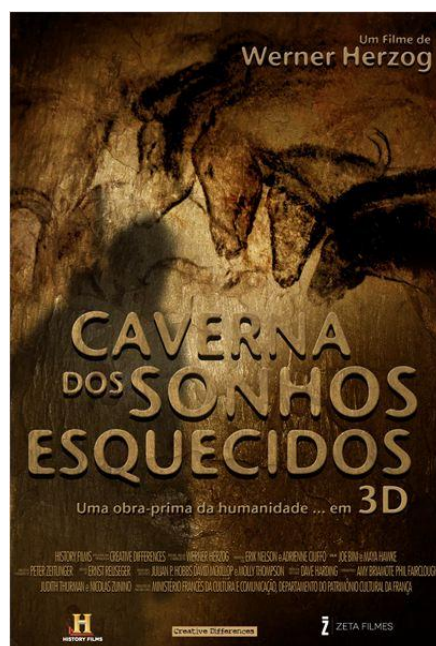


Figura 1: Cartaz do filme *Cavernas dos sonhos esquecidos* (©Werner Herzog, 2010)

O filme começa com imagens daqueles que procuram dar respostas acerca da função dos desenhos e da gruta: a referida equipa multidisciplinar. Enquanto esta se

aproxima da porta selada, Herzog oferece detalhes e dados sobre o descobrimento em *voz over*, explicando em pormenor as atenções dadas à preservação das pinturas. Vemos e ouvimos declarações sobre os muitos cuidados que as equipas de filmar e de pesquisa precisam de tomar para não danificar as pinturas: utilizar sapatos esterilizados, usar pouca luz, ficar pouco tempo na caverna para não expor o seu conteúdo ao hálito e assim às bactérias humanas, etc.



Figura 2: A equipa multidisciplinar em Cavernas dos sonhos esquecidos (©Werner Herzog, 2010)

Evidencia-se que o governo francês não teve dúvidas em relação ao elevado valor das obras rupestres para a humanidade atual, reconhecendo-as como tesouro cultural. Nas entrevistas aos cientistas, percebemos este apreço através de afirmações que elas são “grandes obras de arte”. Ouvimos elogios referente à “qualidade” e “beleza” das pinturas, bem como à sua “magia”. Indiferentemente do campo de conhecimento, a maioria dos membros também assegura que os desenhos são únicos e originais, pois havia a suspeita de que fossem falsos. Mas uma vez que a sua verdadeira idade fora descoberta através de datação com carbono, não eram medidos os esforços para proteger e estudá-los. O simples fato de que os desenhos foram realizados pela espécie humana há muito tempo atrás e devido ao seu frescor, que resulta do encapsulamento milenar, fez deles parte do nosso património e objetos dignos de estudo detalhado.



Figura 3: Uma historiadora de arte explica os desenhos em Cavernas dos sonhos esquecidos (©Werner Herzog, 2010)

Curiosamente, mais de trinta anos após a declaração da morte da História da Arte, a maioria dos estudiosos mobiliza discursos e conceitos que se tornaram suspeitos, porque através deles – originalidade, beleza, grandeza – fora criado um cânone para a arte do ocidente e uma história positivista que possui a verosimilhança na representação da natureza como uma de suas pedras angulares. A “originalidade” e “beleza” atribuídos aos desenhos, derivam, de fato, da semelhança deles com estudos da natureza, admirados e valorizados desde o Renascimento, por meio de mestres incontornáveis como Leonardo da Vinci (1452-1519).

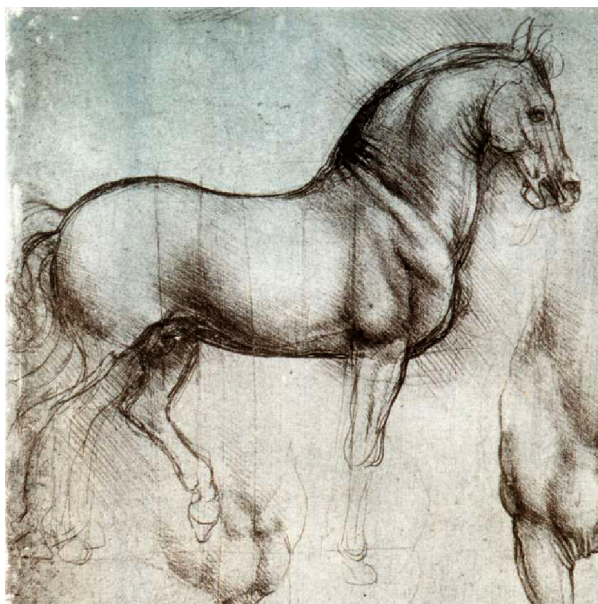


Figura 4: Leonardo da Vinci, Estudo de Cavalo, 1482

As interrogações que Herzog oferece em seguida refletem uma inquietude perante a definição da arte nesses termos, bem como acerca da capacidade de realizarmos um estudo exaustivo dela com tecnologia de ponta. O depoimento mais instigante nesse sentido provem de um jovem arqueólogo. Este responde a uma pergunta de Herzog sobre o porquê do escaneamento de toda a caverna para apreendê-la física e intelectualmente. Com ironia, o cineasta chama a este mapeamento a criação de uma lista telefônica, com milhões de entradas, mas sem histórias; uma abordagem científica que carece de qualquer relação com a dimensão humana – os sonhos e desejos das pessoas que viviam na ou utilizavam a caverna. O arqueólogo – que era acrobata de circo antes de dedicar-se a uma carreira acadêmica – confirma as dúvidas de Herzog em relação à possibilidade de deduzir algo acerca do que acontecera na gruta através destes dados, afirmando que o “passado está realmente perdido”.

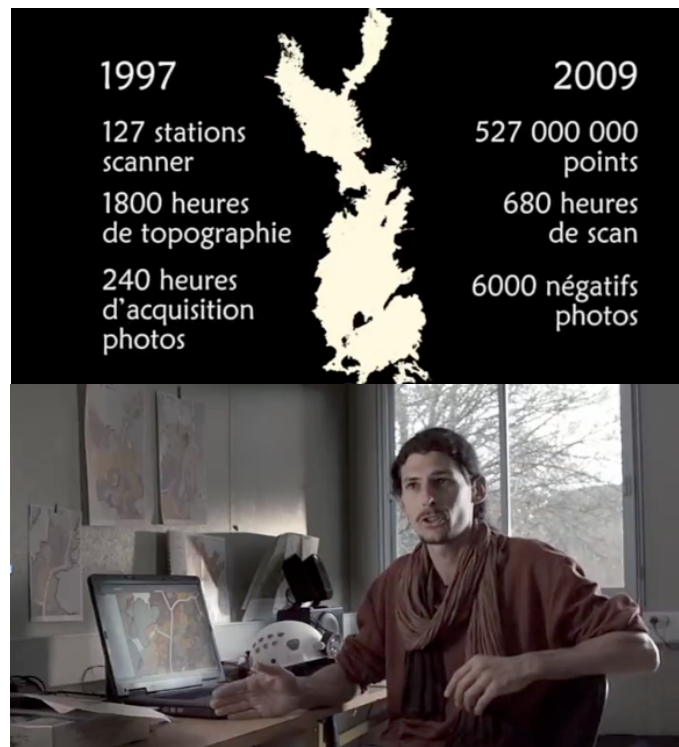


Figura 5: Fotogramas de Caverna dos sonhos esquecidos: a mediação da caverna e o arqueólogo (© Werner Herzog, 2010)

Duas questões fundamentais sobre o estudo e a historiografia das artes são referidas nessa breve conversa entre o arqueólogo artista e o cineasta arqueólogo e são tecidos como fios principais na construção da narrativa alternativa do filme: 1) A nossa interpretação do passado possui limites – todos os dados reunidos pela equipa multidisciplinar nunca reconstituirão as circunstâncias e o significado dos desenhos, e 2) as nossas suposições dependem quase exclusivamente da nossa formação disciplinar – como arqueólogos, historiadores da arte, paleontólogos, etc. e das metodologias que aplicamos – por exemplo, o escaneamento da caverna. Ou seja, a soma do conhecimento produzido nunca levará a uma historiografia sólida que possa de fato esclarecer o contexto dos desenhos. Levará apenas a uma ficção acerca deles.

Partindo do princípio de que é impossível reconstruir e compreender o passado, Herzog usa a sua imaginação para tentar ver através dos holofotes trazidos para a filmagem como os homens da caverna viram as pinturas rupestres na luz de suas tochas. Doravante da impossibilidade de uma reconstrução baseada em dados e usando o olhar de um cineasta surge uma tentativa lúdica de relacionar-se com os homens da pré-história e de integrá-los na história do cinema ao apontar tanto a utilização das paredes onduladas da caverna como também os desenhos de animais com diversas pernas ou chifres como se estivessem em movimento.



Figura 6: Rinoceronte com múltiplos chifres em Cavernas dos sonhos esquecidos (©Werner Herzog, 2010)

Será que também Herzog fica preso à sua disciplina, o cinema, para interpretar as pinturas? Parece-me que o gesto dele é mais generoso e que não se reduz a isso. O que está em pauta nessa cena e ao longo de todo o filme é a consciência de que o cinema é só mais uma forma de investigação, e, ainda, uma forma impura. No entanto, como imagem em movimento ela pode ser indisciplinar, porque é capaz de trazer uma complexidade de sugestões e interrogações acerca das disciplinas que, sendo ciências, se consideram capazes de realizar estudos minuciosos e esclarecedores. Além do mais, os desenhos são incorporados no cinema como parte de uma história em constante movimento que não procura ser conclusiva mas inclusiva, entendendo cinema e arte rupestre como partes integrantes.

Há, de fato, uma ideia que permeia o filme: nós nos envolvemos com o estudo da arte e a consideramos digna de preservação porque, como seres históricos, queremos entender práticas culturais e artísticas para cuja compreensão perdemos a chave. Uma vez estabelecida a nossa historicidade, que surge no século XIX, como nos explicara Michel Foucault em sua *Arqueologia do Saber*, não podemos deixar de estudar o nosso passado. Acreditamos que ele possui pistas para o que somos hoje. Mas os nossos estudos teóricos e historiográficos serão sempre governados por um paradoxo, porque o nosso desejo de reconstruir o passado e de desenvolver teorias acerca dele será sempre acompanhado pelo fato de que essas tentativas estão condenadas a ficarem incompletas. Foucault já alertava que “A História forma, pois, para as ciências humanas, uma esfera de acolhimento ao mesmo tempo privilegiada e perigosa” (Foucault, 2000, p. 514). É esse perigo das disciplinas humanas que preocupa o cineasta indisciplinar formado em Literatura e História quando aborda o estudo e a preservação de artefatos milenares.

O SAL DA TERRA

O Sal da Terra abre um horizonte parecido. Surgiu de um convite de Sebastião Salgado à Wim Wenders de participar do documentário que o seu filho Juliano Salgado estava fazendo aquando do seu último projeto *Genesis* – no qual visitava lugares

intocados pelo homem ou pela modernidade e que durou oito anos. O fotógrafo Salgado queria realizar um filme para que as imagens que estava realizando chegassem também em movimento até às pessoas.

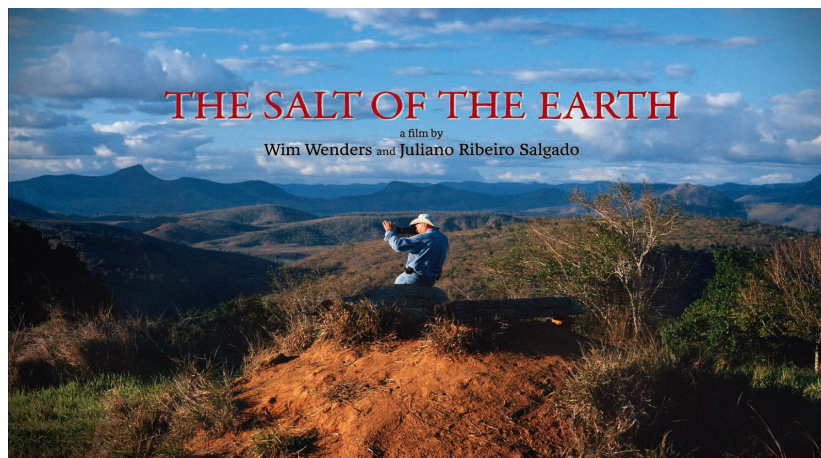


Figura 7: Cartaz de O Sal da Terra (©Wim Wenders e Juliano Salgado, 2014)

O filme, no entanto, é muito mais do que um documentário acerca de um fotógrafo e do seu projeto. Ele inicia-se com uma reflexão de Wenders acerca da primeira fotografia que comprou de Salgado nos anos 80. Depois faz Salgado falar sobre essa imagem. Segue-se uma introdução do fotógrafo em ação em Papua-Nova Guiné, acompanhado e sendo filmado pelo codiretor Juliano, para desdobrar-se logo em seguida numa biografia que conta através de fotografias de família a vida de Salgado, desde a sua infância na fazenda em Minas Gerais, os seus estudos de economia, o casamento com Lelia, a sua parceira em todos os projetos, e a decisão de abandonar uma promissora carreira como economista para dedicar-se exclusivamente à fotografia.

Por meio dos projetos de Salgado, começando com *Las Americas*, o filme segue depois a cronologia dos trabalhos e da vida de Salgado, que se amplia através das histórias contadas por Salgado acerca deles e dos comentários de Wenders e do filho Juliano. Assim, Wenders e Salgado elaboram na verdade diversas histórias que se entrelaçam e ramificam dentro da narrativa do filme e a tornam tão impura e indisciplinar: há a história de Wenders com Sebastião Salgado a partir da primeira foto e do convite, o do próprio Salgado e da sua família, com destaque para o filho e codiretor Juliano, as histórias de muitas das fotografias, e através delas as histórias do continente latino-americano, do Brasil, dos maiores conflitos e catástrofes das últimas décadas na Etiópia, Kuwait, Ruanda, etc..

Assim, não vemos nem um filme sobre Salgado, nem sobre a sua obra, mas sim, uma complexa narrativa sobre pessoas, países e continentes. Essa complexidade resulta também de um espectro de metodologias que juntam o relato oral de Salgado, as filmagens do cineasta exercendo a sua profissão, as fotografias de Salgado e as histórias delas, as fotografias da sua família, além das entrevistas ao pai dele, bem como os testemunhos dos dois cineastas Wenders e Juliano Salgado.

Uma dessas metodologias demonstra bem o ímpeto indisciplinar que o cinema possui e que Wenders e Salgado tão bem exploram. Bem no início, o cineasta lembra a foto que comprou nos anos 80, uma foto de Serra Pelada, o Eldorado tornado realidade nessa época. Vemos a fotografia de Salgado, mas de repente ela é visitada pelo rosto do fotógrafo que fala de trás de um *teleprompter* que projeta esta e outras imagens. O rosto aparece dentro da imagem, fazendo dela uma imagem em movimento, cinema falado. Em outros momentos é o simples uso de uma música ou de som ambiente que alcança um efeito parecido. Ambas as estratégias levam a uma sintonia e, ao mesmo tempo, a uma tensão entre a fotografia – a imagem congelada no tempo – e o relato daquele que a realizou, ampliando o potencial narrativo da primeira ao desenvolvê-la na arte do tempo e do movimento. Assim, a imagem fotográfica e a imagem cinematográfica surgem como irmãos, uma fazendo parte da outra: Salgado na imagem, Salgado perante a imagem visto de perfil e, ainda, Salgado filmado frontalmente, como se ele fosse um retrato fotográfico falante.



Figura 8: Salgado fala sobre o seu trabalho em *O Sal da Terra* (© Wenders e Salgado, 2014)

O filme sobre as mil e uma histórias que Salgado e os realizadores Wenders e Salgado contam termina com planos de Salgado no Instituto Terra, a fazenda do seu pai que ele e a sua esposa reflorestaram e que é hoje um parque nacional. Nesse momento o filme assume mais uma função, a de defender a esperança no futuro, não do ser humano, senão do planeta. O último plano fixo mostra a mata atlântica na neblina ao longo de quase um minuto.

CONCLUSÃO

Enquanto Herzog termina o seu filme sobre o estudo e a preservação da arte do paleolítico com a perspectiva de que a história do ser humano um dia terminará e com ela as suas narrativas, Wenders/Salgado encerram o seu com a preservação da natureza como sendo uma das lições que a história da arte – que inclui a fotografia e o cinema –

e da humanidade, contido nela, nos podem ensinar. Na última imagem é a natureza que perdura o ser humano e todas as suas ficções.

BIBLIOGRAFIA

- Badiou, A. (2002). *Pequeno manual de inestética*. São Paulo: Estação Liberdade.
- Belting, H. (2012). *O fim da história da arte: Uma revisão dez anos depois*. São Paulo: CosacNaify.
- Danto, A. C. (2006). *Após o fim da arte – A arte contemporânea e os limites da história*. São Paulo: EdUSP.
- Ferreira, C. O. (2014). Filme indisciplinar versus filme ensaio no cinema brasileiro: Exemplos contemporâneos. *Tempo Brasileiro*, 196, 51-78.
- Ferreira, C. O. (2013). Indisciplinary cinema: Jia Zhang-Ke's *Hai shang chuan qi/I Wish I Knew* (2010). *Transnational Cinemas*, 4, 43-66.
- Ferreira, C. O. (2012). Em favor do cinema indisciplinar: O caso português. *Rebeca*, 1(2).
- Foucault, M. (2000). *As palavras e as coisas. Uma arqueologia das ciências humanas*. São Paulo: Martins Fontes.
- Gaudreault, A. & Gunning, T. (1989). Le cinéma des premiers temps: Un défi à l'histoire du cinéma? In J. Aumont, A. Gaudreault & M. Marie (coords.). *Histoire du cinema. Nouvelles approches* (pp. 49-63). Paris: Colloque de Cerisy/ Publications de la Sorbonne.
- Rancière, J. (2005). *A partilha do sensível: estética e política*. São Paulo: Editora 34.
- Rancière, J. (2006). Thinking between disciplines: An aesthetics of knowledge. *Parrhesia*, 1, 1-12.

BIOGRAFIA

Professora da Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP) desde 2010. Possui pós-doutoramento sênior pela Universidade de São Paulo. Escreveu sua tese de doutoramento em Artes Cênicas sobre dramaturgia latino-americana e sua dissertação de mestrado sobre o dramaturgo Howard Barker, ambos na Freie Universität, Berlim. Graduou-se em Teatro/Seminário de Cinema e História da Arte pela mesma universidade, cursando na Universidade de Viena, Áustria, Universidade de Bristol, Grã-Bretanha, e na Universidade Humboldt de Berlim. Foi professora na Escola das Artes, Universidade Católica Portuguesa, Porto (2000-2007). Atuou ainda como professora convidada na Universidade de Coimbra (2006) e na Freie Universität de Berlim (1999), e foi docente da Universidade Politécnica de Hannover (1995-1999). É autora de *Cinema português – Aproximações à sua história e indisciplinaridade* (2013), *Identity and difference - Postcoloniality and transnationality in Lusophone films* (2012), *Diálogos Africanos - um Continente no Cinema* (2012) e de *Neue Tendenzen in der Dramatik Lateinamerikas* (1999). Organizou os livros *O cinema português através dos seus filmes* (2007 e 2014), *Dekalog - On Manoel de Oliveira* (2008), *Terra em Transe - Ética e Estética no Cinema Português* (2012) e *Manoel de Oliveira – Novas perspectivas sobre a sua obra* (2013) e *África - um continente no cinema* (2014). Publicou artigos sobre cinema e teatro em periódicos como *Adaptation*, *Camera Obscura*, *Concinnitas*, *Journal of African Cinema*, *Latin American Theater Review*, *Music and the Moving Image*, *Studies in European Cinema*, *Third Text*, *Transnational Cinemas*, entre outras.

Literalidade: a compreensão da ficção como experiência real. Gilles Deleuze e Jean Rouch¹

Marta Filipe Mendes

Escola Superior de Teatro e Cinema - IPL / Faculdade de Ciências Sociais e Humanas -UNL

martafmendes@hotmail.com

RESUMO

A base do corpo relativamente recente de ideias acerca da narrativa e da narratologia, ainda que discretamente heterogênea, é uma base cujas teorias fundamentais (de Vladimir Propp a Paul Ricoeur) tendem a associar a narrativa a um enunciado, concebendo a narrativa como uma forma que representa um estado de coisas. A poética da narrativa guarda, desde Aristóteles, uma relação estrita com a retórica e o seu sistema verídico de juízo, definindo um ‘universo ficcional’ cuja ética, universal e necessária, descarta o acidental e o contingente.

Configura-se, neste artigo, uma abordagem da narrativa e dos modos de narrar, em que estes deixam de assentar numa relação de designação ou narração com um estado de coisas, mas cuja relação primordial se estabelece com o sentido ou sentidos que se exprimem. Trazer o sentido para primeiro plano é trazer o acontecimento para primeiro plano, é redefinir o próprio relato – o relato como acontecimento, em vez do relato de qualquer coisa, uma acção ou um estado de coisas.

A luta permanente contra a metáfora e as várias insistências de que se está a falar de qualquer coisa de literal, marcam, ao longo da obra de Gilles Deleuze, um vasto terreno de pensamento abrangido por uma palavra de ordem: literalidade. A caracterização deste conceito permitirá avaliar a possibilidade do mesmo abarcar ou não qualquer coisa como uma ficção enquanto experiência real, procurando, ao mesmo tempo, determinar as consequências de um acontecimento ficcional deste tipo e abrindo-se para o campo da narração cristalina. Quando o relato é uma ficção – porque a envolve necessariamente no seu ato - e quando a ficção é também, e necessariamente, uma experiência, a questão da distinção entre documentário e ficção deixa de fazer sentido, pois é o próprio real, enquanto potência e emergência do novo, que se torna determinante. É neste contexto que trazemos para esta análise o filme *Eu um Negro* (1958), do cineasta e etnólogo francês Jean Rouch, cuja obra, cara a Gilles Deleuze, foi comentada em *Cinema 2: Imagem-Tempo*.

PALAVRAS-CHAVE

Literalidade; Possível; Narração cristalina; Potência do Falso; Gilles Deleuze; Jean Rouch.

É comum falar-se de sentido literal. Dizemos que falamos literalmente ou que algo é literal quando queremos referir-nos ao sentido próprio de uma palavra ou de uma expressão, sem remeter para um sentido que lhe seja exterior, como um sentido figurado ou metafórico, por exemplo. Quando Jean-Luc Godard, relativamente à

¹ Este texto foi convertido para a escrita segundo o Acordo Ortográfico de 1990 pelo Lince (programa conversor para a nova ortografia).

questão sobre o sangue no seu filme *Pierrot le Fou* (1965), responde: “Não é sangue, é vermelho” (Bergala, 1985, p. 264) ele está a apelar para o conceito de literal, no sentido que deram Gilles Deleuze e Félix Guattari a este conceito². O que está no filme (tomado textualmente, por Godard), não é aquilo que o vermelho significa, o significado ‘sangue’, mas a qualidade sensível e material ‘vermelho’ - pura potência. “Todas as imagens são literais e devem ser tomadas literalmente” (Deleuze, 2003, p. 199), diz Deleuze, sendo que o conceito de literalidade, apesar de ter qualquer coisa do uso literário e comum da noção de literalidade, como aquilo que está no texto e não fora dele, é bem mais do que isto, sobretudo, porque envolve toda uma outra aceção do real, diferente do real enquanto estado de coisas. A noção de literalidade envolve uma experiência ficcional particular: uma potência de falso ou fabulação criadora.

A distinção entre verosímil e verdadeiro, que encontramos na *Poética* de Aristóteles, é uma distinção que, ao mesmo tempo que instaura a autonomia da poesis face à história e à sua busca pela verdade, associa o ato poético a uma ética universal e necessária. Segundo Aristóteles, o historiador diz “as coisas que sucederam”, enquanto o poeta “as que poderiam suceder” (Aristóteles, 2000, p. 115). A distinção entre o real e o possível - o real como categoria histórica e o possível como categoria poética - determina a distância radical entre o ponto de vista do poeta e o ponto de vista do historiador. A ficção, tal como a concebemos ainda hoje maioritariamente, herda de Aristóteles o facto de laborar no âmbito desse vasto domínio do possível. O campo da poesis aristotélica, enquanto campo do ficcional, é um campo de possibilidades simbólicas que, não sendo a verdade, tem a verdade como referente, ou seja, é verosímil e necessário. Neste sentido, o possível apresenta-se como aquilo que pode ser imaginado, concebido ou esperado, a partir de um determinado ponto de referência: uma época histórica, uma consciência, enfim, um plano predeterminado a partir de um estado de coisas.

Gilles Deleuze, com Félix Guattari, desenvolveu uma outra conceção do possível, não como o conjunto de alternativas reais ou imaginárias (ou isto, ou aquilo), mas - no presente - enquanto emergência dinâmica de *novo*³. Não uma relação de decalque entre uma imagem predefinida ou cliché e um real, mas uma experiência propriamente real, que implica afirmar a relação radical com aquilo que ainda não pensamos (expressão herdada de Heidegger). Trata-se de uma experiência de estranheza (no

² São várias as referências ao conceito de literal/literalidade na obra de Gilles Deleuze, relacionando-se, em grande medida, com a distinção fundamental entre os conceitos de possível e de virtual e com o conceito de devir. Algumas referências fundamentais: *Différence et répétition* (1968): pp. 235, 246, 257; *Kafka. Pour une littérature mineure*, em colaboração com Félix Guattari (1975): pp. 40, 65, 83; *Dialogues avec Claire Parnet* (1977), pp. 134, 140; *Mille Plateaux - Capitalisme et schizophrénie 2* (1980), em colaboração com Félix Guattari: 245-246, 286-292, 336, 567; *L'image-temps. Cinéma 2* (1985): pp. 32, 78; *Critique et Clinique* (1993): pp. 89 e sgs; *Deux régimes de fous. Textes et entretiens* (2003): p. 199.

³ A noção deleuziana de possível envolve duas aceções: uma positiva e outra negativa. A aceção negativa do possível, herança da crítica bergsoniana do possível, que encontramos exposta por Henri Bergson no seu ensaio publicado em 1930, “Le possible et le réel”, (Bergson, 1999, p. 109-111), toma-o como um ideal que preexiste o real, que não é compatível com o possível concebido no sentido positivo, enquanto potência de criação do novo.

sentido que lhe deu Viktor Chklovsky⁴) radical. Todo o pensamento político de Deleuze, eminentemente estético, reside nesta concepção do possível que envolve, num salto existencial, uma profunda transformação do real. Há então uma diferença de estatuto fundamental entre o possível que se realiza, a partir de um plano predefinido, e o possível que se cria: “E aqueles que pretendem transformar o real à imagem daquilo que já está previamente concebido não têm em vista a transformação em si mesma” (Zourabichvili, 2007, p. 531).

Gilles Deleuze definiu, na sua obra sobre cinema (1985) um regime da imagem a que chamou regime cristalino da imagem, no qual a narração é “falsificante” e fabuladora⁵. Este regime da imagem só pode ser amplamente compreendido se se compreenderem estas duas noções fundamentais que lhe são inerentes: a noção de possível e a noção de literalidade. A noção de possível é definida como potência do falso – princípio de produção das imagens, no romance e no cinema⁶. Sintetizemos os principais aspetos do regime cristalino da imagem, no que se refere à função narrativa. O regime cristalino da imagem distingue-se de um regime orgânico da imagem em quatro pontos-chave, que dizem respeito, esquematicamente: 1) às descrições; 2) à relação entre o real e o imaginário; 3) à narração; 4) à noção de verdade.

Vejamos, antes de mais, estes quatro aspetos, para depois os relacionarmos com o trabalho de Jean Rouch. O primeiro aspeto tem a ver com as descrições. O regime orgânico envolve uma descrição independente do seu objeto, ou seja, aquilo que está a ser descrito na imagem (o objeto) distingue-se da descrição que a câmara faz desse objeto (a forma como se descreve). Temos então, no regime orgânico, dois planos distintos: o da descrição e o de uma realidade supostamente preexistente à descrição, que ela decalca. O regime cristalino, por sua vez, envolve uma descrição que não se distingue de qualquer objeto ou que o substitui, “que o cria e apaga ao mesmo tempo, como diz Robbe-Grillet” (Deleuze, 1985, p. 165) e no qual as descrições podem contradizer-se, sobrepor-se, deslocar-se, modificar as precedentes. Este primeiro aspeto implica uma dissolução da distinção clara entre sujeito que representa um mundo e mundo representado, pois o que temos é uma descrição em que estes termos se misturam ou interpenetram até dissolverem as suas fronteiras.

O segundo aspeto tem a ver com a relação entre o real e o imaginário e decorre do primeiro. No regime orgânico, o real é sempre reconhecível, independentemente das interrupções que possa envolver, através de inserções de imagens irreais, de sonho ou imaginárias, ou seja, o estatuto das imagens orgânicas é sempre localizável, mesmo se

⁴ Tornar estranho como procedimento de tornar visível o meio como tal, um procedimento desenvolvido por Viktor Chklovsky (Chklovsky, 1999)

⁵ Tomaremos, para este artigo, como base de fundamentação ao regime da imagem cristalina, o capítulo sexto de *Cinema 2: Imagem-Tempo*, “As potências do Falso” (Deleuze, 1985, pp. 165-202)

⁶ Em *Francis Bacon – Lógica da Sensação* (Deleuze, 2002), Deleuze apresenta-nos também (ainda que a partir de outros conceitos) a potência do falso como princípio de produção na pintura. Diz Deleuze, relativamente ao estudo de Bacon sobre o Papa Inocêncio X de Vélasquez, que não se trata de contar a história do grito, mas de fazer passar a sensação, ou seja, não se trata de ilustrar o horror do grito, mas de captar uma intensidade.

passar do real para o imaginário ou para o sonho e depois novamente para o real, por exemplo, numa relação de oposição, sabemos sempre dizer qual o estatuto das imagens. No regime cristalino, os dois estatutos da imagem tornam-se indiscerníveis: o real e o imaginário ou o real e o sonho não só são indiscerníveis, como a necessidade da distinção entre real e imaginário não se faz sentir e não pode fazer-se sentir, pois apenas nesse pequeno circuito em que o estatuto das imagens e o seu papel se torna indiscernível é que o acontecimento da imagem pode emergir. É a isto que Deleuze chama uma imagem-cristal – coalescência e indiscernibilidade de uma imagem virtual e da sua imagem atual, mas coalescência e indiscernibilidade de duas imagens distintas – não há identificação entre as duas imagens.

O terceiro aspeto diz respeito à narração. A narração orgânica desenvolve-se a partir de “esquemas sensório-motores”, segundo os quais as personagens reagem a situações ou agem de forma a apresentar a situação” (Deleuze, 1985, p. 167), ou seja, a sua ação é uma ação (ou reação) sempre como resposta a uma situação determinada, num espaço e num tempo localizáveis, definida essencialmente pela tensão de forças opostas e pela resolução dessas oposições numa via única, de acordo com um princípio de economia (o caminho mais simples, a palavra mais eficaz, o menor meio para um máximo de efeito, etc.). A personagem da narração orgânica reconhece a situação e o espaço em que se encontra, tem um objetivo e confronta-se com os obstáculos necessários, no sentido de o alcançar. Na narração cristalina, o esquema sensório-motor desaba: as personagens não são capazes de reagir à situação⁷, ou porque não querem ou porque não podem, mas sobretudo porque lhes é mais necessário ver o que há na situação. Não se trata de um ver meramente orgânico. Por vezes, apenas a cegueira orgânica permite esta tipo de visão, como acontece a Édipo Rei e em geral, na mitologia grega, aos profetas. A visão cristalina não é qualquer coisa que possibilita a ação, uma sua condição. A visão ocupa tudo, ocupa o lugar da ação, ocupa toda a imagem. Uma visão cristalina é necessariamente uma imagem fragmentária – a única capaz de se adequar ao possível enquanto tal – “tudo é possível”, mas apenas na medida em que esses fragmentos ou pedaços do real ou da situação que o “vidente” vê não são organizados antecipadamente. O possível surge nesta visão, como a abertura de um campo de criação a partir do qual tudo está por fazer. O espaço da narração cristalina é fragmentado e desconectado, como o espaço de *Pickpocket* de Bresson, por exemplo, em que se perdem as coordenadas espaço-temporais (há muitas outras tipologias de espaço não localizável).

O quarto aspeto tem a ver com a noção de verdade e é um aspeto que decorre de todos os outros, se bem que todos estes pontos se entrelacem de forma constitutiva. No regime orgânico, reina o primado da verdade, ou seja, parte-se de uma petição de verdade de base: a de que existe uma única verdade que nos salva (Deus ou as Ideias platónicas ou o Real empírico ou a realidade objetiva que se distingue das descrições) e

⁷ Deleuze desenvolve também esta ideia da personagem que se torna evidente na sua conferência “O que é o ato de Criação” (Deleuze, 2002).

que se distingue do nosso conhecimento sobre ela, que é apenas uma representação que dela se faz. Deleuze sublinha sobretudo, no paradigma orgânico da verdade, o facto de ser *uma* verdade, uma *unidade*. O que o regime cristalino apresenta é a crise desta unidade orgânica, que se tem vindo a manifestar, de tempos a tempos, na história da filosofia, mas revelando-se particularmente desenvolvido em Leibniz, com a ideia de que é possível existirem acontecimentos contrários em simultâneo (Deleuze, 1985) em dois mundos possíveis, ainda que estes mundos não sejam compossíveis entre eles⁸. Interessa-nos particularmente este aspeto da simultaneidade que compõe uma visão fragmentária e que é, como vimos, um dos traços que define o campo do possível.

O regime cristalino da imagem cria um modo de discurso que afeta, ao mesmo tempo, a ficção e a realidade e que encontramos no cinema de Jean Rouch. Trata-se de um cinema que critica a ficção enquanto modelo de verdade preestabelecida, ou seja, enquanto possível a realizar, que exprime necessariamente as ideias dominantes ou o ponto de vista do colonizador. À ficção, tomada nesta aceção, Deleuze e Rouch opõem, não o real, mas a fabulação ou a potência do falso, que é função fabuladora de uma cultura menor, colonizada e pobre. “Aquilo que o cinema deve alcançar não é a identidade de uma personagem, real ou ficcional, através dos seus aspetos objetivos ou subjetivos. É o devir da personagem real, quando ela se põe ela própria a ‘ficcional’” (Deleuze, 1985, p. 196), contribuindo, assim, para a invenção do seu povo. O que é determinante na fabulação é a passagem de um antes a um depois da personagem, as suas transformações ou transições: o tornar-se um outro para si mesma. Também o cineasta se torna outro, quando toma a voz das personagens reais. O cineasta e as personagens, comunicam assim, no processo de invenção de um povo e de criação de uma língua estrangeira, numa língua dominante.

Jean Rouch era antropólogo e cineasta e realizou a maior parte dos seus filmes na África ocidental, filmando os rituais e as formas de vida do povo Songhai. Apresenta-nos como seus totems, Robert Flaherty e Dziga Vertov, (Rouch, 1973) e os seus filmes caracterizam-se por aquilo que ele definiu em *A câmara e os homens* (Rouch, 1973) como uma antropologia partilhada e uma etno-ficção, em que a câmara se define como uma câmara participativa (Rouch, 1973). O cinema de Rouch repensou profundamente tanto a prática antropológica, como cinematográfica, apagando a distinção clássica, nestes dois campos, entre o sujeito que estuda ou filma e o objeto estudado ou filmado, entre o ponto de vista subjetivo e o ponto de vista objetivo.

⁸ Não é o lugar para desenvolver este aspeto essencial da filosofia de Leibniz. Retenhamos apenas que a noção de compossibilidade permite a Deleuze o desenvolvimento da dimensão do virtual, sem a qual nenhuma realidade existe. Mas em Leibniz, há um Deus que pré-estabelece a harmonia entre os mundos, funcionando como um narrador onisciente. Deleuze acaba por recorrer a Borges, como resposta a Leibniz. No conto “O jardim onde os caminhos se bifurcam”, somos levados a uma história labiríntica (a obra de Ts’ui Pen) em que nos confrontamos com vários acontecimentos paralelos, divergentes ou convergentes (Fang pode matar o intruso, o intruso pode matar Fang, os dois podem escapar, os dois podem morrer, etc.). É este também, o tipo de labirinto probabilístico de *O ano passado em Marienbad* (1963), de Alain Resnais e Robbe-Grillet.

Em *Eu um negro* (*Moi, un noir*, 1958), assistimos à criação de uma língua ou de uma voz partilhada, não só entre Jean Rouch e Edward G. Robinson (Oumarou Ganda) – o protagonista narrador deste filme –, mas entre Oumarou Ganda (ator) e Edward G. Robinson (personagem). Trata-se sempre de um fenómeno de duplicação ou espelhamento. Logo no início de *Eu, um negro* as primeiras palavras são de Jean Rouch: “Segui durante seis meses um pequeno grupo de jovens do Níger em Treichville. Propus-lhes fazer um filme em que eles representariam os seus próprios papéis ou teriam o direito de tudo fazer e de tudo dizer. Foi assim que improvisámos este filme”. Pouco depois destas palavras, Jean Rouch passa a palavra a Edward G. Robinson, que diz não se chamar Edward G. Robinson, e este ser um nome que lhe chamam porque ele se parece com um certo Edward G. Robinson que aparece nos filmes americanos. Robinson nunca diz o seu verdadeiro nome, o seu nome aparece no seio de um jogo e este jogo é sempre um jogo de espelhos. As duas vozes do filme, distintas e irredutíveis uma à outra, constituem-se no entanto como um único ato de fala, numa espécie de monólogo partilhado, em que o motor ou desencadeador é o fenómeno da alteridade ou da estranheza. A visão desdobra-se e este desdobramento é feito através de um dispositivo a que, na literatura, se chamou, discurso indireto livre, que aproxima num mesmo enunciado, o ponto de vista do narrador e o da personagem, tornando-os indiscerníveis⁹. “Eu não digo o meu verdadeiro nome” (de Robinson) e “ele não diz o seu verdadeiro nome” (de Rouch) tornam-se um só enunciado, duplo por natureza.

Eu, um negro é uma improvisação em direto, mas improvisação em direto dupla. Num primeiro momento, os atores são filmados a “representar os seus próprios papéis” como diz Rouch, sem som. Depois, grava-se, em estúdio, o comentário em *off*. Tal como em *Jaguar* (filme anterior de Jean Rouch, de 1954), a ideia singular e nova de *Eu, um negro*, foi a de serem os próprios atores a improvisar, na projeção do filme, o diálogo e comentário dos protagonistas. Nesta improvisação em direto sobre as imagens, a personagem descreve-se a si mesma, revelando-se como o seu duplo. Descreve-se, em vez de interpretar ou de explicar a imagem, sendo que a assincronia que resulta, entre as imagens e o comentário não é acidental e cria um espaçamento entre eles que define, precisamente, a autonomia da descrição que se mistura com a imagem ou que dela faz parte.

Os limites e as implicações destas escolhas cristalizaram-se à volta do filme *Os Mestres Loucos* (*Les Maîtres Fous*, 1955). Neste filme, Rouch filma, em Accra (atual Ghana), um ritual de possessão dos Haouka. Haouka significa “mestres da loucura” e esta seita nasceu entre as populações Songhay, com o impacto do poder colonial e da técnica moderna sobre a cultura dos Songhay. A seita, composta por homens e mulheres que habitam naquela cidade e que, durante o dia, como nos diz Rouch, são estivadores, contrabandistas, carregadores, pastores, vendedores de gado, etc., e que, todos os domingos à noite se reúnem para este ritual. No ritual, cada pessoa

⁹ Para a noção de discurso indireto livre e sua aplicabilidade ao cinema, ver o texto de Pasolini, “O Cinema de Poesia”, 1982.

interveniente desdobra-se, incarnando, através do transe, num “outro”, que personifica uma figura do poder colonizador: o governador, a mulher do capitão, o condutor da locomotiva... No final do ritual acontece o sacrifício de um cão, animal sagrado para os europeus, como sabemos. Não comemos cães. O sacrifício do cão é uma exibição de forças. Neste ritual os Haouka medem forças, trazem as forças subterrâneas à superfície e despertam-nas. Trata-se de exibir a sua força sobre os outros homens, quer eles sejam negros ou brancos: põem fogo na boca, estão insensíveis à dor. Rouch procura com este filme “descolonizar o nosso pensamento, descolonizar-nos” (Stoller, 1992, p. 160). Durante o ritual noturno dos Haouka, as figuras profanas dos colonizadores que se apropriaram de uma sociedade são possuídas pelas forças sagradas dos Haouka. Os filmes de Jean Rouch são sempre sobre este chamamento das forças e sobre o jogo ficcional (que pode assumir a forma de um ritual ou a forma de uma ficção) que este chamamento envolve.

Quando as personagens do ritual, possuídas, bêbedas, a espumar, em transe, são, primeiro, mostradas na sua realidade quotidiana, depois em transe e depois novamente no quotidiano – é a passagem do plano profano para o plano sagrado, do quotidiano para o excecional, do real para o simbólico (no jogo da representação ou da possessão). Também em *Eu, um negro*, primeiro aparecem as personagens reais que vemos mostradas através dos papéis de fabulação (Dorothy Lamour, a prostitutazinha, Lemmy Cation, o desempregado de Treichville...), ainda que depois eles mesmos comentem e corrijam a função que desempenharam. Ora, como refere Deleuze em *Imagem-Tempo*, o que de facto interessa a Rouch não são tanto as condutas, os sonhos ou os discursos subjetivos, mas a mistura indeterminada que os liga uns aos outros.

Aquilo a que Rouch chamou um “cinema-verdade” não é um cinema da verdade ou uma narrativa da verdade, mas um cinema que destrói qualquer modelo de verdade, um discurso sempre duplo, indireto-livre, um discurso sempre “de duas cabeças” ou de “mil cabeças”. Um cinema produtor de muitas verdades, múltiplas faces. A potência do falso tem a ver com este cinema que apresenta uma descrição que é sempre dupla, de espelhamento ou dupla-face.

Numa curta metragem de Dominique Dubosc: “Jean Rouch, premier film: 1947-1991”, Jean Rouch fala dos seus primeiros tempos como cineasta e das imagens do seu “primeiro filme” etnográfico, *No país dos Magos Negros (Au Pays des Mages Noirs*, 1947), que revemos na íntegra durante o filme de Dubosc.

O primeiro filme de Jean Rouch, não é, na verdade, o seu primeiro filme. Ele foi terminado pelas Atualidades Francesas, montado a partir das imagens por ele filmadas em 1947, que mostram a descida do rio Níger, a caça ao hipopótamo dos Songhay e os rituais de possessão ligados ao ritual da caça (e mais algumas, extra, de uns crocodilos ferozes). Foi montado numa ordem que não era a de Rouch e acompanhado por um comentário racista dito por um repórter desportivo de rádio e por uma música épica a condizer. É um filme dos colonizadores e para os colonizadores, que apresenta o etnólogo como um herói que secretamente filma um conjunto de seres primitivos em

rituais extremamente perigosos. Neste filme, o comentário comanda, as imagens ilustram. Finalmente, Rouch termina o seu primeiro filme, dentro do filme de Dubosc, com um comentário improvisado perante as imagens projetadas, devolvendo às imagens a sua verdade.

Quando, em 1955, Jean Rouch projecta as *rushes* de *Eu, um negro*, no Museu do Homem, a primeira reação que ouviu ao filme foi: “é preciso destruir este filme imediatamente!” O comentário foi de Marcel Griaule, antropólogo, professor e orientador de Jean Rouch. Todos estavam de acordo com ele. Para os negros na sala o filme era um insulto e para os brancos era um filme de selvagens. O aspeto bruto e a crueldade (no sentido que deu Artaud a este termo) das imagens foi considerada inaceitável. Jean Rouch decide, apesar da receção às imagens do ritual, montar e comentar o filme. A montagem segue a ordem do ritual, para isso a equipa regeu-se pelo som que a câmara fazia de cada vez que começava a filmar - (um “brr-brr” de uma Bell & Howell a que era preciso dar à corda de 25 em 25 segundos). No que se refere ao comentário, como os Haoukas falavam uma língua que Jean Rouch tinha tentado transcrever, mas cujo vocabulário não conhecia o suficiente, Moukayla, “O homem tranquilo” do filme, disse-lhes que podia perfeitamente explicar-lhes o que exprimiam os Haoukas e eles gravaram a descrição de Moukayla, frase por frase. Jean Rouch, que costumava dizer que os Haoukas falavam uma língua artificial, percebeu finalmente que afinal a língua que falavam era uma espécie de língua de Pentecostes, ou, como lhe chamam os linguistas, uma glossolalia, ou seja, uma língua formada no momento da mistura das línguas. Trata-se de uma língua cujo sentido se pode procurar, mas que é impossível traduzir palavra a palavra. Rouch, tornou-se, sem saber, diz ele, “um campeão do estudo da glossolalia” (Mayet-Giaume, 1996, p. 83) e eles obtiveram, graças a Moukayla um texto que dava a interpretação Songhay daquilo que estava filmado. Foi a partir desta interpretação que Rouch trabalhou o seu comentário em francês. O resultado, depois da primeira exibição do filme, diz Rouch, foi sentir que toda gente olhava para ele como “para um maluco que comia cães”. Ora, precisamente, a polémica deste filme reside no tipo de comentário e de montagem. A montagem segue a ordem pela qual as imagens foram filmadas. O comentário, como dissemos, é o comentário baseado na interpretação de um dos intervenientes no ritual. Chega-nos, o mais possível, em bruto, digamos, o ritual dos Haouka. O problema é, como afirma o cineasta senegalês Sembène Ousmane, num confronto histórico com Jean Rouch, em 1965: “Tu olhas-nos como a insetos” (Cervoni, 2006, pp. 104-106). O que Sembène Ousmane critica a Jean Rouch é a sua visão sobre a cultura africana. Para ele, no domínio do cinema, não basta ver, é preciso analisar. “O que interessa é o que está antes e o que está depois daquilo que nós vemos”, diz Ousmane (Cervoni, 2006, pp. 104-106), quer dizer, não basta ver que um homem anda, é preciso saber de onde vem e para onde vai. Ousmane critica sobretudo os filmes puramente etnográficos de Rouch, em que se mostra a vida tradicional, sem se mostrar o contexto e a evolução. Há todo um trabalho da etnografia que Ousmane julga pobre e Rouch fundamental, de recolha e

testemunho de uma cultura ritual em África que estava em vias de desaparecer. Esse trabalho é pobre, considera Ousmane, e a recolha dos contos e das lendas dos *griots* é vazia, se não houver uma explicação e análise muito clara daquilo que se passa. O teor desta análise exaustiva será, à partida, um absoluto destrutivo que não desenvolveremos aqui. Jean Rouch considera que para estudar uma cultura, para captar a verdade, é sempre necessário ver como um outro, um estranho, um estrangeiro. Há todo um sentido das imagens que nós não podemos apreender como um Songhay, mas que pode ser essencial para um estrangeiro, e para o mundo em geral; há toda uma potência gestual que as imagens carregam e que nenhum comentário pode traduzir ou explicar.

O elemento da estranheza constitui a literalidade das imagens, quer estejamos na esfera da ficção, quer estejamos na esfera da etnografia mais pura. Qualquer coisa irredutível a um comentário interpretativo, a uma tradução por palavras. O comentário de Rouch é descritivo, também ele literal. De facto, “não há meias medidas”, quer dizer, ou é realidade ou é ficção, diz Godard num texto sobre *Eu, um negro* (Godard, 1959), mas “todos os grandes filmes de ficção tendem para o documentário e todos os grandes documentários tendem para a ficção”. Ora, Jean Rouch filma da mesma maneira quando filma um ritual de possessão, de caça, ou quando filma um filme de ficção. É a abertura do possível que importa aqui: a fabulação como experiência criadora. A câmara é a mesma câmara atenta e ativa - capaz de captar a surpresa, o imprevisível. Se não houver surpresa perante a câmara, não há filme. E a surpresa é sempre um elemento estranho, um Outro absoluto. Tudo se passa, diz-nos Godard, como se a famosa frase de Nietzsche: “temos a arte para não morrermos de verdade”, fosse a frase mais falsa do mundo (Godard, 1959).

BIBLIOGRAFIA

- Aristóteles. (2000). *Poética*, Tradução, Prefácio e Introdução de Eudoro de Sousa. Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda.
- Bergala, A. (1985). Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard, *Cahiers du cinéma-éditions de l'étoile*.
- Cervoni, A. (1996). Une confrontation historique en 1965 entre Jean Rouch e Sembène Ousmane: ‘Tu nous regardes comme des insectes’. In R. Predal, *CinémaAction, Jean Rouch ou le ciné-plaisir*, 81 (p. 104).
- Chklovsky, V. (1999). A arte como processo. In T. Todorov *Teoria da Literatura I*. Lisboa: Edições 70.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (1975). *Kafka. Pour une littérature mineure*. Paris: Minuit.
- Deleuze, G. (1977 [1996]). *Dialogues avec Claire Parnet*. Paris: Flammarion.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (1980). *Mille Plateaux – Capitalisme et schizophrénie 2*. Paris: Minuit.
- Deleuze, G. (1985). *CINÉMA 2: L'image-Temps*. Paris: Minuit.
- Deleuze, G. (1993). *Critique et Clinique*. Paris: Minuit.

- Deleuze, G. (2002). *L'île deserte et autres textes – textes et entretiens 1953-1974*. Paris: Minuit.
- Deleuze, G. (2002 [1981]). *Francis Bacon: Logique de la sensation*. Paris: Minuit.
- Deleuze, G. (2003). *Deux régimes de fous. Textes et entretiens 1975-1995*. Paris: Minuit.
- Godard, J-L. (1959). L'Afrique vous parle de la fin et des moyens. *Cahiers du Cinema*, Avril.
- Mayet-Giaume, J. (1996). La Polémique autour des *Maîtres fous*/ Jean Rouch parle des *Maîtres fous*. In R. Predal, *CinémaAction, Jean Rouch ou le ciné-plaisir*, 81 (p. 83).
- Pasolini, P. P. (1982). *Empirismo herege*. Lisboa: Assírio & Alvim.
- Rouch, J. (1996). La Caméra et les hommes. In R. Predal, *CinémaAction, Jean Rouch ou le ciné-plaisir*, 81 (p. 42).
- Scheinfelg, M. (2009). Estilhaços de vozes (Robinson não diz o seu verdadeiro nome). *DEVIRES*, 6(2), 12-27.
- Stoller, P. (1992). *The cinematic Griot. The ethnography of Jean Rouch*. Chicago/London: The University of Chicago Press.
- Zourabichvili, F. (1998). Deleuze et le possible (de L'involuntarisme politique). In E. Alliez (Dir.), *Gilles Deleuze, une vie philosophique*. Paris: Les Empêcheurs de Penser en Rond.
- Zourabichvili, F. (2007). La question de la literalité. In B. Gelas & H. Micolet (Dir.), *Deleuze et les écrivains*. Nantes: Editions Cécile Defaut.

FILMOGRAFIA

- Dubosc, Dominique, *Jean Rouch, premier film: 1947-1991*. 1990. Documentário, 16 mm, cor e preto e branco, 27'. <https://vimeo.com/60328865>
- Rouch, J., *Les Maîtres Fous* (Niger). 1955-1956. Documentário, 16 mm, cor, 28'. DVD: Obras Documentais de Jean Rouch. Legendado em português. Costa do Castelo Filmes.
- Rouch, J., Sauvy, J. e Ponty, P., *Au Pays des Mages Noirs* (Niger). 1946-1947 (França). Documentário, 16 mm, preto e branco, 13'. <http://www.ina.fr/video/AFE04020801>
- Rouch, J., *Moi, un Noir* (Costa do Marfim). 1957-58. Etnoficção, 16 mm, cor 1h12'. Com Oumarou GANDA, Petit TOURE, Alassane MAIGA, Dorothy LAMOUR. DVD: DVD: Obras Documentais de Jean Rouch. Legendado em português. Costa do Castelo Filmes.

BIOGRAFIA

Marta Mendes lecciona no departamento de cinema da ESTC-IPL, nas áreas de Estética do cinema, Teoria da Narrativa e Cinematografias. Está a finalizar uma tese de Doutoramento, dentro da mesma área, na FCSH-UNL, sendo os pensamentos de Gilles Deleuze e de Walter Benjamin as referências de base para a sua reflexão sobre a imagem cinematográfica.

Do sentido narrativo à experiência estética

Filipe Martins

Escola Superior de Música, Artes e Espetáculo

carlosfilipemartins@gmail.com

RESUMO

Prosseguindo o tema que abordei na 1ª edição do Colóquio “Narrativa, Média e Cognição” (com apresentação intitulada “Introdução a uma Narratologia Fenomenológica”), onde propus alguns princípios gerais para um reenquadramento estético da narrativa e das suas poéticas, gostaria, agora, de aprofundar a tese de uma dialética entre um plano informativo (cujo discurso produzirá “sentido literal”) e um plano performativo (cujo discurso produzirá “sentido narrativo”), bem como as implicações desta distinção no plano específico da experiência estética e da arte. Pretendo argumentar que toda a performatividade está intimamente ligada a um sentido narrativo e, correlativamente, a uma fuga ao real (e à sua literalidade). Mas nem toda a performatividade será propriamente estética. Para que entremos neste domínio mais estreito (onde se incluem artes tipicamente narrativas como a literatura e o cinema), deverá dar-se, de algum modo, um *retorno ao real*. A arte quer-se “autêntica”. É justamente este arco processual que interessa aqui descrever com mais pormenor.

PALAVRAS-CHAVE

Antinarrativa; *Aisthesis*; autor; real; abertura

O PRECONCEITO ANTI-NARRATIVO NA ARTE

Por norma, a problematização estética faz-se sem perder de vista a raiz etimológica do termo que nomeia o âmbito disciplinar: a *Aisthesis*. De um modo ou de outro, o plano do *sentir* tende a ditar o eixo temático da análise dos objetos estéticos, das suas poéticas, dos seus metadiscursos e do seu enquadramento cultural. De facto, uma das linhas mais recorrentes de abordagem à experiência estética consiste na apologia do puro *sentir* ou da presença intensiva, contra a representação, a figuração ou a construção narrativa: “Nenhuma arte é figurativa”, diz Deleuze (1981/2011, p. 111). Nesta vertente teórica, trata-se, frequentemente, de descrever o procedimento do artista como uma desconstrução, mas uma desconstrução que não será pura arbitrariedade e vandalismo, consistindo antes num esforço de depuração ou purgação; um retorno ao que precede os vícios da forma para que esta apareça mais verdadeira, com mais presença, com mais pureza de «ser». Não se trata de um mero efeito perceptivo «sensacional», mas de uma busca da autenticidade: “No quadro de Van Gogh, acontece a verdade” (Heidegger, 1992, p. 44). «Desocultação do ente» em Heidegger, «invólucro incendiado» em Benjamin, «figura intensiva» em Lyotard, «sensação» em Deleuze, «forma com presença» em Didi-Huberman. Em todos estes autores, trata-se, de algum modo, de aceder à «forma em si», intensiva e desobjetivada, contra a

figuração ou a representação da forma. Tais perspectivas tendem para um essencialismo antinarrativo da experiência estética, relacionando-a quase sempre com o domínio do sentir.

Em contraste com estes posicionamentos teóricos, o século XX assistiu também à afirmação definitiva de um paradigma teórico que, de Frege a Wittgenstein, foi reforçando progressivamente o papel da comunicação na construção da experiência. Naturalmente, a obra de arte, enquanto objeto comunicacional e enquanto mercadoria social, não ficou à margem deste reenquadramento, ao ponto de se propor a redução da estética à ética e às idiossincrasias da cultura. Através da pragmática da comunicação, os estudos analíticos da arte ligaram-se definitivamente à sociologia e ao historicismo, acabando por conduzir ao relativismo estético. Por um lado, a teoria da arte assumiu progressivamente uma vocação formalista, consubstanciada no estruturalismo; por outro lado, a análise da experiência estética passou a referir-se com força crescente ao *habitus* social, conferindo à estética uma valência fundamentalmente axiológica, pragmática e historicista. Impõe-se então a questão: restará ainda alguma esperança ontológica à estética neste cenário de afirmação da natureza performativa e comunicacional da obra de arte?

Ao compararmos as duas vertentes teóricas aqui descritas, constatamos que os estudos da comunicação e a fenomenologia parecem apontar em direções opostas quando se trata de analisar o fenómeno estético. Mas estes dois domínios não são incomunicantes. Foi-se tornando claro que a fenomenologia responde igualmente a uma condição semiológica e hermenêutica fundamental, e é mesmo com base neste princípio que ela justifica a sua sobrevivência depois do esgotamento da metafísica. Como diz Ricoeur, a “fenomenologia não se pode constituir sem um pressuposto hermenêutico” (Ricoeur, 1986: 50). A experiência é sempre mediada por um exterior, uma matéria, um texto, e não existe plenitude do sentido na interioridade do sujeito. Segundo Derrida, o sentido “nunca é simplesmente presente, está sempre implicado no «movimento» do vestígio, isto é, na ordem da «significação»” (Derrida, 1996, p. 101). Estabelece-se, assim, uma ponte teórica entre os estudos da comunicação e o campo fenomenológico. A própria dimensão da subjetividade passou a ser compreendida nestes moldes: “Não há compreensão de si que não seja *mediatizada* por signos, símbolos e textos: a compreensão de si coincide, em última análise, com a interpretação aplicada a estes termos mediadores” (Ricoeur, 1986, p. 40).

Esta inflexão paradigmática da fenomenologia não parece conviver bem com as posições estéticas impugnadoras da figuração, da representação e da narrativa. Essa parece ser a principal consequência de uma fenomenologia que, inspirando-se nas disciplinas emergentes da comunicação, soube emancipar-se dos cadilhos metafísicos clássicos, rendendo-se ao imperativo da mediação e da significação. Assim, a partir de um cruzamento entre a fenomenologia e os estudos da comunicação, mas também sem perder de vista o enquadramento cultural e histórico do campo artístico, concluir-se-á,

contra o preconceito antinarrativo da arte, que toda a experiência estética pressupõe um jogo intersubjetivo e uma narratividade.

O plano da comunicação e da sociedade impede-nos de retornar, no âmbito do questionamento estético, ao purismo sensológico que reconhecemos em autores como Deleuze e Didi-Huberman. Haverá experiências de toda a ordem – místicas, sensuais, narcísicas, arrebatadoras, eróticas, excessivas – mas que nada terão de estéticas, por mais viscerais ou espirituais que se apresentem, a não ser que se juntem a um contexto preciso de fruição da *obra*. Esta dependência contextual, por seu turno, parece devolver-nos uma vez mais ao puro relativismo estético. Mas talvez possamos ainda encontrar um compromisso simbiótico entre a *Aisthesis* e o campo institucional da arte sem que nenhum dos polos canibalize o outro. Consideramos que o espaço teórico deste compromisso residirá no seio de uma *fenomenologia comunicacional*.

Se a *Aisthesis* tem de se inscrever no plano da representação, como é que a arte, no seu todo, poderá ainda escapar à narrativa? Segundo Deleuze, “quando [Bacon] avalia os seus próprios quadros, afasta-se daqueles que são demasiado «sensacionais», porque a figuração que neles subsiste reconstitui, ainda que secundariamente, uma cena de horror e reintroduz desse modo uma história para ser contada: mesmo as corridas de touros são demasiado dramáticas. Logo que haja horror há uma história que é reintroduzida e o grito resulta falhado. (...) À violência do representado (o sensacional, o cliché) opõe-se a violência da sensação” (Deleuze, 1981/2011, pp. 85-86). Nestes termos, parece então que uma recusa teórica da natureza intensiva da *Aisthesis* obrigará a reintroduzir a narrativa na arte.

Por outro lado, a representação estende-se a toda a experiência, e não apenas à percepção estética. A consciência fenomenológica é, toda ela, um devir representacional. Mas tal não deverá certamente implicar que tudo seja narrativa, ou que todo o discurso seja narrativo, sob pena de incorreremos numa banalização excessiva do conceito. O que nos traz ao cerne do nosso questionamento: todo o sentido é narrativo? Ou será que podemos averiguar uma especificidade deste tipo de sentido dentro de um horizonte fenomenológico mais vasto? E, se for este último caso, em que medida é que uma especificação do sentido narrativo nos poderá ajudar a delinear a especificidade da própria experiência estética e da arte? Em suma, depois de termos aqui reabilitado a possibilidade de uma convivência entre narrativa e arte, estamos prontos para colocar a questão central: há alguma relação particular entre a arte e o sentido narrativo?

SENTIDO NARRATIVO E SENTIDO LITERAL

De um ponto de vista fenomenológico, o sentido narrativo confunde-se com a própria performatividade. É o tipo de experiência que reivindica, antes de mais, um protagonista da experiência. Na performatividade, o olho fenomenológico não se limita a experienciar – ele experiencia através dos olhos de alguém: de um alter-ego, de uma personagem, de um herói, de um agente responsável. É uma *subjetivação*. Os sujeitos

não residem *a priori* na origem da experiência em geral, devendo ser entendidos como produtos actanciais da experiência propriamente performativa.

Mas a subjetivação não é uma condição necessária da experiência. É possível conceber a experiência sem sujeito da experiência: basta que essa experiência perca a sua carga actancial, tornando-se órfã. Podemos descrever isto de um outro modo: a performatividade perde-se quando aquilo que o olho fenomenológico interpreta não é atribuído a ninguém, ou seja, quando não há *autor* (ou melhor, quando o próprio olho fenomenológico não chega a incorrer numa *projeção autoral*, em busca da intenção de um autor pressuposto).

Esta condição de orfandade da experiência, por seu turno, remete-nos para o *real*. O real é todo o domínio da experiência que não é performativo. Quando não há performatividade, a experiência é puramente informativa, e a informação é sempre literal: o real não pode conotar.

Nesta perspectiva, diremos então que toda a performatividade consiste, de algum modo, numa *fuga ao real*. Há sempre um traço de fantasia implicado em qualquer instância performativa. Neste processo, é inegável a importância do *autor*: o objeto literal difere inevitavelmente do mesmo objeto tornado simulacro do objeto. De um modo mais geral, o objeto (literal) difere do artefacto (actancial). Este último insinua, por definição, um arquiteto implícito, um guia ou mobilizador da atenção, um propósito comunicativo, uma *moldura autoral*, por oposição à simples percepção realista. O artefacto é invariavelmente uma mensagem dirigida, pressupõe a minha atenção e eu devo-lha. Esta dívida que assim se estabelece entre o intérprete e o autor insinuado na mensagem traduz-se numa orientação performativa da interpretação, uma co-autoria, uma atuação. E é aqui que o *sentido narrativo* se desenrola.

É certo que o real também não é neutro – será agido, interpretado, teorizado, organizado culturalmente – mas, apesar disso, não comunica, só informa – é *literal*. Convenhamos que o real é um mero pressuposto que assiste um determinado domínio da interpretação; existe apenas como orientação hermenêutica. É o carimbo da objetividade, e esta não se encontra nas próprias coisas mas num certo modo de ver. Os objetos são os conteúdos do real e aparecem onde quer que o agente hermenêutico não pressuponha autoria. Por outras palavras, os objetos são o produto de um olhar a-subjetivo; não servem um propósito autoral, não guardam uma intenção, são literais.

É, pois, no sentido literal que encontramos a alternativa ao sentido narrativo. Com esta dualização do sentido, evitamos, desde logo, uma extrapolação excessiva da esfera da narratividade, mesmo quando passamos do âmbito restrito da narratologia para o da fenomenologia. A literalidade mata a narratividade. Mesmo do ponto de vista formal, um objeto narratológico não pode limitar-se ao sentido literal, ou reduzir-se-á a um discurso meramente informativo.

Uma característica fundamental do sentido narrativo é o que podemos designar como *abertura*. O sentido narrativo mantém-se sempre incompleto em cada instante do processo interpretativo. Os objetos autorais permitem suportar o impasse porque

remetem, por definição, para uma ordem prometida, um propósito autoral. Os actantes não são já simples conteúdos objetivos: são formas abertas a operar narrativamente num universo autoral. A condição autoral assegura um sentido redobrado, uma incumbência: ao contrário da paisagem «real», nada é deixado ao acaso num universo «autoral»; à partida, só o real pode ser fortuito, casual. Sob a égide do autor – que pode ser o poeta, o artista, o arquiteto, Deus, etc. – tudo assume potencialmente um propósito. Quando dizemos, corriqueiramente, que a ficção, ao contrário do real, tem de fazer sentido, referimo-nos, de facto, à confiança que a assinatura autoral confere à matéria da interpretação a partir da promessa de sentido que suscita.

Ora, a abertura parece ser também uma característica típica da obra de arte, e a própria evolução histórica do campo artístico aponta para uma exploração crescente dessa condição de abertura. Mas note-se que a tendência extremada da arte contemporânea para perseguir a abertura não teria sido possível sem a consciencialização do poder do autor: no limite, a assinatura (ou o seu pressuposto) é quanto basta para que o ruído se torne sonoridade e para que o objeto se torne obra. Entretanto, nesta orientação histórica para uma maior abertura, aquilo que parece recusar-se recorrentemente é a normatividade estrutural característica do figurativo e do narrativo. A narrativa é frequentemente conotada com a passividade interpretativa, a facilitação, a previsibilidade, o artificioso, o falso, o ligeiro, o mero entretenimento. Parecerá, portanto, contraproducente que aqui falemos de *sentido narrativo* para referirmos o processo semiológico da abertura. Mas a relação entre abertura e antinarrativa não resistirá a um entendimento mais profundo do mecanismo fenomenológico da narratividade. A perspetiva estética segundo a qual a narrativa nos afastaria da própria coisa, do seu ser intensivo, da sensação, assenta no pressuposto de que a estruturação poética tende para a construção formal, a cópia, o cliché, perdendo-se do essencial. Mas a verdadeira ingenuidade estará não tanto no esforço de estruturação concetual mas na pressuposição de uma *essência* pré-representacional.

Esse essencialismo perde-se logo que assumimos que a experiência não pode ser considerada «estética» sem um contexto semiológico mais amplo. Desde logo, não há experiência estética no confronto direto com o real, onde os objetos são órfãos, a-subjetivos, literais; será necessária uma atitude hermenêutica especial, uma postura *audiente*, mediante um pressuposto de autoria. A experiência estética depende do sentido narrativo, da performatividade, e é aqui que ela deverá encontrar a sua mais profunda descrição. Contudo, embora o sentido narrativo seja indispensável para a *Aisthesis*, não será suficiente. Há ainda toda uma rede contextual que vem alimentar o sentido narrativo do discurso, conferindo-lhe «coloração» estética: é o papel eminentemente histórico da cultura, cujos conteúdos atestam, uma vez mais, a natureza semiológica de qualquer processo fenomenológico. Mas tal não implica que a experiência estética seja redutível ao seu contexto cultural: todo o lastro contextual seria em vão se não houvesse uma predisposição antropológica do sentido para a

recepção estética: e essa predisposição está fundada no sentido narrativo¹. Pode dizer-se que a experiência estética se faz na interseção entre o plano fenomenológico do sentido narrativo (cujo mecanismo é trans-histórico) e o plano contextual da arte (enquanto campo institucional que evolui historicamente).

A AISTHESIS ENQUANTO RETORNO AO REAL

A figura do autor substitui aqui a do locutor, do enunciador, etc., devido à perspectiva monadológica em que a fenomenologia nos coloca. O autor não tem de ser efetivo, basta que seja pressuposto pelo agente hermenêutico. Podemos descrevê-lo como um *atrator teleológico* mobilizador da interpretação. Em boa verdade, é possível imputar um autor ao que quer que seja, como tão bem demonstram os discursos religiosos, por exemplo. De um modo geral, o autor é o que se tem em vista numa interpretação narrativamente direcionada. O sentido narrativo consiste no direcionamento do discurso fenomenológico para a intenção autoral, e é assim que o discurso (interpretativo) adere à performatividade, independentemente de existir realmente um autor efetivo na origem daquilo que se interpreta.

Este autor, que está sempre ausente, oculto pelo seu artefacto, obriga geralmente a um esforço interpretativo que transcende o artefacto em direção à intenção autoral, de tal modo que a estrutura formal do próprio artefacto tende a perder relevância, abrindo-se à conotação. Eis a essência do processo performativo, por oposição ao processo informativo. Em vez de objetos, obtemos actantes, formas congeminadas que incitam constantemente a que nos desviemos delas próprias (enquanto objetos) para o seu propósito autoral (teleológico).

Contudo, como é evidente, nem toda a performatividade é estética. Como distinguir então a experiência propriamente estética da experiência performativa em geral?

A especificidade performativa pela qual se dá a experiência propriamente estética parece consistir num movimento convergente entre a intenção autoral e o artefacto. No limite, a intenção autoral do artista é a própria obra – o artista materializa-se na obra. Mas este reenvio da atenção para o próprio objeto não será já uma simples objetivação, ou, caso contrário, o sentido do discurso tornar-se-ia literal, anulando o sentido narrativo e obrigando a um fechamento informativo. É ainda a intenção autoral que importa adereçar, e não o próprio objeto literal (cujo atrator, como vimos, não é o autor

¹ Objetar-se-á que o pressuposto de autoria também é contextual. Mas assumiremos aqui que a dualidade entre o sentido literal e o sentido narrativo depende de atratores transversais ao contexto, mesmo sendo certo que os contextos também são determinantes para a orientação discursiva, podendo excitar os próprios atratores. Mas enquanto os contextos se multiplicam ao infinito, os atratores teleológicos do sentido não se diversificam para além desta dualidade: o real e o autoral. Em boa verdade, a natureza do sentido poderia ser uma, poderia corresponder a um processo intencional sempre idêntico – o da relação objetivante com a exterioridade – caso não tivesse ocorrido algures o acréscimo de um paradoxo processual: a autoria. Do ponto de vista fenomenológico, esta não é igualmente um contexto; em vez disso, assiste uma infinidade de contextos, a saber, todos aqueles onde se pressupõe (e desse modo se realiza) uma subjetividade.

mas o *real*). Quando o autor recebe a especificidade contextual da arte, ele (o artista) reaproxima-se do seu artefacto (obra). A obra permanecerá aberta, tanto mais aberta quanto menos evidente for a intenção autoral, mas o autor estará em pleno na obra, resguardando-a através do efeito de moldura, de modo que a perseguição da intenção autoral será, digamos, uma *contra-abertura*. É justamente este movimento de contra-abertura que é próprio da *Aisthesis*. Persegue-se a intenção autoral *no* artefacto e não *através* do artefacto. É uma falsa orientação para o real: persegue-se ainda o autor (subjetivação), mas o autor está na própria coisa (obra). Trata-se, se preferirmos, de um *retorno ao real*. A experiência estética é onde os extremos do real e da autoria se tocam, criando-se assim uma confusão teleológica do sentido. Por um lado, a obra de arte é esse objeto-obra a que não falta nada, dado que ela encerra dentro de si a sua própria intenção (autoral); por outro lado, a obra escapa continuamente a si mesma, ao seu fechamento, sendo sempre mais do que ela própria: a transcendência na imanência.

A objetivação dá-nos a coisa literal, o sentimento literal, mas a literalidade nunca pode ser estética, por mais caprichosa que seja a emotividade ou engenho dos seus objetos. E, no entanto, não haverá porventura um propósito maior para o artista do que a aspiração ao real e à sua literalidade. O real é insuportável, só ele tem a capacidade de ferir verdadeiramente; e é insuportável precisamente porque a experiência não pertence a ninguém, é experiência direta, sem um ator que possa servir de veículo, que possa mediar a experiência, que possa sofrer ou gozar *no lugar* do olho fenomenológico. No real não há catarse. O sentido literal é mera *reação* à exterioridade, sem *responsabilização* do agente: aqui, reage-se à exterioridade objetivando-a, conferindo-lhe um fechamento, mas esta objetivação é pura impressão, não prevê a voz de um ator que interprete (expresse) a exterioridade. Nada fere tão incisivamente como o real – uma dor real, uma morte real – e daí que a ferida não possa permanecer aberta, devendo ser colmatada imediatamente através da reação (da resolução, da solução, do recalçamento).

O *sentido narrativo* é a via alternativa a este fechamento ou reação. Quando a ferida não pode ser fechada, resta abdicar do real narrativizando-o, para que a abertura se torne suportável. Através do sentido narrativo, há um ator que encaminha para si o sofrimento, responsabilizando-se por ele, *interpretando* o papel do sofredor (o luto, a vítima, o mártir, o herói). Torno-me responsável pelo meu próprio sofrimento, tal como o ator de teatro é responsável pelo sofrimento da sua personagem. E eis que, deste modo, a ferida se tornou de algum modo irreal, lírica, um elemento actancial na aventura do sujeito. Só então, nesta passagem da reação à atuação, da impressão à expressão, do fechamento à abertura, do objeto ao actante, se pode falar realmente de uma subjetivação. Não obstante a ferocidade do real, não há aí sujeitos que possam servir de veículos do jogo narrativo. É porque o real é órfão que é insuportável: não está coberto pelo conforto da autoria, é ferimento direto, literal, sem propósito. Pode receber uma causa, uma explicação, um contexto, mas todos estes fechamentos são reativos, têm um nexu autónomo, impessoal, não são da responsabilidade de ninguém;

em última análise, servem apenas para fechar a ferida. Só o sentido narrativo permite suportar a abertura da ferida, subjetivando-a.

O PROBLEMA DA LITERALIZAÇÃO NA ARTE

Nestes termos, o que dizer da tendência da arte novecentista para a radicalização da abertura? Consideramos que esta inflexão do campo da arte não se deveu tanto a um preconceito antinarrativo ou antifigurativo, mas a uma maturação da própria consciência estética. A experiência estética não só não recusa a estruturação narrativa (ao nível formal) como, aliás, depende de um sentido narrativo (ao nível fenomenológico). É certo que, como nota Umberto Eco, a “narrativa contemporânea tem-se orientado cada vez mais para a dissolução do enredo (entendido como o estabelecimento de nexos unívocos entre os acontecimentos que se apresentam como essenciais ao desenlace final) para construir pseudo-histórias baseadas na manifestação de factos «estúpidos» e não essenciais” (Eco, 1962/1989, p. 214). Mas o enredo constitui apenas uma das faces da narratividade, remetendo para o olhar externalista próprio do teórico das estruturas formais: “A noção de enredo é só um elemento da poética aristotélica e a crítica moderna deixou bem claro que o enredo é apenas a organização exterior dos factos, que serve para manifestar uma direção mais profunda do facto trágico (e narrativo): a ação. (...) O enredo é absolutamente unívoco, a ação pode revestir-se de mil ambiguidades e abrir-se a mil possibilidades interpretativas: o enredo de Hamlet pode ser relatado até por um aluno e achará o consenso de todos, a ação do Hamlet fez correr e fará correr rios de tinta, porque é *uma* mas não é *unívoca*” (*Ibid*, pp. 213-214). A recusa do enredo ou a desconstrução das estruturas narratológicas não anula, portanto, a ação narrativa, mas submete-a a uma depuração formal que visa de algum modo disfarçar o trabalho poético. Prossegue Eco: “De repente – é caso para dizer – viram-se aparecer (...) obras que rompiam decididamente com as estruturas tradicionais do enredo para nos mostrarem uma série de acontecimentos sem os nexos dramáticos convencionalmente entendidos, uma história em que não acontece nada, ou acontecem coisas que já não têm a aparência de um facto narrado, mas de um facto acontecido por acaso” (*Ibid*, p. 215).

Ora, é precisamente esta tendência para a emulação da casualidade ou acaso que denuncia o projeto implícito de um retorno ao real, e este retorno faz-se a partir de uma passagem pelo sentido narrativo. Sem esta passagem, de resto, o real não seria aberto mas absolutamente casual, e a sua leitura consistiria em resolver a casualidade por via informativa, colmatando a abertura. Note-se que a casualidade do real não reside na sua eventual falta denexo ou sentido, mas na sua impessoalidade ou orfandade; é nestes termos precisos que os conteúdos objetivos são considerados «casuais»: porque não merecem a responsabilidade de ninguém, são o que são². É esta mesma casualidade

² Neste sentido, por exemplo, a causalidade mecânica verificada na natureza também se insere na casualidade do real, dado que remete para leis autónomas que não são da responsabilidade do agente hermenêutico. Toda a ciência natural se baseia neste princípio de casualidade da

que a arte novecentista adotou, mais ou menos implicitamente, como propósito poético por excelência. O *retorno ao real*, que descreve a convergência da subjetivação com a objetivação, não é senão o modo próprio da *Aisthesis*. Se a arte visasse uma objetivação direta, a experiência estética perderia a sua especificidade, confundindo-se com a vivência «imediata», literal, onde os conteúdos vividos não reclamam um papel actancial, mantendo-se a-subjetivos, e daí a sua casualidade. Mas aqui, como sublinha Eco, “devemos dar-nos conta imediatamente de um equívoco: o de a vida, na sua imediatez, não ser abertura mas casualidade. Para fazer desta casualidade um centro de possibilidades efetivas, é necessário introduzir-lhe um modo organizativo” (*Ibid*: 216). Que «modo organizativo» é este? É precisamente aquele que o agente hermenêutico pressupõe enquanto adere à performatividade: a intenção autoral. É aqui, mediante a adesão a um mundo actancial, que a casualidade se torna abertura (sentido narrativo). Só depois de assegurada a abertura se pode de facto empreender o processo de contra-abertura que consiste no retorno ao real. Só então, depois de assegurada a condição narrativa, podemos perseguir a casualidade do real, a utopia da literalidade, o verismo do mundo, sem correremos o risco de nos alienarmos no real, isto é, de reduzirmos o discurso a uma impressão informativa do real. Eco considera que, “na recusa do enredo realiza-se o reconhecimento do facto de que o mundo é um nó de possibilidades e de que a obra de arte deve reproduzir esta característica” (*Ibid*, p. 214). Este nó de possibilidades é já abertura, e não casualidade: aproxima-se perigosamente da própria literalidade do mundo, mas mantém ainda um vínculo à autoria, resguardando uma voz. Reduzir a abertura à casualidade equivale a anular a autoria do mundo.

Assim, na recusa do enredo, não é a obsessão antinarrativa ou a desconstrução pura e simples dos cânones artísticos que está em causa, mas a pulsão para o real a partir da performatividade. E uma tal pulsão, em boa verdade, é anterior a qualquer esforço concertado de desconstrução das estruturas narratológicas ou figurativas, não obrigando sequer a essa desconstrução, pelo contrário. De facto, a obstinação antinarrativa não só não é um meio privilegiado de «retorno ao real» como poderá, aliás, conduzir ao efeito oposto, denunciando-se como propósito do artista, ou seja, chamando demasiado a atenção para a própria operação performativa, de modo que o resultado «soará a falso». Em larga medida, até a propensão generalizada para a subversão artística – a chamada «cultura das vanguardas» – pode tornar-se forçada, artificial, *cliché*, assimilando-se a um cânone e, portanto, rendendo-se à sua própria normatividade paradigmática: “o artista revolta-se porque assim lhe pede o mercado, e a sua revolta não tem qualquer valor real porque se realiza na ordem de uma convenção. (...) Eis que um gesto de inovação (vanguarda) queima tão rapidamente as suas autênticas possibilidades, que se torna imediatamente necessário, para que ele não se banalize, renegá-lo através de uma outra invenção” (*Ibid*, pp. 275-276). A

natureza, opondo-se a abordagens como a esotérica, que combate a casualidade subjetivando o real, ou seja, introduzindo-lhe algum tipo de autoria: deuses, propósitos secretos, astros mensageiros, congeminções de toda a ordem que conspiram para a grande narrativa da vida espiritual.

subversão trai-se a si própria a partir do momento em que se torna reconhecível como estratégia operativa do artista. Esta degeneração do efeito estético não se deve tanto ao facto de a subversão se tornar contraproducente, mas, mais profundamente, àquilo que poderemos descrever aqui como um *desmascaramento da operação*.

Este desmascaramento – que constitui, como veremos, uma literalização da intenção do autor – é apenas um entre vários perigos que poderão conduzir ao fracasso da obra (ou do seu efeito). A experiência estética está sempre ameaçada pelo perigo da literalização. Mas é importante não confundirmos aqui a literalização com o retorno ao real. A literalização é uma desvinculação do intérprete perante a obra, uma renúncia à coautoria, enquanto o retorno ao real é uma *Aisthesis*, um arco interpretativo onde a performatividade não chega a ser suprimida, por mais cerrada que seja a sua convergência com a forma literal. Do ponto de vista de um retorno ao real, a objetivação não é plena, ou simples, ou direta. A experiência estética, enquanto retorno ao real, sustém-se num limbo delicado entre a convergência da subjetivação com a objetivação e a resistência à fusão absoluta destes dois polos, sem a qual deixaria de haver qualquer remetimento performativo, restando a informação. É esta tensão dialética que tem de ser mantida para que haja *Aisthesis*, mesmo se a *Aisthesis* ameaça constantemente fazer implodir a tensão por força da sua incansável aspiração ao real. No retorno ao real, o autor tende a apagar-se em favorecimento do objeto, mas torna-se ao mesmo tempo mais presente porque se instala no objeto: eis o cerne da tensão dialética desencadeada pela *Aisthesis*. E nem o favorecimento do objeto pode ser absoluto (ou perder-se-ia a autoria, literalizando-se o objeto), nem o autor pode eclipsar o objeto ao incorporá-lo (ou o autor tornar-se-ia o próprio objeto, literalizando-se por uma outra via).

No campo da arte, onde o fenómeno estético é investido através dos projetos poéticos dos artistas, consideramos que a *literalização* poderá manifestar-se essencialmente por três vias distintas: focando-se na obra, no conteúdo actancial ou na própria intenção autoral.

Em primeiro lugar, há o perigo de *literalização da obra*: se a influência autoral for demasiado discreta, poderá conduzir à pura literalidade (informativa), e o objeto artístico desligar-se-á da performatividade, confundindo-se com o objeto órfão (o urinol de Duchamp fora de contexto). Além do equívoco contextual, a literalização da obra poderá ainda ocorrer durante o próprio evento frutivo, mesmo em condições adequadas de leitura – nomeadamente assumindo-se uma postura audiente –, bastando, para isso, que a estrutura poética da obra se revele demasiado casual, tendo levado ao extremo a subtileza dos traços de congeminação autoral. Não se tratará já, nestes casos, de uma falha do contexto (como no caso do *ready-made* retirado do espaço de exposição), mas de uma dispersão, um excesso de casualidade que impedirá o co-autor (audiência) de «entrar» na obra – em suma, uma fragilidade estrutural. É o caso em que a obra acabará por ser acusada formalmente de gratuitidade por parte do crítico, entendendo-se essa gratuitidade em termos de um défice de composição,

predestinação ou coesão da obra. Perante um tal objeto, a leitura acabará por tornar-se distanciada, impessoal, não conseguindo conectar-se a um fio narrativo. Entretanto, ao perderem a sua força actancial, os diferentes elementos do objeto obrigarão a fechamentos constantes, como pequenas totalidades autónomas conspirando contra a coesão do todo, e o somatório será tanto mais compendioso quanto maior o número de estilhaços.

A segunda via de comprometimento do efeito estético – e de fracasso potencial da obra – é a *literalização do conteúdo actancial*. Trata-se de uma espécie de alheamento gradual da condição performativa. Em concreto, depois de uma adesão inicial ao sentido narrativo, o agente hermenêutico abandona-se no recinto da performatividade, desligando-se do seu papel de co-autor/ator. Por outras palavras, o ator esquece-se de que é ator. Ora, suspendendo-se a coautoria, instala-se a alienação, a objetivação do simulacro e da sua paisagem actancial. A consequência mais óbvia deste desligamento é a *imersividade*. O transe televisivo, o efeito «Hollywood», o mero entretenimento popular, o poder sedativo do ciberespaço, toda a parafernália que os teóricos da comunicação ligam ao «eros tecnológico» ou ao «*sex-appeal* do inorgânico», eis alguns dos tópicos que refletem esta imersividade alienante. Há, por um lado, o conforto implícito da dádiva autoral, da travessia, do espaço performativo; mas, por outro lado, o simulacro confundiu-se já com o real, desresponsabilizando o agente. Todo o debate sobre a diferença entre a obra de arte e o objeto de entretenimento deverá, porventura, jogar-se neste contexto da imersividade ou alienação. Mas existem dois modos de entender a alienação: há a alienação que se liga à automatização disposicional, à pulsão, ao ato-reflexo, ao puro comportamentalismo sem *dasein*, e há a alienação enquanto dessubjetivação, ou seja, enquanto objetivação descrita a partir do prisma da subjetivação. É este segundo tipo de alienação – que se inscreve já plenamente ao nível da consciência fenomenológica – que está implicado na literalização do conteúdo actancial. É uma imersividade mas não deixa de implicar a produção de conteúdos formativos, impressões, informações. Não se trata, portanto, de um escoamento da consciência mas apenas do sujeito. Ou, se preferirmos, a *atuação* (performativa) deu lugar à *reação* (informativa) num cenário simulacral que, deste modo, se reduziu ao real.

Este tipo de imersão tem, naturalmente, a vantagem de restituir um peso à experiência que só o real é capaz de providenciar, e por aqui se guiam as indústrias do entretenimento, vocacionadas para o imediatismo da experiência, especializadas no prazer, nas emoções fortes, no sensacionalismo, no espetáculo, na satisfação do desejo. Compromisso profundo e generoso com a animalidade do homem. Mas nada disto tem necessariamente a ver com a experiência estética. E se a obra de arte se ficar pelo mesmo tipo de imersividade, terá certamente falhado o seu propósito, não porque se tenha tornado mais ou menos impactante, mas porque libertou a audiência de uma responsabilidade coautoral. Repare-se que a desresponsabilização não é uma impassibilidade ou indiferença, é apenas uma suspensão da performatividade. E a

imersividade que resulta desta suspensão não corresponde propriamente a uma letargia do agente, nem se traduz numa apatia ou monotonia. Pelo contrário, a alienação implicada na objetivação não só não compromete a *Erlebnis* como a torna mais direta, literal, insuportável, obrigando à reação: o grito, a gargalhada, o salto na cadeira, o arrepio na espinha, o orgasmo, etc.

Contudo, em boa verdade, a natureza das emoções é irrelevante para o problema específico da experiência estética, mesmo considerando-se que a experiência estética também é uma *fruição*. Não são as emoções que decidem a eficácia da obra mas o processo fenomenológico de resistência à literalização dessas emoções, de modo que elas se demarquem do real e adquiram uma operatividade performativa. Qualquer fruição estética terá de resultar desta operatividade, sendo irreduzível a um imediatismo emocional. De facto, a audiência pode ser acometida pela mais profunda emotividade sem que o impacto emocional se traduza numa experiência propriamente estética; e nada impedirá, em contrapartida, que a monotonia seja enaltecida pelo espetador como um elemento crucial da obra. Não é ao nível das emoções que se situa o fenómeno estético mas ao nível da interpretação. As emoções acompanham-nos sempre, seja no dia-a-dia, na sala de cinema ou no museu; constituem a matriz autónoma da reação fisiológica e do comportamento, e condicionam parcialmente a orientação fenomenológica da consciência, onde se constroem perceções das emoções (sentimentos) e razões dos sentimentos, entre outros conteúdos formativos. Mas não há emoções intrinsecamente estéticas, nem a experiência estética está necessariamente ligada a sentimentos ou perceções de emoções (positivas ou negativas). A experiência estética produz-se ao nível do sentido que recobre as emoções e sensações.

Em suma, a imersividade não compromete o sentido, limitando-se a literalizar o conteúdo actancial da obra: em alguns casos, o efeito será o de um embalamamento narcótico, em outros casos haverá uma autêntica explosão dionisiaca; por vezes, a insuportabilidade deste real simulado não causará mais do que uma renovação continuada da atenção, uma viciação (e daí a importância estratégica dos ritmos dramáticos no cinema, dos mecanismos de recompensa no jogo, dos estímulos libidinais nos anúncios publicitários, etc.); mas, noutros casos, essa mesma insuportabilidade poderá causar reações perversas, levando mesmo à rejeição retumbante do objeto (por exemplo, a ofensa)³. Seja como for, em nenhum destes casos está já em curso uma experiência propriamente estética, dado que o real depôs radicalmente a fantasia.

Quando um espetador horrorizado não suporta a sua própria resposta emocional às imagens *gore* de um filme de terror, abandonando o cinema a meio da projeção, não se pode, obviamente, dizer que o filme tenha causado uma experiência estética, embora tenha sido plenamente eficaz do ponto de vista do envolvimento emocional. Na redução do processo de fruição ao sentido literal, o *gore* tornou-se real e o eco emocional

³ Note-se que a insuportabilidade, aqui, não deve ser lida na aceção lata do termo (ou seja, como «intolerância»), mas no sentido fenomenológico do fechamento, da reação. É uma característica semiológica do sentido literal, onde a abertura não é suportável.

tornou-se insuportável. Não houve, portanto, um retorno ao real mas um processo direto de objetivação. O espectador foi informado do horror, revoltou-se contra a literalidade das imagens e reagiu à sua insuportabilidade rejeitando a obra porque a reduziu ao real. Em contrapartida, dirá o amante do cinema de terror que a obra cumpriu em pleno a sua função estética ao impressioná-lo com o susto, com o pavor, etc. Ao nível emocional, não há diferença qualitativa entre os dois espectadores deste exemplo; ambos foram colhidos pelo mesmo tipo de reação fisiológica; mas enquanto, no primeiro caso, a interpretação da emoção levou ao recalamento (fechamento), no segundo caso, levou à catarse (abertura). O amante do cinema de terror não se limita a ser acometido de emoções desagradáveis e a *reagir-lhes* em conformidade (ou seja, com desagrado). Este espectador ideal não tropeça no real (*anamnesis*), mas retorna ao real (*aisthesis*) a partir da âncora protetora da performatividade (*mimesis*), pela qual se sustém a abertura e a suportabilidade. Assim se compreende, de resto, a suspeita antiga de que a arte se situa para além do bem e do mal, do belo e do feio, do atrativo e do repulsivo. E quanto mais eficaz for este retorno, quanto mais «real» for a performance do susto e do horror, mais plena será a experiência estética, desde que o real não perca o vínculo residual com a autoria. A experiência propriamente estética não se deve à intensidade da emoção ou a uma qualquer euforia masoquista, mas ao prazer frutivo da coautoria, da travessia, da projeção autoral. Uma projeção que, note-se, não remete para lá do objeto – para lá da imagem *gore* –, retornando corajosamente ao objeto, concentrando-se nele, integrando nele a própria mão do sujeito (*atuação*).

Por último, para além dos perigos de literalização da obra e do conteúdo actancial, há ainda, como já referimos, a possibilidade de desmascaramento da operação a partir de uma *literalização do autor ou da intenção autoral*. Este é o caso que melhor reflete a crítica platónica da cópia (ou da cópia da cópia), enquanto denúncia do falso. Mas não se trata já de uma falsidade por oposição ao real, isto é, como artificialidade implicada no cunho autoral. Quando se diz que uma dada opção poética do artista «é forçada» ou «soa a falso», não se quer com isto atacar o próprio artifício, uma vez que qualquer objeto autoral constitui, por definição, uma fuga ao real, um artefacto; e qualquer *Aisthesis* tem de ancorar-se na performatividade antes de encetar o percurso de retorno ao real. Afinal, no âmbito da arte, a atração pelo real só faz sentido a partir de um mundo actancial, e este mundo é um artifício, um jogo narrativo. Por outro lado, a acusação de falsidade também não pode ter a ver com a renúncia ao real por si só: desta renúncia depende o processo de subjetivação, o ato expressivo, a performatividade em geral, e seria extremamente redutor acusar todo este domínio fenomenológico como sendo falso. Falso em relação a quê? A que tipo de verdade? Em relação ao sentido literal? Mas nem o sentido literal nem o sentido narrativo devem nada à epistemologia⁴. Em terceiro lugar, também não nos parece que

⁴ Os conceitos de sentido literal (objetivação) e sentido narrativo (subjetivação) são aqui usados no âmbito estritamente fenomenológico, e este domínio teórico tende a autonomizar-se metodologicamente da via epistemológica. Os conteúdos fenomenológicos são anteriores à sua própria verosimilhança epistemológica.

a acusação de falsidade tenha a ver com um fracasso técnico da obra artística quanto ao seu propósito de reprodução da realidade natural. Assumir isso implicaria aderir uma vez mais à falácia naturalista (ou outras falácias derivadas, como a que se insinua na chamada arte literalista). Na resposta ao naturalismo – resposta concertada que atingiu a maturidade histórica a partir do impressionismo –, a arte não deixou nunca de perseguir o real, a começar pelo próprio impressionismo, que visava a máxima neutralidade do olho, a impressão natural da luz como estímulo visual, etc.; mas o olho passou, justamente, a fazer parte do real, integrando-se na obra. É esta viragem subjetivista que marca uma nova consciência do campo da arte, tendo-se caracterizado, desde logo, pelo desmascaramento definitivo da operação naturalista, mas sobretudo pela valorização do papel da performatividade (subjetivação) no acesso ao real (objetivação).

De um modo mais geral, a integração moderna do olho na obra traduziu-se numa multiplicação dos estilos, dos géneros, dos suportes, dos materiais, e desencadeou a obstinação novecentista pela originalidade, pela subversão e também pela abertura. Mas que olho é este? Não será precisamente a integração do olho que denuncia a operação, desmascarando o propósito do autor? Como entender, por exemplo, uma obra minimalista nestes termos? Será que a obra minimal, na sua simplicidade geométrica e impessoal, pretende apagar a operação do artista, reduzindo a intervenção deste ao mínimo, ou, pelo contrário, visa economizar no próprio conteúdo formal da obra, de modo a redirecionar a atenção para o ato performativo puro? Parece-nos que estas questões estão mal orientadas, e encontrarão certamente respostas diversas conforme o tipo de manifesto artístico ou de cobertura teórica. Em boa verdade, a obra neoplasticista não está necessariamente mais distante do real que a obra hiperrealista; e ambas as modalidades artísticas serão, em princípio, igualmente permissivas à realização do olhar, isto é, à integração do olho nas respetivas obras. Mas este olho não é já o olho do autor isolado, não remete para a sua perspetiva, intenção ou estratégia poética. É um olho estético: nasce na coautoria (performatividade) e enraíza-se na obra a partir de um retorno ao real (*Aisthesis*).

Quando é remetido ao isolamento, o «olho» original do autor literaliza-se, revelando o artificialismo da operação. Circunscrever o autor equivale a suspender o processo de coautoria. É um fechamento, uma objetivação, como a explicação de um truque de magia. Na performatividade, o olho fenomenológico é um co-autor (ou ator), e a co-autoria reclama sempre um autor, projetando-se nele, usando-o como veículo da subjetivação, incorporando-o (*mimesis*). Neste sentido, o olho (ontológico) do co-autor confunde-se, em larga medida, com o olho (teleológico) do autor – não há um olho subjetivo isolado mas um processo intersubjetivo de subjetivação. Ora, é precisamente este mecanismo intersubjetivo que é suspenso com a renúncia à coautoria. Se o olho autoral for abandonado no seu isolamento, suspendendo-se a coautoria, então não estaremos já no âmbito da narratividade mas no da literalização: uma *literalização do*

autor. Na sua desvinculação em relação ao autor, o agente hermenêutico deixará de performar (enquanto co-autor/ator) e a intenção autoral será literalizada.

Mas isto acontece num contexto particular: enquanto, na literalização da obra, se reduz o objeto autoral à pura orfandade ou casualidade (*arbitrariedade*), e enquanto, na literalização do conteúdo actancial, se reduz o espaço performativo ao imediatismo e impessoalidade do real (*imersividade*), na literalização do autor, por seu turno, isola-se a autoria dessubjetivando a sua intenção e desmascarando-a como operação (*artificialidade*). O espetador interrompeu, deste modo, o compromisso implícito com a intenção autoral pressuposta, distanciando-se dela e passando a recebê-la a partir de uma perspectiva meramente informativa, não participativa, a-subjetiva. Isto equivale a dizer que a operação chamou demasiado a atenção para si própria, tornando-se forçada, artificial, construída: uma tentativa falhada. Quando, perante uma obra de arte, denunciamos o *cliché*, o *kitsch*, a previsibilidade, a conveniência, o *naïf* amadorista, a adjetivação forçada, etc., estamos de algum modo a desmascarar a operação do autor (literalizando-a) e a suspender o envolvimento coautoral.

A experiência estética requer uma responsabilização do intérprete, uma atuação ou performatividade. Aderir à obra consiste, antes de mais, em compactuar com a autoria (performativamente) e não em abstrair o autor ou a sua intenção (informativamente). Dir-se-á, porventura, que a constatação da intenção do autor é justamente o que permite valorizar a obra, e que a experiência estética consiste na apreciação distanciada das escolhas poéticas do artista. Mas este tipo de postura analítica surge só no rescaldo da experiência estética. A *Aisthesis*, enquanto fruição da obra, é o próprio entusiasmo da realização – entusiasmo em tudo idêntico ao do artista ou criador original – e toda a experiência estética é uma nova edificação da obra, uma restituição do seu ser-obra. Isto requer, em primeiro lugar, uma adesão à performatividade, ou seja, implica uma passagem pelo sentido narrativo; mas requer também, de seguida, um retorno ao real. É neste retorno que o olho se introduz na obra e se faz assinatura, completando, deste modo, o arco da *Aisthesis*.

BIBLIOGRAFIA

- Agamben, G. (2011). *O aberto*. Lisboa: Ed. 70.
- Bourdieu, P. (1996). *As regras da Arte: Génese e estrutura do campo literário*. Lisboa: Ed. Presença.
- Damásio, A. (2010). *O livro da consciência*. Círculo de leitores.
- Deleuze, G. (2011). *Francis Bacon – Lógica da sensação*. Lisboa: Orfeu Negro.
- Derrida, J. (1996). *A voz e o fenómeno*. Lisboa: Ed. 70.
- Didi-Huberman, G. (2012). *Imagens apesar de tudo*. Lisboa: KKYM, Imago.
- Eco, U. (1989). *Obra aberta*. Lisboa: Difel.
- Habermas, J. (2004). *Pensamento pós-metafísico*. Coimbra: Almedina.
- Heidegger, M. (1992). *A origem da obra de Arte*. Lisboa: Ed. 70.
- Liotard, J. F. (1979). *Discurso, figura*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.

Pareyson, L. (1993). *Estética: Teoria da formatividade*. Petrópolis: Vozes.
Ricoeur, P. (1986). *Do texto à ação*. Porto: RÉS-Editora.

BIOGRAFIA

Realizador, professor de cinema e investigador em ciências da comunicação. Licenciado em Arte e Comunicação (ESAP, 2002), mestre em Cultura Contemporânea (UNL, 2005) e doutor na especialidade de Semiótica Social (UM, 2014), tendo sido bolseiro pela FCT. A sua tese de doutoramento, intitulada “Sentido Narrativo – Da Formatividade à Performatividade”, está atualmente em publicação pela editora Afrontamento (2016). É investigador integrado no Instituto de Filosofia da Universidade do Porto, no grupo de Estética, Política e Conhecimento. Publicou artigos científicos e participou em diversas conferências e congressos académicos em Ciências da Comunicação e Filosofia, com intervenções nas áreas da Semiologia, Narratologia e Estética. Coorganizou os livros “Das Imagens Familiares” (2013) e “Deslocações da Intimidade” (2015). Escreveu e realizou vários trabalhos de videodança, documentário e ficção, tendo sido selecionados em festivais internacionais de diversos países (Espanha, França, Itália, Holanda, Bélgica, Argentina, Brasil, Estados Unidos, etc.). Recebeu o prémio de melhor realizador com o filme “Untraceable Patterns” (InShadow 2012). Tem dois livros de ficção editados: a coletânea de contos “Quatro Amanhãs” (1995) e o romance “Pontos de Vista” (2000). Lecionou durante vários anos no Balletteatro e na Escola Superior Artística do Porto (ESAP) em áreas ligadas ao argumento, realização, interpretação e pós-produção cinematográfica. Atualmente leciona nos cursos de Licenciatura e Mestrado da Escola Superior de Música, Artes e Espetáculo (ESMAE). Cofundador e codiretor do festival de cinema Family Film Project, que acontece anualmente no Porto desde 2012.

A NARRATIVA COMO ATRAÇÃO

O "filme de bordas" português. Narrativas alternativas ou convencionais?

Paulo Cunha

CEIS20 – Centro de Estudos Interdisciplinares do Séc. XX da Universidade de Coimbra

paulomfcunha@gmail.com

RESUMO

O propósito deste texto é analisar um núcleo específico de “filmes de bordas” produzidos em Portugal, procurando caracterizar e refletir sobre este tipo de fenómeno que funciona à margem dos canais convencionais de produção e distribuição de cinema. Apesar de ser uma produção amadora e autodidata, o caso dos “filmes de bordas” destina-se a uma circulação e divulgação pública, fazendo uso dos novos meios tecnológicos disponíveis e acessíveis a qualquer utilizador mediano.

Interessa-me, em última análise, tentar perceber se estes “filmes de bordas” estão, consciente ou inconscientemente, a inovar as formas narrativas convencionais, nomeadamente com o que Tiago Baptista designa como “modo de exibição atrativo” (por oposição ao “modo de exibição de integração narrativa”), ou se, como Henry Jenkins sugere, estes jovens realizadores e produtores são apenas fãs que reproduzem, reescrevendo e recontextualizando, as suas referências narrativas convencionais. Interessa-me também estudar este fenómeno porque, apesar de geralmente desqualificada - ou mesmo estigmatizada - pelo meio crítico ou académico, este tipo de produção é um fenómeno em expansão que integra um contexto sociocultural mais amplo.

PALAVRAS-CHAVE

Cinema Amador; Paracinema; Modo de exibição atrativo; Cultura de Convergência.

O QUE É O “FILME DE BORDAS”?

Inspirada pela ideia de cultura de bordas – enfatizando a "exclusão do centro, aquilo que fica numa faixa de transição entre (...) as culturas tradicionais reconhecidas como folclore e daquelas que detém maior atualização e prestígio" (Ferreira 1989-90, p. 171) –, Bernadette Lyra cunhou o termo "cinema de bordas", entendendo "borda" como uma margem excêntrica e periférica sem a colocar completamente "fora" da centralidade canónica, mas sim num espaço de trânsito e trocas entre o centro e as extremidades (Lyra 2009, p. 132).

Produção amadora e autodidata, o caso dos “filmes de bordas” é particular porque destina-se a uma circulação e divulgação pública, fazendo uso dos novos meios tecnológicos disponíveis e acessíveis a qualquer utilizador médio e que funciona à margem dos canais convencionais de produção e distribuição de cinema. O “filme de bordas” nasce de um diálogo entre os modos do sistema popular (oralidade e a

corporalidade) e os sistemas de códigos dos géneros cinematográficos e, sobretudo, televisivos. O conceito brasileiro de “cinema de bordas” que me inspira é devedor de outros conceitos internacionais anteriores como *paracinema* (Jeffrey Sconce, 1995) ou *trash culture* (David LaGuardia, 2008) ou resistência cultural (Cánepa, 2011).

Para Lyra (2009, pp. 35-36), “a noção de paracinema se dá na esfera de uma estética afetada pelas chamadas subculturas”, podendo “ser visto como um campo, um lugar de abrigo de certas produções capazes de provocar uma sensibilidade esteticamente determinada e que tem seu fundamento em noções como *kitsch*, trash, camp, entre outras.” Para Jeffrey Sconce (1995: 372), para além dos mais consensuais filmes de terror artístico, *exploitation*, pornográficos e ficção científica - o paracinema também inclui filmes mais diversificados, como o “badfilm, splatterpunk, mondo films, sword-and-sandal epics, Elvis flicks, government hygiene films, japanese monster movies, beach party musicals”. Em suma, o termo paracinema “conserva o carácter de um tipo de cinema que se faz paralelo a 'outro' cinema mais institucionalizado”, traduzindo “uma concepção mais neutra e menos 'ideológica' que aquela de cinema marginal, cinema de massa, cinema de consumo etc” (Lyra, 2009, p. 36).

Mas para Cánepa (2011, pp. 6-7), a discussão da paracinefilia está diretamente ligada ao pensamento sobre modos de resistência cultural, demonstra que o “filme de bordas” podem integrar uma prática de resistência cultural menos comum mas efetiva: “essa celebração da transgressão estética pelos paracinéfilos – frequentemente interpretada como simples manifestação de mau gosto – converge para uma visão recente sobre os modos de resistência cultural na sociedade mediática”. A definição de LaGuardia (2008, p. 13) da cultura *trash* também se aproxima deste tipo de produção “de bordas”, sobretudo por se tratar, na generalidade, de práticas de recusa de cânones considerados perfeitos, preferindo produtos considerados pelas instâncias hegemónicas como lixo (*trash*).

O “FILME DE BORDAS” EM PORTUGAL

Em Portugal, na última década e meia, tem-se assistido a alguns fenómenos que podem ser lidos como “filmes de bordas” portugueses: o primeiro filme da trilogia *Balas e Bolinhos* (2001, Luís Ismael), *Bófia Prostituto* (2003, Gonçalo Ferreira e Afonso Cortez), *Mulheres Traídas* (2007, Maria José Silva), *A última Famel* (2010, Jorge Monte-Real), a trilogia *O Lenhador Assassino* (2011-2013, Rúben Ferreira), *Comando* (2011, Patrício Faisca e Sonat Duyar), a saga *Estrondo* (2012-2013, Rúben Ferreira), *O Discípulo* (2013, coletivo Lupper Tv) ou *O Rapto* (2014, Pedro Vieira). Espaços alternativos como as redes sociais (Youtube e Facebook, sobretudo), o canal de televisão por cabo SIC Radical ou o Motelx – Festival Internacional de Cinema de Terror de Lisboa têm dado visibilidade a muitas destas produções marginais, trazendo-lhes um (maior) reconhecimento do público e de alguma crítica cinéfila, sobretudo na blogosfera.

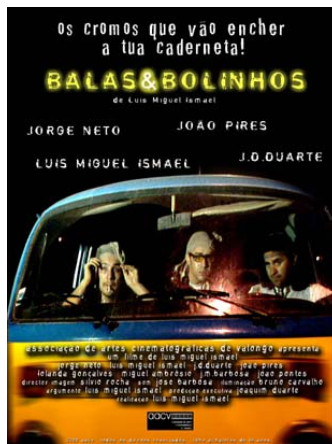


Figura 1. Cartaz do filme Balas e Bolinhos (2001)



Figura 2. Imagem promocional do filme Lenhador Assassino III (2013).



Figura 3. Fotografia de rodagem do filme Mulheres Traidadas (2007).



Figura 4. Imagem promocional do filme O Rapto (2014).

Neste texto, usarei a categoria "filme de bordas" para designar produção de cinema ou vídeo caseira, feita de forma não-profissional, com baixo orçamento, destinada a circular em meios alternativos ao mercado convencional. Outros filmes amadores – nomeadamente filmes caseiros, de férias ou familiares – estão também excluídos porque apenas procuram uma divulgação privada ou em comunidades específicas. Nesta análise, excluirei desta categoria todo o tipo de produção proveniente de estudantes de instituições de ensino ou formação profissional: *O Ninja das Caldas* (2002, Hugo Guerra), por exemplo, fica fora da minha análise porque, apesar de não se tratar de nenhum projeto académico, foi feito por um grupo de amigos que frequentavam o curso de Artes Plásticas da ESAD (Escola Superior de Artes e Design, Caldas da Rainha). Também excluo do *corpus* deste "cinema de bordas" o caso de produções profissionais *low-cost*, como *Assim Assim* (2010, Sérgio Graciano), que envolvem profissionais da área do cinema ou da televisão que colaboram pontualmente em projetos não remunerados e que se destinam ao circuito convencional. Finalmente, também se excluem desta análise os filmes produzidos em ONG's no âmbito de projetos comunitários, como as oficinas da associação Os Filhos de Lumière.

Interessa-me essencialmente os casos que sejam produzidos por autodidatas e que funcionem fora de uma qualquer lógica institucional, apesar de muitos deles se institucionalizarem de forma informal em "produtoras" ou coletivos de produção. Reconhecendo a diversidade das produções portuguesas de "bordas", e não querendo ficar apenas em generalidades, para este texto escolhi abordar um caso de estudo concreto, um dos mais populares no contexto português, a Dark Studios.

O CASO DARK STUDIOS

Criada em 2007, em Esposende, quando Rúben Ferreira tinha apenas 13 anos, que assume como suas referências cinéfilas os filmes "clássicos" *Predador* (John McTiernan, 1987), *Regresso ao Futuro* (Robert Zemeckis, 1985) e *Mad Max* (George

Miller, 1979), a Dark Studios apresenta-se, na sua página oficial, como "uma marca registada portuguesa que produz conteúdos audiovisuais de todo o tipo apenas com o objectivo de entreter". Os primeiros filmes realizados por Rúben Ferreira foram produzidos com uma câmara fotográfica convencional de baixa qualidade, editados no Windows Movie Maker e os atores foram recrutados entre amigos e familiares. A partir de 2010, os filmes passaram a ser feitos com uma câmara HD, adquirida com a ajuda financeira da família.

Apesar de ter um sítio oficial e contas no Facebook e no Twitter, a conta do Youtube continua a ser o principal meio de divulgação da produtora: em pouco mais de 8 anos de atividade, o conjunto de filmes disponibilizados no canal do Youtube da Dark Studios totaliza cerca de 70 mil subscritores e mais de 10 milhões de visualizações (sem contabilizar as mais de 2 milhões de visualizações de *Estrondo*, que está alojado noutro canal).

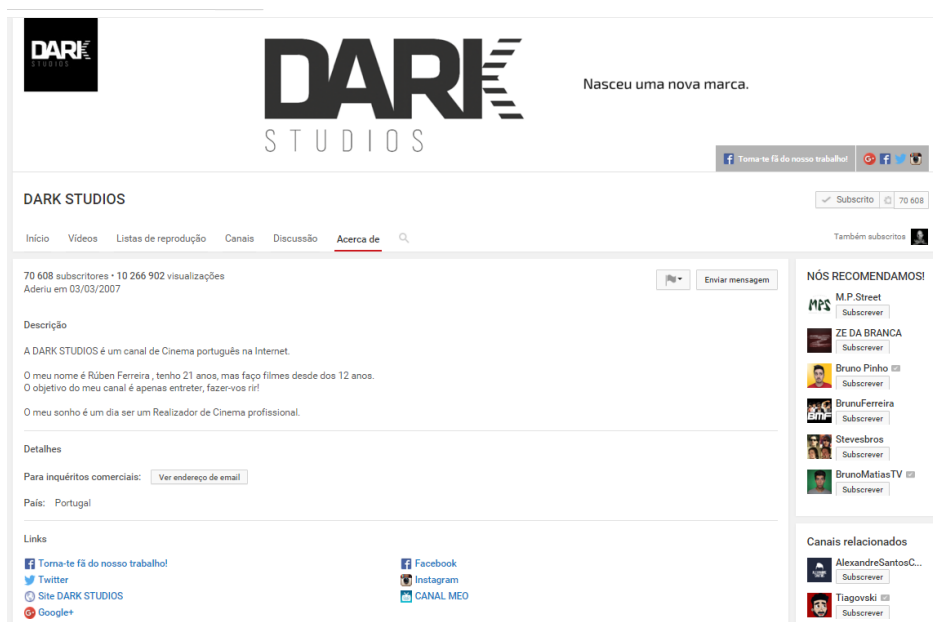


Figura 5. Imagem da conta oficial de Youtube da Dark Studios (<https://www.youtube.com/channel/UCa7IYnMaEs9uL-7Ntc3lozQ>).

Entre 2012 e 2013, a Dark Studios associou-se ao humorista Alexandre Soares para coproduzir a saga *O Estrondo* (2012, 30min; 2013, 98min) que acompanha as aventuras e desventuras transgressivas – álcool e drogas – de dois jovens adolescentes dos subúrbios. O segundo filme desta saga foi mesmo a primeira longa-metragem produzida pela Dark Studios e, se o primeiro filme da saga foi feito em apenas um dia, este último teve uma rodagem de cerca de mês e meio. Em poucos meses, estes filmes atingiram números surpreendentes de visualizações: *O Estrondo* com 2 157 930 visualizações e *O Estrondo 2* com 3 094 716 visualizações (dados recolhidos em 2015.07.13).



Figura 6. Imagem promocional do filme *O Estrondo* (2012).

Entretanto, em 2013, a Dark Studios e o coletivo de youtubers M.P. Street reuniram esforços e começaram a produzir filmes em conjunto: *A Primeira Vez* (2013, 19min, 647 mil visualizações); *Um Acidente Inesperado* (2013, 37min; 557 mil visualizações; o filme original foi denunciado por violação de direitos de autor e teve de ser retirado quando contava cerca de 270 mil visualizações); *Um Acidente Inesperado 2* (2013, 95min, 622 mil visualizações); *Zé da Branca na Aldeia Assombrada* (2014, 50min, 536 mil visualizações); *As Aventuras do Tininho Jackson* (2014, 87min, 126 mil visualizações).



Figura 7. Imagem promocional do filme *Um Acidente Inesperado* (2013).



Figura 8. Imagem promocional do filme *As Aventuras de Tininho Jackson* (2014).

Num formato diferente, foram produzidos ainda dois episódios da série *Bófia* (2013-14, 10min+7min, 40 mil visualizações). O coletivo M.P. Street está sediado em Vila Nova de Gaia e existe desde 2007. Desde o início, este grupo de youtubers produz vídeos de humor que variam entre pequenos filmes sobre o quotidiano ou cópias adaptadas de clássicos do cinema, tais como *Padrinho*, *Rocky* ou *Capuchinho Vermelho*, até à série *Ebaby*. Para além dos filmes, estes coletivos também têm produzido pequenos sketches a parodiar anúncios publicitários televisivos que tem tido relativo sucesso nas redes sociais.

Com uma presença discreta no circuito de festivais de vídeo e cinema, ao contrário de outros produtores de filmes de “bordas”, a Dark Studios apenas por uma vez foi distinguida, no caso com o prémio Melhor Edição no Festival de Curtas Metragens de Canelas para o filme *O Amor Mata*. Mas o sucesso nas redes sociais fê-los chegar aos média convencionais, apresentando os seus filmes na SIC Radical, um dos mais populares canais temáticos da televisão por cabo, e motivo de atenção das rádios de alcance nacional Nova Era e Antena 3. Em Março de 2014, o canal de televisão por cabo Regiões TV (RTV) exibiu diversos filmes da Dark Studios. Alguns filmes já têm tido direito a ante-estreias em alguns espaços de exibição pública: *Estrondo 2* na discoteca portuense Estado Novo; *Um Acidente Inesperado* teve uma anteestreia em sala na Casa da Juventude da Póvoa de Varzim.

Desde o sucesso de *O Estrondo*, a Dark Studios/M.P. Street tem diversificado as suas formas de divulgação: o Youtube continua a ser a principal plataforma, chegando mesmo a organizar estreias dos filmes; criaram o Dark Studios TV, alojado na plataforma Kanais Meo (165676); o sítio oficial <http://www.darkstudios.pt/> tem informação sobre a filmografia já produzida e contactos para eventuais encomendas; a

conta do Twitter (<https://twitter.com/FilmDarkStudios>) ainda tem poucos seguidores. Entre outros materiais autopromocionais, o perfil de Facebook da produtora divulga diversas imagens de rodagem (em conjunto, os vídeos dos making of da saga Estrondo já totalizam mais de 360 mil visualizações; o vídeo *Ideias*, 2013, sobre os bastidores das produções, já soma 135 mil visualizações; os vídeos autopromocionais *Bem Vindo à Dark Studios* e *A História da Dark Studios*, em conjunto, já somam 120 mil visualizações) e cenas cortadas da edição final, assim como campanhas de crowdfunding para financiar os próximos projetos.

Paralelamente a estes trabalhos amadores, a Dark Studios começou a fazer trabalhos profissionais, nomeadamente vídeos musicais para grupos como Undergredo (*Rap Marginal*), Kess Bezzt (*Get Down* e *Fala-me ao ouvido*), vídeos para campanhas eleitorais académicas e vídeos promocionais e publicitários para uma discoteca e uma empresa de estética.

O CINEMA DE ATRAÇÕES E O MODO DE EXIBIÇÃO ATRATIVO

Conceptualizado pelo historiador norte-americano Tom Gunning em 1984, o "cinema de atrações" é um fenómeno que remonta para a história do cinema dos primórdios, quando o tipo de cinema dominante não era o narrativo. A prioridade da maioria das produções pré-Griffith (*O Nascimento de uma Nação*, 1915) não era a de contar histórias, mas sobretudo atrair a atenção do espectador numa experiência muito mais próxima do circo e das artes populares. Ao contrário do cinema narrativo, o cinema de atrações está mais preocupado em mostrar do que em contar, insistindo nos efeitos de espetáculo e na exploração de sensações fortes no espectador.

"(...) Gunning desmontou o entendimento essencialista e teleológico do cinema como uma arte narrativa que se desenvolveu passo a passo desde o seu aparecimento. Esta perspectiva via o cinema dos primeiros tempos como um período de ensaios falhados nessa história pré-definida até à pela "maturação" da linguagem narrativa – por este motivo, o período era habitualmente referido como do "cinema primitivo". Os filmes que ainda não demonstravam um exercício competente das técnicas narrativas seriam, assim, obras de realizadores que estavam no caminho certo, mas que ainda não tinham conseguido compreender e dominar a verdadeira natureza do cinema. Gunning questionou a inevitabilidade desta "progressão" do cinema em direcção à narrativa – ao cinema tal como conhecemos hoje – ao sugerir que os filmes do período entre 1896 e 1906 possuíam um conjunto de características que os autonomizava do cinema narrativo. O "cinema de atracções" seria, deste modo, um modo de agenciamento dos materiais fílmicos concorrente daquele proposto pelo cinema narrativo, e a hegemonia do segundo sobre o primeiro não seria o resultado de uma inevitabilidade histórica, mas sim o desfecho de uma relação de forças entre duas maneiras diferentes de conceber o cinema." (Baptista, 2011)

Em artigo recente, Tiago Baptista levantou uma questão que me interessa recuperar neste contexto: Será o YouTube o novo "cinema de atrações"?

"A argumentação que defende esta relação desdobra-se em dois pontos centrais. Em primeiro lugar, o YouTube promoveria a produção, o carregamento (upload) e a partilha de filmes cujas características formais se assemelham às do "cinema de atrações". Em segundo lugar, mais do que um conjunto de características formais, o "cinema das atracções" e o YouTube instalariam um modo de recepção idêntico, designado por Frank Kessler como "modo de exibição atractivo" (attractional mode of display) (Kessler 2009).

A partir daqui, seria possível desenhar duas conclusões genéricas: o YouTube relaciona-se não só com o cinema de atracções, mas representa ainda, em si mesmo, um novo tipo de atracção (Teresa Rizzo falaria mesmo de “atracções YouTube”, (Rizzo 2008)); não é o tipo de filmes categorizado como “cinema de atracções” que é comum ao cinema dos primeiros tempos e ao YouTube, mas sim o mesmo modo de recepção, a posição onde ele instala o espectador e a prioridade dada ao acto de ver que são, mais do que comuns, transversais a vários tipos de imagens em movimento e a diferentes media (do cinema à televisão, da Internet ao vídeo)." (Baptista, 2011, p. 149)

Em suma, mais do que uma plataforma de partilha de vídeos, Tiago Baptista (2011, p. 149) acredita que o Youtube "contribuiu para trazer à superfície o 'modo de exibição atrativo', tornado subterrâneo (mas não eliminado completamente) pelo 'modo de exibição de integração narrativa'". É este o ponto que me interessa explorar neste contexto dos "filmes de bordas" portugueses que selecionei para abordar nesta breve apresentação. É talvez essa a principal razão para a popularidade do Youtube face a outras plataformas similares junto da faixa etária dos produtores e consumidores dos "filmes de bordas", e vários deles reconhecem-se e afirmam-se publicamente como youtubers, termo que se refere à plataforma de partilha de vídeos mas também a um modo de produzir e consumir conteúdos.

Muitas das estratégias e características do "cinema de atracções" estão presentes e são óbvias e reconhecíveis na generalidade dos "filmes de bordas" produzidos pela Dark Studios. Tal como o "cinema de atracções", o "filme de bordas" é "fundamentalmente exibicionista", não está interessado em "construir as relações de contiguidade espacial e continuidade temporal, a causalidade e a psicologia das personagens", realça as "marcas da sua presença" (frontalidade da representação dos atores, que interpelam diretamente o espectador; todo o plano é construído em função da "atracção") (Baptista, 2011, pp. 149-150).

O modo de circulação e exibição do "filme de bordas" também remonta ao "cinema de atracções": ao contrário do cinema narrativo, que exige a autodisciplina e a concentração do público para absorver o universo diegético do filme, o "cinema de atracções" convivia com as manifestações barulhentas e tumultuosas do público, que interagiam espontaneamente com as "atracções" (Baptista, 2011, pp. 150-151).

CULTURA DE FÃS E CULTURA DE CONVERGÊNCIA

Autor fundamental de novas teorias sobre os média, nomeadamente as publicações *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture* (1992), *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (2006) e *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture* (2006), Henry Jenkins tem-se debruçado de forma consistente sobre a forma como o cinema, a televisão, a Internet e outras tecnologias mediáticas têm influenciado e transformado a cultura popular. Interessa a este autor norte-americano compreender a reconfiguração do tradicional espectador passivo sentado na sala de cinema para um novo paradigma de visionamento interativo possível graças aos novos canais e plataformas tecnológicas, como o leitor de DVD, os smartphones, as redes sociais, entre outros, que alterou profundamente a experiência do espectador.

Para Jenkins, os média atuais fazem parte do que classifica como o fenómeno da cultura de convergência, que se caracteriza pela convergência mediática, a cultura

participativa e a inteligência coletiva. Esta teoria reequaciona toda a questão da autoria tal como é concebida em termos cinematográficos, propondo o novo conceito de autoria colaborativa, que recupera todo o debate em torno da “morte do autor” em parâmetros um pouco diferentes.

Apropriando-se da ideia de “leitura como incursão” de Michel de Certeau, Jenkins analisa o fenómeno da cultura de fãs para concluir que os fãs “reescrevem” os seus conteúdos preferidos através de técnicas de recontextualização, refocalização, realinhamento, deslocamento, mudança de género, deslocamento da personagem, erotização, entre outras. Os fãs assumem um poder de manipulação sobre os conteúdos para que possam construir uma “comunidade cultural alternativa” (Stam, 2006, p. 259).

Progressivamente, os fãs foram conquistando um papel importante graças ao processo de convergência de média, pois são eles os elementos fundamentais na disseminação dos conteúdos em diversas plataformas, nomeadamente através da Internet. Essa apropriação permite a criação de espaços públicos de debate e troca de informação fundamental para o sucesso comercial dos conteúdos:

“A participação é vista como uma parte normal da operação de mídia, e os debates atuais giram em torno das condições dessa participação. Assim como o estudo da cultura dos fãs nos ajudou a compreender as inovações que ocorrem às margens da indústria midiática, podemos também interpretar as estruturas das comunidades de fãs como a indicação de um novo modo de pensar sobre a cidadania e colaboração” (Jenkins, 2008, p. 314)

A Internet foi a principal ferramenta que permitiu que os fãs transitassem de uma tradicional posição de marginalidade, inclusive sofrendo de uma ridicularização e estigmatização social, para uma posição central nas estratégias comerciais das principais indústrias do entretenimento. O novo paradigma da cultura participativa e os padrões de consumos dos fãs transformou por completo a forma como as indústrias mediáticas passaram a operar nas últimas duas décadas (Jenkins, 2006, p. 1).

Face a esta reconfiguração de poder, as indústrias mediáticas perceberam que a ação do fã pode exercer-se de duas formas, a positiva ou a negativa. Se a negativa passa pelo boicote ou denúncia, a positiva passa pela propagação de conteúdos e pela aquisição de produtos relacionados com os conteúdos. Entre os efeitos positivos da cultura de fãs, existem espaços específicos como o Fandoms, Fanfics, Fanarts ou Fanzines que são fundamentais no sucesso comercial e empresarial de uma marca ou conteúdo.

Fanfiction é uma narrativa ficcional, escrita e divulgada por fãs através da Internet, sobretudo blogues, sítios e redes sociais, que parte da apropriação de personagens e enredos provenientes de produtos mediáticos como filmes, séries, bandas desenhadas, jogos de vídeo, entre outros, sem que hajam propósitos de violar os direitos autorais ou a obtenção de lucros. No fundo, as Fanfiction têm como finalidade a construção de um universo paralelo ao original e também a ampliação do contacto dos fãs com as suas obras de referência. Existem casos mais antigos e populares de Fanfictions, como os Trekkies (fãs da saga Star Trek), mas este fenómeno tem-se propagado mais recentemente graças às novas tecnologias e ao

reconhecimento por parte das indústrias mediáticas do potencial destas audiências interativas.

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

Do meu ponto de vista, os “filmes de bordas” são um exemplo perfeito deste novo fenómeno das audiências interativas. O que a generalidade dos “filmes de bordas” reproduz são uma série de convenções de género e subgéneros fílmicos — filme de terror, comédia adolescente e policial, entre outros — de uma forma muito grosseira e estereotipada. Como alerta Lyra (2009a, p. 39), estas práticas e influências “não são apenas fruto da concepção de seus realizadores, mas sim de todas as circunstâncias que envolvem essa concepção”, nomeadamente o imaginário das comunidades onde são produzidos.

A questão do género cinematográfico surge aqui sobretudo como “um modelo de produção, ao qual não são estranhas as circunstâncias sociais e históricas de uma determinada colectividade”. O potencial espectador também entra nesta equação, já que o filme de género é o que melhor responde às expectativas da generalidade do público-alvo, articulando claramente a produção com as práticas quotidianas e com os hábitos mediáticos, nomeadamente televisivos.

Apesar da afirmação deste fenómeno estar assente na revolução tecnológica — simultaneamente ao nível dos meios de produção (HD, Adobe Premiere, Apple Final Cut, Microsoft Windows Movie Maker, etc.) e de distribuição (internet), assim como a popularização do modo de produção DIY (*do it yourself*) —, são precisamente esses limites tecnológicos — expressos na qualidade dos equipamentos, das condições de iluminação e de captação de som, nos castings para atores, nos sets de rodagem e nas condições de pós-produção — que condicionam a profissionalização desta atividade produtiva.

Os “filmes de bordas” portugueses parecem ter um índice de sucesso junto de um público marcadamente local, e também não parece ser mera coincidência que estes fenómenos analisados surjam em zonas suburbanas ou mesmo rurais. Tal como argumenta Bernadette Lyra (2009a, p. 31) para o “cinema de bordas” brasileiro, os filmes são “adaptados às regiões, ao modo de vida e ao imaginário popular e massivo das comunidades envolvidas” porque os realizadores dos “filmes de bordas” portugueses também moram nessas periferias e integram essas comunidades com o público-alvo.

Finalmente, deixo um esboço de resposta à pergunta que ficou expressa no título deste texto: estes “filmes de bordas” serão narrativas alternativas ou convencionais? Pelo que ficou exposto, parece claro que, apesar de usar mecanismos de produção e divulgação alternativos e por isso podem ser entendidos como marginais, do ponto de vista narrativo estes filmes continuam reféns de produtos mediáticos bem definidos e convencionais, reproduzem normativamente os géneros narrativos mais populares. Ironicamente, à medida que conquistam algum reconhecimento público, estes “filmes de bordas” sofrem processos de autonormalização que os aproximam ainda mais das narrativas convencionais.

BIBLIOGRAFIA

- Baptista, T. (2011). Será o YouTube o novo cinema de atracções? A partilha de vídeos em linha entre o princípio e o fim da história do cinema. In A. C. Valente & R. Capucho (Eds.) *Avanca | Cinema 2010*. Avanca: Cine-Clube de Avanca.
- Cánepa, L. (2011). O cinema de bordas e a estética trash. In XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Intercom. Disponível em <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2011/resumos/R6-0364-1.pdf>>.
- Ferreira, J. P. (1989-90). Heterônimos e cultura das bordas: Rubens Luchetti. *Revista USP*, 4, 169-174.
- Filho, J. F. (2007). *Reinvenções da resistência juvenil: Os estudos culturais e a micropolítica do cotidiano*. Rio de Janeiro: Mauad.
- LaGuardia, D. (2008). *Trash culture: Essays in popular criticism*. Bloomington: Xlibris.
- Lyra, B. & Santana, G. (2006). *Cinema de Bordas*. São Paulo: A Lápis.
- Lyra, B. (2009a). Cinema periférico de bordas. *Comunicação, Mídia e Consumo*, 6(15), 31-47.
- Lyra, B. (2009b). Horror, humor e sexo no Cinema de Bordas. *Ilha do Desterro*, 51, 131-146.
- Jenkins, H. (1992). *Textual poachers: Television fans & participatory culture*. Nova Iorque: Routledge.
- Jenkins, H. (2006). *Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture*. Nova Iorque: New York University Press.
- Jenkins, H. (2008). *Cultura de convergência*. São Paulo: Aleph.
- Sconce, J. (1995). Trashing' the academy: Taste, excess, and an emerging politics of cinematic style. *Screen*, 36, 371-393.
- Stam, R. (2006). *Introdução à teoria do cinema*. 2.^a edição. São Paulo: Papirus.

BIOGRAFIA

Paulo Cunha (1978-) é Doutor em Estudos Contemporâneos pela Universidade de Coimbra. É membro do grupo de trabalho Correntes Artísticas e Movimentos Intelectuais do CEIS20 - Centro de Estudos Interdisciplinares do Séc. XX da Universidade de Coimbra. Lecciona na Universidade da Beira Interior e na Escola Superior de Tecnologia de Abrantes. Coordenador editorial da Nós por cá todos bem. Coordena o grupo de trabalho História do Cinema Português da AIM.

Narrativa como estratégia publicitária para ações de responsabilidade social e de políticas de consumo sustentável

Rogério Luiz Covaleski

Universidade Federal de Pernambuco – UFPE (Recife, Brasil)

rogerio@covaleski.com.br

RESUMO

A presente proposta de comunicação é parte de pesquisa pós-doutoral, cuja investigação buscou compreender o processo de hibridização da publicidade com os produtos midiáticos de entretenimento, com ênfase aos chamados “conteúdos de marca” – produtos audiovisuais produzidos ou patrocinados por anunciantes e nos quais as narrativas, dissimulando seu viés de discurso persuasivo, entretêm e engajam o público. Por meio de revisão de literatura, entrevistas em profundidade e de análise de campanha de conteúdo de marca – *branded content* – o autor busca identificar as estratégias publicitárias híbridas empregadas em uma narrativa da rede *fast-food* Chipotle Mexican Grill, premiada na categoria *Branded Content & Entertainment* do *Cannes Lions Festival*, e que promove ações de responsabilidade social e de políticas de consumo sustentável. A comunicação tem como sustentação as proposições teóricas: hipermediações (Scolari, 2008), conteúdo de marca (Martí, 2010), *storytelling* (Salmon, 2014), o processo de hibridização das narrativas publicitárias (Covaleski, 2010), entre outras.

PALAVRAS-CHAVE

Narrativas; Publicidade; Consumo; Sustentabilidade.

CENÁRIO INTRODUTÓRIO – CRISES E TRANSIÇÕES

Fazerem-se presentes no ambiente digital pressupõe aos anunciantes uma série de ações que tornem a experiência proveitosa e capaz de expandir seus negócios e de ampliar seus capitais – econômicos e simbólicos –, tais como: revisão de estratégia de aproximação, abertura de canal de interlocução constante, criação de ações de relacionamento, experimentação, monitoramento e mapeamento de percepção.

Por parte dos consumidores, o compartilhamento de experiências e práticas de consumo constitui uma oportuna força coletiva e, por vezes, ameaçadora às empresas que, de algum modo, descuidem-se em suas estratégias de comunicação, cometam equívocos ou delitos que firam direitos, pequem na qualidade de fabricação de seus produtos ou na prestação de seus serviços. Afinal, usuários ativos da internet são potenciais multiplicadores de informação; e essa é uma habilidade que vem se ampliando, a ponto de atingir uma gama cada vez maior e mais diversificada de indivíduos.

Essa diferença de interesses e motivações, de lado a lado, contribui para pôr em xeque o paradigma comunicacional baseado na comunicação massiva, que perdurou

por décadas. Na visão de Scolari (2008), algumas constatações realmente vêm pondo à prova o modelo que ditou as regras à época da hegemonia massiva: os meios de comunicação tradicionais estão sofrendo uma transformação em uma escala de forma e expressão que se pode resumir sob o conceito de convergência; o modelo clássico de mídia massiva [*um-muitos*] é posto de lado pelas novas formas reticulares e interativas de comunicação [*muitos-muitos*]; as condutas dos poderes econômicos que controlam os meios levam a um progressivo desatendimento das funções sociais que deveriam cumprir; as audiências estão se transformando de modo muito rápido; o tradicional consumo midiático familiar está sofrendo fortes mudanças que terminam por influir nos processos de recepção e interpretação das mensagens; a digitalização e a perversidade das redes estão redefinindo a vida caseira.

O quadro de crise pelo que vem passando a comunicação massiva traz evidentes reflexos às ações publicitárias. Scolari (2008), em concordância com esse pensamento, resume a visão de Bryant & Miron (2004) sobre os desafios que se apresentam às teorias e às pesquisas em comunicação desde o início do século XXI. Os autores concluem que nenhuma das teorias da comunicação de massa mais populares do século passado parece “particularmente preparada para explicar, prever ou nem sequer servir às grandes transformações que estão se produzindo em nossas instituições midiáticas, e no sistema de mensagens e audiências. Se este problema não se soluciona, um tempo de tormentas vai se descortinar no horizonte”.

Diante desse cenário de crise e de transformações contínuas, podemos admitir o conceito de hipermediações, como defende Scolari (2008, p. 114), mas, salienta o autor, que não se está fazendo simplesmente referência a uma maior quantidade de meios de comunicação e sujeitos, senão: “a uma trama de reenvios, hibridações e contaminações que a tecnologia digital, ao reduzir todas as textualidades a uma massa de bits, permite articular dentro do ecossistema mediático. As hipermediações, em outras palavras, levam-nos a indagar na emergência de novas configurações que vão além – por cima – dos meios tradicionais”.

As transformações nos modos de distribuição dos conteúdos e de relacionamento do espectador com as mídias tradicionais no ambiente de convergência têm sido tão rápidas e radicais que, enquanto ainda nos esforçamos para entendê-las, o modo mais fácil de descrever esses processos de mudança por que passam os meios massivos é postular o seu fim. (Fechine, 2014, p. 114)

A postulação da autora se refere, em especial, ao colapso do modelo de emissão *broadcasting* das tevês, baseado na comercialização de espaços publicitários a uma audiência que não está mais com sua atenção concentrada na programação, hoje diluída pela multiplicidade de telas e plataformas por onde o público pode acessar, consumir e distribuir conteúdo midiático. Somem-se a essas constatações a crescente rejeição à publicidade que, com seu hábito intrusivo e interruptivo, se vê alijada da atenção e do engajamento da audiência. No item seguinte, sobre conteúdo de marca,

perceberemos uma reação da indústria publicitária a essa situação desconfortável e ameaçadora aos seus interesses.

CONTEÚDO DE MARCA COMO OPÇÃO À PUBLICIDADE CONVENCIONAL

Baseados no que propõe Martí Parreño (2010), podemos compreender o conceito de conteúdo de marca – ou *branded content* –, basicamente, como todo conteúdo de entretenimento gerado em torno de uma marca com o fim de alcançar determinados objetivos de marketing. Essa definição é suficientemente ampla para se considerar conteúdo desde uma série de televisão até um longa-metragem, de um game a um evento. Da mesma forma, os objetivos podem ser tão variados como incrementar a notoriedade da marca; melhorar a atitude do consumidor perante a marca; incrementar as vendas; influir sobre o comportamento de uso de marcas e produtos ou qualquer outro objetivo das comunicações de marketing. Adicionalmente à visão de Martí Parreño, devemos considerar que os conteúdos de marca podem, também, ter viés lúdico ou funcional, e afora a função de entreter, por vezes, prevalecem discursos informativos ou até, em alguns casos, educativos, como propõem González & Martínez (2015). Conteúdos que superam a lógica racional do consumidor e se situam plenamente no terreno da experiência e do consumo simbólico. Esse contexto de transformações no processo comunicacional das marcas já vem sendo compreendido como *brandcasting*, como reitera Martí Parreño, um modelo de difusão dos meios de comunicação em que os conteúdos publicitários ocupam um lugar cada vez mais destacado entre o que é consumido midiaticamente pelos consumidores. Tratar-se-ia da reversão, ao menos parcial, do quadro de rejeição e desqualificação que a publicidade convencional vem padecendo ao longo dos últimos anos.

O entretenimento criado por marcas está evoluindo como uma categoria das mais promissoras na indústria publicitária. O mercado internacional ainda está tentando compreender as diversas maneiras de gerar conteúdo de marca apropriado aos interesses e ao posicionamento das empresas, mas há indícios suficientes para entendermos que o conteúdo de marca positivamente diferenciado está se tornando mais claro a cada ano. No mais prestigiado festival publicitário internacional – o *Cannes Lions Festival* – os critérios que vêm norteando o júri da categoria *Branded Content & Entertainment* consistem em narratividade, originalidade, integração e alinhamento da narrativa com a marca. Privilegiam conteúdos de entretenimento que causem comoção, envolvimento e repercussão junto à audiência. O *branded content* eficaz gera conversação, de forma contagiosa, ressonância que extrapola as experiências de consumo e se posiciona no campo das emoções que se estabelecem na relação entre consumidor e marca. Enfim, histórias que ajudem a humanizar as marcas. Com a ascensão das estratégias de geração de conteúdo de marca – insistimos –, reverte-se em parte o impacto negativo da publicidade sobre as audiências. Desde a perda de hegemonia dos meios massivos, essa supomos ser uma das mais importantes transformações ocorridas nas comunicações de incentivo ao consumo. Ao se alterar o

fluxo comunicacional, do modelo intrusivo para o modelo que convida à participação, como afirma Weiss (2014, *on-line*) “o novo ‘ponto de contato’ para a estratégia de marca não diz respeito à mídia, às multiplataformas ou histórias orientadas aos produtos. É sobre a criação de atraentes histórias humanas que conectam as pessoas com as marcas. Nós nunca podemos esquecer que no final, o que conta é uma coisa: a conexão humana”.

NARRATIVAS PUBLICITÁRIAS

Diante do panorama exposto, alguns autores refletem sobre a necessidade de total reformulação nos discursos publicitários, a começar pela própria reformulação do vocabulário, como defende Salmon (2014, p. 60): “devem abandonar o léxico do marketing tradicional e se converter em contadores de histórias; não pensar mais em termos de ‘planos estratégicos’, senão em conceber a marca como um relato e ‘as campanhas’ publicitárias como ‘sequências narrativas’. Não falar mais de consumidores, senão de audiência. Substituir os logotipos por personagens”.

O mesmo autor sustenta que produtos e marcas talvez tenham perdido seu status de objeto ou imagem “coisificada”. Entende que passam por um processo de sensibilização, de humanização, mantendo diálogo conosco – consumidores –, cativando-nos, contando-nos histórias que têm a ver com nossas expectativas e nossas visões de mundo. Quando interagem em meios favoráveis, como na *web*, transformam a nós mesmos em narradores, em propagadores de relatos, já que a fascinação que inspira uma boa história nos convida a repetir e a compartilhar a experiência.

Na atualidade da comunicação publicitária, muitas dessas narrativas produzidas e difundidas pelas marcas em multiplataformas podem ser compreendidas como transmidiáticas. Gosciola (2014, p. 13) afirma que “essa estratégia de comunicação pode contar com a colaboração da audiência [...] a narrativa transmídia desenvolve a força convergente de meios de comunicação o quanto ela está aberta ao engajamento colaborativo, onde a audiência pode expressar suas questões, mas, principalmente, pode contribuir determinantemente com o desenrolar das narrativas”.

Gonçalves (2014, p. 15), por sua vez, destaca a importância das narrativas na contemporaneidade:

Estamos rodeados de narrativas, elaboradas em diferentes semióticas, em ambientes e contextos diferenciados, com atores os mais diversos, mais próximos ou mais distantes do cotidiano, da realidade vivenciada. Trata-se de uma sucessão de estados e transformações, narrativas reais, outras ficcionais, imaginadas, porém são responsáveis por construir a realidade do indivíduo em sociedade. A vida é uma grande narrativa, constituída de inúmeras outras narrativas, paralelas, complementares, em constante diálogo... [...] As narrativas produzidas pela mídia inserem-se na narrativa principal que constitui a vida do indivíduo em sociedade e passam a fazer parte dela, compondo o repertório do sujeito, juntamente com as

informações e formações que recebe das instituições sociais, da família, da igreja, da escola, entre outras.

Permeando o cotidiano humano, as narrativas são recorrentemente empregadas pela publicidade para contar-nos histórias que nos emocionem, engajem-nos, levem-nos a experiências sensoriais variadas. Mas, não esqueçamos as restrições à publicidade que o público em geral possui, independente das narrativas lúdicas que nos proponham os anunciantes que produzam tais conteúdos. Assim, as histórias que nos contam precisam dispor de uma essência que nos desperte o interesse e nos ponham em diálogo com o conteúdo. Como Gonçalves (2014, p. 15) pondera: “a narratividade é característica intrínseca da linguagem humana, o que justifica o fato de ‘contar histórias’ estar na essência do homem, desde o ‘era uma vez’ das fábulas que povoam o imaginário infantil até as grandes narrativas literárias que contribuem para a formação do indivíduo, passando por narrativas midiáticas, que são os textos mais consumidos no nosso cotidiano”.

VALORES DA PUBLICIDADE, RESPONSABILIDADE SOCIAL E POLÍTICAS DE CONSUMO SUSTENTÁVEL

No mercado contemporâneo, no âmbito das relações de consumo, a diferenciação competitiva entre produtos e marcas concorrentes vem se apresentando menos tangível. Na atualidade, as características funcionais de cada produto estão mais próximas de tantas outras mercadorias que a diferenciação mais perceptível entre eles tem sido transplantada ao campo do simbólico, do psicológico, do emocional. Fatores racionais são sobrepujados pelo status de se possuir e, por vezes, a própria experiência de consumo se sobrepõe à função de uso do que se comprou.

Diante disso, atribuir valores positivos ao produto pode gerar efeitos contundentes na diferenciação entre as marcas. Um caminho possível, nesse sentido, é a marca humanizar seu discurso, inserindo nele preocupações e interesses relevantes à sociedade. Demonstrar que pode, com suas campanhas, informar e educar, indo muito além da mera intenção persuasiva de levar ao consumo de seus produtos.

Assim, notamos certa tendência de se ter causas sociais como tema central de diferentes tipos de comunicação. São os valores éticos da sociedade prevalecendo nos cenários político, empresarial e publicitário, e que acabam por condicionar de forma objetiva as mensagens comunicacionais. Esse discurso de valores éticos parece estar em moda porque os cidadãos têm interesse nas causas, e essa força coletiva tem gerado reflexos nas diferentes esferas de poder.

Mas, como alerta Feenstra (2004), em relação à publicidade há clareza quanto a seu papel no jogo persuasivo de indução ao consumo, bem como a ela é evidente com que valores pode lidar em seu discurso:

Os valores estéticos – beleza ou atração – e os econômicos – êxito, luxo ou ostentação –, têm uma clara preponderância nas mensagens publicitárias frente a

outro tipo de valores como os morais – solidariedade, igualdade e tolerância. O que constata que a publicidade não reflete todos os valores de uma sociedade senão que se concentra naqueles que fomentam modos de vida consumista. A publicidade não reflete a sociedade e seus valores senão que pretende molda-la a seu gosto com fins bastante determinados. (Feenstra, 2014, p. 27)

Ainda assim, exceções à regra existem, e alguns anunciantes ousam trilhar um caminho que subverte – mesmo que, presumivelmente, de forma interesseira – essa interpretação. Como lembra Salmon (2014, p. 58): “Falar de fragmentação dos valores, de perda de referências, de falência dos códigos de conduta, converteu-se em uma banalidade: já não seria um produto que atrairia os consumidores, nem sequer um estilo ou modo de vida, senão um ‘universo narrativo’”. Com esse raciocínio, uma cadeia de restaurantes *fast-food*, atuante em um dos segmentos mercadológicos de competição mais acirrada, procura estabelecer novos valores éticos em seu discurso, alinhado ao pensamento de Salmon (2014, p. 58): “em um período de crise econômica, quando o marketing da nostalgia evoca a recordação recorrente das eras de ouro, mobiliza universos fortemente narrativos”.



Figura 1. Captura de tela com resultados da campanha “O Espantalho” (Chipotle, 2014)

LEITURA DO CASO “O ESPANTALHO”, DE CHIPOTLE

Chipotle Mexican Grill é a marca de uma cadeia de restaurantes de relativo sucesso internacional e conhecida pelo sabor de sua comida, embora poucos de seus

consumidores saibam do impacto que essa marca vem causando na indústria de *fast-food*. Acreditando que quanto mais pessoas sejam informadas dos princípios produtivos da companhia mais a admirarão e se transformarão em leais consumidores, Chipotle adotou a estratégia de narrativas que contam sua história de esclarecimento ao processo produtivo da indústria de comida rápida.

A ação foi posta em prática por meio de uma plataforma de marketing baseada em conteúdo dirigido com o tema “Cultive um mundo melhor”. Temática que vai ao encontro da relação emocional que a marca deseja estabelecer com seu público, em busca de um futuro sustentável, como defende.

Dando continuidade à narrativa da campanha anterior “Cultivar” – com o filme “*Back to the start*”, premiado em Cannes, em 2012, com *Grand Prix* da categoria *Branded Content & Entertainment* – a história seguinte, “O Espantalho” – *Gold Lion* em Cannes, em 2014 –, é entretenimento para dirigir a atenção do público aos problemas com o consumo de alimentos, enquanto conduz a audiência a conceitos complexos, mas por meio de entretenimento de fácil assimilação e com estímulo ao compartilhamento. Observam-se nesta história princípios que constituem a “publicidade híbrida”, como propusemos anteriormente (Covaleski, 2010), ao se alinhar persuasão, entretenimento, interação e compartilhamento.

“O Espantalho” é um game do gênero aventura, para dispositivos móveis, junto com um curta-metragem homônimo, que introduz ao jogo. O game e o filme apresentam a viagem do personagem que dá título à narrativa, em sua jornada para levar alimentação saudável às pessoas, em uma alternativa que se afasta da comida industrializada que domina as grandes redes de *fast-food*. O jogo está disponível para ser baixado gratuitamente na Apple App Store. Os jogadores que completem as etapas do game são recompensados com cupons digitais enviados a seus dispositivos, e valem lanches nas lojas Chipotle.

O curta-metragem faz alusão ao filme “*Willy Wonka and the Chocolate Factory*”, de 1971, e usa sua canção-tema “*Pure Imagination*”, nessa versão, interpretada por Fiona Apple.

Do ponto de vista das metas de comunicação do anunciante para essa campanha, vale ressaltarmos o engajamento da audiência: baixando o *app* e jogando o game, assistindo ao filme e repercutindo a experiência em redes sociais. Como interesses decorrentes, a marca buscava ser reconhecida por sua liderança no tema referente aos problemas alimentícios, apresentando-se como uma companhia com valores sustentáveis, com postura ética e com o compromisso de contribuir para se “Cultivar um mundo melhor”.

Por se tratar de uma cadeia de restaurantes *fast-food* internacional, atuante em vários países, o público-alvo da campanha era amplo e diversificado, já que a ação contempla “etiquetas” de variados temas de interesse, do ponto de vista do consumidor: alimentação, música, cinema, animação, games, tecnologia, marketing, design, sustentabilidade, responsabilidade social.

A franquia “O Espantalho” suscitou discussões importantes sobre a alimentação na cultura popular, gerando ampla repercussão midiática, com mídia espontânea na grande imprensa e em publicações de viés educativo, sustentando seus argumentos com o apoio de produtores rurais, de defensores das causas ambientais e de consumidores.

Desde o lançamento, o curta-metragem teve mais de 14,4 milhões de visualizações no YouTube, somente no *brand channel* da marca, afora republicações em inúmeras outras páginas. Foram mais 650 mil downloads do game, com tempo médio de interação dos usuários de cinco minutos por sessão. A canção que compôs a trilha do filme figurou na 32.^a posição no ranking *Billboard's Streaming Song*, além de ter sido comprada mais de 13 mil vezes no iTunes, conforme dados divulgados pelo anunciante e contidos no portfólio de cases premiados do *Cannes Lions Festival*.

Outros dados comprovam a relevância e o impacto da ação. No primeiro mês de seu lançamento, a campanha “O Espantalho” esteve presente em 18,4 milhões de conversas em 17 redes sociais diferentes, atingindo 92,7 de pontuação de sentimento social, convertendo Chipotle pela primeira vez como marca top social, ultrapassando a Taco Bell no *Top 25 Restaurant Social Media Index* – ranking que representa a dinâmica das marcas quanto ao seu desempenho social e digital. Essa classificação é feita por meio de rastreamento de ações em três aspectos: influência, sentimento e engajamento. Cada categoria é uma referência cruzada em uma escala ponderada com o uso de *Social Insights Algorithm*, que prevê a igualdade de condições para todas as marcas participantes, grandes ou pequenas. Já no Twitter, as repercussões alcançaram mais de 126 milhões de menções à marca, nos dois primeiros meses após o lançamento da campanha.

Chipotle iniciou seu negócio com o conceito que a comida deveria ser rápida, mas sem que isso representasse a típica experiência de *fast-food*. Desde seu surgimento, há mais de 20 anos, assumiu o compromisso de trabalhar com ingredientes produzidos de maneira ecologicamente responsável, em consonância com as boas práticas dos produtores rurais, e com respeito aos animais e ao meio ambiente. Com a intenção de alterar a percepção das pessoas sobre a alimentação rápida, vem investindo incessantemente em marketing para esclarecer a seus consumidores a procedência de sua comida e a forma como ela é preparada, assim como tem tentado estabelecer fóruns de diálogo com a cadeia produtiva.

Com “O Espantalho”, a marca buscou esclarecer aos consumidores sobre a origem dos produtos alimentícios que consomem. Na narrativa, minimizou sua própria presença, dando mais ênfase ao viés educativo do filme, direcionando sua estratégia de comunicação à narratividade. Intentou, também, instigar o público a questionar mais a origem das comidas que consomem, abrindo debate com a cadeia produtiva de alimentos e, evidentemente, pondo em questionamento os processos produtivos de seus concorrentes no mercado de restaurantes de *fast-food*.

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES POSSÍVEIS

Do ponto de vista estratégico, a campanha “O Espantalho”, de Chipotle, atinge um nível de diferenciação comunicacional relevante frente às ações de seus concorrentes no segmento *fast-food*. O posicionamento de responsabilidade social e atenção às políticas de consumo sustentável, igualmente, rompe com paradigmas antigos ao assumir o risco de evidenciar fragilidades comuns no setor e ao propor uma reflexão sobre um tema claramente delicado para as grandes cadeias de restaurante – de como se dá o processo produtivo de seus alimentos.

A opção pelo filme em animação, associado ao game, reforça por meio da narrativa as “virtudes” apresentadas pela marca. Certamente, devemos pôr em questionamento se o compromisso de sustentabilidade de Chipotle é genuíno, tendo em vista avaliarmos o *case* apoiados em dados fornecidos, em grande parte, pelo próprio anunciante.

Na imprensa, suscitaram questões sobre os “reais” interesses da marca. Críticas mais contundentes presumiam se tratar de uma tentativa cínica de transformar alguns dos maiores temores dos consumidores sobre determinados métodos agrícolas de produção, tentando estabelecer maior rejeição às marcas concorrentes, que não evidenciam em seu discurso publicitário as mesmas preocupações sustentáveis de Chipotle.

Mesmo com a tentativa de esclarecer sobre a origem dos ingredientes usados em seus pratos e de demonstrar que evita práticas nocivas aos animais e ao meio ambiente, o discurso de Chipotle, em realidade, parece ficar aquém da almejada transparência de seus processos produtivos e dos ideais defendidos na narrativa – afinal, a história mostra como presumivelmente os concorrentes o fazem, mas não esclarece por completo como a própria Chipotle realiza sua produção em larga escala.

De todo modo, identificamos mérito na solução criativa por fazer afirmações contundentes sobre uma realidade presente, talvez, à maior parte dos processos de produção alimentar em larga escala. Mesmo que Chipotle não consiga, eventualmente, alcançar os valores que defende na narrativa, ousa por se diferenciar e por assumir o risco de trazer à tona uma verdade inconveniente a grande parte dos atores desse segmento.

Com apelo ao lúdico, a narrativa “O Espantalho” consegue reverter em ganhos à marca, tanto em capital econômico quanto em simbólico. Evidencia-se, portanto, que a ludicidade de uma narrativa pode gerar efeitos mercadológicos e a colaborar para quebras de paradigmas comunicacionais.

BIBLIOGRAFIA

Bryant, J. & Miron, D. (2004). Theory and research in mass communication. *Journal of Communication*, 54(4), 662-704.

- _____. *Código Publicidad. La campaña.* Disponível em: <<http://www.codigo.pe/publicidad/vea-los-grand-prix-en-effectiveness-direct-media-mobile-outdoor-pr-y-promo/>>. Acesso em 19 jun. 2015.
- Covaleski, R. (2010). *Publicidade híbrida*. Curitiba: Maxi Editora.
- Fechine, Y. (2014). Elogio à programação: Repensando a televisão que não desapareceu. In M. Carlón & Y. Fechine (orgs.), *O fim da Televisão*. Rio de Janeiro: Confraria do Vento.
- Feenstra, R. A. (2014). *Ética de la publicidad: Retos en la era digital*. Madrid: Dykinson.
- Gonçalves, E. M. (2014). Da narratividade à narrativa transmídia: A evolução do processo comunicacional. In C. Campalans, D. Renó, & V. Gosciola (eds.), *Narrativas transmedia – Entre teorías y prácticas*. Barcelona: Editorial UOC.
- Oñate, C. G. & Sáez, J. M. (2015). Advertainment. In F. J. Gómez-Tarín & J. Marzal Felici (coords.), *Diccionario de conceptos y términos audiovisuales. Herramientas para el análisis fílmico*. Madrid: Cátedra.
- Gosciola, V. (2014). Narrativa transmídia: Conceituação e origens. In C. Campalans, D. Renó, & V. Gosciola (eds.), *Narrativas transmedia – Entre teorías y prácticas*. Barcelona: Editorial UOC.
- Parreño, J. M. (2010). *Funny marketing: Consumidores, entretenimiento y comunicaciones de marketing en la era del branded entertainment*. Madrid: Wolters Kluwer.
- Salmon, C. (2014). *Storytelling. La máquina de fabricar historias y formatear las mentes*. Barcelona: Península.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa.
- Weiss, P. (2014). *Branded content, the Cannes Lions Festival, and the search for human connection.* Disponível em: <<http://contently.com/strategist/2014/07/15/%E2%80%8Bbranded-content-the-cannes-lions-festival-and-the-search-for-human-connection>>. Acesso em 19 jun. 2015.

BIOGRAFIA

Rogério Luiz Covaleski é Doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, com Pós-doutoramento (Capes BEX 2047-14/4) na Universitat Pompeu Fabra – Barcelona, Espanha. Professor do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco – Recife, Brasil. Autor dos livros “Cinema Publicidade Interfaces” (2009), “Publicidade Híbrida” (2010) e “Idiossincrasias Publicitárias” (2013) e “Cinema e Publicidade: Intertextualidades e Híbridizações” (2015). Colíder do Grupo de Pesquisa “Publicidade nas Novas Mídias e Narrativas do Consumo” (PPGCOM/UFPE) e membro do Grupo de Pesquisa “Comunicação, Discursos e Biopolíticas do Consumo” (PPGCOM/ESPM).

“Perde-se em poesia, ganha-se em eficiência”: o sistema de mensuração na configuração de narrativas jornalísticas

Alciane Baccin | Vitor Torres

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (Brasil), Universidade da Beira Interior (Portugal)
| Universidade Federal da Bahia (Brasil), Universidade da Beira Interior (Portugal)

alcianebaccin@gmail.com | vitortores.mid@gmail.com

RESUMO

O artigo pretende abordar a construção de narrativas jornalísticas a partir de sistemas algorítmicos e como isso tem reconfigurado essas narrativas na web. O objetivo deste trabalho é refletir como os sistemas de mensuração estruturam narrativas jornalísticas. Tendo em vista que narrar é produzir uma nova experiência, pois uma narração acarreta sempre, uma “inovação semântica” (LEAL, 2014), por sua própria capacidade de ordenar o caos, não se trata apenas de perceber a notícia como formas narrativas do jornalismo, mas, pelo contrário, de ver o jornalismo como um modo peculiar, entre outros socialmente existentes, de conformar narrações. Em vez de perguntar se uma notícia é narrativa, devemos verificar que a narratividade jornalística alcança não só os modos como seu texto é escrito, mas também as formas como se articula com outros dispositivos ao longo da página impressa, no portal da web, em blocos televisivos e noticiários de rádio. No caso deste artigo, levaremos em conta a articulação dos sistemas de mensuração na configuração das narrativas jornalísticas.

PALAVRAS-CHAVE

Narrativa jornalística; Sistema de mensuração; Métricas; Jornalismo digital

INTRODUÇÃO

Narrar vem do verbo latino narro, que significa “dar a conhecer”. Todos os povos e em todos os tempos utilizaram a narrativa para dar a conhecer o mundo. Nossas experiências foram e são organizadas cotidianamente em forma de narrativa. De acordo com Leal, “uma narração não é uma simples modalidade textual. É um modo de apreender o mundo, de dar sentido à vida¹” (2014, p. 3).

Vários são os modos narrativos (os literários: lírico, narrativo e drama, mas também as narrativas históricas, cinematográficas, televisivas e as jornalísticas), mas especificamente, neste trabalho focaremos a narrativa jornalística, abordando a estruturação dessa narrativa na web e sua articulação com dispositivos tecnológicos. A

¹ Original: “una narración no es una simple modalidad textual. Es un modo de aprehender el mundo, de dar sentido a la vida”.

narratividade jornalística diz respeito não só aos modos de como o texto é escrito, mas vai além, às formas como esse texto se articula com outros dispositivos na página impressa, no portal da web, em blocos televisivos e noticiários de rádio. O que discutiremos ao longo do artigo é essa articulação dos sistemas de mensuração na configuração das narrativas jornalísticas.

Logo, o objetivo central deste artigo é refletir como os sistemas de mensuração estruturam as narrativas jornalísticas, tendo em vista que a construção dessas narrativas no ambiente digital está cada vez mais atravessada por lógicas tecnológicas que condicionam a criação narrativa a sistemas de buscas e *tagging*. A proposta metodológica do artigo é realizar uma discussão teórica sobre o tema e complementá-la com entrevistas realizadas em quatro jornais (dois brasileiros e dois portugueses).

NARRATIVA E JORNALISMO

A narrativa é uma faculdade humana anterior à da linguagem, pois, mesmo mentalmente, organizamos nossas experiências em forma narrativa. Motta (2007) diz que são as narrativas que dão sentido às coisas e aos nossos atos, produzindo assim significações. Walter Benjamin, no clássico *O Narrador*, também relaciona o ato de narrar à troca de experiências. “A experiência que passa de pessoa a pessoa é a fonte a que recorreram todos os narradores” (1994, p. 198).

Benjamin reflete sobre a extinção do ato narrativo, pela perda dessa experiência na narrativa. Segundo ele, a arte de narrar estaria em vias de extinção em virtude das mudanças que estão dando sentido ao mundo moderno, principalmente no que diz respeito à modernização sociocultural e às guerras. Até então as narrativas eram contadas por quem as “experienciava”, o que foi se perdendo com o tempo, de acordo com Benjamin. Para o autor, esta extinção figura principalmente na perda da vitalidade da narrativa com a burocratização e limitação a partir de uma lógica informativa - “aos seus olhos, mais do que o próprio romance, a informação é o que a ameaçaria [...] é o ato exacerbado de um narrar burocratizado – imposto pelo discurso jornalístico ‘oficial’” (Resende, 2009, p. 34).

Esse discurso jornalístico burocratizado que limita a narrativa é o que estaria levando à extinção da arte de narrar. “Cada manhã recebemos notícias de todo o mundo. E, no entanto, somos pobres em histórias surpreendentes. [...] Em outras palavras: quase nada do que acontece está a serviço da narrativa, e quase tudo está a serviço da informação” (Benjamin, 1994, p. 203). Essa afirmação de Benjamin suscita-nos questionamentos em torno da relação entre narrativa e jornalismo: será que informação e narrativa não podem coexistir num mesmo discurso? Não seria outro modo de narrativa? É isso que defende Leal (2014): a visão do jornalismo como um modo peculiar de criar narrativas.

As narrativas jornalísticas recontam e criam novos sentidos na narração, logo, os jornalistas narram as experiências do homem no mundo, não necessariamente as próprias experiências, como defende Benjamin (1994). Narrar é sempre produzir uma nova experiência. Narrar requer uma “inovação semântica” (Leal, 2014), pois em cada narração ativamos nossa capacidade de ordenar o caos e cada narrador organiza esse caos da sua maneira. “Quando narramos, sempre contamos ‘outra’ história, não só porque cada contexto é único, mas também porque os interlocutores se diferenciam e porque a organização que geramos narrativamente acarreta, ao menos, diferenças sutis²” (Leal, 2014, p. 165).

Podemos dizer então que a narrativa, requer antes do ato de narrar a compreensão e o entendimento das histórias e do mundo. Desde que o narrador compreenda essas histórias e gere “inovação semântica”, a narrativa pode nascer em qualquer lugar onde essas histórias aconteçam, inclusive no jornalismo.

AS NARRATIVAS JORNALÍSTICAS NA WEB

Aderindo à ideia de Leal (2014) de que o jornalismo é um modo peculiar de narrar e ao desdobramento que Bertocchi (2006) faz dos gêneros textuais³, podemos dizer que a expressão narrativa pode se dar em diferentes suportes (papel, rádio, televisão e web) e em várias linguagens (verbal, icônica e verbo-icônica). Vamos focar nosso trabalho na estrutura que a narrativa jornalística assume na web. Para isso retomamos alguns estudos do campo do jornalismo (Pavlik, 2005; Palacios, 2002; Mielniczuk, 2003; Barbosa, 2007, 2013), que levam em conta as narrativas jornalísticas nesse meio.

No início da prática jornalística na web, há mais de 20 anos, a estrutura narrativa não trazia nada de novidade. A linguagem era a mesma (texto escrito e fotografias), apenas se reproduzia o que os jornais já tinham publicado. A mudança ocorreu aos poucos e, na medida em que as organizações midiáticas perceberam os potenciais do meio, foram aproveitando as características para criarem novas maneiras de contar histórias cotidianas. A partir de Canavilhas (2007), entendemos que as tecnologias e as demandas sociais que impulsionaram os movimentos de mudanças, podem ser percebidas em todo o processo jornalístico, desde a apuração das pautas jornalísticas, passando pela narrativa, até a distribuição dos produtos midiáticos. O jornalismo, ao longo desse período, desenvolveu diferentes maneiras de narrar na web, porém ainda encontramos uma transposição do impresso, do rádio ou da TV, comum nas primeiras gerações do jornalismo no meio digital, como define Mielniczuk (2003).

² Original: Cuando narramos, siempre contamos otra historia, no sólo porque cada contexto es único, sino también porque los interlocutores se diferencian y porque la organización que generamos narrativamente conlleva, al menos, diferencias sutiles.

³ Ver Bertocchi (2006)

A primeira geração do jornalismo na web se refere ao modelo de jornalismo transpositivo. Como nesta fase não havia preocupação em explorar as potencialidades do novo meio, o modelo narrativo se mantém o mesmo do jornalismo impresso. Os webjornais não aproveitavam as potencialidades do meio para distribuir informação de maneira inovadora. Na segunda geração, que Mielniczuk (2003) chama de “metáfora”, já é possível perceber a tentativa de exploração da internet. A narrativa jornalística na web experimenta, neste período, o uso do hipertexto, mas não como enriquecimento e contextualização da narrativa, e sim como um recurso organizativo da narração.

Já na terceira geração, inicia o período em que as instituições jornalísticas-vêm a possibilidade de surgimento de um produto diferenciado do oferecido pelo impresso e as iniciativas editoriais apostam nessa perspectiva. Nota-se a necessidade dos webjornais de se diferenciarem das versões impressas, para mostrarem ao leitor que são outro produto. É nesta geração que há inovação na narrativa jornalística, por meio do aproveitamento das características do jornalismo na web: multimidialidade, a interatividade, a hipertextualidade, a atualização contínua, a memória e a personalização (Bardoel, Deuze, 2001; Palacios, 2002).

Ao longo dos anos, os estudos acompanharam o desenvolvimento da web e Barbosa identificou a quarta (Barbosa, 2008) e a quinta geração do jornalismo (Barbosa, 2013) em meio digital. A quarta geração diz respeito ao jornalismo de base de dados. Nesta fase, os dados servem de sustentação para as práticas jornalísticas de produção, edição, formato de produtos, criação de conteúdos, construção de narrativas jornalísticas hipermídia, experimentação com novos gêneros jornalísticos.

Mas é na quinta geração que a base de dados torna-se ainda mais presente no processo de estruturação do jornalismo na web, pois é quando se ampliam as formas narrativas do Jornalismo Guiado por Dados ou *Data Journalism* (Barbosa, Torres, 2013) e as mídias móveis surgem como agentes impulsionadores da inovação. Para Barbosa (2013, p. 33), “o cenário atual é de atuação conjunta, integrada, entre os meios, conformando processos e produtos”.

A sistematização em cinco gerações não se refere a uma evolução cronológica, as fases coexistem e as dinâmicas convivem simultaneamente num mesmo site jornalístico. De acordo com Pavlik, a web “não só abarca todas as capacidades dos velhos media (texto, imagens, gráficos, animação, áudio, vídeo, distribuição em tempo real) como oferece um largo espectro de novas capacidades, incluindo a interatividade, acesso *on-demand*, controle pelo utilizador e personalização⁴” (Pavlik, 2005, p. 24).

⁴ Original: “Internet no solo engloba todas las capacidades de los viejos medios (texto, imágenes, gráficos, animación, audio, vídeo y descarga en tiempo real), sino que ofrece además-un amplio abanico de nuevas-posibilidades, como la interactividad, el acceso bajo demanda, el control por parte del usuario y la personalización.”

A ESTRUTURAÇÃO DA NARRATIVA JORNALÍSTICA NA WEB A PARTIR DOS DADOS

Até a terceira geração do jornalismo na web os modelos narrativos seguiam as estruturas do jornalismo impresso. Pavlik (2005) diz que é nessa terceira fase que o jornalismo começa a experimentar diferentes formas de *storytelling*, porque, até então, a herança do modelo jornalístico convencional, segundo Lima (2014, p. 123), era de “textos que informam, mas não empolgam, muito menos motivam”. Essas diferentes formas narrativas ganharam impulso nas fases seguintes com a utilização dos bancos de dados para estruturar as narrativas.

A estruturação narrativa jornalística na web está cada vez mais dependente de bases de dados para configurar as histórias contadas nesse meio. Os bancos de dados e a medialidade (Barbosa, 2013) passam a ser determinantes e reconfiguradores dos modos de narrar no jornalismo em ambiente digital. São essas duas características do jornalismo de quinta geração que buscam conectar conteúdos, organizá-los, articulá-los e explicá-los.

A relação entre narrativa e banco de dados possibilita o surgimento de novos modos de narrar e de formatos mais dinâmicos para os conteúdos noticiosos. Bradshaw (2012) diz que se abrem novas possibilidades quando os jornalistas combinam o tradicional “faro jornalístico” e a habilidade de contar uma história envolvente com a escala e o alcance absolutos da informação digital agora disponível.

Benjamin (1994) critica o homem por não cultivar mais o que não possa ser abreviado, inclusive a própria narrativa. Para nós essa abreviação da narrativa ganha contribuição dos bancos de dados, pois facilitam os caminhos para chegarmos até ela e o próprio entendimento da história. Mesmo abreviada há narrativa.

As bases de dados, que dão corpo às tecnologias semânticas da web, buscam também por vezes abreviar a narrativa e dão sustentação a aplicativos e serviços inteligentes que servem para organizar as informações na web, dentro de uma lógica e de padrões, para tornar a publicação, a construção da informação e a circulação mais acessível a todos. De acordo com Bertocchi (2010), essas tecnologias que transformam os dados em informações funcionam para atribuir significados (sentidos) a esses dados, sendo chamada de Web Semântica (WS)⁵. “O propósito da WS é o de fazer a máquina processar e compreender os dados presentes na rede de uma maneira muito semelhante ao modo como os humanos os percebem, isto é, com algum significado” (Bertocchi, 2010, p. 2).

Com isso, podemos dizer que a narrativa jornalística na web é resultado da articulação da inovação semântica (organização do caos) e das diferentes tecnologias ancoradas em dados.

⁵ O termo Web Semântica foi usado pela primeira vez em 2001, no artigo *The Semantic Web* (Berners-Lee, Hendler & Lassila) publicado na revista *Scientific American*. Segundo os autores, “a Web Semântica é uma extensão da Web atual na qual a informação recebe um significado bem definido, permitindo que os computadores e as pessoas cooperem melhor”.

A NARRATIVA E OS SISTEMAS DE MENSURAÇÃO

A intervenção das inovações semânticas na narratividade desvela uma conjuntura que envolve diferentes tecnologias e profissões. A narrativa em ambientes digitais “funciona como um ato contínuo com capacidade de ir se modelando em diferentes substâncias e formatos e no ecrã de distintos dispositivos” (Bertocchi, 2014, p. 6). Esta ação de modelagem, por ser complexa, está condicionada a um trabalho interdisciplinar que envolve faculdades específicas. Além de jornalistas, tecnoatores (Canavilhas, Satuf, Luna e Torres, 2014) emergem para cobrir uma demanda por conhecimentos computacionais. À narrativa adiciona-se BDs e a combinação de mídias como elementos para o processo de narração, cobrando o “domínio de softwares e linguagens informáticas específicas que extrapolam as habilidades básicas dos jornalistas” (Canavilhas, Satuf, Torres, Baccin, Luna, 2015). Deste processo emergem forças externas que provocam alterações na narratividade jornalística online.

SEO é a sigla para *Search Engine Optimization*⁶ e um processo exemplar de força externa balizadora da produção de narrativas jornalísticas nas redes digitais. *Tagging* é um dos níveis mais básico de SEO. Sistemas de busca rastreiam essas *tags* e cruzam dados para hierarquizar os resultados de uma pesquisa. Hoje, sabe-se que essa hierarquização feita tem impacto no tráfego online. Por volta de 60% dos usuários de buscadores clicam em um link oferecido na primeira página de resultados e em torno de 90% em algum conteúdo oferecido nas três primeiras páginas (Dick, 2011). Este tipo de comportamento provocou, em determinadas organizações, a necessidade de orientar a produção jornalística para ações de SEO. São exemplos de orientações:

- Palavras-chave usadas nas chamadas e no corpo do texto orientadas por termos com maior índice de busca e circulação;
- Melhor estruturação do uso de links nas páginas, principalmente dos chamados links internos;
- Utilização de palavras-chave para nomear arquivos multimídia orientados por termos com melhores resultados nos motores de busca.

“As tags comuns abrem caminho à utilização de tecnologias semânticas no jornalismo” (Bertocchi, 2014, p. 15). Orientações assim podem causar constrangimentos, pois, SEO é baseado na suposição de que as pessoas pesquisam “com intenção”, em vez de permitir o acaso para dirigir os seus interesses (Dick, 2011). Através do monitoramento dos hábitos de leitura e do rastreamento de *tags*, editores e jornalistas podem perceber e, sobretudo, presumir o comportamento da audiência. O processo de SEO oferece um meio de rastrear a linguagem e gírias usadas pelos utentes de diferentes motores de busca, que pode então ser espelhado na língua e expressões idiomáticas usadas nas narrativas a fim de somente maximizar o tráfego de busca (Idem, 2011).

⁶ Em uma tradução livre, algo como Otimização para Sistemas de Busca. Em países de língua portuguesa costuma-se utilizar o termo em Inglês.

Sabemos que mensurar as preferências e hábitos da audiência não é novidade no jornalismo. Porém, se antes os dados eram escassos, hoje são abundantes e precisos. Se antes os mecanismos de armazenamento destes dados eram menos sofisticados, o que dificultava o tratamento, hoje a digitalização permite o armazenamento em grandes escalas e garante eficiência no resgate em tempo real. Tal potencialização possibilita o desenvolvimento de uso destas métricas e, consequentemente, provoca a necessidade de análises investigativas (Canavilhas, Torres, Luna, 2015). Em produtos online usa-se métricas⁷ para notabilizar o desempenho do produto, entender os hábitos de consumo dos usuários e planejar a produção de conteúdo. Uma métrica é um sistema de mensuração que quantifica uma tendência, uma dinâmica, ou uma característica. Usa-se BDs para gerenciar métricas e, assim, busca-se explicar fenômenos, diagnosticar causas, partilhar descobertas e projetar os resultados de eventos futuros (Farris, Bendle, Pfeifer, Reibstein, 2010).

Bertocchi (2014) propõe o entendimento da narrativa jornalística “como um sistema adaptativo, uma vez que a sua sobrevivência depende da adaptabilidade de sua estrutura em relação aos demais sistemas em seu entorno, com os quais interage” (Bertocchi, 2014, p. 07). O modo como a autora desenvolve a visualização deste sistema parece pertinente para percebermos o nível de interferência das métricas na configuração de narrativas. Vejamos:

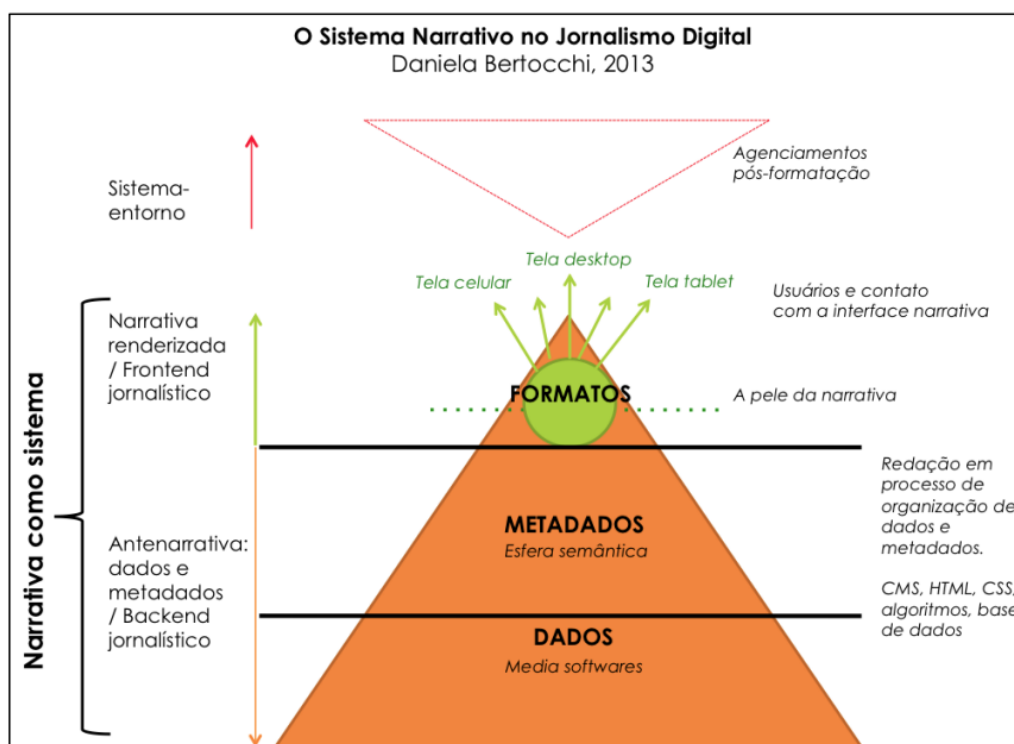


Figura 1: O sistema narrativo no jornalismo digital. Fonte: (Bertocchi, 2014)

⁷ Do termo em inglês *Web Metrics*. Também chamada de *Web Analytics*, popularizou-se entre profissionais de monitoramento e acadêmicos do Brasil e Portugal o uso do termo métricas para apontar as diferentes maneiras de monitorar os hábitos de consumo do usuário e o desempenho dos produtos.

Sistemas de mensuração estariam nos dois primeiros atos, nomeados pela autora como antenarrativa. Narrar, então, é caminhar por estes atos “agenciando dados e metadados em formatos”, ou seja, “antenarrar é criar e manipular dados e metadados”, enquanto “formatar é interfacear, renderizar a narrativa, conferindo-lhe forma”. Neste sistema, “o formato da narrativa revela o comportamento de todo o sistema” (Idem, p. 10). Os sistemas-entorno (agenciamentos pós-formatação), que configuram a antenarração (onde estão as métricas e atuam os tecnatores) são, de certa forma, condicionadores da narratividade. A ação de *tagging*, como exemplo básico de agência provocada pela composição de dados e novos personagens não-jornalistas, tende, como salienta Bertocchi, (2014) ser uma estratégia comunicativa, diretamente ligada às decisões editoriais, moldando assim a narratividade jornalística online.

REFLEXO NAS REDAÇÕES

A influência dos sistemas de mensuração na narratividade reflete nas rotinas produtivas e na opinião de jornalistas. Para este trabalho entrevistamos profissionais de quatro organizações jornalísticas, duas brasileiras e duas portuguesas. Nos dois países foram selecionadas organizações com origem no jornalismo impresso e produtos nativos digitais. Apoiando-se metodologicamente em inquéritos semiestruturados, perguntamos qual era o nível de uso de métricas e da força da antenarração na produção diária de narrativas.

Nas quatro organizações havia o uso cotidiano de sistemas de mensuração. A preocupação com questões comerciais era primária – monitora-se o público para potencializar a venda de anúncios. A influência deste monitoramento na produção dos conteúdos era uma questão emergente. “Hoje o repórter não só escreve, não pensa somente na história que vai contar, ele também precisa estar preocupado se deu certo, se é preciso mudar o título para melhorar o SEO, melhorar minha colocação nas buscas”, revelou o entrevistado do jornal Zero Hora. Na organização iBahia, os dados de circulação servem como ferramenta para o “recorte da produção de conteúdos”. O entrevistado nos contou que “com os dados das matérias mais lidas no dia anterior, ou até no mesmo dia” eram selecionados os temas que se desdobrariam e receberiam novas análises.

Apesar da influência, os entrevistados mostravam preocupação em usar os sistemas de mensuração como “uma tábua rasa”, termo utilizado por um editor do site Observador. Evidenciando as escolhas editoriais, disse ser importante orientar a produção pelas métricas de forma equilibrada. Na construção da homepage, por exemplo, há a mistura de “temas que nós achamos muito importantes e aqueles que nós sabemos que as pessoas querem. E, portanto, isso permite-nos fazer uma grade mais diversificada do que se não tivéssemos o *analytics*”. Alguns softwares mais modernos oferecem aos editores a possibilidade de antes mesmo da publicação prever a potencia

de circulação da matéria. Conhecidos como *Predictive Analytics*, estes programas orientam o profissional na hierarquia das publicações e até mesmo na escolha de títulos para as matérias. O editor pode “testar” diferentes manchetes e, orientando-se por BDs, o software responde qual das chamadas resultará em maior audiência.

Graças a maleabilidade do digital, a hierarquia dos conteúdos em um site pode ser alterada a qualquer momento, assim como os termos escolhidos para configurar uma manchete, função impossível num jornal impresso depois de circulado. A tradicional primeira página sempre teve a função de ser “ferramenta de publicidade” para atrair a atenção do leitor. Uma estratégia comum na construção de chamadas em impressos, como disse o entrevistado do jornal Público, é “não denunciar a partida sobre o que se trata a matéria”. O leitor também era convencido pela curiosidade. A burocratização dos sistemas de busca parece não permitir esse tipo de prática. Na transição para o site do Público das matérias produzidas originalmente para o impresso, o jornalista contou que “muitas vezes passava para o site (a mesma chamada). Continua a passar, mas já passa menos. Hoje há o cuidado de fazer títulos para que eles sejam apanhados pelos motores de busca”. Para o jornalista, com a normativização desse tipo de estratégia, “perde-se em poesia, mas ganha-se em eficiência”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho procuramos aproximar a narrativa do jornalismo, especificamente o jornalismo praticado no ambiente digital. Para isso trouxemos estudos que abordam a evolução da narrativa jornalística na web (cinco gerações) e a articulação da inovação semântica com as tecnologias de inteligência, como os bancos de dados e sistemas de mensuração. Para entendermos a interferência dessas tecnologias, entrevistamos jornalistas e editores de dois jornais brasileiros (Zero Hora e iBahia) e dois portugueses (Público e Observador).

A partir da teoria e das entrevistas feitas, podemos inferir que existe uma preocupação, por parte dos jornalistas e editores entrevistados, em enfatizar a importância do “faro jornalístico” e a maneira como o jornalista narra histórias: nem tudo pode ser delegado às métricas, deve haver um equilíbrio entre conteúdos de interesse público e os que não têm tanto interesse público, mas que também atraem a atenção de leitores. Outra constatação é de que o sistema de mensuração causa constrangimentos aos jornalistas, principalmente porque eles têm que pensar em quais palavras-chave utilizar no momento da construção da narrativa jornalística, se a narrativa terá bom desempenho de circulação e engajamento.

Por ora, esse artigo se propõe a inaugurar um debate acadêmico sobre a articulação dos sistemas de mensuração na configuração de narrativas jornalísticas e provocar outros trabalhos que ampliem a discussão sobre a temática.

BIBLIOGRAFIA

- Barbosa, S. (2008). *Modelo JDBD e o ciberjornalismo de quarta geração*. Paper apresentado no GT 7 - Cibercultura y Tendencias de la Prensa en Internet, do III Congreso Internacional de Periodismo en la Red. Foro Web 2.0: Blogs, Wikis, Redes Sociales y e-Participación, Facultad de Periodismo, Universidad Complutense de Madrid (Espanha), 23 e 24 de Abril de 2008.
- Barbosa, S. (2013). Jornalismo convergente e continuum multimídia na quinta geração do jornalismo nas redes digitais. In Canavilhas, J. *Notícias e mobilidade: O jornalismo na era dos dispositivos móveis* (pp. 33-54). Covilhã, PT: Livros LabCom. Disponível: <http://migre.me/hUrFq>. Acesso em 07 de set. de 2013.
- Barbosa, S. & Torres, V. (2012). Extensões do paradigma JDBD no jornalismo contemporâneo: Modos de narrar, formatos e visualização para conteúdos. *Anais eletrônicos do XXI Encontro Compós*, 21(1). Juiz de Fora, MG: UFJF.
- Bardoel, J. & Deuze, M. (2001). Network journalism: Converging competences of media professionals and professionalism. *Australian Journalism Review*, 23(2), 91-103.
- Benjamin, W. (1994). *O narrador: Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. Magia e técnica, arte e política: Ensaios sobre literatura e história da cultura* (pp. 197-221). São Paulo: Brasiliense.
- Bertocchi, D. (2006). *A narrativa jornalística no ciberespaço: Transformações, conceitos e questões*. Mestrado em Ciências da Comunicação, Área de Especialização: Informação e Jornalismo, Departamento de Ciências da Comunicação, Instituto de Ciências Sociais, Universidade do Minho, Portugal.
- Bertocchi, D. (2010). Narrativas jornalísticas no contexto da web semântica. *Anais do II Seminário de Ciberjornalismo do Mato Grosso do Sul*.
- Bertocchi, D. (2014). *Dos dados aos formatos: O sistema narrativo no jornalismo digital*. Compós.
- Bradshaw, P. & Harlow, R. L (2012). *The online journalism handbook. Skills to survive in the digital age*. England: Pearson.
- Canavilhas, J. (2007). *Webnoticia: Propuesta de modelo periodístico para la WWW*. 1 vol.. Covilhã: Livros Labcom.
- Canavilhas, J., Satuf, I., Luna, D., & Torres, V. (2014). Jornalistas e tecnoatores: Dois mundos, duas culturas, um objetivo. *Esferas*, 5, Ano 3.
- Dick, M. (2011). Search engine optimisation in UK news production. *Journalism Practice*, 5(4), 462-477.
- Farris, P. W., Bendle, N. T., Pfeifer, P. E., & Reibstein, D. J. (2010). *Marketing metrics: The Definitive guide to measuring marketing performance*. Pearson Education.
- Leal, B. (2014). Sobre periodismo y narración: Desplazamientos y cuestiones. *Cuadernos de Información y Comunicación*, 19, 150-178.
- Lima, E (2014) Storytelling em plataforma impressa e digital: Contribuição potencial

- do jornalismo literário. *Organicom*, 11(20), 118-127.
- Mielniczuk, L. (2003). *Jornalismo na Web: Uma Contribuição para o estudo do formato da notícia na escrita hipertextual*. (Tese de doutorado). FACOM/UFBA, Salvador. Disponível em: <<https://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/6057>> Acesso em 03 abril 2012.
- Motta, L. (2007). Análise pragmática da narrativa jornalística. In C. Lago & M. Benetti (org.). *Metodologia de pesquisa em jornalismo* (pp.143-167). Petrópolis: Vozes.
- Palacios, M. (2002). *Jornalismo online, informação e memória: Apontamentos para debate*. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/jol/producao.htm>.>. Acesso em 12 maio 2013.
- Pavlik, J. (2005). *El periodismo y los nuevos medios de comunicación*. Paidós: Barcelona.
- Resende, F. (2009). O Jornalismo e suas narrativas: As Brechas do discurso e as possibilidades do encontro. *Galáxia*, 18, 31-43.
-

BIOGRAFIA

Alciane Baccin é doutoranda da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS/Brasil), em estágio doutoral sanduíche na Universidade da Beira Interior (UBI/Portugal). Membro dos Grupos de Pesquisas: Jornalismo Digital (UFRGS) e Estudos de Jornalismo (Unisinos). Bolsista CAPES – PDSE Processo BEX: 8806/14-4.

Vitor Torres é doutorando da Universidade Federal da Bahia (UFBA/Brasil), em estágio doutoral sanduíche na Universidade da Beira Interior (UBI/Portugal). Investigador do Grupo de Pesquisa em Jornalismo Online (Gjol) e membro do Laboratório de Jornalismo Convergente da UFBA (Labjor). Bolsista CAPES - PSDE Processo BEX: 6988/14-8.

NARRATIVA E SOCIEDADE

Melodrama e realismo em João Canijo

Daniel Ribas

Instituto Politécnico de Bragança, Mirandela, Portugal
Universidade Católica Portuguesa, CITAR - Centro de Investigação em Ciência e Tecnologia das Artes,
Escola das Artes, Porto, Portugal

ribas.daniel@gmail.com

RESUMO

O cinema tem sido um meio importante para discutir a identidade nacional e a “comunidade imaginada” de Benedict Anderson (1983). O cineasta contemporâneo português João Canijo é um excelente exemplo dessa discussão, efetuando um debate sobre algumas representações culturais que persistem ao longo do tempo. Baseando-se em conceitos como “não-inscrição” (Gil, 2005) ou “passividade” (Lourenço, 1999, 2010), este texto procura esclarecer como João Canijo revela esses problemas numa dialética entre identidade idealizada e um choque violento nas relações sociais. Analisando o seu último filme, *Sangue do Meu Sangue* (2011), aclamado pela crítica, em termos de narrativa e estética, este texto vai argumentar como as relações intertextuais entre realismo e melodrama se sobrepõem em busca de uma dramaturgia de violência.

PALAVRAS-CHAVE

João Canijo; Cinema português; Melodrama; Realismo; Violência

INTRODUÇÃO

A análise das representações nacionais no cinema tem sido um tema recorrente no cinema português, especialmente em realizadores contemporâneos. Esse processo tem sido efetuado de duas formas muito diferentes: com documentários ou ficções que tratam de um passado opressivo (principalmente nas obras de Susana de Sousa Dias) e com ficções que são definidas no tempo presente e que tentam um diálogo com representações de uma cultura nacional e as mudanças sociais e económicas (por exemplo, na obra de Miguel Gomes ou Pedro Costa).

Neste artigo, vou tentar discutir, neste contexto, o trabalho do realizador português João Canijo que, considero, dialoga também neste espaço de discussão sobre a identidade. O argumento principal que proponho parte das conclusões do meu doutoramento (Ribas, 2014), onde discuto a cinematografia do autor em diálogo com as representações culturais portuguesas, revelando uma realidade subterrânea que supera os principais clichés dessas representações. Nos seus filmes, podemos pressentir uma mentalidade que foi disseminada através da hegemonia ideológica do regime salazarista e que se consubstanciou numa série de valores ancestrais do povo português. João Canijo trabalha essas representações no Portugal contemporâneo,

discutindo a forma como essa ideologia se impregnou nas representações nacionais e ainda persiste em lugares específicos da sua geografia da identidade nacional. Esse trabalho de discussão identitária – que é um assunto dominante dos estudos filmicos das últimas décadas (MacKenzie & Hjort, 2000; Nagib, Perriam, & Dudrah, 2012; Vitali & Willemsen, 2006; Williams, 2002) – é feito utilizando uma particular abordagem à narrativa e à *mise-en-scène*, que mistura dois estilos particularmente diversos: o realismo – em particular o novo realismo do cinema contemporâneo (cf. Nagib & Mello, 2009); e o melodrama. Como culminar dessa fusão entre realismo e melodrama, apresenta-se uma “dramaturgia da violência” (Ribas, 2014), onde a revelação da realidade subterrânea é executada com o uso de extrema brutalidade.

É, portanto, objetivo deste artigo utilizar a análise de um modelo narrativo – a estrutura do melodrama – como um estudo cultural sobre a identidade nacional, que é, de forma abrangente, o foco fundamental da obra de João Canijo.

REPRESENTAÇÕES CULTURAIS DE PORTUGAL

Vários pensadores portugueses fizeram uma análise do contexto atual de Portugal e da sua “comunidade imaginada”, termo do historiador Benedict Anderson (2012). No contexto desta comunidade, tal como propõe Anderson, nós lidamos com imagens que entram no senso comum e se transformam num corpo de discursos das representações culturais.

Utilizaremos, na nossa discussão, dois filósofos que foram criticamente recebidos nos últimos anos: Eduardo Lourenço (1988, 1999, 2010) e José Gil (2005). Ambos os autores, bem como Boaventura de Sousa Santos (2002) – a referência sociológica dos estudos contemporâneos em Portugal –, referem-se a um cruzamento de tempos no imaginário português. Para eles, o ponto de referência é a Revolução dos Cravos, quando Portugal terminou um período de quase meio século de ditadura. Esta revolução transformou o imaginário do país, de um ponto de vista imperial para uma nova relação com a Europa e o retorno à realidade frágil de Portugal continental. No entanto, como Lourenço coloca, esta mudança histórica tem sido feita sem qualquer trauma, apesar de, como Sousa Santos comprova, Portugal ter mudanças sociais e económicas fortes e perenes nos 40 anos de democracia. Além disso, o país tem estado também no centro do avanço do modernismo tardio, do capitalismo e da globalização, o que tem consequências sobre o imaginário social e cultural.

Apesar dessas transformações, os pensadores que estamos a acompanhar também escreveram sobre o legado do salazarismo. O Estado Novo, regime comandado pelo ditador António de Oliveira Salazar, construiu uma específica autoimagem de Portugal (e, nessa medida, o regime tinha o mesmo projeto de outras ditaduras). O imaginário salazarista foi, assim, tão importante que seu legado é ainda proeminente na democracia. Como diz Lourenço (2010, p. 33), o salazarismo criou uma “imagem sem controlo nem contradição possível de um país sem problemas, oásis da paz, exemplo das nações, arquétipo da solução ideal que conciliava o capital e o trabalho, a

ordem e a autoridade com um desenvolvimento harmonioso da sociedade”. Para Gil e Lourenço, a ideologia salazarista entrou em todos os domínios da sociedade e até mesmo no quotidiano das pessoas.

Neste contexto, José Gil (2005, pp. 62–63) propôs o conceito de familiarismo. Para a doutrinação da ideologia salazarista, o regime teve uma particular atenção à construção ideológica da família, tornada núcleo central do apoio social da sociedade, e que foi um tema principal da propaganda. Outro sociólogo, Moisés de Lemos Martins (1990, pp. 72–73), chamou mesmo à família a “atomização disciplinar salazarista”, utilizando conceitos de Foucault, e mostrando como era a partir da família que se construiu um aparelho de controlo disciplinar. Para José Gil, o familiarismo na sociedade portuguesa criou a ilusão de afetividade familiar, já que todas as trocas sociais deveriam funcionar como o esperado, sem sobressaltos. Como resultado, o familiarismo “aprisionava, encolhia os espíritos numa célula em que eles cultivavam a ilusão da igualdade e da fraternidade” (Gil, 2005, p. 63). De acordo com Lourenço, o Estado tinha o poder de controlar todos os aspetos da vida e o conflito político era neutralizado em nome do progresso. Assim, como consequência, Lourenço fala de uma passividade secular do povo português. É por isso que o filósofo afirma que “na sua essência a imagem cultivada de Portugal, durante quarenta anos permanece intacta” (Lourenço, 1988, p. 21). Lourenço (2010, p. 29) explica que as representações da identidade portuguesa mostram uma dificuldade em lidar com a realidade, que é reprimida. No entanto, de vez em quando, observa-se o retorno do recalcado, em que a realidade de um país frágil se impõe e que é traduzido num pessimismo geral.

Neste contexto, José Gil (2005, pp. 48–49) propõe o conceito de não-inscrição. Para o filósofo, há uma distância entre a realidade e o mundo fechado do português. Nesse sentido, há uma neutralização do pensamento e do cultivo de bom senso, evitando a ação individual. De acordo com Gil, há uma névoa que impede de ver o real, transposta numa mentalidade que impede a afirmação da vida, a ação e a autonomia do sujeito. A não-inscrição suspende desejo e articula-se com o familiarismo, porque é uma consequência da ilusão de fraternidade. E o ponto culminante do conceito é a passividade dos sujeitos e uma submissão natural que leva ao medo:

“O medo é uma estratégia para nada inscrever. Constitui-se, antes de mais, como medo de inscrever, quer dizer, de existir, de afrontar as forças do mundo desencadeando as suas próprias forças de vida. Medo de agir, de tomar decisões diferentes da norma vigente, medo de amar, de criar, de viver. Medo de arriscar. A prudência é a lei do bom senso português” (Gil, 2005, pp. 78–79).

O bom senso de que falam estes filósofos foi vertido, muitas vezes, pelo regime salazarista e pelo próprio ditador, com a expressão “viver habitualmente”, sem sobressaltos, na engrenagem perfeita da sociedade dos “brandos costumes”. Em conclusão, as representações culturais portuguesas são também formadas pelo legado do salazarismo. Este legado impõe um medo do poder, uma passividade e a não-

inscrição. Há uma ilusão, uma máscara da realidade, que impede de ver a imagem real e frágil do país.

JOÃO CANIJO E O TRABALHO DA REVELAÇÃO

Os filmes de João Canijo têm ganho especial importância no contexto do cinema contemporâneo. Em especial, dedicamos a nossa atenção a um corpo de filmes que o realizador compõe a partir do final da década de 90 (recorde-se que a sua obra inicia-se na década de 80, com dois filmes, e passa depois pela televisão). Esse corpo é constituído por cinco longas-metragens de ficção¹ que utilizam, como centro narrativo dos seus filmes, a família como protagonista. Desde *Sapatos Pretos* até *Sangue do Meu Sangue*, as famílias dos seus filmes estão sempre em degradação, com fortes conflitos internos. Devemos esclarecer um importante elemento contextual: todas estas famílias pertencem a lugares fora das grandes cidades (pequenas vilas, áreas rurais, ou a periferia das cidades) e representam uma certa classe mais baixa, com problemas económicos e sociais. De certa forma, estes filmes lidam com as margens e as classes mais baixas, onde o imaginário do senso comum é mais sensível. Para efeito de sistematização, utilizaremos neste texto o exemplo de *Sangue do Meu Sangue*, último filme de ficção do cineasta e aquele onde está aperfeiçoado o seu estilo.

É óbvio que a realidade retratada por Canijo utiliza um símbolo do salazarismo – a família – e destrói qualquer capacidade de harmonia dentro dessa célula base da sociedade. No entanto, o sistema de controlo organizado pela ditadura está ainda em prática, principalmente através da organização patriarcal da família. Na nossa pesquisa, descobrimos um paradigma narrativo nestes cinco filmes que se expressa no seguinte padrão: uma personagem feminina, dentro da família, rebela-se contra o poder, mesmo que na rotina diária ela esteja imersa nas suas práticas. Essa revolta, no entanto, não terá êxito e a vida volta à *normalidade* anterior.

Para comprovar esta ideia, podemos analisar o paradigma em *Sangue do Meu Sangue*, que se desenvolve a partir de duas linhas narrativas paralelas. Na primeira história, Cláudia é uma estudante da enfermagem e vive em um bairro pobre na periferia de Lisboa (o Bairro Padre Cruz). Ela tem uma vida normal na comunidade, namorando com outro rapaz que vive no mesmo bairro. No entanto, ela inicia um caso amoroso com um professor seu, um médico reputado e de classe alta. Quando a sua mãe, Márcia, descobre, há uma grande desordem, principalmente devido a um facto importante: Cláudia namora, sem o saber, com o seu pai. Márcia exige o fim do caso, que o médico acaba por fazer quando confirma a sua paternidade. Como culminar, Cláudia – que nada sabe e apenas é informada do fim da sua relação com o médico – fica grávida e acaba por abortar. Na segunda história, Ivete (irmã de Márcia) tem de salvar Rafael, o seu sobrinho (e filho de Márcia), devido a uma burla que este faz ao seu

¹ Os filmes são os seguintes: *Sapatos Pretos* (1998), *Ganhar a Vida* (2001), *Noite Escura* (2004), *Mal Nascida* (2007) e *Sangue do Meu Sangue* (2011).

chefe, traficante de droga, que acaba por ser descoberta. Com uma dívida enorme, Rafael precisa da ajuda de Ivete e ambos vão tentar negociar com o traficante. Aí, e por causa da falta de dinheiro, o traficante humilha e viola Ivete. Como podemos ver, ambas as ações das personagens femininas, que pareciam representar mudança, são anuladas pela sua condição social e pela forma como, em cenas particulares, elas acabam por ser humilhadas por homens, que negam as suas ações.

Para nós, estes dois enredos confirmam o paradigma de que falamos, consubstanciando as ideias dos pensadores que já seguimos, principalmente confirmando a não-inscrição das personagens femininas, que não podem ultrapassar o controlo patriarcal e o seu poder. De certa forma, apesar da sua ação para a mudança, o mundo aparente de harmonia patriarcal mantém-se o mesmo. A ação das mulheres para provocar mudança é reprimida, sofrendo brutalmente por essa tentativa de transformação. Como um sinal, o fim de *Sangue do Meu Sangue*, como os outros filmes, mostra a restauração das antigas práticas e o mundo da passividade. Este paradigma, no entanto, pode ser relacionado com o estilo desenvolvido pelo realizador, através de uma fusão entre o melodrama e o realismo cinematográfico.

O MELODRAMA COMO ANÁLISE CULTURAL

O género do melodrama é um dos mais importantes na história do cinema (e na história do audiovisual). Alguns autores até afirmam que é a tradição do melodrama que dá origem à estrutura clássica do cinema de Hollywood (Rodowick, 1991, p. 237). Aliás, o conceito de melodrama abriu-se de tal forma que é possível classificar as estruturas narrativas televisivas como também dominadas por este género (o senso comum, por exemplo, associa muitas vezes o melodrama e a telenovela). No entanto, vamos aqui focar-nos num conjunto de textos mais canónicos (Elsaesser, 1987; Gledhill, 1987; Landy, 1991; Nowell-Smith, 1991; Rodowick, 1991) que analisam o género no período clássico do melodrama americano, entre os anos 30 e 50. Esta bibliografia é importante porque faz relacionar o melodrama com uma análise cultural mais vasta, colocando lado-a-lado a estrutura narrativa e a sociedade que aí é retratada.

De certa forma, o que estes melodramas clássicos pretendiam mostrar – normalmente de forma exagerada – era a evidência das ligações familiares explosivas. Daí que algumas características narrativas sejam comuns a estes filmes: a centralidade narrativa no núcleo familiar e, em particular, em protagonistas femininas; cenas de particular violência emocional ou física; a revelação das estruturas de poder e em particular o poder patriarcal; uma pressão para a respeitabilidade social que conduzirá, muitas vezes, à repressão psicológica das personagens e à sua explosão emocional; e, finalmente, uma *mise-en-scène* excessiva e sobretudo centrada na casa de família. Como assinala Thomas Elsaesser (1987, pp. 59–60):

“Os melodramas usam, frequentemente, a sociedade americana de classe média, a sua iconografia, e a experiência familiar de uma forma que permite manifestar a

sua substância, embora «deslocada» em diferentes padrões, justapondo situações estereotipadas em estranhas configurações e provocando choques e ruturas que abrem não apenas novas associações, mas redistribuem energias emocionais que o suspense e as tensões tinham acumulado em perturbantes e diferentes direções”.

O melodrama funciona, assim, como um modelo narrativo estruturado à volta da família que analisa os constrangimentos sociais de uma determinada comunidade humana. Isso nota-se com particular relevância em *Sangue do Meu Sangue*. À medida que o filme avança, o melodrama mistura-se com um realismo, e o enredo exige forças que estão para lá da vontade das personagens. Como dissemos, a mulher é colocada em questão quando descobre um mundo patriarcal, que ela não consegue superar. O melodrama mostra a força da sociedade que castra a ação individual: uma ação necessária para a mudança do estatuto social. Este aspeto pode, claramente, ser associada à não-inscrição e à força do “viver habitualmente”, tal como falamos sobre as representações portuguesas. E, tão natural neste género, como na sociedade portuguesa, o ambiente claustrofóbico explode em cenas muito emocionais. O melodrama atua, em especial em *Sangue do Meu Sangue*, como estrutura narrativa que melhor revela as estruturas de poder patriarcal salazaristas e a sua construção de uma família perfeita orientada para a respeitabilidade. As mudanças sociais e culturais operadas em Portugal nas últimas décadas – isto é, a melhoria das condições sociais, a emancipação das mulheres, a vontade de mudar o estatuto social de nascença, etc. – vão originar tensões que são tão próprias da estrutura do melodrama.

O REALISMO COMO REVELAÇÃO

Para além desta estrutura melodramática, *Sangue do Meu Sangue* parece funcionar como a consolidação de um estilo cinematográfico, que pode ser classificado como “realista”. Apesar de não ser o cerne deste texto, este estilo adapta-se ao modelo melodramática de que falamos. Tanto em *Sangue do Meu Sangue* como no filme anterior, *Mal Nascida* (2007), João Canijo constrói as suas cenas quase como elas acontecem na vida quotidiana. Esta construção é feita a partir de planos-sequência e também a partir da *performance* dos atores². Este estilo é próximo de um certo realismo *baziniano* (Bazin, 1991), já que se utilizam determinados dispositivos cinematográficos, como o plano longo, a utilização de *décor* natural e a fusão de atores com não-atores. Mas, para além destes dispositivos, a construção realista de Canijo concorre para uma ambivalência do real, destruindo, como Jacques Rancière (2010, p. 26) explica, todas as hierarquias de representação.

² Temos que fazer aqui um parêntese para falar sobre o método de desenvolvimento dos filmes: o realizador tem várias oficinas, de vários meses, onde escreve o argumento com os atores. Além disso, tanto Canijo como os atores, em determinadas fases, vivem no espaço real onde o enredo do filme decorre. Isso permite que os atores se deixem contaminar pelo contexto global do lugar. São assim capazes de ajustar a sua personagem ao lugar e às suas práticas.



Imagem 1: Refeição em família, Sangue do Meu Sangue. | © Midas Filmes

Uma cena em particular pode ser destacada neste contexto: esta cena passa-se no início do filme, quando ainda procuramos conhecer as personagens. Márcia – a matriarca da família – chega a casa (uma casa muito pequena no interior do Bairro Padre Cruz) e o resto da família aguarda-a para uma refeição, que dura vários minutos, com diálogos banais sobre o estado do tempo e as notícias da atualidade. Canijo utiliza três planos-sequência, observando cuidadosamente as personagens. É claro que, a partir desta cinematografia, o espectador apercebe-se de que esta cozinha, que serve de palco à refeição, é muito pequena e claustrofóbica (aliás, como toda a casa), revelando, desta forma, o espaço sociológico em que estamos inseridos. A conversa protagonizada pelos atores e a *mise-en-scène* centram-se num quotidiano banal. No entanto, olhando para a cena tendo em conta a filmografia do realizador, podemos fazer uma leitura dela como símbolo da normatividade do bairro e uma espécie de máscara daquilo que ainda vai acontecer. À medida que o filme se desenvolve, o melodrama mistura-se com o realismo, já que o enredo exige forças que estão para além da vontade das personagens. Como podemos ver nos textos clássicos do melodrama acima citados, a mulher é colocada em questão à medida que descobre o mundo patriarcal, que ela não consegue ultrapassar. O melodrama mostra a força da sociedade e da castração individual. E, como afirmámos, a força do melodrama reside na explosão emocional das personagens, em cenas de grande intensidade.



Imagem 2: Violência contra mulheres, *Sangue do Meu Sangue*. | © Midas Filmes

É nestas cenas que a fusão entre melodrama e realismo se torna mais evidente, já que a revelação de uma realidade oculta é feita a partir da utilização de violência extrema. Esta espécie de “dramaturgia da violência” (cf. Ribas, 2014) está, obviamente, relacionada com a não-inscrição, numa espécie de regresso do recalcado – a realidade mais frágil e angustiante da vida destas personagens. Como atrás demonstrámos, a mulher não consegue contrariar o poder patriarcal e é violentamente oprimida. Em *Sangue do Meu Sangue*, esta violência é representada exemplarmente numa das últimas sequências do filme, aliás, uma longa sequência em que Ivete é humilhada e violada. Nesta longa, longa cena, o traficante de droga utiliza cada parte do corpo de Ivete e da sua história pessoal para destruir a sua humanidade. O estilo é, mais uma vez, lento, utilizando o plano-sequência e um realismo cruel de cada detalhe desta brutalidade³.

A utilização da violência é uma forma de expor uma realidade subterrânea, demonstrando o poder patriarcal da sociedade e da sua estrita organização em classes. É o contrário da banalidade quotidiana que parece tudo esconder numa espécie de necessária afetividade familiar: uma ligação clara com a ideia do familiarismo proposta por José Gil e que Eduardo Lourenço também já tinha evidenciado. A cena do refeição que atrás referimos tem, como contraponto, esta cena de violência extrema.

Em conclusão, a forma como a estrutura narrativa é colocada ao lado do estilo cinematográfico realista permite fazer um diálogo cultural entre representações nacionais e uma nova visão dessas representações, demonstrada na dramaturgia da violência que Canijo sugere. Como podemos ver em *Sangue do Meu Sangue*, o realizador revela uma zona de combate físico e psicológico que surge por trás da harmonia patriarcal que prevalece desde a ditadura salazarista. Esta realidade obscura

³ João Canijo adiciona ainda um comentário pessoal à cena, colocando, em pano de fundo, um jogo de futebol na televisão. Este jogo coloca Portugal contra a Espanha, no Mundial de Futebol de 2010, em que a equipa nacional perde e é eliminada.

põe em causa os “brandos costumes” sempre associados às representações nacionais. João Canijo executa esta tarefa através de uma fusão entre o realismo cinematográfico e o melodrama, mostrando uma violência latente na sociedade.

BIBLIOGRAFIA

- Anderson, B. (2012). *Comunidades imaginadas: Reflexões sobre a origem e a expansão do Nacionalismo*. Lisboa: Edições 70.
- Bazin, A. (1991). *O cinema - Ensaios*. São Paulo: Editora Brasiliense.
- Elsaesser, T. (1987). Tales of sound and fury: Observations on the family melodrama. In C. Gledhill (Ed.), *Home is where the heart is: Studies in melodrama and the woman's film* (pp. 43–69). London: British Film Institute.
- Gil, J. (2005). *Portugal, hoje: O Medo de existir* (2.^a ed.). Lisboa: Relógio d'Água.
- Gledhill, C. (1987). *Home is where the heart is: Studies in melodrama and the woman's film*. London: British Film Institute.
- Landy, M. (1991). *Imitations of life: A reader on film and television melodrama*. Detroit: Wayne State University Press.
- Lourenço, E. (1988). *Nós e a Europa ou as duas razões*. Lisboa: Imprensa Nacional - Casa da Moeda.
- Lourenço, E. (1999). *Portugal como destino seguido de Mitologia da saudade* (2.^a ed.). Lisboa: Gradiva.
- Lourenço, E. (2010). *O labirinto da saudade* (12.^a ed.). Lisboa: Gradiva.
- MacKenzie, S. & Hjort, M. (2000). *Cinema and Nation*. London and New York: Routledge.
- Martins, M. de L. (1990). *O Olho de Deus no discurso salazarista. Biblioteca das Ciências do Homem*. Porto: Afrontamento.
- Nagib, L. & Mello, C. (2009). *Realism and the audiovisual media*. London: Palgrave Macmillan.
- Nagib, L., Perriam, C., & Dudrah, R. (2012). *Theorizing world cinema*. London and New York: I.B. Tauris.
- Nowell-Smith, G. (1991). Minnelli and melodrama. In M. Landy (Ed.), *Imitations of life: A Reader on film & television melodrama* (pp. 268–274). Detroit: Wayne State University Press.
- Rancière, J. (2010). *Estética e política: A partilha do sensível*. Porto: Dafne Editora.
- Ribas, D. (2014). *Retratos de família: A Identidade nacional e a violência em João Canijo*. Universidade de Aveiro, Aveiro. [Tese de doutoramento]
- Rodowick, D. N. (1991). Madness, authority and ideology: The domestic melodrama of the 1950s. In M. Landy (Ed.), *Imitations of life: A reader on film & television melodrama* (pp. 237–247). Detroit: Wayne State University Press.
- Santos, B. de S. (2002). *Pela mão de Alice: O social e o político na pós-modernidade*. Porto: Afrontamento (8.^a ed.). Porto: Afrontamento.

- Vitali, V. & Willemsen, P. (2006). *Theorising national cinema*. London: British Film Institute.
- Williams, A. (2002). *Film and nationalism*. London: Rutgers University Press.
-

BIOGRAFIA

Professor Adjunto Convidado no Instituto Politécnico de Bragança e Professor Convidado na Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa, ambos no campo dos estudos fílmicos. Doutor em Estudos Culturais pelas Universidade de Aveiro e Universidade do Minho, com uma tese sobre a identidade nacional nos filmes de João Canijo. É investigador do Centro de Investigação em Ciência e Tecnologia das Artes (CITAR), da Universidade Católica Portuguesa. Tem escrito diversos artigos e capítulos de livros, especialmente sobre cinema português contemporâneo. É membro fundador e da atual direção da AIM - Associação de Investigadores da Imagem em Movimento. Licenciou-se em *Som e Imagem* (especialização *Argumento*), na Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa e tem também um percurso profissional como argumentista. É programador do Curtas Vila do Conde – Festival Internacional de Cinema e do Porto/Post/Doc – Film & Media Festival. Foi membro da direção da APAD (Associação Portuguesa de Argumentistas e Dramaturgos). É editor da *Revista Drama* e da *Aniki: Revista Portuguesa da Imagem em Movimento*.

Da proposta fílmica ao impacto vital: análise narrativa e pragmática do filme *The Shawshank Redemption* (1994)

Pedro Alves

Docente convidado (Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa | Rua Diogo Botelho, 1327, Porto); Investigador (Centro de Investigação Transdisciplinar Cultura Espaço e Memória | Via Panorâmica, s/n, Porto)

pmalves@porto.ucp.pt

RESUMO

O cinema ficcional e narrativo, enquanto dispositivo comunicativo e artístico, promove reconfigurações significativas e criativas da experiência e da vida humana. Pela perspectiva narrativa, cria (ou adapta) modelos, estruturas e formas específicas de figuração e de ação que referenciam a realidade e correspondem ao entendimento comum da própria realidade. Sob o prisma ficcional, permite estender as possibilidades e ontologias reais para universos onde a imaginação promove alternativas e novos caminhos e direções para o modo como compreendemos e vivemos o mundo real. Finalmente, narrativa e ficção encontram no cinema um campo expressivo de forte impacto (audiovisual e textual), sensação de realidade e complexidade (enquanto significante).

No processo receptivo, o espectador beneficia da abertura da obra à incorporação da sua perspectiva vital (cognitiva, emocional e empírica) e da sua história de vida, através das quais o filme se concretiza subjetivamente e ganha sentido e significado acrescidos. Além disso, a sensação da realidade do representado é acompanhada por uma consciência da artificialidade do universo fílmico que, mais do que afastar o espectador da sua experimentação intensa, permite a diminuição das suas defesas cognitivas e um consequente aumento da imersão e transportação para dentro do filme. Neste contexto, a projeção e a identificação desenvolvidas entre espectador e obra surgem como implicação incontornável da realidade na ficção e da ficção na realidade, alimentando o impacto e a valorização da experiência fílmica por parte dos espectadores.

No entanto, a avaliação de causas e efeitos relativos ao impacto de determinada narrativa ficcional e fílmica nos seus espectadores encontra dois obstáculos recorrentes: a complexidade da composição e articulação entre os vários elementos narrativos veiculados pela obra e, sobretudo, a subjetividade invisível das ressonâncias individuais e/ou colectivas do filme nos seus receptores. Este artigo, baseado em resultados de uma investigação doutoral recente, utiliza o filme “*The Shawshank Redemption*” (Marvin e Darabont, 1994) como objeto de estudo e ponto central para a exploração das relações, influências, causas e consequências entre uma proposta fílmica determinada e o seu impacto vital, cruzando e articulando informações procedentes de duas técnicas de investigação complementares: a aplicação de um modelo de análise original ao filme (com o intuito de compreender aspectos da sua estrutura e configuração narrativa), e as opiniões e perspectivas de alunos de Comunicação Audiovisual da Universidad Complutense de Madrid sobre o filme, após o seu visionamento e preenchimento de um questionário.

PALAVRAS-CHAVE

Cinema; Ficção; Narrativa; Realidade; Pragmática; Impacto vital; *The Shawshank Redemption*

O CINEMA FICCIONAL E NARRATIVO COMO REPRESENTAÇÃO E EXPERIMENTAÇÃO DA REALIDADE

Uma das elementares necessidades do ser humano é a definição de si mesmo e a compreensão da realidade e do seu papel na mesma. O acesso a elementos caracterizadores e ontológicos do real e da vida humana pode revestir-se de diferentes dispositivos de expressão, comunicação e receção, que se estendem desde âmbitos privilegiadamente racionais e científicos até campos de averiguação metafórica e sensível da realidade. Nesse sentido, e segundo Goodman (1995, p. 153), “as artes não devem ser levadas menos a sério do que as ciências como modos de descoberta, criação e alargamento do conhecimento no sentido amplo do avanço da compreensão”, acrescentando (idem, p. 156) que “Cervantes, Bosch e Goya, não menos que Boswell, Newton e Darwin, tomam, desfazem, refazem e retomam mundos familiares, remodelando-os de modos admiráveis e por vezes recônditos mas finalmente reconhecíveis – isto é, *re-conhecíveis*”. Por isso, a arte enquanto representação metafórica e referencial da realidade justifica um papel importante no cumprimento da nossa definição vital, permitindo, segundo Lakoff e Johnson (2005, p. 280-281), a criação de “novas gestalts experienciais”, de “novas coerências” e, conseqüentemente, de “novas realidades”, entendidas dentro da lógica perspectivista e pluralista que articula as múltiplas cosmovisões (individuais e coletivas) num edifício cumulativo de compreensão, interpretação e experiência do real.

Entre as várias possibilidades de comunicação artística, o cinema assume-se como um dos mecanismos expressivos e recetivos mais complexos desde o ponto de vista dos significados e impactos proporcionados. O uso conjunto, articulado e simbólico da imagem, do som, da palavra e do movimento permite-lhe representar e configurar tempos, espaços, figuras, ações e situações de um modo muito similar à nossa experiência quotidiana da realidade. Quintana defende (2003, p. 59) que “em vez de ser um simples meio de registo de um pedaço em bruto da realidade, [o cinema] é um meio de expressão que renova a construção de formas mediante a figuração”, utilizando para isso os materiais oferecidos pelo próprio real. Também Deleuze (2006, p. 222) sustenta que “o homem está no mundo como numa situação óptica e sonora pura”, justificando por isso o efeito de realidade transmitida e percebida através do cinema. No entanto, a proposta fílmica elimina o supérfluo e condensa narrativamente os seus elementos e a sua direcção; utilizando as palavras de Mitry (2002, p. 475), “impõe uma visão do mundo organizada para uma determinada significação”.

A configuração e estruturação narrativa, tão comum no cinema e noutras formas de arte, não é menos importante e recorrente no seio da realidade, o que justifica a sua relevância para associar metafórica e referencialmente os universos fílmicos e o mundo real de autores e recetores. García García e Rajas (2011, p. 9) afirmam que “contar histórias é um fenómeno inerente ao ser humano”, ressaltando o papel da narrativa para a configuração do nosso próprio pensamento e para atribuir sentido “às múltiplas e cambiantes realidades humanas”. No mesmo sentido, Schank e

Berman (2002) referem que o ser humano constrói histórias para configurar o que sabe e o que pensa, bem como para comunicar e assimilar de forma ordenada e significativa experiências, informações, pensamentos e crenças decorrentes da sua identidade e atividade vital.

Por outro lado, também a ficção instaura a possibilidade de referenciar e metaforizar a realidade no contexto de universos simulados e imaginados. Entendendo a realidade como a articulação de múltiplas alternativas perspetivistas e interpretativas, os universos da ficção aparecem como extensões naturais da experiência humana e como campo privilegiado para alargar os horizontes reais e os limites da comunicação e experimentação vital. O conhecimento que a ficção permite sobre o real vai desde um âmbito mimético – “a construção de uma imitação é sempre uma forma de conhecer a coisa imitada” (Schaeffer, 2002, p. 72) – até ao potencial representativo e simulador da mesma, fomentando a invenção de novos mundos e novas experiências que, ao mesmo tempo que ampliam o real, referenciam-no, de modo mais ou menos direto, nas figuras, ações, situações e demais elementos narrativos apresentados.

O cinema ficcional e narrativo assume-se assim como campo para propostas de experiências originais que procuram não deixar indiferentes os espectadores, envolvendo-os no sentido de implicações e transferências várias entre ficção e realidade. Ainda que os filmes, enquanto constructos determinados, se definam como objetos fechados do ponto de vista discursivo e histórico, os significados e os sentidos do filme oferecem-se ao papel participativo que é reservado pelas obras aos recetores fílmicos. Tal como refere García García (2011, p. 29), o texto narrativo é um campo de escolhas quer para autor quer para recetor, onde ambos procuram definir o sentido da história contada e onde, perante as decisões autorais, os espectadores guardam uma certa liberdade para compreender e interpretar o filme de forma seletiva e subjetiva.

Entre vários aspetos que determinam esta liberdade e postura ativa dos recetores na atribuição de um sentido particular à obra, um dos mais importantes é a possibilidade (diríamos até a necessidade) do envolvimento do *background* e da história vital do espectador na compreensão e interpretação do filme. Segundo Ryan (2004, p. 208), qualquer processo de comunicação de um universo (real ou ficcional) requer marcos familiares e elementos da experiência comum para que se produzam inferências e ressonâncias cognitivas, afetivas ou empíricas nos espectadores. Nesse sentido, o processo de experimentação de uma narrativa ficcional e fílmica determina uma compreensão perspetivista da obra, marcada pela interpretação dos elementos fílmicos segundo a história e identidade pessoal e coletiva de cada espectador. Recolhendo as-percepções particulares veiculadas pelo filme e organizando-as numa reestruturação significativa e subjetiva da obra, o espectador é responsável então por uma contraproposta e uma versão reconstruída do filme, onde incorpora a sua identidade, a sua perspetiva, a sua história e as suas expectativas.

Um segundo aspeto determinante no que diz respeito ao impacto vital das narrativas ficcionais e fílmicas concerne às condições favoráveis para a imersão dos

recetores nas obras e para o envolvimento profundo e bidirecional entre recetores e filmes. Como já referimos, os autores filmicos dirigem a atenção espectral e densificam as histórias no sentido de uma experiência mais compacta e intensa, implementando uma sensação de realidade em relação ao apresentado e percebido no ecrã. Além disso, o espectador utiliza na experiência fílmica a sua capacidade de fingimento (de viver algo “como se” fosse real) e de “suspensão voluntária da incredulidade” (Smith, 1995, p. 154), o que significa a diminuição das suas defesas e resistências cognitivas em relação ao que percebe e a experimentar de forma mais intensa e “real” os eventos veiculados pelas narrativas. É também neste sentido que se instauram condições para as implicações bidirecionais entre obra e espectador: além da projeção de aspetos vitais do recetor na narrativa fílmica (perspetivas, desejos, frustrações, necessidades, etc.), surge a possibilidade de incorporação de elementos do filme na identidade pessoal e sociocultural dos espectadores, através da sua identificação não só com o ponto de vista autoral sobre os eventos do filme (identificação primária), como também com as figuras, ações e situações veiculadas pelo mesmo (identificação secundária).

O panorama de experimentação fílmica mencionado constitui o processo basilar para o impacto vital proporcionado pelas narrativas ficcionais do cinema aos seus recetores. Do ponto de vista pragmático, o cinema ficcional e narrativo permite a saciedade afetiva, empírica e cognitiva de aspetos vitais que, muitas vezes, não encontram equivalência, resolução ou valorização no seio da realidade ou de outras formas de comunicação (artística e não-artística). Tal como referem Lipovestky e Serroy (2009, p. 321), o cinema convida o espectador a “retocar os perfis do mundo”, ou seja, a reavaliar e transformar formas de entender, sentir e agir próprias da sua experiência vital. Nesse sentido, e desde a catarse emocional ao potencial educativo e didático do cinema, são vários os modos mediante os quais as narrativas ficcionais e fílmicas encontram utilidade e aplicação no âmbito da vida e da realidade dos indivíduos.

ANÁLISE NARRATIVA E PRAGMÁTICA DO FILME *THE SHAWSHANK REDEMPTION* (1994)

O cinema ficcional e narrativo apresenta um potencial muito interessante para influenciar a vida e a realidade dos espectadores e implicá-las profundamente nas obras criadas, mas a verificação do impacto subjetivo e efetivo das narrativas ficcionais e fílmicas envolve um elevado grau de dificuldade científica: como poderemos perceber de que forma determinadas composições e configurações narrativas, ficcionais e fílmicas impactam os espectadores? E como determinar as tipologias de impacto efetivo a partir da visualização de um filme narrativo e ficcional? Para responder a estas questões, e a partir dos dados obtidos num estudo realizado entre 2009 e 2015 (Alves, 2015), recorreremos a uma metodologia de análise narrativa e pragmática dividida, fundamentalmente, em duas partes distintas: a averiguação da composição histórica de

uma narrativa ficcional e fílmica muito valorizada e a indagação das opiniões de um conjunto de recetores espanhóis sobre esse mesmo filme.

PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE

O objetivo de analisar um filme de grande valorização espetatorial significou a necessidade de adotar algumas listagens e bases de dados online sobre cinema como ponto de partida para averiguar possíveis narrativas ficcionais e fílmicas enquadráveis nos pressupostos de investigação referidos. Entre várias hipóteses, elegemos como critérios para a seleção de um filme os índices mais altos de votação em bases de dados fílmicas (IMDB, Rotten Tomatoes, Film Crave e Film Affinity), bem como a presença do filme em algumas listagens culturais e/ou institucionais de referência (American Film Institute, Filmsite e revista Empire). O filme selecionado acabou por ser *The Shawshank Redemption* (Marvin e Darabont, 1994) devido aos elevados índices de votação recebidos e à presença em todas as referências mencionadas. Nenhum outro filme votado e presente nas bases de dados e listagens mencionados obteve uma valorização tão transversal, inequívoca e sobressaliente, justificando-se assim a sua escolha como filme de grande valorização espetatorial analisado.

Para observarmos a composição narrativa do filme *The Shawshank Redemption* (1994), e tendo em vista a indagação posterior das pontes estabelecidas por um conjunto específico de espectadores entre elementos do filme as suas próprias vidas e realidade, desenvolvemos um modelo de análise (fig. 1) centrado em aspetos históricos do filme. Como metodologia de análise, utilizámos os processos de segmentação e *découpage* para extrair do filme todos os dados relevantes para os nossos objetivos de análise. Quanto aos campos elegidos e trabalhados na mesma, estes dividem-se em sete grandes parâmetros narrativos: funções da ação¹, sequências e eventos (entendidos como cenas ou momentos específicos das sequências), para identificar a estrutura ou arquitetura da narrativa, de modo a compreender as decisões da entidade criativa no que concerne à divisão do relato; cenários (características espaciais e temporais²), para compreender aspetos do posicionamento dos personagens e das ações ao longo do relato nas duas tipologias referidas; personagens, análise da sua função³ em cada momento do relato (e, cumulativamente, na globalidade do filme) e as características evidenciadas por cada um deles; expectativas (com indicação dos momentos de resolução das mesmas), aportando a perceção das principais questões levantadas pelo autor em cada momento fílmico; e, finalmente, interpretação da trama, ou seja, o

¹ Definimos 10 funções actanciais, partindo de e modificando ligeiramente o modelo de Vogler (2007, pp. 10-18). São elas: 1) Estado inicial; 2) Proposta de aventura; 3) Decisão sobre proposta de aventura; 4) Definição da aventura; 5) Testes, aliados e oponentes; 6) Grande desafio; 7) Consequências; 8) Mudança de rumo; 9) Decisão da aventura; 10) Estado inicial modificado.

² Para a definição das tipologias de características espaciais e temporais, adoptamos a teoria de García Jiménez (1993, pp. 348-353 e pp. 380-388).

³ As funções dos personagens definidas para o modelo basearam-se nas que apresenta Vogler (2007, pp. 29-78), mas introduzindo ligeiras diferenças. São elas: Herói, Inimigo, Aliado, Obstáculo, Mentor, Arauto, Vítima e Cómico.

momento de reconfiguração das várias informações previamente referidas e o processo de elaboração de uma compreensão progressiva da narrativa vivenciada.

FUNÇÕES	SEQUÊNCIAS	EVENTOS	CENÁRIOS		PERSONAGENS		EXPECTATIVAS (e sua resolução)	INTERPRETAÇÃO DA TRAMA
			ESPAÇO	TEMPO	FUNÇÃO	CARACT.		
Nº e designação da função.	Nº e designação da sequência (relativo às funções).	Nº e designação do evento (relativo às sequências e às funções).	Caracterização do espaço da sequência / evento.	Caracterização do tempo da sequência / evento.	Designação da função dos principais personagens participantes na sequência / evento.	Caracterização dos principais personagens participantes na sequência / evento.	Estabelecimento das principais expectativas geradas pela sequência / pelo evento.	Estabelecimento de uma possível interpretação da trama, procedente da configuração dos elementos anteriores.

Figura 1. Modelo de análise fílmica desenvolvido e aplicado (Alves, 2015)

De modo a contrastar alguns dos elementos narrativos extraídos do filme com o seu impacto na experiência de espectadores específicos, um último procedimento de análise consistiu na celebração de uma sessão de visionamento do filme por parte de 105 alunos da Universidade Complutense de Madrid. Após a visualização do filme, os alunos responderam a um questionário com 15 questões variadas: algumas incidiram sobre os seus hábitos de consumo de cinema ficcional e narrativo (de modo a estabelecer o seu perfil enquanto espectadores), enquanto outras centraram-se em distintas reflexões sobre a sua experiência do filme (avaliação global da narrativa visualizada, identificação das principais temáticas, indicação dos personagens pelos quais desenvolveram simpatia, antipatia e identificação, relação entre essa preferência figurativa e a vida/realidade dos recetores, correspondência entre aspetos fílmicos e reais ou ainda modos de referência do filme à realidade). Incluiu-se igualmente uma questão de resposta aberta relativamente ao que cada aluno aprendeu do filme para a sua vida, para permitir opiniões mais claras e livres sobre o efetivo contributo do filme em cada recetor.

RESULTADOS DA ANÁLISE NARRATIVO-PRAGMÁTICA DE *THE SHAWSHANK REDEMPTION*

Os dados recolhidos através da *découpage* do filme e do preenchimento dos questionários pelos 105 alunos escolhidos permitiu-nos averiguar um conjunto interessante de implicações e transferências entre *The Shawshank Redemption* e a realidade destes espectadores. As pontes analisadas não incidiram sobre todos os elementos narrativos trabalhados no modelo de análise, mas cingiram-se sobretudo à composição figurativa do filme e à evolução actancial dos personagens, relacionadas com as temáticas mais relevantes, a interpretação significativa da trama e a produção de aprendizagens informais.

Quanto ao perfil dos estudantes, uma ligeira maioria pertence ao sexo feminino (55,24%) e as idades variam entre os 19 e os 47 anos (com 82,86% dos alunos entre os 19 e

os 23). Relativamente ao consumo fílmico mensal dos participantes, 41,90% visualiza 5 a 10 filmes por mês, 24,76% entre 10 a 15 filmes e apenas 18,10% até 5 filmes por mês (o que significa uma predisposição considerável para a experimentação de narrativas ficcionais e fílmicas). Por outro lado, todos os alunos assumem o “interesse pessoal” por cinema como principal motivo para a experimentação de narrativas ficcionais e fílmicas, seguindo-se “motivos profissionais” (34,29%) e “ir ao cinema como evento social” (31,43%).

Em relação à valorização quantitativa do filme, as pontuações atribuídas pelos alunos confirmaram aquelas verificadas nas bases de dados e nas listagens *online* consideradas para a escolha do filme. De 1 a 5 valores (questão 3), o filme obteve uma classificação de 4,32 (86,40%), equiparável às pontuações dos usuários de IMDB (93,00%), Rotten Tomatoes (88,00%), Film Crave (88,50%) ou Film Affinity (86,00%). Já na 15ª questão (última do questionário), a valorização dos alunos (de 1 a 10) decresceu ligeiramente (83,00%), ainda que grande parte das classificações (80 alunos) tenha incidido nas pontuações 8 e 9 e não se tenham verificado pontuações abaixo de 6. No entanto, as respostas às duas questões referidas confirmam as valorizações espetatoriais do filme consideradas *a priori*, justificando ainda mais a sua escolha para análise.

No que diz respeito às respostas relativas à receção de alguns dos elementos narrativos trabalhados no modelo de análise, começamos pelas valorizações figurativas dentro da simpatia, antipatia e identificação desenvolvidas entre recetores e personagens. Uma primeira tendência sobressaliente é o alto índice de simpatia nutrido pelos alunos sobre os personagens que mais vezes assumem funções positivas ao longo da narrativa: Red (“herói” em 13 ocasiões, “aliado” em 42 e narrador da história) foi mencionado em 90,48% das respostas, e Andy (“herói” em 67 momentos, “aliado” em 5 e principal “vítima” da história) foi referido por 83,81% dos alunos. Além disso, verificamos uma tendência similar no que diz respeito à identificação desenvolvida pelos recetores pela relação próxima e afetiva com estes mesmos personagens: Andy é o personagem com quem mais se identificam (53,33%) e Red surge logo depois (40,00%). Atentando nas características da intervenção destes personagens ao longo da história, verificamos que as suas ações são marcadas por traços positivos que os colocam como símbolos do “Bem” e de condutas aceitáveis e louváveis: Andy define-se sobretudo pela sua calma e tranquilidade (em 10 ocasiões), inteligência (5), coragem (5), resistência (4), persistência (3) e esperança (3), enquanto Red apresenta como principais características a preocupação (6 ocasiões), a solidariedade (4), a empatia (4) e a experiência (3).

Quanto à antipatia expressada pelos alunos, verificamos uma tendência contrária, ou seja, respostas que escolhem aqueles personagens que mais se opõem aos protagonistas anteriormente mencionados e que encarnam funções conotadas com o “Mal” (“inimigo” e “obstáculo”). Norton, “inimigo” mais recorrente na narrativa (10 vezes), recolhe 93,33% das preferências dos estudantes; o Capitão Hadley (“obstáculo” mais frequente, em 8 ocasiões) aparece em segundo lugar, com 71,43% das respostas; e Bogs, segundo “inimigo” mais frequente (5 vezes), aparece em terceiro lugar (52,38%).

Observando as características imputadas a estes três personagens no modelo de análise, verificamos que os seus traços mais distintivos constituem aspetos considerados comumente como reprováveis: Norton define-se sobretudo pela dissimulação, falsidade, fingimento, implacabilidade, intransigência e rigidez (todas com 4 ocorrências), Hadley pela agressividade, violência e intolerância (3 incidências cada) e Bogs sobretudo pela agressividade e violência (4 ocasiões).

Os três casos (simpatia, identificação e antipatia) mostram uma clara tendência para a valorização positiva de personagens que mais recorrentemente assumem as funções de “herói”, “aliado” ou “vítima” e a consideração negativa de figuras que comumente representam “inimigos” ou “obstáculos” dos protagonistas, defendendo ou condenando com isso as características identitárias e comportamentais impostas a cada um dos personagens analisados. Por outro lado, nota-se uma relação visível entre as características dos personagens valorizados e as próprias temáticas mais elegidas pelos recetores como as principais do filme: “amizade” (62 referências) entre Andy e Red, “esperança” (48) de Andy, “liberdade” (38) procurada pelos heróis, “corrupção” (22) de antagonistas como Norton ou Hadley, ou ainda uma mais generalista “vida na prisão” (20) que enquadra toda a aventura vivida pelos protagonistas.

No que concerne aos vínculos entre os personagens escolhidos pelos alunos e as suas próprias vidas, verificamos uma tendência mais forte para a consideração do filme como exemplo e inspiração para futuras ações, comportamentos ou posturas vitais do que como refletor de aspetos da vida e da realidade dos seus recetores. Além do mais, e analisando as questões relativas à plausibilidade e ao grau de referência do filme sobre a realidade, notamos a mesma propensão para a interpretação dos elementos narrativos e ficcionais como exemplo e inspiração para o futuro e não tanto como representação fiel da existência vital e real. Isso significa que os estudantes conseguem relacionar-se positivamente com dados do filme ainda que não encontrem, no momento da receção, relação direta com a sua bagagem cognitiva, emocional e empírica, significando assim uma forma de experiência adquirida e original que influenciará novos caminhos a trilhar após o visionamento do filme.

Nesse sentido, importa considerar finalmente os resultados relativos à questão 12, de resposta aberta: “O que aprendeste do filme *The Shawshank Redemption* para a tua vida?”. Esta pergunta deixou maior espaço expressivo para as efetivas aprendizagens identificadas pelos recetores após experimentarem o filme, sem condicionamentos de escolhas múltiplas ou de avaliações quantitativas. Entre 105 alunos, 103 identificaram positivamente algum tipo de aprendizagem pessoal através do filme (1 estudante negou qualquer aprendizagem e 1 outro preferiu não responder). Além do significado claro dos valores obtidos (a efetiva produção de uma aprendizagem informal através do filme analisado), estes números trouxeram também a necessidade de definir subcategorias para as aprendizagens pessoais identificadas pelos alunos (fig. 2):

TIPOLOGIA DE APRENDIZAGEM PESSOAL	ALUNOS	
	f	%
Sonho e imaginação	4	3,81
Esperança e perseverança	66	62,86
Emoção e empatia	6	5,71
Valores e ideais	22	20,95
Postura, comportamento e ação	56	53,33
Conhecimento empírico através da diferença, da distância e da inexistência	2	1,90
Inteligência cognitiva e reflexiva	43	40,95

Figura 2. Tipologias de aprendizagens pessoais reconhecidas pelos participantes (Alves, 2015)

Foi possível enquadrar as 103 respostas dos alunos em sete categorias distintas de aprendizagens pessoais (algumas das respostas enquadraram-se em mais do que uma tipologia, pelo conteúdo). Não surpreende que, após verificarmos as principais temáticas identificadas pelos alunos na narrativa, a maior parte das respostas a esta questão apresente aprendizagens relativas à “esperança” e à “perseverança” vitais, entendidas como o encorajamento a sonhar e perseverar no cumprimento de determinados objetivos. Na mesma linha, podemos considerar que a valorização sobressaliente de temas como a “amizade”, a “liberdade”, a “corrupção” ou a “justiça” marcam igualmente a tendência para a produção de aprendizagens relacionados com “posturas, comportamentos e ações” (filme como exemplo para novas formas ou reforço de modos adquiridos relativos à atividade individual e coletiva de cada espectador), com a aquisição de novos conhecimentos de índole mais racional, “cognitiva e reflexiva”, ou ainda com “valores e ideais” que saem reforçados ou transformados a partir da experimentação, interpretação e implicação (positiva ou negativa) com a história e personagens.

A relação entre estas categorias de aprendizagens e a aventura vivida pelos personagens do filme (sobretudo pelos protagonistas) parece-nos evidente, onde as funções figurativas assumidas e as consequências e progressões da ação no sentido da sobreposição dos objetivos dos protagonistas aos entraves dos antagonistas potenciam a valorização de novos conhecimentos (sobre a “vida na prisão”, por exemplo), de novas ou diferentes formas de atuar (perseverar, por exemplo) e de códigos éticos e morais (valores de justiça, de amizade, de liberdade, entre outros) que, segundo os alunos, são importantes e relevantes para aprenderem algo sobre as suas vidas e sobre a realidade. Nesse sentido, a experiência fílmica e as pontes entre narrativa e receção encontram, neste caso concreto, a manifestação de implicações positivas e a produção de novos sentidos - cognitivos, emocionais e empíricos - que permitem aos seus espectadores evoluir de forma vital e real através de histórias próprias da ficção cinematográfica.

CONCLUSÃO

Uma análise narrativa e pragmática compreende sempre inúmeros parâmetros e uma complexidade tal que torna muito difícil averiguar de modo exaustivo todas as

implicações e transferências entre ficção e realidade na pragmática do cinema narrativo. Os dados apresentados por este estudo constituem, por isso e apenas, uma aproximação ao potencial cognitivo, afetivo e empírico do cinema ficcional e narrativo para a realidade e vida humanas, dispondo-se para posteriores extensões e variações na indagação da enorme variedade de afetações e influências entre a sétima arte e seus espectadores.

No entanto, fica claro que existe esse potencial no contexto da experiência desenvolvida com o público considerado. Os receptores inquiridos manifestam uma grande variedade e relevância de aprendizagens múltiplas que lhes permite reconsiderar e reconhecer as suas vidas e realidades segundo novos pressupostos e novas perspetivas. Desde âmbitos mais racionais até espectros de índole mais afetiva, “The Shawshank Redemption” revela-se um campo interessante para o desenvolvimento de novas formas de conhecimento e experiência que contextualizam mais-valias adquiridas dentro da situação vital particular dos espectadores, enquadradas em novos prismas de pensamento, emoção e comportamento.

Este potencial, extensível a similares análises futuras e a outros filmes, pode e deve ser aproveitado por autores, recetores e restantes intervenientes no seio do cinema enquanto instituição artística, cultural e social. Como vimos, uma proposta fílmica, narrativa e ficcional encerra configurações determinadas de elementos que influem decisivamente na perceção, interpretação e relacionamento (cognitivo, afetivo e empírico) dos espectadores com as obras. Assim, importa aos autores a consciência sobre estas relações e a procura de direcionarem os seus filmes no sentido das experiências e impactos que pretendem suscitar. Por outro lado, o papel vital e real do cinema ficcional e narrativo representa igualmente uma oportunidade (e necessidade) para o ser humano: a aprendizagem com a receção das perspetivas de outros, experimentando múltiplas facetas da realidade em que se insere (e que o ultrapassa) e, com isso, alargando os horizontes vitais.

Quer pela assimilação de conteúdos, quer pela transformação ou adaptação dos mesmos, o Homem precisa de dispositivos onde se trabalhem a vida e a realidade, onde estas nos surjam sob formas inovadoras e problematizadas, demandando-nos por uma participação que expande as obras enquanto elas nos expandem como seres. O cinema ficcional e narrativo representa, por isso, um importante laboratório para o nosso quotidiano e para a nossa identidade, permitindo-nos variadas possibilidades na concretização e aprimoramento do nosso ser, estar, pensar, sentir, agir e viver.

NOTA

Este trabalho é financiado por Fundos Nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e Tecnologia, no âmbito do projeto UID/HIS/04059/2013.

BIBLIOGRAFIA

- Alves, P. (2015). *La ficción 'realizada': Implicaciones y transferencias entre ficción y realidad en el cine narrativo*. Tese de Doutoramento. Universidad Complutense de Madrid.
- Deleuze, G. (2006). *A Imagem-Tempo: Cinema 2*. Lisboa: Assírio & Alvim.
- García García, F. (2011). Ética y narración audiovisual. In F. García García & M. Rajas (coord.). *Narrativas Audiovisuales – Vol. 1: El relato* (pp. 13-34). Madrid: ICONO14.
- García García, F. & Rajas, M. (2011). El relato: Una aproximación interdisciplinar. In F. García García & M. Rajas (coord.). *Narrativas audiovisuales – Vol. 1: El relato* (pp. 9-12). Madrid: ICONO14.
- García Jiménez, J. (1993). *Narrativa audiovisual*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Goodman, N. (1995). *Modos de fazer mundos*. Porto: Edições ASA.
- Lakoff, G. & Johnson, M. (2005). *Metáforas de la vida cotidiana*. Madrid: Cátedra.
- Lipovetsky, G. & Serroy, J. (2009). *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.
- Marvin, N. (Produtor) e Darabont, F. (Realizador). (1994). *The Shawshank Redemption* [filme]. EE.UU.: Castle Rock Entertainment.
- Mitry, J. (2002). *Estética y psicología del cine. 1 – Las estructuras*. Madrid: Siglo XXI de España.
- Quintana, A. (2003). *Fábulas de lo visible: El cine como creador de realidades*. Barcelona: Acantilado Quaderns Crema.
- Ryan, M.L. (2004). *La narración como realidad virtual: La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Schank, R.C. & Berman, T.R. (2002). The Pervasive role of stories in knowledge and action. In M.C. Green, J.J. Strange & T.C. Brock (eds.). *Narrative impact: Social and cognitive foundations* (pp. 287-313). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Smith, M. (1995). Film spectatorship and the institution of fiction. In Ramos, F.P. (org.) (2004). *Teoria contemporânea do cinema – Vol. 1: Pós-estruturalismo e filosofia analítica* (pp. 141-169). São Paulo: Editora Senac.
- Vogler, C. (2007). *The writer's journey: Mythic structure for writers*. Studio City: Michael Wiese Productions.

BIOGRAFIA

Pedro Alves (Porto, 1984). Docente convidado no departamento de Som e Imagem da Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa (Porto). Doutoramento em Comunicação Audiovisual pela Faculdade de Ciências da Informação da Universidade Complutense de Madrid. Investigador do CITCEM/FLUP desde 2012 e membro da Associação Científica

ICONO14 (Espanha) desde 2010. Vários artigos e capítulos de livro publicados e diversas participações em congressos nacionais e internacionais (Portugal, Espanha, Turquia, Hungria, Brasil) sobre narrativa audiovisual e pragmática fílmica. Coordenador do projeto “Cinema, Didática e Cultura” (CITCEM-FLUP e ICONO14) desde 2012, investigador no projeto de avaliação do PEEA em Portugal (CITCEM-FLUP e I2ADS-FBAUP) em 2014-2015 e formador no âmbito do Plano Nacional de Cinema (DGE-MEC) desde 2014-2015.

O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE NARRATIVA

Criatividade e cognição na emergência da personagem

Maria Guilhermina Castro

Universidade Católica Portuguesa, CITAR - Centro de Investigação em Ciência e Tecnologia das Artes,
Escola das Artes, Porto, Portugal

mcastro@porto.ucp.pt

RESUMO

A personagem tem sido tratada de modo muito diverso nas publicações relativas a diferentes campos artísticos, como o Teatro, o Cinema, a Literatura ou a Animação, sendo francamente negligenciada em algumas delas. Não obstante, é uma componente fundamental no ensino-aprendizagem da narrativa naquelas e noutras formas artísticas. Dada a importância da personagem em diversas áreas, iniciou-se um estudo que procura compreender, interdisciplinarmente, os processos cognitivos usados na busca da sua ideia, com intuito último de elaborar exercícios que constituam ferramentas criativas para artistas e aprendizes. Para tal, na primeira fase, que aqui se descreve, desenvolveu-se um estudo empírico exploratório, no qual se realizaram 20 entrevistas orais a artistas (argumentistas, realizadores, animadores, atores, escritores...), focadas no modo como criam personagens. Uma abordagem indutiva de análise de conteúdo conduziu à identificação de processos criativos suscetíveis de serem interpretados à luz da Teoria das Inteligências Múltiplas de Gardner (1983, 1999). O autor considera que, além das formas de inteligência classicamente entendidas enquanto tal (verbal e lógico-matemática), outras formas preferenciais de conhecer e adaptar-se à realidade fazem jus a esta designação: visual-espacial, musical, corporal-cinestésica, intrapessoal, interpessoal e naturalista. Qual a relação entre inteligência e criatividade? Gardner (1999) acrescenta que se, por um lado, os caminhos cognitivos tendenciais do indivíduo se associam ao domínio em que se manifesta criativo, por outro, na genialidade, combinam-se com uma outra forma de inteligência, inabitual para esse domínio. O filme *La Leggenda del Pianista Sull'oceano*, de Giuseppe Tornatore (1998), evidencia-o magistralmente.

PALAVRAS-CHAVE

Criação; Personagem; Inteligência; Criatividade; Cognição; Interdisciplinar

INTRODUÇÃO

Como podemos ajudar os alunos a criar personagens? Este foi o impulso inicial que me levou a este estudo. Quando comecei a dar aulas de construção de personagens na Universidade Católica Portuguesa, utilizava estratégias oriundas do Teatro, dada a minha formação nesta área. Stanislavski e Chechov eram os meus mentores, mas rapidamente me apercebi que à minha frente estavam alunos com perfil muito diverso, como são os de Som e Imagem. Por coincidência (ou não), eu observava que diferentes alunos construía as suas personagens através de caminhos muito variados: se alguns tendiam a aderir enfaticamente às estratégias de incorporação de personagem, outros optavam pela auto ou hetero observação emocional preconizada em manuais de escrita de argumento (*e.g.*, McKee, 1997; Seger, 1990). Ainda outros pareciam ter um modo

diferente de funcionamento. O seu caminho mental para a personagem não era uma vivência física, nem uma análise de personalidade. Sentavam-se num café ou numa aula a desenhar permanentemente. A personagem saía-lhes da mão como uma imagem. Para estimular estes processos que me pareciam quase naturais, pesquisei estratégias específicas da área artística de Animação, mas o resultado foi limitado. Pouco apoio havia ao que aparentava ser a tendência criativa dos animadores – o gosto sistemático por desenhar em qualquer lugar.

Esta experiência levou-me a pensar que as pessoas provavelmente usam processos cognitivos bastante distintos quando criam personagens em diferentes média e que é fundamental conhecer estes processos para os ativar através de exercícios que talvez ainda não estivessem inventados ou, pelo menos, partilhados com a comunidade. Mais: se a personagem é comum a diferentes meios de expressão artística, porque não interseção os seus conhecimentos? Tornou-se então claro que usar uma abordagem interdisciplinar seria altamente útil.

CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA

Tal como supra sugerido, a personagem tem sido tratada de modo muito diferente nos vários campos artísticos: se no Teatro encontramos várias propostas sólidas e profícuas de modelos de construção de personagem como as de Constantin Stanislavski (1949/2001) e de Michael Chechov (1953/1996), nas publicações sobre Cinema ela aparece relegada para segundo plano. A escrita de argumento encontra-se dominada pelos designados *how-to-books* (e.g., Field, 1979; McKee, 1997), isto é, manuais de divulgação que se têm dedicado sobretudo à intriga, apresentando uma abordagem de criação rígida e fundada numa estrutura narrativa pré-definida. Alguns autores, porém, consideram que talvez seja precisamente a personagem e o mundo narrativo (mais do que a intriga) as componentes que adquirem um papel de primazia noutros meios audiovisuais como as narrativas transmediáticas e os videojogos (Condry, 2013), pelo que o seu estudo é essencial. Na Animação, as investigações científicas recaem na construção tecnológica da fisicalidade da personagem, com menor atenção à conceção criativa da sua personalidade. Como consequência, a maior parte das estratégias de construção de personagem (e que se enquadram num modelo auto-consistente) envolvem a incorporação da mesma por parte do artista, como é proposto ao ator, havendo carência de textos que estimulem a criação através de outros processos. No que respeita a conceptualização teórica, os Estudos Narrativos têm desenvolvido um conhecimento sólido sobre a personagem, sobretudo literária, a partir do final do século XX (e.g., Margolin, 2007). Mais raras são as publicações científicas acerca da personagem no Cinema (e no audiovisual em geral), campo em que se salientam os estudos exaustivos de Jens Eder (2008).

Quais são os processos cognitivos que as pessoas usam para criar personagens? Como podemos ajudar os alunos nesse caminho? Como ativar os tipos de

funcionamento para os quais os artistas têm maior apetência? Quais as melhores formas de promover a criatividade?

Estas são as questões que presidem a este estudo empírico, que interseja objetivos de conhecimento científico, de intervenção pedagógica e de dinamização artística. No final espera-se elaborar um manual de exercícios de criação de personagens que possa ativar processos cognitivos muito diferentes e, portanto, despoletar o potencial criativo de pessoas com características diversas. Para tal, concebeu-se uma série de etapas, descrevendo-se em seguida a primeira – Estudo Exploratório¹.

METODOLOGIA DE OBSERVAÇÃO

O estudo empírico começa por procurar identificar os modos de construção de personagem, através de um Estudo Exploratório, cujo ênfase é a diversidade de processos (por contraposição a uma tónica na profundidade, que presidirá a etapa seguinte da investigação - Estudo de Casos). Para tal, a partir de contactos da autora, foram oralmente entrevistados 20 artistas, dos quais 13 residiam em Portugal e 7 no norte de Espanha (Galiza). A duração aproximada da entrevista foi sensivelmente uma hora, em contexto de confidencialidade, procurando-se criar um clima de naturalidade, empatia e co-construção, através de um estilo conversacional (Foddy, 1996) e não unidirecional. O local de cada entrevista foi definido pelos participantes, tendo maioritariamente decorrido em espaço privado no seu local de trabalho².

Dos entrevistados, 17 eram do sexo masculino e 3 do sexo feminino, sendo a idade média 45 anos, a mínima 22 anos e a máxima 72 anos. Com formações de base variadas (Som e Imagem, Literatura, Representação, Arquitetura, Teologia, Filosofia, Dança), os respondentes apresentavam obras artísticas com diferentes tipos de autoria em diversas áreas, tais como Teatro (dramaturgia, representação, encenação), Televisão e Cinema (escrita de argumento, realização, animação), Literatura (escrita de poesia, conto e crónica), Banda Desenhada, entre outras.

O guião da entrevista semiestruturada seguiu os seguintes tópicos: (a) formas que usa, em geral, para criar personagens; (b) modos como construiu uma personagem específica; (c) evolução dessa personagem concreta: como surgiu, como se desenvolveu, o que a fez mudar; (d) perceção das estratégias de criação dos outros artistas; (e) influência de correntes, autores, escolas; (f) construção de personagens principais e secundárias; (g) influência do contexto artístico; e (h) mudança, ao longo da vida, no modo de criação de personagens. Foi feita uma transcrição desnaturalista (Oliver, Serovich & Mason, 2005) da gravação áudio das entrevistas.

¹ O planeamento inicial das diversas fases do estudo é descrito no artigo apresentado pela autora nas atas do Workshop Narrativa, Media e Cognição (Castro, 2014).

² Em quatro casos a entrevista constituiu-se como conversa privada em espaço público, em dois realizou-se na presença de um terceiro artista e em um decorreu por videoconferência.

ANÁLISE DAS ENTREVISTAS

As entrevistas foram alvo de análise de conteúdo segundo a abordagem construtivista de Charmaz (2000) da Grounded Theory, tendo-se agrupado os dados em categorias não mutuamente exclusivas, a partir de uma abordagem indutiva, segundo o esquema que se apresenta em seguida.

SENTIDO	Visual Auditivo Corporal-cinestésico
ALVO	Intrapessoal Interpessoal Contextual
REPRESENTAÇÃO	Facto Ideia Desejo Dúvida
OUTRA COMPONENTE	Intriga narrativa Estética
OUTRO INTERVENIENTE	Escritor Realizador Produtor Ator Audiência Outros (professor, cliente...)
OUTRAS	Recriacional Onomástica Ideológica

Figura 1 – Categorias de processos de criação encontradas indutivamente.

Uma primeira categoria identifica processos fundados em sensações que estavam na base da criação de personagens, tendo-se encontrado afirmações relativas aos sentidos visual, auditivo e corporal-cinestésico. Por exemplo, no processo criativo do entrevistado E7 podemos identificar a presença de um funcionamento visual quando refere: *“São imagens que me ocorrem (...). Numa peça que fiz há pouco tempo, a certa altura (...) passava uma personagem enigmática (...) com um disco de vinil à frente da cara, que anulava cara da personagem feminina que estava a falar e que tinha uma máscara de quase palhaço a rir-se. Eu sei perfeitamente o que queria dizer ao nível dos sentidos, mas se me pedirem para explicar racionalmente o que aquilo significava, eu não sei dizer.”*³

Num segundo agrupamento, podemos distinguir situações em que o artista se inspira no interior de si mesmo, de modo intrapessoal, de outras em que a origem da criação são as outras pessoas, de modo interpessoal, e ainda terceiras em que a base é o contexto. Como exemplo de um processo interpessoal, cite-se o animador E16, que nos fala a respeito da inspiração para criação de uma personagem feminina: *“Há que*

³ Para uma exemplificação de outras categorias, consultar o texto de Castro (2014).

observar quando está a discutir com outras pessoas que tipos de gestos fazem, olhares... Que coisas gostam e que coisas não gostas? (...) [Quando vão a um café] as mulheres normalmente não pegam no jornal. Nós quando chegamos sim, pegamos (...). As mulheres primeiro fazem o que vão fazer: tomar o pequeno-almoço ou beber o café.”⁴

Em terceiro lugar salientam-se afirmações nas quais se observam diferentes tipos de relação imagética com a realidade, sendo o foco o género de representação em causa: de um facto real, de uma ideia, de um desejo, de uma dúvida... A última encontramos em E6, que consolida em duas personagens – uma masculina e outra feminina – as posições antagónicas em relação a uma dúvida: “Pus [as personagens] a discutir fortemente. Pus na personagem feminina todas as objeções que há em relação, por exemplo, ao celibato eclesiástico. (...) Tinha pensado que ele ia defender uma tese sobre o celibato eclesiástico de modo seguro (...), mas ficou sempre inseguro sobre essa matéria.”

Outras vezes, a ideia para a criação advinha de outra componente da obra, sendo criadas personagens por um motivo funcional, nomeadamente o papel na intriga da narrativa ou o cariz estético. É possível observar a presença desta segunda subcategoria na entrevista E3: “Eu gostava que ele subisse as escadas de casa e falasse ao telefone com uma mulher. Tu não sabes quem é mas quase que se está a despedir dela e depois percebes que é a vizinha da frente. (...) Há questões estéticas: a questão de ela estar do outro lado, noutra janela, e eles estarem a ver-se enquanto falam ao telefone”.

Também foi referido que não raramente a personagem é desenvolvida de modo a dar seguimento a uma proposta ou expectativa de outro interveniente no processo artístico, como um escritor/dramaturgo/argumentista, um realizador, um produtor, um ator ou até uma audiência. Na entrevista de E7, tal é dito claramente: “Essa peça eu escrevi-a a pensar em três atores concretos. (...) [Um dos atores] tinha a idade que tinha, era muito franzino, justamente para poder dar a [ideia de ter] sida, era um rapaz que também era relativamente ligeiro”.

Por fim, encontraram-se outras fontes de inspiração não enquadradas nas categorias já referidas, nomeadamente a criação de personagens a partir de ideias – processo ideológico –, do seu nome – onomástico – ou a recriação de outras obras de arte – recriacional. O extrato supracitado da entrevista do escritor E6 evidencia precisamente o carácter ideológico das personagens feminina e masculina, criadas como consubstanciação de duas posições face ao celibato eclesiástico (para além de refletir a exploração de uma dúvida, como já mencionado). Revelando uma associação onomástica, E8 relata: “Raimunda é um nome bizarro e cómico. Era uma mulher que fazia muitas plásticas, tornando-se cómica, grotesca.”

O método de análise de conteúdo da Grounded Theory proposto por Charmaz (2000) é indutivo, mas flexivelmente dialogante com a teoria. Nesta linha, considera-se pertinente referir a perspetiva de Howard Gardner, segundo o qual, entre os muitos modos de conhecer a realidade, alguns revelam-se potencialmente mais efetivos quando nos relacionamos com o meio: num dado contexto social, determinados

⁴ Tradução feita pela autora da entrevista original em galego de E16.

processos cognitivos podem distinguir certos indivíduos dos demais. Gardner (1983) caracteriza, pois, inteligência, como uma capacidade de resolver problemas ou criar produtos, que é valorizada culturalmente. Facilmente se depreende que existem várias formas de o conseguir, pelo que não será de estranhar que Gardner (1983, 1999) proponha a existência de Inteligências Múltiplas relativamente independentes entre si: “visual-espacial”, “musical”, “corporal-cinestésica”, “intrapessoal”, “interpessoal”, “linguística”, “lógico-matemática”, “naturalista” e “existencial”, “espiritual” e “moral”.

É por demais evidente a relação entre a maior parte destes tipos de inteligência e várias das subcategorias encontradas indutivamente (Figura 1). No entanto, não existe uma correspondência absoluta, pelo que vale a pena refletir um pouco mais sobre a questão. Note-se que para considerar um processamento cognitivo como tipo de inteligência, Gardner contemplou não apenas a valorização cultural de realizações a ele associadas, mas também critérios como o isolamento potencial da capacidade por dano cerebral, a existência de *idiots savants*, sobredotados e outros indivíduos excepcionais, o suporte empírico (dados psicométricos e experimentais), entre outros. Deste modo, apesar de levantar a possibilidade de incluir as inteligências “existencial”, “espiritual” e “moral” (Gardner, 1999), o autor pondera que não obedecem aos critérios necessários (Gardner, 2006). Porém, o facto do autor ter identificado aqueles modos de processamento como tipos de inteligência, não invalida a possível existência de outras formas suscetíveis de serem valorizadas noutros contextos culturais ou não contempladas cientificamente nos seus estudos. Seja qual for o caso, para efeitos do objetivo da presente investigação, refletir sobre as categorias identificadas por aquela teoria é pertinente sobretudo para antever novos exercícios de criação, não enunciados a partir da análise exclusiva dos dados. A relação com a teoria revela primordialmente um valor heurístico (e não tanto um valor descritivo).

Podemos extrapolar o que acaba de ser dito para caso da inteligência lógico-matemática: se numa abordagem indutiva não foi definida tal categoria, é possível constatar que em manuais de escrita de argumento, tal processamento é estimulado. Por exemplo, toda a abordagem inerente a “*Psychology for screenwriters: Building conflict in your script*” de Indick (2004) radica exatamente numa apropriação racional e lógica de modelos teóricos como base para a construção de um argumento e personagens. Também Seger (1990) parece pressupor a necessidade de um raciocínio lógico quando se reporta à elaboração de uma *backstory* coerente. A respeito da criação de uma hipotética dona de casa que decide investigar um crime, a autora sugere: “Mas pode decidir também, na sua *backstory*, que ela era uma estudante de direito, boa investigadora e bem informada sobre o funcionamento da lei, ou que ela é uma adepta de longa data de histórias policiais, ou que ela é membro da Amnistia Internacional e tem um forte sentido de justiça” (Seger, 1990, p. 59)⁵.

Já a inteligência naturalista parece relacionar-se com o designado processo “contextual”, sugerindo uma subcategorização: a categoria “contextual”, poderá referir-

⁵ Traduzido do original: “But you might also decide that in her backstory she was a law student, good at research and knowledgeable about the workings of the law; or that she is a longtime detective-story buff, or she is a member of Amnesty International and has a strong sense of justice” (Seger, 1990, p. 59).

se a diferentes tipos de ambientes envolventes do ser humano como a Natureza e remete de imediato para outras subcategorias possíveis, como por exemplo a Cultura. Inversamente, os modos de construção encontrados como “onomásticos” enquadrar-se-ão numa categoria “verbal”, que suscita a perspetivação de outras subcategorias potenciais como por exemplo “onomatopaica” – em que uma sequência de fonemas poderá induzir uma associação a características físicas e psicológicas –, ou outras subcategorias, por exemplo, envolvendo a construção de uma personagem a partir de um lema, citação ou frase emblemática. Portanto, a inclusão de categorias em outras mais abrangentes facilita um processo dedutivo que pode ser ele próprio potenciador de novas categorias (e portanto, novos processos de criação não ainda observados): por exemplo, da categoria referente aos sentidos facilmente se deduz que processos olfativos, táteis e até gustativos podem emergir.

Esta reformulação permite afirmar que a este processo de inovação categorial subjaz um potencial de elaboração de exercícios não depreendidos pela prática dos entrevistados – a incorporação de teoria é também uma fonte criativa.

SENTIDO	Visual
	Auditivo - musical
	Corporal-cinestésico
	Olfativo
	Tátil
	Gustativo
ALVO	Intrapessoal
	Interpessoal
	Contextual
REPRESENTAÇÃO	Realidade
	Desejo
	Dúvida
	Receio
OUTRA COMPONENTE	Intriga narrativa
	Estética
OUTRO INTERVENIENTE	Escritor
	Realizador
	Produtor
	Ator
	Audiência
	Outros (professor, cliente...)
OUTRAS	Recriacional
	Lógico-matemática
	Verbal
	Ideológica
	Onomástica
	Onomatopaica
	Outras

Figura 2 – Possíveis categorias de processos de criação encontradas de modo indutivo e dedutivo.

INTELIGÊNCIA E CRIATIVIDADE

O contributo de Gardner revela ainda um segundo valor, porquanto o autor estuda, não apenas a inteligência, mas também a criatividade. Vejamos a situação magnificamente expressa no filme de Giuseppe Tornatore (1998), *“La Leggenda del Pianista Sull'oceano”* (em Portugal “A Lenda de 1900”). A personagem que é apelidada de Mil e Novecentos (pelo ano em que nasceu) emerge como um pianista de enorme genialidade, mas também de alta capacidade de inovação e criatividade. Não há dúvida de que possui elevada inteligência musical, mas qual é a relação entre esta sua inteligência e a criatividade? Atente-se ao seguinte diálogo com a personagem Max, seu companheiro, que no filme é acompanhado musicalmente com linhas melódicas tocadas por Mil e Novecentos no piano para retratar cada personagem, numa expressividade que não é passível de ser refletida nestas linhas escritas:

Max – De onde a tiraste?

Mil e Novecentos – O quê?

Max – A música.

Mil e Novecentos – Não sei. Vês aquela mulher ali, por exemplo? Parece alguém que acabou de matar o marido com a ajuda do amante e agora está a fugir com as joias da família. Não achas que esta música é ela?

Max – Diabo, é verdade!⁶



Figura 3. Personagens do filme *La Leggenda del Pianista Sull'oceano* de Giuseppe Tornatore (1998).

E segue para mais três improvisações musicais muito distintas, com as quais Mil e Novecentos passa a caracterizar as próximas personagens, dizendo “Vês aquele ali? Ele não consegue esquecer nada. A sua cabeça está a explodir de memórias e não há nada que ele possa fazer. Ouve a sua música.”

⁶ Tradução da autora.

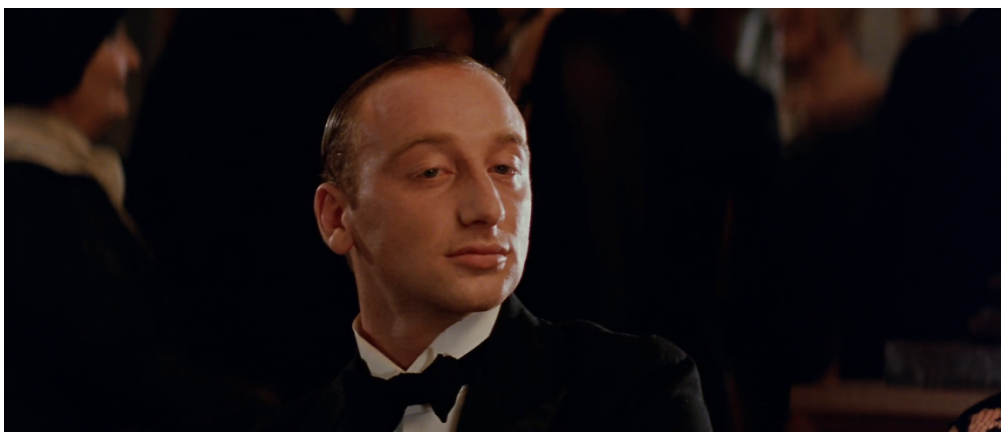


Figura 4. Personagem do filme La Leggenda del Pianista Sull'oceano de Giuseppe Tornatore (1998).

E Mil e Novecentos segue para a personagem seguinte: “E olha para aquela. Parece uma prostituta que está a pensar tornar-se freira!”

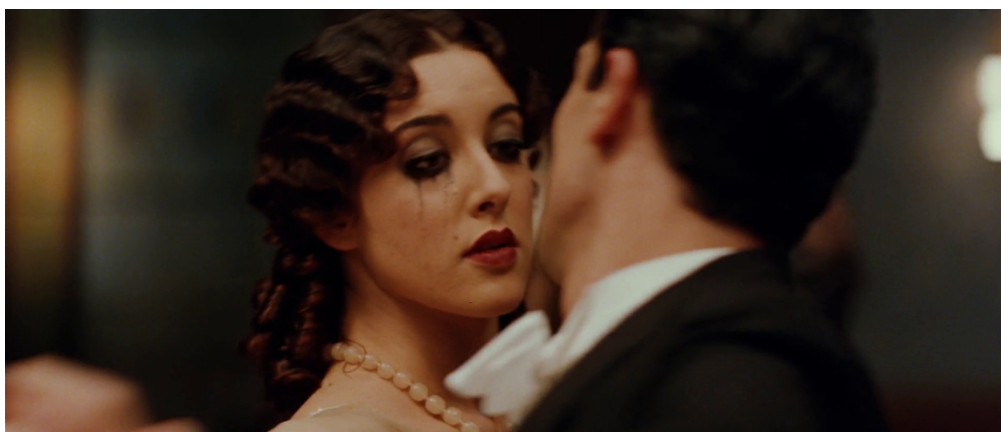


Figura 5. Personagem do filme La Leggenda del Pianista Sull'oceano de Giuseppe Tornatore (1998).

O pianista toca agora uma melodia consonante com uma quarta pessoa: “Agora repara neste. Vês como ele anda? Eu diria que está com o fato de outra pessoa, pelo modo como o veste. Eu diria que é um passageiro clandestino que se infiltrou na primeira classe à procura de uma pequena aventura amorosa. Tem a América estampada nos olhos. Ele será o primeiro a vê-la. Já consigo ouvi-lo a gritar: (...) América!”



Figura 6. Personagem do filme La Leggenda del Pianista Sull'oceano de Giuseppe Tornatore (1998).

O pianista Mil e Novecentos inspira-se visualmente nas pessoas que observa à sua volta para construir personagens, pelo que podemos afirmar que estão presentes processos visuais e processos interpessoais. Em seguida, exprime musicalmente as personagens criadas: portanto, se por um lado manifesta inteligência musical, por outro lado parece ter também uma grande capacidade em outros domínios, nomeadamente interpessoal e visual. Tal como refere o seu companheiro Max em *voice-over*:

Max - Ele sabia ler, Mil e Novecentos. Não livros, isso toda a gente é capaz. Ele sabia como ler as pessoas, os sinais que as pessoas traziam com elas: lugares, sons, cheiros, a sua terra, a sua história, tudo o que está escrito nelas. Ele lia, e com um cuidado infinito, catalogava, organizava e punha ordem naquele imenso mapa que ele desenhava na sua mente. Talvez nunca tivesse visto o mundo, mas durante quase 30 anos, o mundo foi passando naquele navio. E durante quase 30 anos naquele navio, ele andou a espia-lo e havia de lhe roubar a alma.

De acordo com Gardner (1999), a criatividade reside precisamente aqui: não se trata de potenciar apenas o tipo de inteligência relacionado com o domínio em questão, mas acima de tudo de a combinar com formas de inteligência incomuns para aquela área. A consequência imediata para efeitos deste estudo é que torna se particularmente importante elaborar exercícios que não apenas potenciem domínios específicos como também os cruzem. Esta perspetiva evidencia ainda a utilidade de aplicar exercícios oriundos de uma área artística a artistas e aprendizes de outra área artística. Deste modo, não é apenas a abordagem de investigação que beneficia com a interdisciplinaridade, mas também a abordagem criativa.

CONCLUSÃO

A utilidade desta análise para a futura criação de personagens antevê-se tríplice. Em primeiro lugar, as estratégias espontaneamente usadas por diferentes artistas constituem uma base para a criação de exercícios estimuladores de processos cognitivos variados. Em segundo lugar, quando o objetivo é explorar novas possibilidades, o valor de uma grelha de análise de conteúdo ultrapassa o caráter taxonómico e descritivo, adquirindo potencial heurístico: a conceção categorial é ampliável para novos processos não encontrados nos participantes. Por exemplo, se os processos visuais e auditivos induzem uma categoria “sensorial”, podemos antever exercícios de outros órgãos dos sentidos, como olfativos, táteis, etc. Por fim, na linha de Gardner (1999), a combinação interdisciplinar de dois ou mais tipos de processos cognitivos, num mesmo exercício, será particularmente frutífera, podendo-se inclusive usar um deles para desenvolver outro menos proeminente. Deste modo é útil utilizar conhecimentos das diferentes disciplinas, não apenas porque podem ajudar a compreender transdisciplinarmente a personagem no que tem de comum, mas também porque usar estratégias radicadas em campos claramente distintos permite uma criação interdisciplinar de sinergias onde outrora reinavam as diferenças, dando origem uma

nova individualidade criativa. Recordando a citação comumente atribuída a Albert Einstein: “A criatividade é a inteligência a divertir-se”.

BIBLIOGRAFIA

- Castro, M. G. (2014). Narrativa e criação de personagem: Um estudo empírico. In N. Zagalo & S. Oliveira (Eds.), *Abordagens da narrativa nos media* (pp. 21-32). Braga: Centro de Estudos Comunicação e Sociedade, Universidade do Minho.
- Charmaz, K. (2000). Grounded theory: Objectivist and constructivist methods. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *Handbook of qualitative research* (pp. 509-535). Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Chekhov, M. (1953/1996). *Para o ator*. São Paulo: Martins Fontes.
- Condry, I. (2013), *The soul of anime: Collaborative creativity and Japan's media success story*. Durham: Duke University Press.
- Eder, J. (2008). *Die figur im film. Grundlage der figurenanalyse*. Marburg: Schüren.
- Field, S. (1979). *Screenplay: The foundations of screenwriting*. New York: Dell Publishing.
- Foddy, W. (1996). *Como perguntar: Teoria e prática da construção de perguntas em entrevistas e questionários*. Oeiras: Celta Editora.
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind. The theory of multiple intelligences*. New York: BasicBooks.
- Gardner, H. (1999). *Intelligence reframed*. New York: Basic Books.
- Gardner, H. (2006). *Changing minds: Art and science of changing your own and other people's minds*. Boston: Harvard Business School.
- Indick, W. (2004). *Psychology for screenwriters: Building conflict in your script*. Studio City: Michael Wiese.
- Margolin, U. (2007). Character. In D. Herman (Ed.), *The Cambridge companion to the narrative* (pp. 66-79). Cambridge: Cambridge University Press.
- McKee, R. (1997). *Story: Substance, structure, style and the principles of Screenwriting*. New York: HarperCollins Publishers.
- Oliver, D. G., Serovich, J. M., & Mason, T. L. (2005). Constraints and opportunities with interview transcription: Towards reflection in qualitative research. *Social Forces*, 82(2), 1273-1289.
- Seeger, L. (1990). *Creating unforgettable characters*. New York: Henry Holt and Company.
- Stanislavski, C. (1949/2001). *A construção da personagem*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
-

FILMOGRAFIA

- Tornatore, G. (1998). *La leggenda del pianista sull'oceano* [Motion Picture]. Italia:

BIOGRAFIA

Maria Guilhermina Castro (Porto, 1973) licenciou-se e doutorou-se em Psicologia pela Universidade do Porto. Fez formação avançada em Direção de Psicodrama, bem como em Psicoterapia e Orientação Vocacional. Leciona na Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa (UCP) desde 1998 (Professora Auxiliar). É investigadora integrada no Centro de Investigação em Ciência e Tecnologia das Artes (CITAR - Escola das Artes, UCP) e tem realizado estudos sobre criação de personagens e narrativas, entre outros no campo da psicologia da arte. Coordena, no CITAR, o projeto “Narrativa e Criação Audiovisual” e é co-responsável pelo Grupo de Trabalho “Narrativas Visuais” da Associação de Investigadores da Imagem em Movimento. No âmbito das investigações que vem desenvolvendo desde 1996, escreveu três livros e diversos artigos científicos, tendo apresentado múltiplas comunicações em congressos nacionais e internacionais. Foi psicóloga em diversas instituições públicas e privadas, entre 1995 e 2003, tendo ainda lecionado em outras instituições como a Escola Superior de Música e de Artes do Espetáculo do Instituto Politécnico do Porto ou o Instituto de Emprego e de Formação Profissional.

Animação e interação

António Ferreira | Pedro Mota Teixeira

IPCA - Lugar do Aldão 4750-810 Vila Frescainha S. Martinho BCL, Portugal

amferreira@ipca.pt | pmteixeira@ipca.pt

RESUMO

Neste artigo descrevemos um sistema totalmente implementado que permite gerar animação 2D em tempo real. Este sistema é responsável pela produção de um programa de televisão intitulado “The Agency Show”, exibido no canal alemão TELE5. Este programa de entretenimento assenta nas relações diárias dos funcionários de uma agência de publicidade, em jeito de “sitcom”. Todas as animações e manipulação do software foram criadas e desenvolvidas pelos autores deste artigo, permitindo ações e narrativas em tempo real. Analisamos o sistema e procuramos ainda compreender o design da personagem, a linguagem da animação, a narrativa, a representação das emoções nas personagens virtuais e a simbiose resultante entre animação, televisão e interatividade. Este dispositivo interativo e híbrido que conjuga alguns princípios da animação com outros da área dos videojogos representa uma forma estimulante de compreender novos modelos de comunicação que não assumem apenas a forma de comunicação unidirecional e fechada em si mesma, mas, ao invés, introduzem a interação como aspeto fundamental numa linguagem que pode ser difundida e aberta às mais diversas plataformas digitais dos novos média.

PALAVRAS-CHAVE

Narrativa; Animação; Interação; Novos Média

1. INTRODUÇÃO

A palavra narrar tem origem no Latin narrare, que evoluiu da palavra Indo-Europeia gnarus que significa saber. Portanto, o narrador tem o conhecimento sobre algo e fala-nos sobre isso. (...) Narrativas (também conhecidas como histórias) estão em todo o lado. Filmes, jornais, livros, televisão, conversações, e, com as tecnologias computadorizadas, na internet (Meadows, 2003, p. viii, 5).

É desta forma que Meadows revela as raízes de um termo que resiste ao tempo, altamente aliado à arte de transmitir um determinado conhecimento ou uma determinada perspetiva e, nesse sentido, considera que é um aspeto comum a todos os autores: “Dramaturgos, jornalistas, historiadores, escritores de ficção e biógrafos, todos têm uma história para contar. A sua história é a sua perspetiva” (Meadows, 2003, p. 2).

A perspetiva é uma característica crítica da narrativa e o mesmo autor considera que há pelo menos dois tipos: Emocional (ou cognitiva) e dimensional (ou visual). Na descoberta da perspetiva dimensional, e consequente aplicação em pinturas da época (séc. XIII), afetou igualmente a perspetiva emocional do observador. Assim, recorrendo a um exemplo mais recente, menciona o filme “O Bom, o Mau e o Vilão” onde os planos contrapicados dão uma perspetiva monumental, importante e poderosa a Clint Eastwood, logo a perspetiva emocional do espectador é afetada pois será suposto o

mesmo pensar “ele é maior que eu”, logo dever-lhe-á respeito e até admiração. Giotto, o descobridor da perspectiva dimensional, conforme referido acima, no séc. XIII, obcecado com a perspectiva individual de uma história, criou na Igreja de San Francesco, em Assisi (Itália), várias pinturas em perspectiva que dão diferentes impressões consoante o local onde o observador está situado. Poder-se-ão considerar o primeiro exemplo de uma experiência interativa, na história, neste caso com pinturas arquitetónicas. “E o ponto de fuga deu-nos perspectiva. E perspectiva é um ponto de vista” (Meadows, 2003, p. 12). Posteriormente, e desta feita na elaboração de narrativas escritas, Edgar Allan Poe conseguia atribuir ao leitor o papel de investigador recorrendo a textos que misturavam o macabro e o mistério. O adiamento da resolução do problema principal era a fórmula de desenvolvimento do enredo, no qual explorava a progressiva revelação de pistas. Segundo Meadows (2003) este foi mais um importante passo em direção à interatividade.

Relativamente ao enredo:

Expressa-se como uma função do tempo ao longo de um eixo horizontal. A densidade do enredo, ou o interesse que o leitor tem, manifesta-se ao longo de um eixo vertical. Este “espessamento” do espectro do enredo corresponde à concentração do leitor (e do autor) num problema que está a ser resolvido. (...) O problema ou conflito, de uma história, é o coração da arte dramática. A natureza do problema, quando ocorre na história, e como é resolvido são os factores que determinam a qualidade e a quantidade de uma narrativa (Meadows, 2003, p. 2, 24).

Nesse sentido, Ryan (2004, p. 9) expõe duas dicotomias que estão diretamente relacionadas com a anteriormente apresentada (qualidade – quantidade). Começa por referir “texto – imagem mental” e posteriormente “ser narrativa – ter narratividade”. Reunindo o raciocínio dos dois autores, a qualidade de uma narrativa é definida por qualquer agente semiótico utilizado para evocar um texto na mente dos espectadores e, por outro lado, a quantidade de narratividade é definida pela capacidade de evocar esse mesmo texto. Por outras palavras, a qualidade é medida nos agentes semióticos que constituem o texto, o que define “ser narrativa” e a quantidade é medida na habilidade de conseguir despertar uma imagem mental no espectador, o que define “ter narratividade”.

A forma plena de narratividade ocorre quando o texto é identificado como narrativa e possui narratividade suficiente para ser interpretado como tal. Embora a história descodificada pelo leitor nunca pode ser extraída do cérebro e colocada lado a lado com a história codificada no texto para comparação (Ryan, 2004, p. 35).

No entanto, não existem apenas narrativas escritas. “A narrativa pode ser sustentada pela imagem articulada, oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas as substâncias” (Barthes cit. in Lopes, Tavares & Albino, 2015, p. 177-178). No que respeita ao debate sobre o tipo de narrativas

resultantes, recorrendo às combinações de suportes anteriormente expostos, decidimos investigar autores que expõem uma estrutura conceptual coesa, que nos permita compreender as novas possibilidades resultantes dos novos média e perceber onde se encaixa o tipo de projeto em estudo, nomeadamente o “The Agency Show” e o seu sistema de animação, denominado Cartoon Broadcast System (CBS), também conhecido como Go System.

2. NARRATIVAS NOS NOVOS MÉDIA

Marie-Laure Ryan (2004) na sua obra, denominada *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*, questiona-se a respeito da existência de novas narrativas, derivadas dos novos média (p. 337). Reunindo sugestões a respeito dos limites do debate dos novos média, Ryan indica que há três fatores primordiais a tomar em consideração. Começando pela definição de narrativa, Ryan refere que:

O texto narrativo importa um universo para a mente (cenário) e povoa o mesmo com agentes inteligentes (personagens). Estes agentes participam em acções ou acontecimentos (eventos, enredo) que causam mudanças globais no universo da narrativa. A narrativa é, então, uma representação mental, de disposições e eventos casualmente ligados, que captura o segmento da história de um universo e dos seus membros. (Ryan, 2004, p. 337)

Ryan continua por mencionar que esta definição é ampla o suficiente para englobar vários tipos de narrativa, nomeadamente simples, complexas, épicas, dramas, etc. Refere ainda que estas variações, assim como o conteúdo temático, dependem de fatores centrais de distinção como históricos e culturais, por exemplo.

A segunda consideração a ter, para um debate a respeito dos novos média, passa por identificar e separar as diferentes propriedades dos média digitais. Ryan (2004) destaca cinco propriedades que considera fundamentais e que têm o poder de afetar positiva e negativamente a narrativa:

1. Habilidade de adaptação dos média digitais a condições dinâmicas (Reativos: resposta a alterações de ambiente ou a ações involuntárias do utilizador; Interativos: resposta a ações voluntárias do mesmo);
2. Capacidade multissensorial e multicanal (multimédia; múltiplos canais sensoriais e semióticos);
3. Capacidade de comunicação em rede (sistemas de multiutilizador; comunicação com atraso ou em tempo real);
4. Capacidade de atualização e reescrita de código digital (signos voláteis; fluidez e dinâmica natural da imagem digital);
5. Capacidade de combinar propriedades de vários objetos autónomos (multimodal).

Centrando-se na importância da interatividade, referida no tópico nº 1, Ryan exemplifica tipos de narrativas resultantes de combinações entre as cinco propriedades anteriormente enumeradas:

Um romance pode ser digitalizado, disponibilizado na internet (3ª propriedade), e atualizado diariamente (4ª propriedade), mantendo-se um romance tradicional, como a recente experiência publicada por Stephen King tem revelado. Da mesma forma, o cinema oferece vários canais (2ª Propriedade), e imagens fluidas que se substituem mútua e facilmente no ecrã (4ª propriedade); além disso, um filme pode ser exibido na internet (3ª propriedade) sem consequências significativas para o seu potencial narrativo. Mas quando a interatividade é adicionada ao texto, ou ao filme, a sua habilidade de contar histórias, e as histórias que consegue contar, são profundamente afetadas (Ryan, 2004, 338-339).

Não será por acaso que a autora destaca a interatividade pois o refinamento do seu conceito refere-se ao terceiro fator, enumerado pela mesma, que merece toda a consideração da comunidade científica no debate a respeito dos novos média. Nesse sentido, e em primeiro lugar, destaca a possibilidade do envolvimento interno e externo do utilizador, relativamente à narrativa. No envolvimento interno, o utilizador existe no ambiente virtual, ou ficcional, na primeira, segunda ou terceira pessoa. No envolvimento externo o utilizador mantém a sua distância, à semelhança “de um Deus que controla o mundo ficcional de cima” (Ryan, 2004, p. 339). A autora destaca que não são vinculados os limites neste tipo de envolvimento devido a várias interpretações da narrativa em si, e até pela possibilidade da leitura proporcionar um pouco de envolvimento interno e externo. Um outro tipo de envolvimento possível passa pelo exploratório e ontológico. O primeiro define uma posição livre do utilizador, na narrativa, onde a sua ação não tem efeito no decorrer da mesma. No envolvimento ontológico, pelo contrário, as decisões do utilizador definem a direção da narrativa. Ryan menciona ainda um outro tipo de envolvimento, nomeadamente seletivo, clicando em links, e produtivo, participando com gestos e diálogo, na narrativa.

Meadows (2003) refere que a narrativa interativa é a mais ambiciosa forma de arte, hoje em dia, já que combina narrativa, arte visual e interatividade, as quais têm um ponto específico em comum: A informação que carregam consigo pode ser entendida de múltiplas perspetivas. “Uma narrativa interativa é uma narrativa que permite alguém, além do autor, escolher ou modificar o enredo” (Meadows, 2003, p. 2).

3. THE AGENCY SHOW – CASE-STUDY

3.1 ANÁLISE DO SISTEMA DE ANIMAÇÃO (CARTOON BROADCAST SYSTEM)

The Agency Show apresenta, em jeito de sitcom, o dia a dia dos funcionários de uma agência de publicidade, misturando o humor de circunstância com acontecimentos jornalísticos actuais, explorado através de personagens estereotipadas. A vantagem da animação em tempo real é precisamente de poder explorar

acontecimentos da actualidade sem estar sujeito ao tempo demasiado longo que a animação normalmente exige.

Em termos técnicos, o sistema CBS (Cartoon Broadcast System) permite a separação dos elementos gráficos em três tipos de camadas personalizáveis: fundos, personagens e sobreposições. Os planos de fundo correspondem aos desenhos da camada mais afastada da cena e representam o local onde a animação terá lugar. Cada cena contém um fundo específico que é colocado por trás das personagens, preenchendo a totalidade do ecrã.

As personagens são construídas a partir de um conjunto de sobreposições. É, de facto, muito semelhante à criação de uma personagem recorrendo às técnicas de recorte e colagem ou recorte e montagem digital, para ilustração ou posterior animação. Criamos a personagem completa, sobrepondo os elementos “recortados” (pernas, braços, corpo, cabeça e olhos). Depois de criar as personagens, posiciona-se, cada uma, num local específico da cena. A animação, no referido sistema, é criada de uma forma clássica e “pré-calculada”, em imagens sequenciais. Mais tarde, as animações são acionadas através de um gamepad (controlador manual de jogos) e desta forma cada personagem move-se e interage com as outras. Existe um botão correspondente, no gamepad, a cada movimento do braço, cabeça, etc. A captura de áudio, nomeadamente da voz, é efetuada recorrendo a um ator, ou atriz, e o sistema irá automaticamente reconhecer oito fonemas correspondentes a diferentes configurações da boca. Os diálogos incluem a fala (palavras e entonação adequada), o movimento facial (expressão de olhos e sobrancelhas, movimentos de cabeça, direção do olhar) e gesticulação de braços e mãos (formas e movimentos de mãos, combinações de dedos, braços, etc., o que é essencial para complementar o discurso e torná-lo natural).



Figura 1. Personagem Lucas - Construída a partir de várias sobreposições

As personagens são, então, construídas através do método de sobreposição de elementos. Por outro lado, o CBS permite adicionar objetos independentes em qualquer zona do ecrã, através do mesmo método. Um qualquer objeto sobreposto pode trazer bastante dinâmica à cena, caso corresponda a uma animação em ciclo, por exemplo, ou a um objeto com o qual a personagem interage, como um copo, um telemóvel, etc. Todos os elementos gráficos, cenas e animação são manipulados em tempo real. O animador terá de separar sobreposições e animações completas no software de produção das animações, neste caso o Adobe Flash, e exportar posteriormente todo o material recorrendo a algumas linhas de código (script) que organizam automaticamente a informação em pastas específicas.

Em cada tipo de show, são importados os elementos, anteriormente referidos, através de uma configuração simples do sistema, onde os olhos, boca, direção do olhar, corpo, braço direito, braço esquerdo e animações completas da personagem, podem ser planeadas, organizadas e preparadas para um controlo simples, confortável e apelativo. No CBS existem as opções de capturar, a animação efetuada em tempo real, e exportar, para vários tipos de formato de vídeo e em vários formatos de compressão.

3.2 PERSONAGENS

É um facto conhecido que os animadores recorrem, com alguma frequência, a formas e opções estéticas simples, pois estas permitem uma maior fluidez editando inúmeros desenhos seguidos (Thomas & Jonhston, 1981) e porque é aconselhável para preservar a mesma expressão do desenho quando o serviço é elaborado por vários animadores. Além disso, no nosso case-study, a simplicidade da linha e das cores são uma preciosa ajuda para uma representação icónica [como defendido por Mc Cloud (1993)] de uma personagem estereotipada. Elementos como os óculos, com design moderno e hoje em dia na moda, os brincos, a pose formal, a mulher loira, as tatuagens e a integração do cenário, ajudam a criar o conceito de um conjunto de representações estereotipadas de personagens alemãs de classe média. A maioria dos espectadores familiariza-se bastante com o design de personagens baseados em estereótipos (Isbister, 2006), pois torna-as mais credíveis ao interagirem umas com as outras. Além disso, é extremamente importante para preencher algumas lacunas no enredo e, acima de tudo, para conectar imediatamente o público à personalidade de cada personagem (Goldberg, 2008) e, consequentemente, ter a perceção do universo da narrativa.

Nesta linha de pensamento, o conceito de autenticidade na animação de personagens foi seguido recorrendo aos critérios de Bisko (2007): a congruência do design de personagens com as suas expressões, a caracterização (congruência entre os objetivos de uma personagem e a ação resultante) e o alinhamento do estilo com o conteúdo.

3.3 GESTICULAÇÃO, DIREÇÃO DO OLHAR E FALA

Gestos de braços e mãos desempenham um papel importante nas capacidades de comunicação do corpo, especialmente as mãos, pois são capazes de criar significados quase infinitos. Zhao e Badler (1998) consideram as mãos como a mais fluida e articulada parte do corpo. Neste case-study, todas as personagens têm vários e diferentes gestos que se adequam à entonação dinâmica do discurso.

A direção do olhar também é uma característica muito importante da comunicação não-verbal, pois ajuda a regular a fluência da conversa, a sinalizar a busca de feedback, a procurar informações e exprimir emoção (Cassell et. al, 1994).

As pessoas gesticulam as mãos espontaneamente, enquanto falam, e tais gestos estão anexados à informação transmitida pelas palavras. Esta ligação, entre palavra e gesto, também representa um papel principal num desempenho comunicativo (Kipp, 2003). É claro que, como as expressões faciais, os gestos corporais não são independentes do discurso, ou da sua “tradução”. Ao invés, os gestos e a fala estão intimamente ligados. Devido à importância da ocorrência mútua de gestos e discurso na fluência de uma conversa, o áudio dos diálogos é previamente capturado e o sistema, na leitura desses ficheiros, gera uma sincronização labial automática. É através da aplicação dessas vozes que se consegue uma personalidade humana, assim como o recurso a gestos de mãos, acenos de cabeça e direção do olhar, e tudo isto controlado por um gamepad. Este último aspeto revela-se crucial para sustentar conversas credíveis entre todas as personagens.

3.4 EXPRESSÕES FACIAIS

Ao desenvolver o rosto de uma personagem, é importante conceber a sua morfologia de acordo com a sua personalidade (O’Neil, 2008). Para os principais académicos, a face representa o principal veículo representativo de emoção (Ekman & Friesen, 2003). Diversos sistemas têm sido adotados e estudados para a obtenção automática de expressões faciais (Perlin, 1997). O FACS (Facial Action Coding System), por exemplo, baseia-se em estudos anatómicos e descreve todos os movimentos faciais visíveis produzidos pelos músculos do rosto, permitindo a exploração da representação da emoção facial. Neste case-study, já que as personagens são elaboradas em 2D, as emoções referidas afetam a expressão da boca e da respetiva sincronia labial. Por exemplo, quando a personagem Elke está chateada, os lábios, os olhos e as sobrancelhas de raiva são acionados. Desta forma, é possível representar todas as particularidades expressivas das diferentes emoções (alegria, tristeza, nojo, desprezo, raiva, medo, surpresa, etc.).

3.5 PROCESSO DE PRODUÇÃO

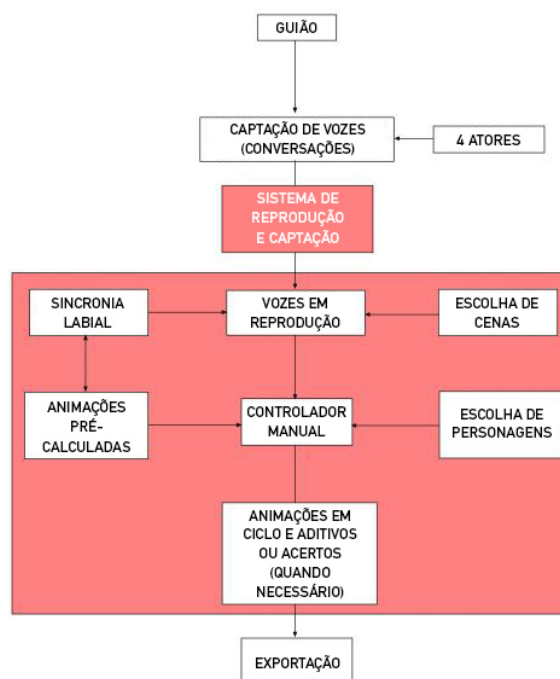


Figura 2 – Processo de Produção em “The Agency Show”

Embora este sistema permita a produção dos episódios em tempo real, os produtores optaram pelo processo live-on-tape. As razões serão desdobradas nos parágrafos seguintes e justificam-se na busca de um workflow mais apelativo e confortável. O show é transmitido à noite, logo, e neste caso, não houve necessidade de o produzir em direto. Esse mesmo facto também permite o recurso apenas a um animador/operador de todas as personagens (uma de cada vez). Adicionalmente permite maior controlo da interpretação de cada personagem, maior empenho na elaboração da narrativa escrita e, desta forma, tudo é produzido em algumas horas; e o show ainda consegue comunicar diariamente as notícias mais recentes.

Assim, o processo de trabalho começa com a escrita do guião, com base nos jornais, pela manhã bem cedo, as vozes dos atores são captadas no estúdio, de uma só vez, e exportadas para o sistema em faixas separadas (por personagem). Depois disso, cada plano é cuidadosamente manipulado, de acordo com o guião e com o discurso da personagem. Depois de definido cada plano, a personagem é manipulada com um gamepad e o show final é exportado e gravado numa betacam digital.

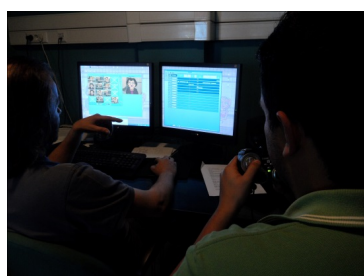


Figura 3 – Transição de Cenas



Figura 4 – Transição de Cenas

4. CONCLUSÃO

O sistema CBS, apesar de algumas limitações, fornece um método para animar uma série de TV em tempo real, sem a necessidade de distribuir trabalho por vastas equipas; o que, em termos financeiros, poderá ser uma vantagem.

Recorrendo à pesquisa inicialmente efetuada, verifica-se que o “The Agency Show” é uma narrativa que se adapta a condições dinâmicas por meio de interação, possui capacidade multissensorial, multicanal e multimodal, devido aos vários tipos de informação que recebe e envia simultaneamente, assim como os vários dispositivos utilizados para tal, permite multiutilização, por parte de vários operadores, mas neste caso prejudica o desenvolvimento da narrativa, possui ainda capacidade de atualização e reescrita de código digital, com fluidez e dinâmica nas transições das imagens digitais, pois permite animação em tempo real. Estes são, sem dúvida, aspectos inovadores no campo da animação e, especificamente, na animação interactiva. O utilizador, ou operador neste caso, poderá envolver-se com a narrativa interna e externamente, ou seja, é permitido o controlo na terceira pessoa, da personagem, mas também de todas as personagens simultaneamente, mas este tipo de envolvimento não beneficia o desenvolvimento da narrativa, pois, como já referido, é preferível animar uma personagem de cada vez. É claro o envolvimento ontológico entre utilizador e narrativa, pois o objetivo deste sistema de animação é precisamente dar o poder de controlo sobre o desenrolar da mesma. É permitido ainda um envolvimento seletivo e produtivo, no qual o operador recorre a botões, para ativação das animações corporais e faciais, e à voz, para ativação da sincronia labial. Se Ryan (2003) sublinha os três diferentes domínios gramaticais presentes na narrativa descrevendo categorias como a semântica, sintaxe e pragmática, então, na especificidade da animação interactiva tal como a descrevemos anteriormente, poderemos certamente propor uma leitura destes pontos. Assim, a semântica, enquanto estudo do plot, propõe um guião ajustado às notícias jornalísticas da actualidade; a sintaxe, descreve técnicas adaptadas aos planos pré-definidos e passíveis de serem editados em tempo real; e finalmente, a última qualidade, pragmática, incorpora tomada de decisão do autor em tempo real, adaptado às necessidades, sobretudo, do discurso.

Em suma, julgamos que a animação interactiva, exprime alguns aspectos inovadores, nomeadamente, no sentido em que os pré-registos autorais podem ser considerados objectos artísticos autónomos, valorizados em repetidas situações e, ao mesmo tempo, uma encenação da ação feita com o propósito expresso de ser editado, à semelhança das transmissões ao vivo de televisão. Sendo um produto animado, o valor artístico assenta nos desenhos, mas o artefacto é criado através do ato da captação em si.

BIBLIOGRAFIA

Brisko, L. (2007). The Uses and Abuses of Cartoon Style in Animation. *Animation Studies*, 2(15), 5.

<http://journal.animationstudies.org/download/volume2/ASVol2Art4LBishko.pdf>.

- Cassell, J., Pelachaud, C., Badler, N., Steedman, M., Achorn, B., Becket, T., Douville, B., Prevost, S. & Stone, M. (1994). Rule-based generation of facial expression, gesture & spoken intonation for multiple conversational agents. *SIGGRAPH '94*. DOI= <http://perso.telecom-paristech.fr/~pelachau/allpapers/siggraph94.pdf>.
- Ekman, P. and Friesen, W. (2003). *Unmasking the face: A guide to recognizing emotions from facial clues*. Cambridge: Malor Books.
- Goldberg, E. (2008). *Character animation crash course*. Los Angeles: Silman-James Press.
- Isbister, C. (2006). *Better characters by design: A psychological approach*. San Francisco: Rensselaer Polytechnic Institute, The Morgan Series in Interactive 3D Technology.
- Kipp, M. (2003). *Gesture generation by imitation: From human behavior to computer character animation*. Saarland University, Dissertation - Faculties of Natural Sciences and Technology.
- Lopes, M., Tavares, P. & Albino, M. (2015). O jogo de tabuleiro “A Lenda do Galo”: A narrativa e o seu processo ilustrativo. *CONFIA – 3rd International Conference on Illustration and Animation*, 173-185.
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. New York: HarperPerennial, a Division of Harper Collins Publishers.
- Meadows, M. S. (2003). *Pause & effect: The art of interactive narrative*. USA, New Riders.
- O'Neill, R. (2008). *Digital character development: Theory and practice*. Burlington, Pratt Institute, Digital Arts Research Laboratory, Morgan Kaufmann Publishers.
- Perlin, K. (1997). Layered Compositing of Facial Expression. *SIGGRAPH '94*. DOI= <http://mrl.nyu.edu/~perlin/experiments/facedemo/>
- Ryan, M. L. (2003). On defining narrative media. *Online Magazine of the Visual Narrative*.
- Ryan, M. L. (2004). *Narrative across media: The languages of storytelling*. Nebraska: University of Nebraska Press.
- Thomas, F. & Johnston, O. (1981). *The illusion of life*. New York: Disney Editions.
- Zhao, L. & Badler, N. (1998). Gesticulation behaviors for virtual humans. *6th Pacific Conference on Computer Graphics and Applications* (October), 161-168.

A NARRATIVA INTERATIVA E A NÃO LINEARIDADE

A narrativa fílmica interativa: estratégias para a participação do público

Carlos Sena Caires

Universidade Católica Portuguesa, CITAR - Centro de Investigação em Ciência e Tecnologia das Artes,
Escola das Artes, Porto, Portugal

ccaires@porto.ucp.pt

RESUMO

Desde a sua invenção que o cinema interativo seduz um público ávido por novas experiências cinematográficas, mas apesar da urgência participativa e colaborativa dos novos media, os autores das neo-narrativas cinematográficas multiplicam-se em propostas muito pouco (re)conhecidas. Essa ausência de reconhecimento prende-se sobretudo com questões de formulação das obras propostas mas também por uma falta de entendimento dos seus autores por questões que relevam da participação do público. O processo de concentração e atenção cognitiva dos espetadores sobre o filme é quase sempre valorizado em detrimento da sua condição de interator e de participante de um novo sistema de regras de visualização da narrativa fílmica. Esta dualidade obriga o interator (um espetador que interage) a uma atividade cognitiva desdobrada, que tenta desvendar não só o entendimento da história mas também (e por vezes simultaneamente) a aprendizagem da interface de interação com o filme. O presente artigo apresenta três estratégias que a nosso ver, permitirão uma maior aproximação e participação do público nestas obras de cariz cinematográfico e interativo. Veremos como a narrativa fílmica interativa é potenciadora de criação de novas estratégias de leitura e participação dos seus interatores, designando-as da seguinte forma: 1) a estratégia da variação e repetição diegética enquanto motores da interatividade; 2) a estratégia da simultaneidade diegética enquanto oportunidade para a escolha e 3) a estratégia das interfaces de reciprocidade e mimetismo enquanto facilitadores da interatividade.

PALAVRAS-CHAVE

Cinema interativo; Narrativa fílmica; Estratégias narrativas; interatividade

INTRODUÇÃO

A narrativa fílmica interativa é uma grande forma narrativa baseada no princípio das estruturas hipermediáticas (Lipovetsky, 2006), modulares (Cameron, 2008), rizomáticas (Deleuze e Guattari, 1980), arborescentes e fragmentadas que permite a participação do público com o filme. São narrativas fílmicas que se adaptam à natureza das bases de dados informáticos (Manovich, 2003), mas também às alterações cognitivas de percepção e de comportamento social que a condição hipermoderna acarreta (Lipovetsky, 2006). Algumas estratégias narrativas agenciadas pelo hipermédia e pelo hipertexto já indicavam que a vantagem de usar o potencial informático dos computadores não visava propriamente explorar a sua capacidade ilimitada de armazenamento da informação, mas pelo contrário, a forma como os

autores recorriam aos seus leitores e os seduziam, fornecendo-lhes múltiplas opções e escolhas narrativas, assim como oportunidades de colaboração e de interação.

Segundo Lev Manovich, é necessário reinventar o cinema e adaptá-lo às novas condições pós-modernas da intertextualidade Barthiana, da variabilidade e do indivíduo, da representação digital, da transcodificação, da automação e da modularidade (Manovich, 2001). Para este autor, as estratégias narrativas cinematográficas tradicionais já não são preponderantes, visto que o estudo da narrativa é apenas um dos variadíssimos aspectos a considerar para compreender esta nova forma de cinema participativo (o dito cinema interativo¹). No seu ensaio sobre a linguagem dos novos média, Manovich recupera o cinema dos primeiros tempos, nomeadamente os filmes de Dziga Vertov, para ilustrar o paradigma narrativo da descontinuidade, já bem visível naquela época. Ora os “textos” hipermediáticos atuais têm por modelo esse paradigma, onde não só o relato da história é parte fundamental do processo narrativo, mas também as estratégias visuais e sonoras de descontinuidade, as componentes da fotografia e da (des)composição da imagem, assim como os seus valores estéticos e plásticos. Este paradigma da descontinuidade Vertoviana corresponderia nos nossos dias ao conceito de base de dados informáticos e às suas funções algorítmicas de escolhas múltiplas, bifurcações narrativas e não lineares que caracterizam os projetos cinematográficos realizados por computador, como é exemplo o projeto *Soft Cinema* do próprio Manovich (produzido com a colaboração de Andreas Kratky – DVD-Vídeo Interativo, 2005). Mas do nosso ponto de vista, a visão de Manovich, apesar de muito válida, parece-nos redutora: o autor esquece-se de uma outra característica primordial da narrativa cinematográfica, a de que a acumulação dramática dos acontecimentos numa sucessão temporal e espacial da narrativa deve conduzir o espetador até ao final da história contada – condição primordial do cinema que permite reter a atenção dos espetadores e fazê-los perceberem as consequências dos atos das personagens e dos contornos que a história toma até ao seu desfecho. Quando nas propostas hipermediáticas de escolhas múltiplas é pedido uma ação física efetiva do espetador participante sobre o “texto” fílmico – uma interação explícita (Zimmerman e Salen, 2003), essa ligação à história é, na maior parte das vezes quebrada e requer um esforço cognitivo adicional para ser retomada. Estamos perante uma disrupção cognitiva que impede o espetador de seguir na plenitude o relato que lhe é apresentado, seja porque está mais atento à destreza e manipulação do dispositivo interativo, seja porque entretanto já se perdeu na multiplicidade de possibilidades oferecidas.

Numa perspetiva distinta, Peter Lunenfeld defende que a interatividade é intrínseca a qualquer tipo de narrativa fílmica, porque todo e qualquer filme autoriza uma condição neutra da interatividade e pode ser alterado seja por quem for (uma clara alusão de Lunenfeld à ideia de uma interatividade cognitiva definida por Eric

¹ Apesar de não favorecermos o uso da designação “Cinema Interativo”, fazemos alusão a ela para uma mais rápida compreensão por parte do leitor.

Zimmermann e Salen Katie no livro *Rules of Play*²). A análise de Lunenfeld, baseada nas estratégias de distribuição e de resposta ao filme *The Blair Witch Project* (Daniel Myrick e Eduardo Sánchez, 1999), refletem igualmente as posições hipermodernistas de Lipovetsky do ponto de vista de uma transformação social profunda: “A criação de hyper-contextos que dão lugar às comunidades comunicativas rizomáticas e dinâmicas” (Lunenfeld, 2002, p. 383) seriam, segundo Lunenfeld, a razão pela qual a nossa sociedade consegue produzir fenômenos interativos de massas como é o caso do filme supracitado. Qualquer um de nós pode criar uma versão individualizada do filme, transformá-la e fazê-la circular na Internet. São estas estratégias de distribuição e de transformação personalizada e múltipla da narrativa fílmica que, segundo Lunenfeld, lhe dão essa capacidade para uma interatividade cognitiva, onde tudo é possível e tudo é imaginável.

Parece-nos no entanto que tanto a proposta de Manovich como a de Lunenfeld comprometem seriamente uma implicação cognitiva e efetiva dos espetadores em relação à narrativa fílmica interativa. Consideramos que essa habilidade única do cinema, que consiste em fixar a atenção do espectador numa narrativa contínua, com início meio e fim e com uma duração que a mente consegue fixar – características já apontadas por Aristóteles na sua *Poética*, fica posta em causa seja pelas estratégias de descontinuidade propostas por Manovich, seja pela concepção de um novo modelo narrativo do infinito e da multiplicidade personalizada que defende Lunenfeld.

No seu artigo *Film Futures* (Bordwell, 2002, 88-104), David Bordwell introduzia a noção de caminhos narrativos com bifurcação ilustrando-a através de filmes que fazem uso de histórias com opções narrativas múltiplas onde uma personagem pode deslocar-se sobre uma linha temporal fracturada e viajar para destinos múltiplos e/ou simultâneos. Este conceito é descrito por Bordwell partindo da análise do romance de Jorge Luís Borges “O Jardim dos Caminhos que Bifurcam” inscrito na obra “Ficções” de 1983. Aqui, a personagem principal descobre o romance de um labirinto temporal simultâneo do sábio Ts’ui Pen. Em quase todas as ficções, quando uma personagem é confrontada com alternativas narrativas acaba por escolher uma delas, eliminando as outras. A particularidade do romance de Ts’ui Pen consiste em que essa personagem escolhe todas as alternativas simultaneamente, criando assim futuros múltiplos, espaços temporais simultâneos que acarretam a criação de bifurcações narrativas espaço-temporais infinitas. Todos os possíveis concretizam-se e cada um deles é o ponto de partida para outras alternativas diegéticas. Ts’ui Pen constrói assim um romance como uma série infinita de tempos divergentes, convergentes e paralelos que contêm todas as alternativas possíveis. Bordwell defende uma proximidade evidente entre a proposta de Borges e alguns filmes contemporâneos referindo-se mais particularmente às obras de Tom Tykwer *Lola Rennt* (1998) e de Peter Howitt *Sliding Doors* (1998), sem deixar de questionar a (im)possibilidade de realizar um filme

² Para Eric Zimmermann e Katie Salen, a interatividade cognitiva diz respeito à participação interpretativa do leitor com um texto, do espetador com um filme ou de um ouvinte com um som.

baseado numa infinidade de possíveis narrativos. Segundo Bordwell “tal proposta pode ser imaginada, mas nunca será realizável em filme de forma a ser apreendida e entendida pelos espetadores, porque numa ficção fílmica os futuros alternativo parecem ser uma questão limitada” (Bordwell, 2002, 89). Daí a nossa convicção de que a narrativa fílmica interativa deva ser pensada antes de mais para responder às necessidades do Homem e não às do computador, capaz de todo o tipo de representação e capacidade de armazenamento infinito.

Diremos, por agora, que uma das questões principais das narrativas múltiplas e infinitas prende-se com uma grande privação dos efeitos de continuidade sobre os espetadores, que na esperança de conseguirem apreender todas as versões possíveis da história contada acabam por perder-se num labirinto narrativo de opções e escolhas múltiplas. No lugar de compreender a história e de segui-la, tentam resolver o puzzle ou a estrutura da narrativa construída de antemão pelos seus autores. Do ponto de vista da narrativa fílmica interativa diremos igualmente que são de observar novas estratégias de participação, estratégias essas que devem considerar não só as questões diretamente relacionadas com as estruturas narrativas contemporâneas, mas também com os potenciais comportamentos dos espetadores participantes para uma interatividade efetiva e explícita. Criar histórias infinitas (possível no mundo virtual da computação informática), opções narrativas ilimitadas e dar a liberdade absoluta aos participantes, leva-nos para uma formulação de um jogo arriscado que parece estar condenado à partida. Deixar um controlo soberano dos espetadores sobre os acontecimentos diegéticos parece-nos ser o caminho certo para abandonarem o filme na primeira falha referencial à história ou na primeira dificuldade de identificação com esta ou aquela personagem. A narrativa fílmica quer-se limitada e centrada nos objetivos das personagens que nela habitam: criar todas as alternativas possíveis e prováveis é desorientar o espetador numa tela de ações diegéticas cujo o único objetivo seria o de conhecer todos os percursos possíveis, todos os destinos, todas as alternativas, fazendo-o passar por todas essas escolhas à cada bifurcação. Daí a nossa proposta considerar estratégias singulares que aproveitam por um lado, as características intrínsecas da narrativa fílmica, e por outro, tentam produzir uma aproximação efetiva dos espetadores participantes às histórias com processos de interatividade mimética e recíproca.

VARIAÇÃO E REPETIÇÃO COMO MOTORES DA INTERATIVIDADE

A narrativa fílmica interpela-nos porque justamente utiliza estratégias narrativas e semióticas que visam dar respostas efetivas e permitem aos espetadores imaginar as hipóteses futuras de cada personagem e de cada acontecimento vivido (confirmando-as ou não, mais tarde). Dito de outra forma, os espetadores esforçam-se, a partir dos acontecimentos diegéticos apreendidos e visionados, em construir uma trajetória narrativa orientada para um fim casual que começa num tempo determinado e acaba, mais tarde, noutro ponto diegético previsto. Estes pontos diegéticos decisivos são os

nós narrativos, que segundo Roland Barthes, remetem para outros pontos diegéticos potenciais (Barthes, 1966). Em consequência, a narrativa fílmica deve ser capaz de criar momentos condicionais que levam os espectadores a imaginar possíveis sequências da história (sequências essas, variáveis). São estes momentos, estas condições e funções cardinais (Barthes, 1966, p. 15), que vão ser indispensáveis a uma viragem na história, à variabilidade diegética. É por isso que, após ter assistido à morte de uma determinada personagem, o espectador poderá sempre perguntar-se: “E se....?”, “E se afinal ele ainda estiver vivo....?”, “E se ficou apenas ferido...?”, “E se....”. O que visa implicá-lo na história e mantê-lo ativo cognitivamente na expectativa de uma resposta plausível. Apesar de existir essa variabilidade, as perguntas dos espectadores deverão sempre levar à respostas mais ou menos coerentes com aquilo que foi contado: “Sim, estava vivo”, “Sim, conseguiu escapar-se”. Essa variabilidade diegética pode encaminhar o percurso narrativo do filme para um formato repetitivo evidente: seja através do uso da repetição de um determinado relato segundo vários pontos de vista díspares, como é exemplo o filme *Rashomon* de Akira Kurosawa (1950) onde a mesmo acontecimento é contado pelas quatro personagens principais – o assassinato do samurai segundo o próprio morto, a sua mulher, o assassino e um lenhador; seja através da uso de uma repetição de percursos narrativos que contam a mesma história seguindo três perspetivas diferentes de um mesmo espaço, como é exemplo o filme *Elephant* de Gus Van Sant (2003); seja ainda através da repetição de um acontecimento que conta, à vez, as variações diegéticas da história de uma personagem que tenta chegar a tempo de salvar o seu namorado, como no filme *Lola Rennt* de Tom Tykwer (1998).

São estas condições intrínsecas de repetição e variação diegética do cinema que, na nossa perspetiva, devem e podem ser exploradas em propostas fílmicas interativas inovadoras, permitindo, por um lado, que através da interatividade a repetição possa despoletar a variação diegética, e, por outro, que a própria repetição seja a causa para uma interatividade explícita. Assim acontece no projeto interativo “Carrossel” de Carlos Sena Caires (Caires, 2006), onde a cada repetição ou ciclo de interação é possível descobrir uma nova sequência fotográfica do filme *Strangers on a train* de Alfred Hitchcock (1951). Ou ainda na proposta de Morten Schjodt, *Switching* (2003), um DVD interativo onde a evidência da repetição diegética induz um aumento da participação, não só para desbloquear o próprio acontecimento cíclico, mas também para descobrir a sequência seguinte e o desenvolvimento da história. É justamente porque existe variação e repetição diegéticas que consideramos que as mesmas são potenciadoras da interatividade, funcionando como um motor de uma nova narrativa fílmica interativa.

SIMULTANEIDADE DIEGÉTICA COMO OPORTUNIDADE PARA A ESCOLHA

Em cinema, a técnica do ecrã dividido é uma estratégia narrativa habitualmente utilizada para mostrar eventos simultâneos passados em espaços diferentes, permitindo a visão de ações temporais paralelas. O filme *Timecode* de Mike Figgis

(2001) é talvez o exemplo mais avisado para ilustrar o uso criativo do ecrã dividido. E no entanto a sua aplicação parece-nos arriscada e longe de completar todo o seu potencial narrativo. É plausível que, no decorrer do visionamento de um filme com ecrã dividido, o espectador fique numa tensão permanente no intuito de conseguir apreender todos os espaços da imagem e ter a certeza que é naquele ou naquele outro quadro do plano que deve focar a sua atenção. Mike Figgis percebeu muito bem essa dificuldade e propôs um seguimento da narrativa fílmica através do seu ambiente sonoro, destacando um dos quatro quadros fílmicos através do volume dos diálogos das personagens que nele habitam. Figgis acrescenta ainda uma outra estratégia narrativa para captar a atenção do espectador e centrá-lo na história, fazendo coincidir nos quatro quadros do ecrã um tremor de terra simultâneo onde todas as personagens sentem a sua vida em perigo. O mesmo artifício já tinha sido usado por Robert Altman em *Short Cuts* (1998). Esta estratégia narrativa unificadora do quadro fílmico de Figgis permite um olhar alargado sobre as quatro partes do ecrã sem perder de vista a continuidade da história e as variações dramáticas vividas por cada uma das personagens. Figgis utiliza ainda o conceito de simultaneidade espaço-temporal onde faz coincidir dois quadros da imagem com o mesmo acontecimento, mas observado de duas perspetivas diferentes. Esta estratégia parece-nos igualmente interessante, pois do ponto de vista da história contada existe uma simultaneidade dos acontecimentos, permitindo apenas uma certa desconstrução espacial dos momentos vividos. Esta desmultiplicação do ponto de vista afigurar-se eficaz aquando da tentativa de reter a atenção do espectador sobre uma cena e daí implicá-lo cognitivamente na história. Assim, parece-nos que o recurso ao ecrã dividido deve continuar a ser usado na criação de pontos de simultaneidade e de paralelismo diegéticos conservando o seu valor políptico. No caso da narrativa fílmica interativa, o ecrã dividido pode dar lugar às oportunidades de escolhas dos participantes. De facto esta técnica foi das primeiras a ser exploradas no filme interativo do artista Checoslovaco Radúz Činčera, *Kinoautomat – One Man and his Jury* [3] de 1963. Aqui, o ecrã dividido em duas partes iguais funciona como opção de escolha direta dos espetadores, pedindo-lhes que através do seu voto, uma de duas preferências narrativas seja visionada, em detrimento da outra. No filme de Mário Marquez, *Mutable Cinema: The blind date* (2007)⁴, as opções de escolha relevam mais de uma dimensão plástica do plano e não tanto de um seguimento da história. A escolha do espectador reside sobre as várias opções de dimensão do plano fílmico, onde pode decidir visualizar uma determinada ação com recurso a um plano médio, grande plano ou plano geral. Já em *La Morale Sensitive* de Jean-Louis Boissier (1999-2001)⁵, o recurso ao ecrã dividido serve como facilitador do

³ Para mais informações sobre o projeto: <http://www.kinoautomat.cz/about-kinoautomat.htm> (visitado em novembro 2015)

⁴ Para mais informações sobre o projeto: <http://mutablecinema.com/> (visitado em novembro 2015).

⁵ Para mais informações sobre o projeto: <http://www.ciren.org/ciren/productions/moments/boissier2.html> (visitado em novembro 2015).

ponto de vista de dois planos simultâneos, podendo, através da interatividade, avançar um determinado ponto de vista de uma mesma cena, em detrimento da outra.

INTERFACES DE RECIPROCIDADE E MIMETISMO COMO FACILITADORES DA INTERATIVIDADE

As interfaces interativas são demasiadas vezes consideradas um obstáculo à melhor compreensão do filme interativo, atuando conseqüentemente como um falso impulsionador de implicação cognitiva por parte dos seus espetadores. Por vezes, funcionam como uma barreira cognitiva e afetiva, tornando difícil o seguimento da história e o envolvimento do espectador na mesma. Por outras, são demasiado difíceis de manipular ou de apreender na sua globalidade, ou ainda, não respondem às expectativas iniciais dos seus utilizadores. O gesto-interfado, termo cunhado por Jean-Louis Weissberg (2006, 58), deveria ser interpretado enquanto apoio à construção e interpretação cognitiva do participante que interage com o filme – do interator, e não ser visto apenas como uma obstrução à interatividade. Parece-nos que essa complementaridade existe apenas e só quando haja correspondência coerente entre a representação audiovisual e a tipologia de ação comportamental e física do interator. Este caso é bem visível nos videojogos de automobilismo que usam dispositivos interativos similares a um volante e pedais dos carros reais. Assim, o jogador compreende de imediato o que tem de fazer e como utilizar essa interface. Ao virar o volante para a direita, deveria, segundo uma lógica de reciprocidade, ver o seu carro virtual no ecrã virar para a direita. O mesmo princípio é usado nas novas consolas *Wii* da Nintendo que obrigam o jogador a utilizar todo o seu corpo como interface de interação, como é exemplo o jogo *Mario Power Tennis* da Nintendo⁶.

Numa análise muito interessante ao CD-ROM *Cerymony of innocence* de Nick Bantock (1997), Jim Bizzochi especula sobre a importância da transformação visual do rato no ecrã, que funcionaria aqui como um dispositivo narrativo da interatividade (Bizzochi, 2003). A utilização original do rato serve não só para replicar e executar os movimentos dos participantes no ecrã, mas também, e em diversas ocasiões, para mimetizar a forma de um objeto animado, de uma representação de um sentimento ou até de uma consequência narrativa. Esta estratégia tem o propósito de aumentar a sensação de realidade induzida pelo seu contexto audiovisual. Em *Office Voodoo*, uma instalação interativa de Michael Lew (2002)⁷, esta estratégia de mimetismo e reciprocidade interativa torna-se igualmente muito eficaz. Graças à manipulação real dos interatores com duas bonecas interfaçadas, é possível alterar as emoções das duas personagens principais da narrativa fílmica. *Office Voodoo* conta a história de Frank e Nancy, dois funcionários irlandeses condenados a passar o seu dia-a-dia no mesmo

⁶ Sítio do jogo *Mario Power Tennis* (Nintendo): <http://www.nintendo.com/games/detail/jLADGD1l9KXSDdchgOVLLYZLo8zsEUaj> (visitado em outubro 2015).

⁷ Lew, M., *Office voodoo, an algorithmic film with a real-time editing machine*, 2002, (<http://alumni.media.mit.edu/~lew/research/voodoo/>, consulté le 20 février 2007)

gabinete. Os participantes podem fazer a experiência de influenciar as emoções e comportamentos dessas duas personagens através da manipulação das duas bonecas. Em *One Measure of Happiness*, Udi Ben Arie (2003) usa um ecrã tátil como interface para a interatividade. Na imagem e em primeiro plano a cara de uma bonita mulher, no fundo em segundo plano, várias sequências fílmicas tocam consoante a interação efetuada diretamente na face da personagem. A interface tátil é capaz de reconhecer os movimentos tangíveis dos participantes (i.e. carícia, toque, pressão, etc.) e segundo os dados recolhidos faz tocar uma determinada sequência fílmica que corresponderia aos sentimentos que a personagem vivenciou. Com uma carícia ou um toque mais suave, vídeos da sua infância ou recordações afetuosas serão tocados. Com um gesto mais forte ou brusco imagens mais violentas ou disruptivas serão mostradas.

Acreditamos que a reciprocidade do gesto-interfocado e o seu mimetismo na narrativa fílmica visionada pode constituir um fator preponderante para aumentar o interesse dos participantes na história. Quanto maior o grau de reciprocidade e mimetismo entre gesto e representação audiovisual, menor a distração do participante no uso da interface de interação. Compreender esta interdependência é valorar a criação de projetos fílmicos capazes de captar o interesse dos seus espetadores e daí levar à sua maior participação e interatividade com o dispositivo fílmico. Foi aliás, o que rapidamente entendeu Masaki Fujihata quando realizou a instalação artística *Beyond Pages* em 1996⁸, pedindo ao público que manipulasse diversos objetos virtuais projetados sobre uma mesa, dando conta que a sua interação levaria à uma ação real no ambiente da instalação: acender uma tomada na imagem projetada levava a acender a luz do candeeiro pousado em cima da mesa.

Esta estratégia de reciprocidade e mimetismo, este jogo ação-reação foi aplicada em vários projetos da nossa autoria, nomeadamente nas instalações interativas “Carrossel” (2006) e “Transparência” (2007) (Caires, 2006, 2007). Em cada um destes projetos, a interface foi pensada de forma a permitir um mimetismo real entre a ação do interator e a representação audiovisual. Em “Carrossel”, o girar de uma manivela de uma caixa de música faz girar o carrossel da sequência fílmica. Em “Transparência”, é o girar de um pequeno cubo em acrílico fixo à mesa da instalação que permite fazer girar o cubo virtual em três dimensões projetado na tela – dispositivo narrativo que permite escolher uma de quatro sequências fílmicas em cada interação⁹.

CONCLUSÃO

A narrativa fílmica interativa está longe de estar consolidada. Gwenola Wagon apelida-a de utópica (2006), mas as estratégias aqui apresentadas poderão concorrer para um maior entendimento dos desafios que levanta na sua relação com o público. Pensar a variação diegética, mas sobretudo a sua repetição enquanto impulsionadora de uma participação efetiva do interator é admitir que a estrutura fílmica e a sua

⁸ Sítio do artista: <http://www.fujihata.jp/> (visitado em outubro 2015).

⁹ Para mais informações sobre os projetos “Carrossel” e “Transparência”, visitar: www.carloscaires.org

condição narrativa devem ser refletidas à luz de um papel atuante do seu público. Valorar a composição do ecrã dividido enquanto oportunidade para a escolha do interator é assegurar-lhe um desejo de participação com sentido e implicá-lo na continuidade e resolução diegética do filme. Entender que as interfaces interativas podem facilitar a participação do público, através do seu efeito de mimetismo e de reciprocidade, é contribuir para um maior envolvimento do interator. Considerando, por um lado, a construção de uma narrativa fílmica singular, e, por outro, o seu potencial enquanto agente indutor de uma participação explícita do interator, estas três propostas não fecham em si uma solução definitiva mas, a nosso ver, abrem novos caminhos à investigação e experimentação nesta área.

BIBLIOGRAFIA

- Barboza, P. & Weissberg, J.-L. (2006). *L'image actée, scénarisation numérique, parcours du séminaire L'action sur l'image*. Coll. Champs Visuels. Paris: Édition L'Harmattan.
- Barthes, R. (1966). Introduction à l'analyse structurale des récits. In *Communications 8, L'analyse structurale du récit* (pp. 7-33). Paris: Éditions du Seuil.
- Bizzocchi, J. (2003). Ceremony of innocence and the subversion of interface: Cursor transformation as a narrative device. In *MelbourneDAC: MelbourneDAC 2003 Streamingworlds: 5th International Digital Arts & Culture Conference RMIT University*. Melbourne: Adrian Miles Editor.
- Bordwell, D. (2002). Film futures. *SubStance*, 31(1), 88–104.
- Caires, C. S. (2006). O projecto experimental Carrossel: Para uma aproximação ao cinema interativo. In *Reinicia, arte, tecnoloxia, ciencia, sociedade. Atas Artech2006*. 3.^a Conferência Internacional de Arte Digital e Electrónica, ARTECH, Pontevedra.
- Caires, C. S. (2007). Towards the interactive filmic narrative—"Transparency": An experimental approach. *Computers & Graphics Journal, Special issue on digital arts*, 800-808.
- Cameron, A. (2008). *Modular narratives in contemporary cinema*. Nova Iorque: Palgrave Macmillian Editions.
- Deleuze, G. & Guatarri, F. (1980). *Capitalisme et schizophrénie 2, Mille Plateaux*. Paris: Les Éditions de Minuit.
- Lipovetsky, G. & Charles, S. (2006). *Les temps hypermodernes*. Paris: Éditions Le Livre de Poche.
- Lunenfeld, P. (2002). The myths of interactive cinema. In M.-L. Ryan (ed.), *Narrative across media* (pp. 377-390). Nebraska: University of Nebraska Press.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Leonardo Book Series. Cambridge: The MIT Press.
- Manovich, L. (2003). New media from Borges to Html. In N. Wardrip-Fruin & N.

Montfort (Eds.), *The new media reader* (pp. 13-25). Cambridge, MA: The MIT Press.

Zimmerman, E. & Salen, K. (2003). *Rules of play. Game design fundamentals*. Cambridge MA: The MIT Press.

Wagon, Gwenola (2006), *Utopies d'un cinéma interactif. Accessibilité des images en mouvement*. Tese de doutoramento disponível em linha WWW: http://cinemactif.free.fr/utopies_cinema_interactif.pdf.

BIOGRAFIA

Carlos Sena Caires (1971), professor auxiliar de carreira da Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa. Professor convidado, desde 2013, na Universidade de São José – Macau. Doutor (2010) em Estética, Ciência e Tecnologia das Artes pela Universidade de Paris VIII (Paris, França), com uma especialização em narrativas fílmicas interativas. Possui um diploma de estudos avançados (2004) pela mesma universidade e um mestrado (2001) em Artes Digitais pela Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa. Licenciado (1995) em Design Gráfico pela Universidade da Madeira. É investigador integrado no centro de investigação em Ciência e Tecnologia das Artes (CITAR) onde coordena a linha de investigação de Criatividade Digital. Coordena o Mestrado em Som e Imagem da Escola das Artes assim como a pós-graduação em Design Digital. Artista dos novos média, com incidência nas instalações interativas, tem sido convidado a expor os seus trabalhos em vários museus e galerias nacionais e internacionais. Destacam-se a exposição retrospectiva no museu de arte contemporânea Casa das Mudas (2008), a participação no projeto Procesalia em Santiago de Compostela (2002) e Vigo (2013), a mostra no museu de arte contemporânea de Serralves (2007) e a participação no Festival de Arte Digital de Belo Horizonte no Brasil (2011). Foi editor-chefe da revista científica CITARJournal entre 2011 e 2013.

Interatividade cognitiva: o papel do leitor na literatura eletrónica

Daniela Côrtes Maduro

Universidade de Bremen (Fachbereich 10: Sprach- und Literaturwissenschaften, Bibliothekstraße 1
Gebäude GW 2, A-3510, 28359 Bremen, Deutschland)

Universidade de Coimbra (Centro de Literatura Portuguesa, Faculdade de Letras da Universidade de
Coimbra, 3004-530 Coimbra)

cortesmaduro@hotmail.com | cortesm@uni-bremen.de

RESUMO

Na fase inicial da literatura eletrónica, particularmente da ficção digital, a interatividade estaria ligada à tentativa de diminuir a influência autoral sobre o texto. Por sua vez, o papel do leitor seria relacionado com a possibilidade de cocriação ou alteração da obra. O texto interativo era considerado como uma superfície que visava responder às interpelações do leitor. Marie-Laure Ryan associava a interatividade à possibilidade de o leitor alterar o texto, bem como ao nível de fisicalidade e quantidade das ações levadas a cabo por este. A introdução da realidade virtual no seu estudo sobre a narrativa estava, num sentido lato, ligada ao projeto de experienciar fisicamente um texto que, por sua vez, seria construído em tempo real pelo leitor. Dentro da literatura eletrónica, a tecnologia suscitou formas alternativas de envolver o corpo no ato de leitura. Agora que o leitor pode fazer uso de dispositivos de localização, navegação e tecnologia tátil, a componente física da interatividade surge como intensificada. Embora tenha sido considerado como vago (Ryan) ou comparado a um truque de magia (Aarseth), o termo “interatividade” continua a ser utilizado para descrever a relação entre leitor e textos que exijam tarefas tais como encarnar uma personagem ou mover um objeto. Porém, ao considerar uma obra interativa como um conjunto de respostas textuais, perde-se a oportunidade de estudar o potencial figurativo desta e reduz-se a interatividade a um diálogo vazio entre leitor e texto. A possibilidade de uma maior intervenção corporal é frequentemente associada a uma maior interatividade. Enquanto isso, o papel da cognição é remetido para segundo plano. Para abordar um texto digital, o leitor não efetua apenas uma manipulação ou montagem do texto, mas também uma reconstrução do seu conteúdo. Atividades cognitivas como a especulação e interpretação estão na base da interatividade. O presente artigo tem como objetivo identificar a origem da preponderância oferecida à fisicalidade, bem como sublinhar a existência de uma interatividade cognitiva que permite explorar e compreender o texto. Este artigo é baseado na tese de doutoramento “Imersão e interatividade na ficção digital” (2014) apresentada à Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra. Excertos deste texto foram apresentados no Colóquio “Narrativa, Média e Cognição”, Universidade Católica Portuguesa (Porto), em Julho de 2014.

PALAVRAS-CHAVE

Interatividade; Cognição; Narrativa; Literatura Eletrónica; *The Intruder*

INTERATIVIDADE COMO PERFORMANCE FÍSICA

Marie-Laure Ryan definiu interatividade como a “capacidade de fornecer *input* ao computador e de este, por sua vez, ajustar o seu comportamento a esse *input*” (Ryan, 2005). Num dos seus artigos dedicados a este conceito, Ryan distinguiu quatro níveis de interatividade. No *nível um de interatividade (interatividade periférica)*, a história

é emoldurada por uma interface interativa, mas o contacto com esta não afeta a história, nem a sua ordem de apresentação. Para além da leitura do texto ou de conhecer a história, o leitor pode ter de executar tarefas paralelas à história principal sem, no entanto, alterá-la. No *nível dois de interatividade* (interatividade que afeta o discurso narrativo e a apresentação da história), Ryan defende que os elementos da história são pré-determinados, mas a sua apresentação ao utilizador é variável. Ryan relaciona a interatividade nível dois com aquela proporcionada pelo hipertexto e acrescenta que o leitor pode explorar a história e configurá-la. A interatividade “torna-se numa questão de escolha entre várias histórias pré-definidas” (idem.).

No *nível três de interatividade* (interatividade que cria variações numa história parcialmente pré-definida), Ryan prevê que o utilizador seja um interveniente no mundo ficcional. Contudo, o computador continua a controlar o rumo da narrativa: “o sistema confere-lhe [ao utilizador] alguma liberdade de ação, mas o propósito da agência do utilizador é progredir ao longo de um enredo definido, e o sistema mantém um controlo firme sobre a trajetória narrativa” (Ryan, 2005). Ryan associa este tipo de interatividade aos seguintes objetos: “jogos de aventuras, *shooters*, jogos de mistério” (idem.). Segundo a autora, na interatividade nível três, o leitor tem um corpo ou um avatar no mundo ficcional. As ações levadas a cabo pelo leitor (que na descrição deste tipo de interatividade é transformado em jogador) seriam as seguintes: “as ações à sua disponibilidade não são meras formas abstratas de ver mais texto, mas representam um envolvimento físico do avatar com o mundo que o rodeia, tal como mover, saltar, construir, disparar, matar, recolher objetos e olhar em volta” (Ryan, 2005). Com esta descrição, Ryan deixa transparecer o seguinte: a interatividade aumenta quando o texto se assemelha a um jogo onde é pedido ao leitor que execute ações fisicamente exigentes, ainda que simuladas. Sendo assim, a interatividade surge inevitavelmente associada ao desempenho físico do leitor.

Em *Narrative Across Media* (2004), Ryan referiu que um texto digital é aquele que explora a resposta a um ambiente em mudança. Quando essas mudanças são efetuadas através de um *input* do utilizador o texto torna-se interativo (p. 329). Nesta definição de texto interativo Ryan frisa igualmente a necessidade de participação do corpo e, adotando uma metáfora mcluhanesca, descreve a interface como uma extensão deste:

O carácter interativo de textos digitais manifesta-se como um circuito de reação que envia informação do corpo do utilizador e suas extensões (rato, teclado joystick, varinha mágica, luva virtual, ou auriculares) para o processador, frequentemente mediada através do corpo de um utilizador virtual; do processador para o ecrã que é modificado pela execução do comando e retorna ao corpo agente. (Ryan, 2004, p. 329)

A performance física do leitor, que é descrita como uma forma de acesso ou exploração do texto, é também enaltecida por Markku Eskelinen. Este autor sublinha que a tecnologia permite a recolha de informação corporal. A análise do perfil do utilizador poderá vir a catalisar novas respostas textuais e novos tipos de textos:

(...) tornou-se possível recolher mais informação pessoal acerca do utilizador baseada no seu corpo, e transmiti-la para um sistema ergódico a fim de despoletar respostas textuais. Tais ambientes textuais ubíquos semi- ou ocasionalmente ergódicos poderiam rodear o leitor no seu dia-a-dia (e não limitá-lo a uma localização específica) e responder aos seus padrões e ritmos. (Eskelinen, 2012, p.354)

O tipo de textos aqui sugerido por Eskelinen seria ainda inexistente, o que reflete uma preocupação fundamental em abranger obras que, dada a inexistência de métodos satisfatórios de análise, poderão vir a ser ignoradas ou tratadas como inabordáveis. Adicionalmente, neste excerto é oferecido destaque ao corpo como catalisador de respostas textuais. Tal como Ryan, Eskelinen descreve um leitor inserido num ambiente envolvente e responsivo, onde é possível construir o texto através do rastreio dos seus movimentos.

Para além da preponderância oferecida ao corpo, é possível perceber que Marie-Laure Ryan atribui particular atenção ao grau de controlo do leitor sobre a narrativa ou história. O nível quatro de interatividade (*geração da história em tempo real*) é associado à construção de histórias em tempo real. Estas histórias não são pré-determinadas, mas criadas através de dados produzidos pela interação entre o leitor e o computador. Tal como Eskelinen, Ryan referia que este tipo de histórias ainda não existia. No entanto, a realidade virtual era apontada como a tecnologia usada para criar este tipo de textos.

A dinâmica do texto, as potencialidades do meio (que muitas vezes se confundem com os atributos da tecnologia usada na criação e difusão do texto) e as ações executadas pelo leitor, ocupam frequentemente a análise de textos interativos. De acordo com Manovich, ao equacionar os “media interativos” com o computador e, por conseguinte, com a interatividade física exercida através de um itinerário de cliques ou rastreada por sensores, perde-se a oportunidade de analisar a interatividade psicológica.

A necessidade de “trazer o corpo consigo para mundos de imaginação” (2006, Laurel *apud* Ryan, p. 227) foi provocada por uma reavaliação da relação entre corpo e mente no espaço virtual. Enunciados como *data made flesh* (Gibson, 1986, p. 26) inscrito por William Gibson em *Neuromancer* (1984) ilustram essa ansiedade de localizar o corpo no labirinto da mente e no desmaterializado ciberespaço. A realidade virtual, sendo uma tecnologia emergente, permitiu a Ryan discutir a possibilidade de incluir o corpo como elemento central na experiência literária. A utilização desta tecnologia como um instrumento teórico permitiu imaginar o que ocorreria se o leitor/espectador pudesse aceder fisicamente a mundos ficcionais por si criados.

A generalização da World Wide Web e os avanços na investigação dedicada à realidade virtual levariam inúmeros autores a refletirem sobre a relação entre corpo e mente. Nos trabalhos de N. Katherine Hayles, Sherry Turkle, Janet Murray e Shelley Jackson, por exemplo, o tema da incorporação permitiu abordar noções de identidade e género. Muitas destas perspetivas sobre a corporalidade seriam baseadas em ideias

difundidas pela ficção ou, mais concretamente, pelo cyberpunk ou ficção científica. Segundo Tom Boellstorff, a revisão do tema da incorporação permitiria sobretudo concluir que a cognição é uma atividade corporizada: “a ênfase oferecida à incorporação teve a sua importância porque desafiou noções enraizadas de cognição como descorporizada” (p.134).

O texto digital era descrito como imaterial (ou virtual) e fugaz. O destaque oferecido ao corpo estaria ligado à tentativa de subverter essa ideia ou para sublinhar que a literatura eletrónica teria uma face material. A interatividade começou por ser associada a uma performance física que decorria através da seleção de hiperligações. Este tipo de interatividade (interatividade nível dois, segundo Ryan) era conotado com o envolvimento do leitor na construção da narrativa. A título de exemplo, em *Patchwork Girl* (1995), uma hiperficção criada por Shelley Jackson, a leitura é comparada à atividade de costurar as partes de um corpo (esta obra é baseada no romance *Frankenstein* escrito por Mary Shelley). Mais tarde, a interatividade terá passado a envolver, não só as mãos e a visão, mas também o movimento corporal. O texto poderia extrapolar o ecrã e, graças à tecnologia móvel e sistemas de localização, podia estender-se a uma cidade.

Dentro da literatura eletrónica, o surgimento de novos recursos tecnológicos é frequentemente sucedido por novas experiências com o meio e novos tipos de texto. No segundo volume da Electronic Literature Collection foi introduzida, em 2011, uma categoria intitulada “locative”. Esta inclui os seguintes textos: “obras que fazem uso de tecnologias locativas, como o GPS, *Global Positioning System*, um sistema de navegação por satélite, ou RFID, *Radio Frequency Identifiers*, como parte do seu processo”. Contudo, as obras apresentadas no segundo volume desta coleção não dependem do rastreamento de movimentos do leitor ao longo de uma cidade, mas usam, por exemplo, o Google Maps ou outro tipo de mapas para veicular uma narrativa. A obra *in absentia* (2008) de J. R. Carpenter utiliza uma imagem satélite da cidade de Montreal. Para dividir um conjunto de histórias com o leitor, a autora distribuiu vinhetas com pequenos textos em determinados pontos desta imagem/mapa. Isto indica que, para um texto ser “locativo”, não é obrigatório recorrer a sensores ou sistemas de localização que rastreiam os movimentos do leitor. Dentro da literatura eletrónica, para uma obra ser definida como “locativa”, o percurso do leitor ao longo de um espaço poderá ser, tal como na literatura impressa, reconstruído ou imaginado.

INTERATIVIDADE COGNITIVA

Em *Avatars of Story* (2006), Ryan referia que a coerência imposta pelo enredo aristotélico entrava em conflito com a “participação ativa” do leitor: “O enredo aristotélico de conflito interpessoal que progride até a um clímax ou resolução, não se presta facilmente a uma participação ativa porque a sua força reside num controlo

preciso da resposta emocional, a qual neutraliza a maior parte das oportunidades de iniciativa do leitor” (p. 113). A realidade virtual poderia oferecer uma solução:

A sua melhor oportunidade de implementação interativa reside assim na simulação proporcionada pela realidade virtual (...) o utilizador exerceria a sua agência ao observar a ação a partir de vários pontos de vista, ao misturar-se corporeamente com as personagens (que seriam interpretadas por *synthespians*, isto é, por atores simulados pelo computador), e talvez, ao trocar algumas palavras com elas. (idem.)

Contudo, uma narrativa não tem de seguir o enredo descrito por Aristóteles e por Freytag, o qual implica uma estrutura piramidal construída em torno de um clímax e circunscrita por um desfecho. Paralelamente a uma conceção de narrativa, é necessário considerar o texto como catalisador de mundos ficcionais. O acesso a estes mundos depende do ato interpretativo.

Eric Zimmerman identificou a existência de uma “interatividade cognitiva” ou “participação interpretativa num texto” e definiu-a como um conjunto de “interações psicológicas, emocionais, hermenêuticas, semióticas, *reader-response* (...) que o participante pode ter com o denominado ‘conteúdo’ de um ‘texto’” (Zimmerman, 2003). Ela manifesta-se, não só através da exploração e configuração do texto, mas também através da interpretação do seu conteúdo e do resultado das ações desenvolvidas pelo próprio leitor. Para vencer um jogo e avançar na narrativa, o leitor terá de criar um método. Terá provavelmente de especular sobre os possíveis resultados, bem como rever os procedimentos para melhorar a sua performance. Para ativar ou configurar o texto, ele terá de desencadear uma série de processos cognitivos que permitem tomar decisões informadas. A interatividade cognitiva cria uma junção entre as atividades físicas e processos mentais levados a cabo pelo leitor. Por seu turno, permite considerar o texto como mais que um conjunto de níveis a superar. Porque inclui a interpretação como uma forma de contacto entre leitor e texto, permite abranger enigmas teóricos e estratégias figurativas (Zuern, 2010, p. 60) como pontos de contacto (e de interação) entre leitor e texto. Permite também avaliar o resultado das suas ações e ajustar a sua performance à exigência do texto. Sendo assim, não é só o movimento corporal – que pode estender-se desde os dígitos aos sinais vitais do leitor – que possibilita a interação com o texto, mas também a perceção, interpretação e imaginação. Acima de tudo, as atividades físicas e o trabalho cognitivo efetuado pelo leitor colaboram entre si para a compreensão do texto.

O termo “participação” é muitas vezes utilizado para descrever o papel do leitor face a um texto interativo. Dentro da literatura eletrónica, este conceito é problemático porque pode transmitir a ideia que o leitor colabora na criação do texto. No entanto, apesar de o leitor ter de levar a cabo várias e diferentes tarefas (por exemplo, seleção de hiperligações, deslocar itens num ecrã ou ativar sensores de movimento), estas não contribuem para a criação do texto ou narrativa. Lev Manovich descreve a criação de objetos inscritos nos novos média da seguinte forma: “Os objetos criados pelos novos média raramente são criados de raiz; normalmente eles são montados através de partes

pré-fabricadas. Por outras palavras, na cultura do computador, a criação de algo autêntico foi substituída pela seleção a partir de um menu.” (Manovich, 2000: 124). Manovich refere-se à existência de *bibliotecas* onde os designers podem escolher imagens, botões, filtros ou plug-ins. Para Manovich, o leitor de um texto digital também efetua este tipo de seleção, o que leva Manovich a identificar um “novo tipo de autoria” (128). Contudo, esta autoria corresponde a uma descrição do trabalho configurativo efetuado pelo leitor e não à cocriação de uma obra. Poderemos seguir o argumento de Wolfgang Iser e afirmar que o texto não existe sem o ato de leitura¹, mas o termo “participação”, associado a uma noção vaga de interatividade², indica que o leitor é coautor do texto. O leitor poderá ter uma função configurativa ou exploratória (Aarseth), mas não tem um papel determinante na construção da narrativa ou da história, isto é, esta não pode ser construída em tempo real. A interpretação do texto e o uso que o leitor efetua do mesmo após a leitura são imprevisíveis. Porém, durante o seu contacto com o texto, a intervenção do leitor permanece circunscrita às funções ou temas previstos pelo designer, programador ou autor.

A possibilidade de participação ou coautoria é explorada por textos descritos como interativos, mas estas não são propriedades inerentes à interatividade. Perante um texto (ou durante a sua leitura), o leitor apenas pode ser considerado como coautor ou entrar em contacto com personagens através de uma interatividade imaginada. Ela pode ser vista como simulação da ação num mundo paralelo ou como *a prop in the game of make-believe* (Walton, 1990, p. 190). A interatividade tem um carácter ilusório que permite incluí-la como parte integrante do potencial expressivo de um texto. A participação do leitor na construção do texto ou narrativa depende da contribuição da imaginação. Esta permite que o leitor encarne uma personagem. Schäfer e Gendolla consideram que um jogador apenas desvenda o mistério (os autores referem-se a histórias policiais com uma forte componente lúdica) se responder de forma eficaz aos desafios colocados pelos criadores do jogo. Para tal, os autores referem que tem de existir um contributo da imaginação:

Em jogos e literatura em rede, o mistério é resolvido se, e apenas se, as ações dos leitores/jogadores, que foram inspiradas pela análise imaginativa desenvolvida no decurso da receção, estiverem de acordo com as soluções pré-definidas que foram programadas pelos designers do jogo e implementadas através de regras e operações executadas pelo computador. (Schäfer e Gendolla, 2010: 98)

Apesar da possibilidade de interação oferecida ao leitor, o texto não é construído para ceder às suas pretensões. Muitas das vezes, o texto oferece resistência ao leitor. Espen Aarseth considera que “as tensões” criadas por um texto estabelecem o seguinte: “uma luta não apenas por mais conhecimento reunido através da interpretação, mas

¹ Wolfgang Iser considera que a interação entre leitor e texto tem o “carácter de um evento” que “produz a impressão que o leitor está envolvido nele” (Iser, 1994, p. 112).

² Marie-Laure Ryan refere-se à interatividade da seguinte forma: “interatividade é uma categoria abrangente que cobre um vasto leque de relações entre utilizador e texto” (Ryan, 2006, p.102).

também por controlo sobre a narrativa: ‘Eu quero que este texto conte a *minha* história; a história que *não poderia ser* sem mim’”. Em alguns dos casos isto é literalmente verdade. Em outros casos, talvez na maioria, a sensação de um desfecho individual é ilusório” (p. 4). Para além de sublinhar a existência de um atrito entre leitor e texto, Aarseth refere-se aqui à cocriação como parte de uma ilusão projetada pelo texto. O nível de participação, a oportunidade de agência ou colaboração por parte do leitor e a amplitude ou variedade das respostas textuais, ocupam frequentemente a atenção do crítico ou do investigador, tornando o texto num motor de reações aos gestos do leitor. Para além da origem de estímulos auditivos, visuais ou hápticos, um texto interativo desafia o leitor a explorar a sua plurissignificação, propondo diversos desafios teóricos e exibindo inúmeras estratégias figurativas. Uma delas será a própria interatividade.

INTERATIVIDADE COMO FIGURAÇÃO

A obra *The Intruder* (1999) de Natalie Bookchin é baseada num conto de Jorge Luis Borges intitulado “La Intrusa” (1969). Nesta história, Juliana (ou a intrusa) é o motivo de conflito entre dois irmãos (Eduardo e Cristián). A competição entre ambas as personagens é traduzida por Bookchin em diversos desafios colocados ao leitor. Nesta narrativa interativa³ a disputa entre os dois irmãos é espelhada pela competição entre leitor e máquina. O leitor tem de aceitar vários desafios para conseguir mais uma sequência de narração.

Num dos jogos, uma silhueta feminina é projetada entre as duas extremidades do ecrã. Esta cena ilustra a partilha de Juliana entre os dois irmãos. Num outro jogo, o leitor é colocado atrás de uma mira e sobrevoa um território em busca de Juliana. Em *The Intruder* a arma é sempre colocada nas mãos do leitor. A ânsia de ouvir mais um excerto de narração condena a protagonista. Tal como perante um romance, a voracidade do leitor e o seu desejo de chegar ao desfecho da história para saber a verdade (ou vencer o jogo) precipita a protagonista para a sua morte.

Esta é uma obra em que o leitor tem de gerir a sua atenção para responder aos desafios colocados. Enquanto explora os diferentes espaços da obra e configura o texto, o leitor tem de imaginar que as suas ações têm impacto na narrativa. A atenção exigida ao leitor é dividida entre o superar de um desafio, ouvir a história e a tentativa de compreender o funcionamento do programa. No caso de *The Intruder*, não existem instruções. O conhecimento acerca de jogos clássicos de computador como *Spacewar* ou *Pong* podem facilitar a tarefa do leitor. A interatividade oferecida ao leitor (a qual dá voz à disputa entre os dois irmãos) é aqui determinante para a expressividade do texto. Se esta for reduzida a um conjunto de ações e reações que permitem ao leitor ter

³ Bookchin define *The Intruder* da seguinte forma: “*The Intruder* é uma narrativa interativa híbrida publicada em rede que funde jogos de computador com literatura”. Esta citação foi extraída da página da autora em: <http://bookchin.net/projects/intruder.html>.

controle sobre a sequência de eventos, *The Intruder* permanece como uma coletânea de jogos durante os quais sobressai uma voz.

Em 2014, Marie-Laure Ryan identificou uma tendência na narratologia: “cognitive narratology will be more and more focused on the level of neurons, and it will increasingly rely on brain scans, even though we still don’t know how certain neuronal configurations are interpreted as meanings” (Ryan, 2014). Os textos digitais são muitas vezes considerados como processos que se desenrolam ao longo da leitura, o que exige um estudo baseado na resposta cognitiva por parte do leitor. Esse estudo pode vir a ser dedicado à percepção do significado produzido por obras que, tal como *The Intruder*, manifestam uma expressividade que se estende desde o recurso a metáforas verbais, até à forma como a interatividade é integrada no texto.

CONCLUSÃO

Na descrição da interatividade é dado um papel de destaque à colaboração do corpo. Contudo, a implicação do corpo no ato de leitura pode ocorrer de várias formas. Don Ihde considera que, fenomenologicamente, o contacto com os média é sempre multidimensional e multissensorial (Ihde, 2002, p. 8). Segundo Zumthor, ler implica, não só uma ação visual, mas também um “conjunto de disposições fisiológicas”, como por exemplo, a postura do leitor (Zumthor, p. 32). Todo o tipo de leitura pode ser definido como uma atividade corporizada, pelo que a fisicalidade não pode ser usada como um elemento definidor da interatividade.

Este artigo pretendeu sublinhar a existência de uma interatividade cognitiva que está na origem e é produzida por todas as ações levadas a cabo pelo leitor. Pretendeu igualmente sublinhar o papel primordial (e não acessório) da interatividade para a produção de significado. Para tal, o texto interativo foi descrito como sendo mais que uma reação em cadeia às intervenções do leitor. Ele foi aqui considerado como a origem de desafios que não exigem apenas perícia e estratégia, mas também uma particular atenção à sua singularidade expressiva. Por seu turno, o leitor não foi considerado como aquele que manipula o texto e que, graças à sua performance física, desencadeia um conjunto de respostas textuais que tecem uma narrativa. A interatividade proporcionada ao leitor foi aqui descrita, não como um instrumento de controle sobre o texto, mas como uma forma de manter o contacto com mundos possíveis ou possibilidades de significação.

BIBLIOGRAFIA

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press.
- Boellstorff, T. (2008). *Coming of age in Second Life: An anthropologist explores the virtually human*. New Jersey: Princeton University Press.
- Bookchin, N. (1999). *The Intruder*, in <http://bookchin.net/intruder/>, consultado a 15

- de Maio de 2015.
- Gibson, W. (1986). *Neuromancer* [1984]. London: Harper Collins Publishers.
- Carpenter, J. R. (2008). *In absentia*. In *Electronic Literature Collection*, vol. 2. Disponível em:
http://collection.eliterature.org/2/works/carpenter_inabsentia.html, consultado a 15 de Maio de 2015.
- Eskelinen, M. (2012). *Cybertext poetics: The critical landscape of new media literary theory*. Nova Iorque: Continuum.
- Ihde, D. (2002). *Bodies in technology*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Iser, W. (1994). *Der akt des lesens*. München: Wilhelm Fink Verlag.
- Jackson, S. (1995). *Patchwork girl*. Cambridge: Eastgate Systems.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Ryan, M.-L. (2004). *Narrative across media. The languages of storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Ryan, M.-L. (2005). Peeling the onion: Layers of interactivity in digital narrative texts. In <http://users.frii.com/mlryan/onion.htm>, consultado a 15 de Maio de 2015.
- Ryan, M.-L. (2014). My narratology: An interview with Marie-Laure Ryan. *Diegesis* 3, H. 1. In <https://www.diegesis.uni-wuppertal.de/index.php/diegesis>, consultado a 30 de Junho de 2015.
- Schäfer, J. & Gendolla, P. (2010). Reading (in) the net: Aesthetic experience in computer-based media. In R. Simanowski, J. Schäfer & P. Gendolla (Eds.), *Reading moving letters: Digital literature in research and teaching, A handbook*. Bielefeld: transcript Verlag.
- Walton, K. L. (1990). *Mimesis as make-believe: On the foundations of the representational arts*. Cambridge: Harvard University Press.
- Zimmerman, E. (2004). Narrative, interactivity, play, and games. *Electronic Book Review*. Disponível em:
<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/ludican-do>, consultado a 15 de Maio de 2015.
- Zuern, J. (2010). Figures in the interface. In R. Simanowski, J. Schäfer & P. Gendolla (Eds.), *Reading moving letters: Digital literature in research and teaching, A handbook* (pp. 59-80). Bielefeld: transcript Verlag.
- Zumthor, P. (2007). *Performance, recepção e leitura*. São Paulo: Cosac Naify.

AGRADECIMENTOS

Universidade de Bremen, Marie Skłodowska-Curie Actions, Centro de Literatura Portuguesa (Universidade de Coimbra).

BIOGRAFIA

Daniela Côrtes Maduro concluiu o mestrado em Estudos Anglo-Americanos na Universidade de Coimbra com a tese “Uma criatura feita de bits: ilusão e materialidade na hiperficção Patchwork Girl de Shelley Jackson” (2009). Recebeu uma bolsa individual de doutoramento por parte da FCT e, em 2015, finalizou o doutoramento em Materialidades da Literatura (Universidade de Coimbra) com a tese *Imersão e Interactividade na Ficção Digital* (2014). Faz parte da equipa de investigação do projeto “Nenhum Problema Tem Solução: Um Arquivo Digital do *Livro do Desassossego*” integrado no Centro de Literatura Portuguesa (CLP) da Universidade de Coimbra. Encontra-se, desde outubro de 2015, a desenvolver o seu projeto de pós-doutoramento na Universidade de Bremen.

Variações filmicas de uma *fabula*: *Flirt*, de Hal Hartley, como narrativa fraturada

Fátima Chinita

Escola Superior de Teatro e Cinema – Av. Marquês de Pombal, 22 B, Amadora

chinita.fatima@gmail.com

RESUMO

A partir do conceito de ‘narrativas bifurcadas’, tal como usado por Jorge Luis Borges, o presente artigo pretende abordar uma categoria de filmes na qual o ato de enunciação é tão importante quanto a história enunciada. Com efeito, o realizador/argumentista tanto manipula as coordenadas narrativas do filme como a resposta dos espetadores ao mesmo, através daquilo a que chamo o ‘princípio de mudança na permanência’, em que numa história dotada de um forte e imutável eixo dorsal se introduzem algumas variações. No caso do filme *Flirt* (Hal Hartley, 1995), o objetivo primeiro reside numa tomada de posição metanarrativa sobre a importância da manipulação extradiegética empreendida pelo ‘autor’. Analiso o modo pelo qual pequenas alterações na *fabula* podem fazer toda a diferença no padrão narrativo global, atentando no significado dramático implícito a esta abordagem para cada uma das três histórias em causa, bem como à relação intrínseca entre elas.

PALAVRAS-CHAVE

Enunciação; Variações narrativas; Caminhos bifurcados; Metanarrativa; Hal Hartley, *Flirt*

DA CONTEMPORANEIDADE DAS NARRATIVAS FRATURADAS

Alguns estudiosos (Bordwell, 2002; Cameron, 2008; Halvatzis, 2011; entre outros) entendem a narrativa fraturada como um tipo de *storytelling* em que existe um padrão estrutural múltiplo. Não existe uma teoria homogênea sobre esta multiplicidade narrativa, mas todas as formulações tendem a evidenciar o *ato* ficcional. Estas modalidades são consideradas “narrativas complexas”, pois articulam os diversos componentes numa ordem sequencial que diverge da narrativa tradicional de pendor classicizante, com isso exigindo do espetador uma relação mais exigente com a obra em termos cognitivos. A maior parte destas modalidades narrativas, que se têm vindo a estabelecer desde os anos 90, aposta na recombinação de elementos internos.

Contudo, embora as teorias atuais abordem aspetos relevantes da natureza capciosa das narrativas contemporâneas, baseadas na fragmentação, ausência de linearidade e evidência do artifício enunciativo, elas não cobrem todo o território das narrativas fraturadas, sendo por isso inadequadas para explicar, por exemplo, a tripartição de um núcleo central de acontecimentos em três versões diferentes, interpretadas por diferentes atores, em contextos geográficos e temporais distintos e

sem qualquer relação diegética entre si, como acontece em *Flirt* (Hal Hartley, 1995). Este filme, que corresponde a um dos tipos de narrativa fraturada, consiste na transmissão de diferentes versões *alternativas*, e estanques, de uma mesma história (ou *fabula*). Esta estrutura tende a salientar a escrita como mecanismo de enunciação autoral. Neste caso as personagens são manipuladas pelo enunciador mor (o argumentista e/ou realizador) a um nível bastante elevado e autoconsciente para, desse modo, divulgar no próprio filme a sua filosofia narrativa e a importância atribuída à ficção como forma de pensar o mundo e a arte.

FLIRT: VARIAÇÕES SOBRE UM MESMO MOTE

Em *Flirt* o enunciador mor não elabora preferencialmente em torno de acontecimentos mas sim de uma ideia: a influência do meio sobre a conduta humana no parâmetro afetivo. As três versões narrativas que a obra comporta são completamente estanques e protagonizadas por uma diferente galeria humana em três cidades distintas (algo inerente ao conceito de variante geográfica). A situação é basicamente a mesma nas três histórias (ou versões), mas os protagonistas não têm livre arbítrio para alterar o rumo dos acontecimentos, até porque desconhecem os dois desfechos diegéticos que se articulam com o seu próprio núcleo narrativo. O facto é ainda mais acentuado pela disparidade de tempos cronológicos: as três narrativas não ocorrem em simultâneo, encontrando-se desfasadas umas das outras em vários meses e tendo, inclusive, lugar em diferentes anos civis. Para que este mecanismo funcione é necessário que os diálogos e certos momentos chave da *fabula* se repitam de versão para versão. É precisamente na estabilidade que esse reconhecimento proporciona ao espectador que se jogam as implicações das variantes, quando elas ocorrem.

Nenhuma introdução diegética interliga as três narrativas: a primeira ocorre em Nova Iorque, em fevereiro de 1993; a segunda em Berlim, em outubro de 1994; a terceira em Tóquio, em março de 1995. Somos informados desta cronologia por meio de intertítulos com letras brancas sobre fundo negro. Significativamente, porém, o filme não começa com a primeira narrativa, mas sim com o genérico de início, o qual afecta todas as diegeses de forma metacinematográfica, como textos de um enunciador mor cineasta. Este genérico consiste no som *off* do espaço da produção fílmica sob o texto escrito dos créditos habituais numa obra cinematográfica. Ouve-se mesmo o diretor de som identificar uma bobina, cuja data corresponde, efetivamente, à indicação temporal que vai surgir pouco depois em intertítulo. O filme reata este mecanismo no final, durante o genérico de fecho. Trata-se assim de uma espécie de moldura extradiegética *dentro* do filme, a qual serve para unificar todas as histórias mo

âmbito de um objetivo superior e eminentemente ficcional, reforçando cada história (ou narrativa) como uma *versão*.

Em Nova Iorque, Bill (Bill Sage), namorado confesso (*flirt*), está há seis meses envolvido numa relação com Emily (Parker Posey), mais jovem do que ele. Esta encontra-se a poucas horas de embarcar num avião rumo a Paris, onde reside um seu antigo namorado com quem ela não terá rompido inequivocamente. Bill sabe que a ausência de Emily durante três meses, nesta deslocação laboral, pode implicar o fim da relação de ambos, mas hesita em comprometer-se quando a rapariga lhe solicita uma resposta direta:

- Bill: O que queres que te diga?
- Emily: Quero que me digas se há um futuro para nós os dois.
- Bill: Como queres que responda a isso?
- Emily: Com 'sim' ou 'não'.
- Bill: Eu não consigo ver o futuro.
- Emily: Não precisas de o ver, se souberes que ele existe.^[1]

Bill oferece-se para conduzir Emily ao aeroporto e promete-lhe uma resposta definitiva quando regressar com a viatura que vai pedir emprestada, para o efeito, a um amigo. Entrementes dirige-se a uma cabine telefónica e liga a outra mulher, Margaret, que não vemos nunca na imagem durante toda esta narrativa. Faz-lhe exatamente a mesma pergunta que Emily lhe colocara a ele. Bill tem esperanças de prosseguir um envolvimento romântico com Margaret, mulher de um amigo seu, Walter (Martin Donovan), a qual beijou recentemente. Marca encontro com ela daí a dez minutos num bar habitualmente frequentado por ambos, bem como por um grupo de amigos dos dois. Aí é informado de que Margaret abandonou Walter e é incentivado a tentar esclarecer o que ela sente por ele, Bill.

No mesmo bar, enquanto aguarda pela chegada de Margaret, Bill conversa com uma outra mulher que deduzimos nutrir por ele um interesse amoroso, dado que reage com despeito ao comportamento do protagonista mas não hesita em beijá-lo. É esta personagem quem acusa Bill de não ser emocionalmente responsável e verbaliza pela primeira vez no filme o conteúdo do título.

Mulher: Não és um indivíduo sério. ... Isso não é motivo para ter uma relação com um namorado sem objetivos de vida como tu. ... Tu não tens sorte, Bill. És um folgado.
Bill: Qual é o problema? Estás aborrecida?
Mulher: Os teus problemas são triviais! ^[2]

¹ Bill: 'What do you want me to say?' / Emily: 'I want you to tell me if there's a future for me and you.' / Bill: 'How can I answer that?' / Emily: 'With "yes" or "no"'. / Bill: 'I can't see the future.' / Emily: 'You don't need to see it if you know it's there.'

² Mulher: 'You're not serious. ... It's no reason to take up with an aimless flirt like you ... You're not lucky, Bill. You're loose.' / Bill: 'What's the matter? You upset?' / Mulher: 'Your problems are trivial.'

Momentos depois, nos lavabos do bar, Bill interroga três circunstantes sobre o rumo a tomar perante o ultimato a que foi sujeito por Emily, confessando-lhes a sua insegurança afetiva. Os três auscultados pronunciam-se com três opiniões completamente diferentes e que cobrem todas as hipóteses de atuação: (1) as pessoas são o que são (logo, é possível que ele perca Emily); (2) o amor não necessita de provas (logo, tudo correrá bem e a relação subsistirá à prova da distância); (3) o mundo é o que é (opinião cínica que não se compromete ativamente com nenhum rumo). Bill regressa à sala principal do bar, onde, entretanto, chegara Walter, munido de um revólver. Walter força Bill a ligar para Emily a fim de a pedir em casamento, numa tentativa de o afastar da sua própria mulher. O número está ocupado e o propósito gora-se. Bill abraça Walter e é acidentalmente alvejado no rosto pelo revólver que aquele empunhava.

No hospital, aonde é conduzido pelos clientes habituais do bar (em cena que não vemos), Bill é atendido por uma médica e uma enfermeira. A primeira procede ao doloroso curativo a que o protagonista tem de se submeter, enquanto a segunda procura ajudá-lo a suportar as dores, desviando a sua atenção para outras coisas: ‘algo específico’ que interesse a Bill. Este opta por pensar em mulheres, a fonte do seu desejo, e efetua um relato verbal de momentos vividos com o sexo feminino. O relato, cuja nitidez prende a atenção da médica e da enfermeira, é, a dado momento, personalizado pela introdução de um artigo pessoal de 2ª pessoa do singular, como se Bill estivesse a falar com Emily: ‘Estamos deitados lado a lado, tu de costas para mim’^[3]. O relato é efetuado em *off* sobre a cara da enfermeira, enquadrada em grande plano, o que acentua ainda mais a sua reação ao ‘tu’. À saída do hospital, com a roupa ensanguentada e meia face oculta por um penso cirúrgico, Bill apanha um táxi e avisa o condutor que vai para o aeroporto.

A segunda narrativa percorre exatamente o mesmo diálogo e a esmagadora maioria das ocorrências vividas pelas mesmas personagens (ou figuras diegéticas), mas vividas por outros corpos, noutra situação. O local é Berlim e a triangulação, desta vez, é homossexual. Os dois amantes são Johann (Dominik Bender), alemão mais velho do que o seu parceiro, e Dwight (Dwight Ewel), afro-americano. Algumas situações repetem-se face à versão anterior: a cena da cabine telefónica, onde uma mulher anónima protela o telefonema que o *flirt* deseja fazer ao ‘outro’ objeto do seu afeto; a cena do bar, onde um leitor absorto lê, em voz alta, excertos de um livro célebre e onde o *flirt* confessa ter beijado outrem (neste caso, um homem chamado Werner); a cena do hospital, onde o curativo é efetuado e há lugar a um relato de imagens amorosas, por parte do *flirt*. Ocorrem, todavia, cinco alterações de peso relativamente à primeira narrativa (para além de micro variações sem importância para o desfecho).

³ ‘We lay side by side, you back to me.’

Na mais premente de todas as alterações, Dwight interroga três circunstantes relativamente ao rumo a tomar mas não espera pela resposta que eles lhe possam fornecer. Os opinantes, que neste caso são operários da construção civil, ficam a conversar entre si sobre o assunto e a discutir as opções de que dispõe Dwight para resolver o seu dilema. É um momento de autorreferencialidade pura, onde o discurso autoral do enunciador mor é emitido pelos mais improváveis conversadores:

Operário 1: ‘A acreditar no que nos conta, a ideia do realizador [sic] foi a de comparar as diversas dinâmicas da mesma situação em diferentes meios.’

Operário 2: ‘E não achas que consiga?’

Operário 1: ‘Talvez seja cedo para dizer, mas não, acho que vai falhar.’

Operário 3: ‘Pois vai. Até acho que já falhou.’

Mas neste caso o falhanço até tem interesse ...”

É normal que o meio altere a dinâmica das situações [4]

Neste ponto, o filme todo manifesta um profundo conhecimento narrativo interno: os operários conhecem, de antemão, a natureza instável de Dwight e as suas semelhanças com o protagonista da narrativa anterior (‘Sim, o Dwight, tal como o Bill em Nova Iorque, é um *flirt*’), bem como o beijo que Dwight deu a Werner. Os três homens funcionam nesta instância como um coro grego, fazendo o ponto da situação, emitindo esclarecimentos para benefício do espetador (‘Não está em causa o *flirt*, mas sim a sedução / O sentido etimológico de “sedução” é desencaminhar, fazer alguém ir por mau caminho’) e pronunciando-se sobre a natureza do protagonista (‘Dwight devia saber o que sente. Está a agir de má fé’). No entanto, cumprem, da mesma forma que os outros três auscultados da primeira narrativa, a função de veicular três opiniões opostas: uma de sentido positivo, outra de sentido negativo e uma terceira que não se compromete com nenhum dos dois lados. Tal como naquela narrativa, constituem igualmente uma inversão cómica da seriedade do momento e do problema que nele se coloca. Observe-se que os três utentes dos lavabos no bar em Nova Iorque são mostrados a alvitrar em poses nada condizentes com a natureza filosófica das opiniões que veiculam: um urina, de lado para a câmara; outro está sentado numa sanita a ler um jornal de escândalos com uma manchete de teor sexual; outro ainda, vestido de executivo e com uma pasta a condizer, encontra-se injustificadamente sentado a um canto, no chão.

A conversa entre os três operários prolonga-se por três cenas, interrompendo o acompanhamento feito ao protagonista. Por causa deste hiato, a cena em que Dwight é alvejado ocorre noutro local: mais concretamente em casa de Werner, aonde é narrativamente plausível que ele se deslocasse à procura daquele. Ali encontra a mulher de Werner, sem o marido. Ela alveja-o (desta vez no nariz), após um importante excerto do diálogo tipo:

⁴ O diálogo, que no filme ocorre em alemão, é aqui apresentado em português na tradução da versão fílmica em que foi visionada a obra.

Dwight: 'As pessoas mudam.'
Greta: 'Eu não quero mudar.'
Dwight: 'Talvez venhas a mudar.'
Greta: 'Eu não quero mudar.'^[5]

Por causa desta dispersão geográfica, a ação que ocorre no bar desta segunda narrativa é redimensionada e diminuída. A terceira grande diferença consiste na vocalização do diálogo sobre a natureza de *flirt* do protagonista. Aqui é um amigo *gay* de Dwight que profere, num grito eventualmente despeitado, a invetiva: 'Os teus problemas são triviais'. Nenhum beijo é trocado de lábios nesta cena; em contrapartida Dwight beijará Greta em casa daquela pouco depois, o que já indica uma tendência que será exponenciada na terceira narrativa: a deslocação, aparentemente, injustificada, de pequenos atos de um local para outro, de uma personagem para outra, de um tempo para outro – como se fossem simplesmente *leitmotive* obrigatórios e não peças indispensáveis de um enredo que progride logicamente. Esta troca de palavras com o amigo não ocorre no bar, como na primeira narrativa, mas sim num edifício arquitetónico espaçoso onde decorre uma sessão fotográfica que esta personagem, fotógrafo profissional, regista com o apoio de uma pequena equipa técnica. Verifica-se aqui a intromissão de um universo artístico, totalmente ausente da primeira narrativa, e que será prosseguido e acentuado na terceira.

A quarta grande diferença é ditada pela orientação sexual do protagonista, com influência direta na articulação das três versões narrativas entre si. Com efeito, no hospital, quando incitado a pensar em 'algo específico', Dwight pensa em homens e verbaliza o que está a ver mentalmente, com a mesma introdução do pronome "tu", mas numa ligeira variação de *mise-en-scène* no que à disposição dos corpos diz respeito: 'Estamos deitados lado a lado, tu de costas para mim'. Neste ponto a câmara fica sobre o médico (enquadrado em plano americano) e não sobre a enfermeira. A quinta e última grande diferença é o final propriamente dito, o qual tem um desfecho oposto ao da narrativa anterior. Neste caso Dwight falha Johann no *rendez-vous* combinado, mas não se desloca ao estrangeiro para ir professar o seu amor àquele; fica junto a uma *roulotte* de comida, onde um homem, aparentemente *gay*, lhe empresta o seu casaco. A troca de sorrisos entre ambos tanto pode implicar um novo começo para Dwight, como podemos optar por nos centrarmos no previsível falhanço da sua relação com Johann. O filme sustenta as duas leituras.

A terceira e última narrativa, a de Tóquio, é a que mais se afasta da primeira. Embora nenhum diálogo existente nesta narrativa seja diverso do já ouvido (tirando o excerto da obra literária lida, que aqui é um texto sobre o amor, proferido em japonês, pela protagonista numa livraria), muitas falas são, pura e simplesmente, elididas. No

⁵ Dwight: 'People change.' / Greta: 'I don't want to change.' / Dwight: 'Maybe you will.' / Greta: 'I don't want to change.'

entanto, a situação principal mantém-se inalterada e as variações são, em parte, justificadas pela introdução de um contexto cultural não ocidentalizado. Aliás, a mutação cultural serve de justificação sobretudo artística, uma vez que o universo do espetáculo é reforçado e alargado aos três vértices do triângulo: Miho (Miho Nikaido) é estudante numa academia de artes onde ensaia um espetáculo encenado por um seu professor, Sr. Ozu (Toshizu Fujiwara) e coprotagonizado pela mulher daquele, Yuki (Chikako Hara). O espetáculo é uma obra de dança moderna, mas os intérpretes atuam de cara esbranquiçada, como os mimos na cultura ocidental e como os intérpretes do teatro kabuki japonês. A referência a esta última dominante é explícita, porquanto a narrativa abre logo com o ensaio do bailado ao som de música tradicional japonesa (aqui emitida por instrumentos de percussão). A terceira cena desta história é um excerto do bailado, que constitui abertamente uma *mise en abyme* narrativa da situação principal do filme (a triangulação amorosa).

O resto da terceira narrativa fílmica afirma-se como uma continuação parcial do espetáculo. A mulher de Ozu surge sempre em maquilhagem de palco, que lhe dá uma cambiante artificial, e só fala por uma vez, num grande plano em *two shot* dela e de Miho. Numa outra situação a mulher esbofeteia o marido, que reage sempre de modo rígido e teatral e não fala, em direto, durante todo o filme.^[6] O cônjuge desejado (Ozu) torna-se, nesta versão, muito presente, apesar de não falar, verificando-se aí uma progressão nítida. Dois outros aspectos são fundamentais nesta gradação: (1) a presença marcante do namorado que faz o ultimato pontua o filme em três momentos importantes, entre os quais se encontra o final da história; (2) o relato verbal da personagem ferida enquanto é tratada no hospital. Relativamente ao primeiro aspeto, o metacinema marca diretamente presença nesta versão. O namorado é realizador cinematográfico, de nacionalidade norte-americana, e está a trabalhar num projeto intitulado *Flirt* (como podemos ler numa lata de película). Mais significativamente ainda, é interpretado pelo próprio Hal Hartley, apesar de o seu nome não figurar (por opção) no genérico final da obra. Deste modo, o bar, local estratégico na primeira narrativa, e ainda importante na segunda, é substituído, quer por um laboratório cinematográfico (é aí que o empregado do estabelecimento profere a frase ‘Deves-me dinheiro’ ^[7], quer pela academia onde estuda Miho e o espetáculo é ensaiado. No hospital Miho pensa ‘especificamente’ em situações românticas em que esteve envolvida com homens, mas o relato é visto em imagens pelo espetador, funcionando como um filme no filme (intercalado com planos do tratamento hospitalar). Quando a protagonista pensa no ‘tu’, o filme *mostra-nos* o seu namorado realizador e o som direto do hospital, ouvido em *off*, extingue-se.

⁶ Exceção feita ao momento em que dirige os bailarinos, em japonês, falas que não são sequer traduzidas no filme.

⁷ ‘You owe me money’. A frase é dita desta vez ao namorado e não à protagonista.

Contrariando o final das narrativas 1 e 2, nesta terceira - e mais extensa - versão, a protagonista não tem de se deslocar até ao namorado (versão 1) ou arriscar perdê-lo por não poder ir atrás dele (versão 2), já que é o próprio namorado que se desloca até ela, encontrando-se adormecido na sala de espera do hospital quando Miho sai da pequena cirurgia. Ironicamente, é uma lata de película do 'seu' filme ^[8] que provoca o seu atraso, o ferimento facial de Miho e o reencontro de ambos no hospital. Ou seja, deparamo-nos com uma terceira hipótese de desfecho que não é nem positiva, nem negativa, mas sim muito pragmática. Escusado será referir as grandes circunvoluções que a estrutura ditada nas duas primeiras narrativas sofre nesta terceira versão, até porque a presença do enunciador mor enquanto 'autor' (coincidente, pelo menos em corpo, com o autor real) contamina também a nível semântico os dados da enunciação.

Refira-se o quanto a técnica de escrita do argumento e a variabilidade da *fabula* são suportadas por uma *mise-en-scène* específica em cada narrativa. A despeito das consonâncias, o que impera nesta enunciação é a variabilidade de efeitos técnicos. A marca enunciativa da primeira exprime-se através de *jump cuts*, fora de campo e planos de tronco (PAT); a da segunda reside em movimentos fluidos de câmara com mais do que uma personagem no quadro, enquadramentos dentro do enquadramento e planos de escala mais aberta; na terceira versão a técnica assenta na influência teatral, no uso ostensivo do foco seletivo em imagens organizadas em vários planos de profundidade e na artificialidade de certos enquadramentos. Consequentemente, a primeira narrativa transmite uma sensação de estatismo, ao passo que segunda já é visualmente muito mais dinâmica. A terceira é o somatório das duas anteriores: misto de gestualidade rígida (típica da técnica da máscara) e de fluência dramática, onde pontuam uma arma, uma esquadra de polícia e agentes da lei (em suma: uma dinâmica de filme policial à americana).

A MULTIPLICIDADE ESTRUTURAL COMO FORMA DE RESCITA

O filme de Hartley subsiste como um verdadeiro exercício de rescrita por parte do enunciador mor, que assim se detém sobre os mecanismos da ficcionalização (relativos à *fabula*) tanto quanto da narratividade (inerentes ao *suyzhet*). Esta prática de narrativa fraturada carece de uma abordagem centrada nas relações transtextuais, neste caso não entre obras diferentes, mas sim entre fragmentos ou intertextos da mesma obra. Nicola Dusi (2005) abre a porta a este tipo de abordagem ao salientar que *Lola rennt* (*Corre, Lola, Corre*, Tom Tykwer, 1995) funciona, ao mesmo tempo, como um autorremake e uma sequência paradoxal *dentro* do próprio filme, pois cada variante diegética enunciada tanto reformula, em termos formais, aspetos da narrativa anterior (*remake*) como a continua, dado que o conhecimento que Lola e os espetadores

⁸ E aqui o epíteto é apropriado porquanto, não o esqueçamos, a primeira história está sintonizada com o espaço da produção em *off*.

possuem dos factos visionados na(s) história(s) precedente(s) transforma as narrativas seguintes em algo que decorre daquela(s).

Trata-se de uma espécie de *transfilmicidade* genettiana de sentido restrito e quiçá invertido. Recorde-se que entre as várias relações transtextuais propostas por Gérard Genette em *Palimpsestes* (1982, p.18) se encontra o fenómeno da ‘hipertextualidade’, que inclui o *remake* e a sequência. Todas estas manifestações são uma forma de derivação de *um texto* noutro, seja por transformação ou imitação (lúdica, satírica ou séria). Segundo Genette, um texto B (hipertexto) surge a partir de um texto A (hipotexto), que o precede e do qual ele pode ser considerado um ‘texto em segundo grau’. Cada um destes ‘textos’ pode ser, ao mesmo tempo, lido de forma autónoma ou em relação com o seu hipotexto, o que lhe confere uma maior riqueza semântica.^[9] Além disso, Genette afirma que estas obras geram um duplo prazer no leitor, quer por serem dois textos num só, quer por comportarem uma noção de jogo, um uso imprevisível e, portanto, ‘indevido’ do texto (1982, p. 145). Parece estar aqui em causa uma melhoria estética do original. Com efeito, Genette realça que nestes casos a sequência difere da continuação, pois pretende lançar uma obra para além do que era originariamente o seu fim e não simplesmente dar-lhe continuidade para a terminar. Logo, a ideia de sequência perde a conotação negativa que muitas vezes lhe é atribuída.

Creio que todas as formas de rescrita são, no fundo, uma repetição com variações. No caso concreto de *Flirt*, a um conjunto de elementos estáveis vem juntar-se um reposicionamento do valor da totalidade por meio da rescrita das suas partes. Se entendermos cada um dos segmentos desta obra como um filme de pleno direito – e recordo que a rodagem do todo ocorreu com grandes interregnos, devidamente assinalados nos intertítulos –, o raciocínio de Dusi é válido também aqui. Cada segmento narrativo pode ser encarado como uma curta metragem, sendo que a primeira estabelece a situação, a segunda rescreve aquela e a terceira rescreve as duas anteriores (as quais, somadas, constituem um único contexto cultural e as duas possibilidades mais comuns de relacionamento sexual entre indivíduos).

Na medida em que o *remake* é a rescrita de uma história com as mesmas personagens, esta solução parece não ser aplicável à obra *Flirt*. Com efeito, de Nova Iorque para Berlim a narrativa nuclear de *Flirt* sofre uma mutação importante e agora os atores são outros, envolvidos numa relação diegética homossexual. No entanto, esta é uma falsa questão, pois numa dada perspetiva, as personagens são ainda as mesmas, contidas em corpos diferentes: o *flirt*, a/o namorado/a, o objeto de desejo. Só interessa verdadeiramente o que representam, uma vez que são dotadas de traços psíquicos mínimos, considerados indispensáveis à validação da teoria que o enunciador mor pretende aplicar-lhes. A diferença estilística de *mise-en-scène* em cada narrativa

⁹ Genette desenvolveu esta teoria a pensar na literatura, mas ela é igualmente aplicável a todo o cinema ficcional.

corroborar esta ideia de que cada parte do filme é uma curta que se articula necessariamente com as outras duas, numa espécie de trilogia autocontida.

Por outro lado, se entendermos as narrativas 2 e 3 como sequelas, estaremos a fazê-lo na aceção de Genette, pois ‘chegar ao fim’ não é o certamente o objetivo de *Flirt*. Se esse fim é inevitável, a obra não o apressa. Pelo contrário, mal o espetador começa a assistir à história de Berlim constata a repetição de situações e frases, não sobrando dúvidas sobre o caminho a percorrer pelas personagens; resta apenas apurar o desenlace e usufruir das variações intermédias. Dito isto, é inegável que o efeito de segmentação em *Flirt*, inteiramente rebatido sobre a sua estrutura fraturada, suscita um fenómeno de curiosidade espetatorial que não é menos prazeroso do que reconstituir um puzzle espaço-temporal. Percebemos agora que a tese social aparentemente defendida pela obra – a intervenção do social sobre os atos dos indivíduos – não é a sua verdadeira razão de ser. Os ‘resultados’ dessa suposta análise foram concebidos pelo realizador numa perspetiva eminentemente estética e ficcional. A verdadeira tese de *Flirt* é outra: provar e confirmar o estatuto metanarrativo do cinema ficcional, erguendo alto o trabalho do enunciador mor e realçando a natureza metanarrativa do seu empreendimento.

BIBLIOGRAFIA

- Bordwell, D. (2008). Film futures. *The poetics of cinema* (pp. 171-187). New York and London: Routledge.
- Cameron, A. (2008). *Modular narratives in contemporary cinema*. Basingstoke and New York: Palgrave-Macmillan.
- Dusi, N. (2005, August-May). The internal variant. Modularity and repetition in audiovisual epitexts, *Cinemascope*, 2.
- Genette, G. (1982). *Palimpsestes. La littérature de second degré*. Paris: Éditions du Seuil. Acedido em versão brasileira: *Palimpsestos. A literatura de segunda mão* (C. Braga et al, Trads.), s/d, acedido a 12/5/2014, em <https://pt.scribd.com/doc/170706514/Palimpsestos-Gerard-Genette-ver-brasileira-VIVA-VOZ>
- Halvatzis, S. (2011). *Multiform and multistrand narrative structures in Hollywood Cinema*, PhD. Thesis, University of Southern Queensland. Acedido a 14/2/2013, em: http://eprints.usq.edu/au/20763/2/Halvatzis_2011_whole.pdf
- Hartley, H. (dir.) (1995). *Flirt*. [DVD]. Lisboa: Midas Films.

BIOGRAFIA

Fátima Chinita é Professora Adjunta na Escola Superior de Teatro e Cinema, do Instituto Politécnico de Lisboa, desde 1995 e doutorada em Estudos Artísticos (variante de Cinema e Audiovisuais) pela Universidade de Lisboa. Ensina Produção Cinematográfica e Estudos

Fílmicos à licenciatura em Cinema e Narrativas Audiovisuais ao mestrado em desenvolvimento de Projecto Cinematográfico, ambos da ESTC. Escreve sobre metacinema, metanarrativa, estudos espetatoriais e intermedialidade. É autora do livro *o Espectador (In)visível: Reflexividade na Óptica do Espectador em INLAND EMPIRE, de David Lynch*. É investigadora convidada do IMS – centro de investigação em Intermedialidade e Intermodalidade da Universidade de Linnaeus, em Vajxo, na Suécia, onde completará um pós doutoramento em Intermedialidade. Atualmente prepara um livro sobre metanarrativa.

**A AUTOBIOGRAFIA NO PROCESSO
CRIATIVO: DUAS REFLEXÕES DE
CRIADORES**

Narrativas do eu: processos autobiográficos no contexto das artes performativas

Maria Gil | ~~Miguel~~ Bonneville

joaogil@hotmail.com | office@miguebonneville.com

RESUMO

O objectivo principal deste artigo é reflectir sobre a utilização de materiais autobiográficos, e os seus efeitos, no processo de construção de narrativas dentro do contexto das artes performativas. A autobiografia é reconhecida como um fenómeno complexo que pode ser estudado de diferentes pontos de vista. Durante muitos anos a autobiografia foi considerada como um mero reflexo da identidade, mas não é tão simples assim; quando o “Eu” ocupou o centro das atenções, a natureza problemática da autobiografia foi identificada e tornada objecto de estudo em várias áreas. Durante os últimos dez anos (aproximadamente) os nossos trabalhos têm tido como base a exploração do género autobiográfico, estando inevitavelmente relacionados com questões como: auto-definição, reconstrução e desconstrução, representação, verdade, autenticidade, ficção, memória, intimidade e sexualidade. A forma como temos vindo a abordar estas questões destabilizam a ideia de uma narrativa linear e dominante, apresentando assim uma mudança de foco, criando alternativas a essa mesma linearidade. Neste artigo, vamos partir do nosso próprio trabalho performativo, individual e em conjunto, pondo em dialogo as nossas práticas de forma a fazermos uma reflexão e um aprofundamento sobre outros modos de pensar e de construir narrativas autobiográficas.

PALAVRAS-CHAVE

Autobiografia; Narrativa; Memória; Performance; Intimidade; Arte; Fragmento; Desconstrução

NARRATIVAS DO EU, ~~MIGUEL~~ BONNEVILLE

Várias vezes comparei as minhas performances a capítulos de um livro – um livro que está a ser escrito continuamente. Mas, na verdade, estes capítulos estão organizados de uma forma irregular: auto-referenciam-se, repetem-se, encriptam-se e desvendam-se. Poderão então, talvez, ser considerados, mais correctamente, como rascunhos; estudos para um possível livro. Isto, claro, se estivermos a pensar que um livro é constituído por capítulos, que esses capítulos servem uma narrativa, e que essa narrativa deve seguir um padrão, um enredo coerente.

Talvez esta espécie de metáfora fosse mais certa se o meu livro fosse um livro de poemas, ou um livro de fragmentos, e não um livro de capítulos. Porque na verdade é disso que se trata – conto a minha história através da articulação entre fragmentos – que é como, na verdade, qualquer história de vida pode ser construída. A vida é reduzida a uma série de fragmentos da recuperação e da distorção da memória. A

variedade, a pluralidade da vida é limitada quando decidimos falar sobre ela. Uma autobiografia é sempre um fracasso.

É um fracasso no sentido em que podemos pensar que poderá ser completa, plena. Uma autobiografia está sempre repleta de omissões, de falhas, de esquecimentos, de interpretações. Uma autobiografia é sempre subjectiva. E é uma forma de recriar não só uma história, mas também a tão aclamada história geral. Também essa está repleta de omissões, de esquecimentos e de mentiras, de tentativas de parcialidade, de tentativas documentais que se prendem de modo asfixiante à apresentação de factos – como se isso bastasse para corroborar a sua veracidade.

Aquilo que temos são sempre hipóteses. (O que é que sabemos, de facto, sobre a origem do ser humano?) A autobiografia é uma ficção baseada em factos. E um facto é um acontecimento. Agora, uma autobiografia que descreve acontecimentos é uma autobiografia com um olhar sobre esses acontecimentos, é uma autobiografia que escolhe palavras, que escolhe imagens, que escolhe um tempo – o que é que constitui o início da história, como e quando é que acaba?, e que tem um ponto de vista.

Quem é que decide o que é ou não significativo para uma história?

Aqui começa o confronto da história individual com a história colectiva – se é que a história colectiva alguma vez pôde estar dissociada da história individual. A autobiografia reclama a importância das nossas histórias individuais – que não estão e não podem estar nunca separadas das histórias dos outros, das histórias do mundo, visto que é aqui que vivemos e é aqui que partilhamos as nossas vidas. A história geral, a história universal, serve-se de uma falsa modéstia para se destacar – criada pelos homens brancos ocidentais, teria que reflectir os seus caracteres. Essa falsa modéstia não é mais do que pura arrogância, ou seja, é o reflexo de um medo indescritível da cobardia. Diria mesmo que é um disfarce para encobrir a falta de coragem e a falta de valores.

Se não servirem para enaltecer a História tal como ela pretende ser contada – basta-nos olhar para os livros de qualquer escola para compreender que a sua grande motivação é a heroicidade -, as demais histórias vêm-se diminuídas e insultadas, arrumadas a um canto, pois põem em causa o prestígio e a autoridade, a sua suposta qualidade universal.

A autobiografia do Outro é então marginalizada porque é encarada como uma ameaça e uma ofensa tanto à verdade irrefutável dos acontecimentos como à virilidade do mundo. Uma história que não finge ser completa, coerente, linear, e que não serve a elevação das grandes conquistas, é imediatamente rotulada como hermética, auto-centrada, pobre, inferior.

Estas acusações têm como base a ignorância propositada de um elitismo machista, pouco generoso e inflexível. A história universal sofre de um complexo de superioridade. Aquilo que é suposto assumirmos como verdade incontestável é apenas

fruto de uma compensação neurótica, e é com esse conhecimento que devemos deixar de conceder-lhe soberania.

Que espécie de narrador sou, então, ao transformar acontecimentos da minha vida em matéria artística? Serei, certamente, como já percebemos, um narrador hermético. Como é que a história que conto, a história da minha vida, pode ser hermética? É a primeira pergunta que faço. E é hermética para quem? Para um público, naturalmente. O que espera este público de uma autobiografia? E como é que se relaciona com a própria ideia de autobiografia?

Primeiro, tenho de frisar que o hermetismo, neste caso, não é um elogio. Tem uma conotação negativa, é uma condenação. Porque é suposto que a arte seja clara, segundo Aristóteles – mais um dos nossos heróis: o primeiro professor. Estamos *mesmo* há mais de dois mil anos a insistir num mimetismo aristotélico? Continuamos *mesmo* com a pretensão de continuar a afirmar que há uma forma certa de olhar para a arte? Que há um modelo racional que tem que ser tido em conta?

Desde que Platão expulsou os poetas da cidade que vivemos na sombra da arrogância dos filósofos. O hermetismo não é uma falha, é uma resistência. Uma resistência à banalidade a que foi sujeita a linguagem. Uma resistência à vulgaridade de uma tradição racionalista.

Não tenho interesse numa comunicação rápida. Não tenho interesse em instrumentalizar a linguagem. A arte não tem de ser eficiente. Não quero dizer com isto que o público me é indiferente – e podíamos falar muito sobre mais esta generalização: o público -, pelo contrário, através deste dito hermetismo procuro que se crie uma relação mais justa entre a obra e o espectador. E quando digo *justa* quero dizer que ambos, o espectador e eu, nos unimos para tornar próspera a obra. Procuro uma acção concreta do espectador, sem ter de lhe extorquir essa acção. Procuro uma vontade de responsabilização, uma vontade de co-criação, cometida, sem preguiça.

Se eu assumo o fragmento não é porque não sei fazer obras de outra forma, é porque a narrativa estropeada é construída, propositadamente, com espaços em branco. E parece-me absurdo ainda perdurarem as teorias paternalistas, com os seus tons condescendentes, sobre os defeitos da “obra inacabada”. Fazer uma *leitura* de uma obra contemporânea é perigoso em si mesmo. Fazer uma leitura de uma obra contemporânea tendo em conta os ideais aristotélicos torna-se pretensioso – o espectador ocupa o lugar do crítico e esmera-se em situar a (sua) teoria acima da obra. Afinal, parece que é esse espectador que é auto-centrado.

Segundo, o que se espera de uma obra autobiográfica num lugar que acaba de sair de uma ditadura, onde cada ideia (sobretudo se fosse pôr em causa as ideias defendidas pelo regime) tinha que ser medida, avaliada, reavaliada, antes de ser proferida? Que reacções se podem esperar de pessoas que tinham (e continuam a ter) medo de falar? – sobretudo medo de falar de si mesmas, sendo que era sempre mais seguro falar dos outros.

Não me posso dissociar do meu contexto - o discurso autobiográfico está intrinsecamente ligado a esse contexto. O meu discurso autobiográfico é (entre outras coisas) uma forma de libertar os fantasmas de um passado recente – fantasmas que se alimentam da vacuidade do modelo burguês da boa educação, daquilo que é tido como social e politicamente correcto.

Desde muito novo que me fizeram compreender que o simples facto de eu existir pode ser ofensivo. Quando temos de justificar e, conseqüentemente, defender a nossa própria existência, tudo se torna político. Podemos escolher encobrir o que somos, quem somos, que ideias temos, com quem dormimos, mas há quem não tenha esse talento. Ou há quem escolha não o pôr em prática. A autobiografia é também uma forma de denúncia. Denunciar o estado paralisado, o choque pós-traumático de um país. Denunciar a afeição sociopática pelos valores ditatoriais, pelo medo de uma liberdade.

Quando o medo monopoliza as nossas acções, se não for enfrentado, torna-se ideologia: vive-se segundo uma doutrina do medo. E o medo é a origem da violência. Achar-se no direito de se colocar acima dos demais é um acto de violência. Querer subordinar o mundo a um único conceito do que é correcto, ser totalitarista, é um acto de violência. Refutar a liberdade de cada um para falar sobre a sua própria vida como um acto artístico, como um acto político, como um acto social, refugiando-se em argumentos populistas, acusando-nos de narcisismo ou de obscurantismo, é um acto de violência. E é um acto de ignorância. Ignorância disfarçada por uma camada desmedida de falsa filantropia.

A autobiografia é um acto de resistência. Mas num lugar como este, com os seus fortíssimos resquícios da fobia de se ser quem é, de não ter opinião própria, de não possuir um mínimo de auto-estima – fruto de uma educação derrotista -, a autobiografia é tida como uma manifestação de egocentrismo e de narcisismo. Pois decidam-se: ou necessitamos (nós, os autobiográficos) da vossa aprovação, ou não.

Esta é a reacção comum face a uma obra autobiográfica: *O que é que nos interessa a tua vida?*

Eu diria que bastante, se não fosse eu a falar sobre ela, certo? Ou seja, mais uma vez, a vida dos outros só tem interesse se formos nós a falar sobre ela; a confissão é privada, a coscuvilhice é pública.

Pois bem, a minha narrativa autobiográfica também é confessional. Mas não necessita de absolvição nem de penitência. Não é o resultado de um pecado, não procura a reconciliação com uma divindade. Procura, sim, uma conciliação com o mundo.

Todas as vidas interessam, só que nem todas chegam a transformar-se em arte. Não distingo uma da outra – a vida da arte. Isto porque vejo a construção da vida, a construção da identidade, todas as escolhas, como um processo de criação. E se eu sou um artista, e se o meu trabalho se baseia na minha vida (em que mais se poderia

basear?), nas minhas experiências, como é que as poderia separar? Não posso deixar de viver enquanto trabalho. O trabalho faz parte da vida, para além de partir dela, de ser também sobre ela. Tudo é autobiográfico.

Sou um narrador talvez pouco simpático, excessivamente dramático, ou seja, trágico. E por isso também ridículo e risível. Há uma seriedade profunda no absurdo. Sou sobretudo um narrador exigente e inconformado, como imagino já ter ficado claro. Um narrador que procura o máximo de autenticidade e de honestidade, embora saiba que a verdade nem sempre está de acordo com a(s) realidade(s). Um narrador com um enorme pavor da banalidade, porque foi a banalidade que me revelou o quão fútil pode ser a vida. E parece-me que a vida não se deve prestar a esse género de desvalorização - a futilidade é um narcótico. Dir-me-ão talvez que sou um narrador cheio de incongruências e, por isso, pouco confiável. Mas para causar reflexão é mais fácil assumirmos certezas, mesmo que estas sejam contraditórias e estejam inundadas de dúvidas.

Para felicidade dos imbecis, sou neste momento um narrador que conta a sua história através das histórias dos outros - o que, para um leigo, se traduz simplesmente em biografia. E a biografia, para os ignorantes, é a diminuição do ego e a elevação da idolatria. É uma ilusão assumida mas que, no entanto, mantém os sentidos dos cegos no engano. *O que há num nome?* Pois, parece que tudo, cara Julieta. Uma simples mudança de nome pode provocar um cataclismo. É com a exposição do meu nome que renego a invisibilidade. É através dele que assumo a minha individualidade e é através do nome dos outros que me insiro na colectividade. Ao rasurar uma parte do meu nome declaro uma transição. É a afirmação de um fim - aquele cuja história vos apresentei desapareceu e regressou morto, porque essa é a última liberdade. Essa sim é a minha história - a história da incessante procura da liberdade.

E a procura da liberdade não se faz de uma forma inteligível. Se alguém é capaz de o negar ou é porque mente ou é porque não é um ser humano. A compreensão fácil é uma fraude dos razoáveis. E os razoáveis, como é sabido, estão moderadamente mortos, moderadamente vivos. Fazem avaliações moderadamente ignorantes, moderadamente superficiais, mas ficam liminarmente atormentados quando é posto em causa o seu comedimento. Estaremos capazes de negar a acusação dos brandos costumes? Só aqueles que possuem sentido de humor serão capazes de compreender a necessidade de uma vingança simulada. Os outros preferirão sentir-se insultados e fabricar um supra-vantajoso bode expiatório, deleitar-se na fantasia crente da voz entaramelada de uma geração.

Fazemo-nos displicentes, claro, para não vos darmos prazer. Mas não é verdade que não nos importamos. Importamos, sim. No entanto há algo que, apesar de penoso, nos consola: a posteridade. Sabemos reconhecer a lentidão dos razoáveis-moderados, mesmo que possuídos pela angústia. Não somos arrogantes, somos persistentes. Não sabemos mais do que os outros, simplesmente *vemos* - enquanto os outros

simplesmente olham, nós aplicadamente *vemos*. Quando a sensibilidade não chega, atingimos o limite porque é a única forma de sermos ouvidos. Estranho lugar este que se diz terra de poetas e que, no entanto, os ostraciza.

Mas quero terminar de forma triunfante, predestinar às minhas futuras narrativas outros ângulos, outras vozes e outros nomes, que consolidem o alcance da liberdade, que fique escrito, que haja provas e que ninguém possa apagar da pomposa história universal as nossas histórias individuais.

QUE ESPÉCIE DE NARRADORA SOU?, MARIA GIL

Quando estudava para ser atriz, um professor numa aula, quando dividia as personagens pelas várias alunas e alunos disse: “Tu, que és muito bonita, vais fazer de rádio”.

Esta anedota verdadeira serve para ilustrar a violência a que fui sujeita quando estudava para ser atriz. Depois de alguns episódios mais ou menos explícitos enquanto aluna, comecei a trabalhar, e encontrei a mesma violência, mas agora escondida sob o manto do mundo profissional. Lembro-me de ir fazer um casting para um filme e de o realizador olhar para o meu rabo, comentando depois com a produtora sem nunca me dirigir o olhar, “Ela fica.”.

Para além da violência, seguiram-se frustrações, saber que nunca poderia representar um Hamlet, que nunca poderia fazer papéis que não fossem aqueles que estavam definidos numa cultura onde a jovem atriz tinha um lugar muito próprio, o de satisfazer a libido do encenador, do realizador, isto é, do homem.

Assim, tornei-me encenadora. Reclamei o poder para mim. Sem vergonhas. Mas não sou propriamente uma encenadora que dirige outras pessoas, mas uma criadora que encena a sua própria história de vida, às vezes sozinha em palco, às vezes em conjunto com outras criadoras e criadores.

Sou uma narradora autobiográfica que procura um lugar, um lugar para existir, e é através da escrita da minha própria vida que encontro um sentido para a minha existência. A autobiografia confere sentido à narrativa que crio em cena.

Esta procura de sentido, ou da linha de sentido, através do uso de materiais autobiográficos nos espetáculos, é também uma forma de criar um espaço que de outra forma me seria negado. Digamos que é um espaço para lutar e para resistir contra os grandes constrangimentos com que sempre me deparei: ser “pobre”, mulher e artista.

A autobiografia deu-me uma voz, fez-me estar consciente de que tinha uma voz e a escrita das minhas histórias de vida tornaram-se uma forma de ganhar autoridade e obter uma identidade num mundo hostil e opressivo. A minha narradora autobiográfica é uma resistente que procura a liberdade política e psicológica nas suas histórias. Ela narra-se para existir. É uma questão de vida ou de morte.

Mas não procuro um sentido qualquer. Procuro a verdade. Sou uma narradora que procura a verdade nas histórias que encena. E as minhas histórias de vida são sempre verdade, pelo menos, para mim.

No acto de encenar a minha própria vida, observo-me a mim mesma ao mesmo tempo que me represento a mim mesma. Isto significa que sou simultaneamente sujeito e objecto da minha narrativa. Sou uma narradora ambígua, semelhante a uma autora que se transforma numa das suas personagens. Neste processo dialéctico de encenar a minha própria história de vida torno-me disponível para ser observada pelo público. Assim, o acto de encenar a minha própria vida inclui sempre o público. Sou uma narradora que inclui o público.

As nossas vidas estão interligadas e as histórias individuais são inseparáveis da colectiva. Uma narrativa autobiográfica é sempre uma narrativa biográfica, não só porque inclui as narrativas dos espectadores, que projectam as suas histórias de vida na minha durante o decurso do espectáculo, mas porque inclui as narrativas das vidas das outras pessoas que estão a ser contadas em palco. Isto torna o acto de encenar a minha vida num acto de encenar a vida dos outros. Sou uma narradora que precisa de uma ética para escrever.

As narrativas autobiográficas contam histórias que normalmente não aparecem nos grandes livros de história. É um acto de tornar visível identidades que têm sido histórica, social, cultural, e politicamente silenciadas ou marginalizadas. Ao mesmo tempo que a minha narradora tem controlo sobre a auto-representação que faz de si mesma, ganha domínio sobre a sua história de vida e sobre a sua identidade. É comum as narrativas autobiográficas tornarem-se actos de confissão e testemunho onde o narrador revela em público que tem sido reprimido e silenciado. Assim, a narrativa autobiográfica transforma-se num processo de sarar e de curar. O espectáculo transforma-se num acto que reconstitui o eu, o público e os contextos culturais envolventes – a comunidade. Neste sentido, a narrativa autobiográfica é sempre política.

É comum nos meus espectáculos que a minha narradora se esconda através de outros personagens reais. Como se falasse através dos outros. Como se recusasse uma ideia de personagem principal. Ela está em cena. Assume-se, mas fala através de relatos de entrevistas que fez a outras pessoas. Perspectiva-se. Como se a construção do eu fosse realizada a partir de bocados de outras identidades. Sou uma narradora cubista e fragmentária.

Muitas vezes o fragmento é a estratégia formal para fugir à ideia de linearidade e de fim. Fugir ao peso do tempo histórico, fugir à morte. Uma narrativa autobiográfica soa a uma melodia infinita que nunca termina, que não tem fim. Afinal, quando é que as narrativas acabam?

O fragmento associa-se ao acto de recordar, à memória, à verdade subjectiva. A memória é frequentemente sujeita a omissões e interpretações e tem, ela mesma, uma

história: aprendemos a recordar, o que é recordar e a utilidade de recordar, que são específicos da nossa cultura e da nossa história.

O fragmento associa-se igualmente à identidade. À recusa de uma identidade fixa. Para além dos papéis que a minha narradora escolhe encarnar diariamente, há igualmente papéis que lhe chegam do meio cultural e social em que está inserida, eles mesmos, em constante processo de mudança, como a língua que se altera ao longo dos tempos. Assim, a identidade é algo que não é fixo, permanente ou estanque, mas algo que está em permanente fluxo. O fragmento reflecte essa identidade fluida.

A identidade está relacionada não só com o que nos identifica enquanto indivíduos, a nossa compreensão das nossas características únicas, como por exemplo, o nosso nome; mas está também relacionada com a condição de semelhante, de ser semelhante e de partilhar características semelhantes, como por exemplo, falar a mesma língua que um determinado grupo de pessoas fala. Isto pode dar-nos a impressão de que a identidade é algo que chega até nós já feito pela nossa cultura, que nós somos linguística e culturalmente condicionados, mas o facto é que nós podemos fazer escolhas, nós somos agentes activos na formação da nossa identidade. Embora ainda seja impossível escolher o lugar onde queremos nascer ou a língua materna que queremos falar, é possível escolher outras línguas para falar, alterar o nosso nome, o nosso sexo, etc. A identidade não é apenas um produto do nosso meio cultural e social, mas é também um produto das nossas escolhas individuais dentro desse meio cultural e social em que vivemos.

A maior parte dos narradores autobiográficos reconhece neste acto de reinvenção e exploração da identidade um dos grandes potenciais das narrativas autobiográficas, e muitas vezes utilizam este espaço para se apresentarem como diferentes, para marcarem a diferença do eu em relação ao outro, aos outros. As narrativas autobiográficas são assim processos de alteridade, por um lado, mostram-nos como somos social e culturalmente construídos e, por outro lado, mostram-nos a nossa capacidade para desafiar essas mesmas construções de identidade e os valores favorecidos pela cultura dominante que nos envolve.

E por fim, o fragmento associa-se à ideia de dramaturgia. Defino a minha prática dramatúrgica como um processo de criar ou fazer emergir uma linha de sentido que dá coerência a um todo, à narrativa, ao espectáculo. Sendo que este todo coerente não é construído pelo simples emparelhar de fragmentos, mas emerge ao longo de um processo criativo, nos ensaios. Sou uma narradora dramaturgista. Em termos de espectáculo teatral, insiro-me num contexto pós-dramático, ou seja, a escrita não pressupõe o drama, trabalho no campo da performance, performance cujo decurso não está completamente planeado ou previsto, mas que está sujeito às leis da criação, pois os elementos que emergem, surgem das interações entre performers e entre performers e público.

Assim, o trabalho de escrita narrativa divide-se em duas frentes: aprofundar e refinar os fragmentos criados e trabalhar para o todo, o espectáculo, colocando lado a lado, numa sopa a que normalmente chamo de alinhamento, uma espécie de guião estrutural que ordena a apresentação dos fragmentos e que varia consoante o progresso dos ensaios. A escrita da minha narrativa torna-se num processo de pensar, actualizar, experimentar, criar, descartar e recuperar. Sou uma narradora que se coloca de fora sobre a sua própria escrita, observando as acções que estão a acontecer e à espera de ligações. De bocados de sentido que possam emergir. Sou uma narradora que espera e que procura saber reconhecer o momento em que isso acontece, bem como dar-lhe a devida importância. Chamo a este processo “dramaturgia emergente”.

As narrativas autobiográficas são sempre acompanhadas de um sentido de urgência, é preciso contar, expor, denunciar, mostrar determinadas histórias à luz do tempo presente. Há uma vontade de mudança, vontade que acelera o processo criativo. Há pouco tempo para a ficção, para o tempo da ficção. Como é detentora de autonomia sobre a sua própria história, a minha narradora autobiográfica toma controlo sobre todas as fases de produção do seu trabalho. Empodera-se e estabelece uma relação muitas vezes conflituosa com os meios de produção actuais que retiram qualquer poder ao artista. Ora esta narradora tem um plano estético e político. Não espera que um programador a programe, não espera que o público lhe encha as salas. Não espera pelos actores, pelos textos. Neste sentido ela coloca-se em risco porque desafia o poder, a norma instituída.

Este risco é acrescido com o grau de exposição que a narrativa autobiográfica oferece. Aqui a distinção entre vida e arte é ambígua. A distância física entre a narradora e público é muitas vezes nula. Este acto de aproximação ao outro implica igualmente riscos, quer seja ao se expor diante de um público, quer seja ao se aproximar fisicamente do público, a narradora torna-se vulnerável, arrisca. O risco é uma forma de transgressão, de quebrar a fronteira entre a arte e a vida. É um acto de intimidade. A minha narradora autobiográfica procura a ordem íntima das coisas. A ordem da intimidade está na esfera da animalidade e do caos, por oposição à ordem das coisas que pertence à esfera da humanidade. A humanidade anseia pela ordem da intimidade há muito perdida e é através de rituais sagrados e profanos, ou através de sacrifícios, que a ordem da intimidade poderá ser restabelecida. As narrativas autobiográficas são muitas vezes apresentadas como rituais, elas procuram o contacto com o grande inconsciente. A minha narradora autobiográfica escreve como se preparasse um ritual.

Quer na dimensão dramática, quer na dimensão da intimidade, ela, a minha narradora autobiográfica, exercita a escuta activa. Tenta decifrar sinais: um silêncio da parte do público, um silêncio entre fragmentos. A narrativa autobiográfica desenrola-se sempre num espaço intersubjectivo entre quem fala e quem escuta. Escutar traz um grande sentido de urgência à narrativa autobiográfica, escutar traz o sentido de “estar

no momento” e alinha quem escuta com o aqui e agora da performance. Escutar, aqui entendido como um sentido de consciência, de estar ciente. Escutar implica um ou mais sujeitos numa relação com o outro e, conseqüentemente, enfatiza o aspecto relacional das narrativas autobiográficas, porque escutar implica uma troca nos dois sentidos, não apenas porque o público escuta, mas porque a sua escuta também fala.

Assim, a narrativa autobiográfica é um processo de tomada de consciência individual e colectiva. Quando falamos de narrativas do eu, falamos de processos de escrita que procuram sentidos, que recorrem à vida para procurar sentido, e que buscam dar novos sentidos às vidas dos seus narradores. Porque é que precisamos de sentido? Para resistir, para vivermos melhor e para transformarmos o mundo difícil e opressor em que vivemos. Escrever o Eu é um acto de sobrevivência, um acto político. E é isso que os nossos narradores autobiográficos desejam: viver.

BIOGRAFIAS

Maria Gil (Lisboa, 1978): Licenciada em Teatro – Formação de Actores e Encenadores pela Escola Superior de Teatro e Cinema de Lisboa e *Master of Philosophy* em Performances Autobiográficas pela Universidade de Glasgow. É directora artística do Teatro do Silêncio.

Miguel Bonneville (Porto, 1985) concluiu os cursos de ‘Interpretação’ na Academia Contemporânea do Espectáculo (2000-2003), ‘Artes Visuais’ na Fundação Calouste Gulbenkian (2006), ‘Autobiografias, Histórias de Vida e Vidas de Artista’ no CIES-ISCTE (2008), ‘Arquivo – Organização e Manutenção’ no Citeforma (2013) e ‘Costurar ideias’ na Magestil (2013). Através de performances, desenhos, fotografias, vídeo, música e livros de artista, Miguel Bonneville introduz-nos a histórias autobiográficas centradas na destruição e reconstrução da identidade. Desde 2003 tem apresentado o seu trabalho em galerias de arte e festivais nacionais e internacionais, sobretudo os projectos ‘Family Project’, ‘Miguel Bonneville’ e ‘A importância de ser’.

Na tentativa de colmatar a efemeridade da existência em fluxo, o ser humano cria dispositivos que a transformam em algum tipo de configuração mais ou menos permanente: dar um sentido à dispersão de acontecimentos que nos assaltam no dia-a-dia parece ser uma necessidade vital. A sucessão de eventos é muitas vezes unificada num discurso, numa história, que se torna um possível instrumento para fixar a representação da realidade vivida, sob pena de a reduzir, engrandecer ou mesmo transformar. O narrado ganha uma autonomia própria, distinguindo-se da vivência subjacente. Com origem numa experiência compartilhada com outrem (e portanto mais tangível, objetiva ou intersubjetiva, como nas histórias ditas reais) ou em vivências internas e imagéticas (ficcionalis?), a partir do momento em que se forma, o discurso adquire a capacidade de criar novas realidades por si mesmo. Esta duplicidade dialógica, entre o sujeito que conhece enquanto experiência e aquele que conhece através do relato, está presente em diversos setores da vida humana, assumindo expressões várias. Porque parece útil compreender interdisciplinarmente os mecanismos implicados em tais processos construtores de narrativas audiovisuais, considerou-se pertinente a organização de um colóquio que pudesse discutir estas problemáticas, dando particular enfoque ao estudo da imagem em movimento. Tendo por base as comunicações apresentadas, foram escritos e revistos por pares os textos que compõem este livro.



CATÓLICA
CITAR • CENTRO DE INVESTIGAÇÃO
EM CIÊNCIA E TECNOLOGIA DAS ARTES



FCT

Fundação para a Ciência e a Tecnologia
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E CIÊNCIA