



## **Mídias digitais e novas narrativas: transcineamas, *games*, ciberfilmes e outras histórias <sup>1</sup>**

Daniel Monteiro do NASCIMENTO<sup>2</sup>

Universidade Federal de Pernambuco, Recife, PE

### **RESUMO**

O presente trabalho constrói um breve panorama da construção da narratividade em produtos audiovisuais desde o surgimento e popularização das tecnologias digitais de captação de som e imagem até a consolidação da hipermídia. A partir da compreensão de que a hipermídia é meio e linguagem do atual ambiente de convergência das mídias, o ciberespaço, buscamos ratificar esse novo espaço comunicacional como um terreno fértil para experimentação da narrativa contemporânea.

**PALAVRAS-CHAVE:** narratividade; mídias digitais; conteúdos digitais; ciberfilme.

### **NOVAS MÍDIAS = NOVAS NARRATIVAS?**

Já se tornou lugar-comum a constatação de que novos suportes técnicos desenvolvidos pelo homem geram novas possibilidades de construção da narratividade e, a partir daí, novas experiências estéticas ao público. Assim foi a criação da escrita para a linguagem humana, a invenção da imprensa para a literatura e o desenvolvimento da fotografia para o cinema. Quando se cria um suporte técnico de produção de informação, dá-se início a provocações no imaginário social que permitem novas experiências emocionais e ontológicas, gerando uma reorganização do imaginário e da produção narrativa.

Hoje, estamos a poucos anos da anunciada transição completa do sistema analógico de produção e difusão do sinal televisivo no Brasil para o sistema digital (2016 é o ano previsto de encerramento da produção e transmissão no sistema analógico<sup>3</sup>). A televisão digital interativa (TVi) introduz não apenas novas possibilidades de democratização dos serviços de informação e entretenimento, mas cria também circunstâncias de elaborações narrativas para produtos nunca antes imaginados nos sistemas de teledifusão. Mas, enquanto essa transição não acontece no Brasil e está

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na Divisão Temática de Comunicação Multimídia, da Intercom Júnior – VI Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Daniel Monteiro do Nascimento é concluinte em Rádio, TV e Internet pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) e bolsista de iniciação científica PIBIC/CNPq. Suas áreas de interesses abrangem o cinema e as novas mídias digitais. E-mail: [daniel.abaquar@gmail.com](mailto:daniel.abaquar@gmail.com)

<sup>3</sup> DECRETO Nº 5.820, DE 29 DE JUNHO DE 2006.



em fase embrionária em outros países (EUA, Japão, Inglaterra, Itália, etc.), um processo comunicacional de semelhante ou maior relevância cresce em escala global: a convergência dos meios de comunicação (JENKINS, 2009). E a partir dela está surgindo um novo campo de experimentação da narrativa contemporânea: a hipermídia.

No presente texto, buscamos construir um panorama da evolução da narratividade em produtos audiovisuais desde o surgimento e popularização das tecnologias digitais de captação de som e imagem até o atual ambiente de convergência das mídias, o ciberespaço. Mas, antes de adentrarmos na sistematização das principais tendências da produção audiovisual encontradas do transcinema até o ciberfilme, faz-se necessário apresentar em linhas gerais o caminho percorrido durante nossa investigação.

### **A CONSTRUÇÃO DA NARRATIVIDADE EM NOVAS MÍDIAS**

Com o desenvolvimento das tecnologias digitais e da internet, os conceitos de narratividade e narrativa tem sido invocados por vários teóricos da textualidade digital. Por isso, antes de discorrer sobre a construção da narratividade em novas mídias é necessário pontuar algumas das nossas posições acerca da natureza da narrativa.

Então, o que é narrativa e o que narrativa não é?

De acordo com Marie-Laure Ryan, a narrativa é definida como “uma representação mental de um mundo (ambiente), povoada por indivíduos (personagens), que participam de ações e acontecimentos (eventos), através do qual eles passam por mudanças (dimensão temporal)” (RYAN, 2001, p.583 *tradução nossa*). Sendo assim, a narratividade, desde os primórdios da linguagem humana é independente da questão da ficção e/ou da ficcionalidade, bem como a construção da narratividade não é limitada à narração escrita ou oral, ou seja, como representação mental, ela pode ser invocada pelas mais variadas mídias. Portanto, como nosso objetivo é investigar a narratividade no audiovisual, destacamos um momento histórico crucial no que tange às possibilidades narrativas desenvolvidas, um momento que é posterior a consolidação do cinema narrativo e anterior à popularização das tecnologias digitais e da internet: a transição das mídias eletrônicas para as ditas novas mídias.

Nos anos 60, surgem as mídias eletrônicas, mídias que transmitem imagens e sons pela sua decomposição em impulsos elétricos e pela sua recomposição eletrônica, ou seja, mídias que necessitam de recursos eletrônicos ou eletromecânicos na produção e no consumo de conteúdo como a televisão, o vídeo e os primeiros computadores digitais, e com elas brotam novas possibilidades de refletir sobre a construção da



narratividade no audiovisual, bem como seus reflexos nas práticas sociais e na arte contemporânea.

Segundo Arlindo Machado, o que define as linguagens das mídias eletrônicas é uma construção fragmentária, com seu ritmo veloz e com suas imagens em metamorfose, o que pressupõe um telespectador disperso, que precisa ser rapidamente seduzido, imerso no espaço-tempo sensório (MACHADO, 2008, p.188-193). Porém, é a partir da popularização do dispositivo do vídeo que houve a quebra da lógica da produção/mediação mercadológica televisiva intimamente vinculada ao espetáculo do consumo. Entre os anos 70 e 90, esse fato, somado à migração gradativa dessas mídias do formato analógico para o formato digital, além de apresentar uma diversidade de conteúdo e formato, contribuiu também para uma construção do pensamento acerca das possibilidades multimidiáticas de expressão, tais quais a vídeo-arte e a videoinstalação<sup>4</sup>. Essa influência colaborou para a evolução linguagem cinematográfica, que, graças às tecnologias digitais, ou novas mídias, passou também a incorporar a construção narrativa fragmentada, a interatividade, a imersão e o ritmo veloz em suas narrativas, como encontrada nos transcinemas; nas narrativas complexas. E também nas narrativas transmidiáticas, nos jogos de computador (*games*) e nos filmes interativos, ou ciberfilmes.

Mas, o que são as novas mídias digitais? Jogos de computador? CD-ROM? DVD? Cinema de animação digital? *Sites*? De acordo com Manovich:

[...] a compreensão popular de novos meios de comunicação os associa ao uso de um computador para distribuição e exposição, mais que à produção. Por conseguinte, textos distribuídos por computador (*websites* e *ebooks*) são considerados novos meios, enquanto os textos distribuídos no papel não são. De maneira semelhante, as fotografias que são colocadas em um CD-ROM e requerem um computador para serem visualizadas também são consideradas novas mídias, as mesmas fotografias impressas em um livro, não são. (MANOVICH, 2001, p. 43 *tradução nossa*).

Embora a compreensão popular não esteja totalmente equivocada, Manovich destaca a insuficiência e a limitação dessa compreensão para entender os efeitos da informatização sobre a totalidade da cultura e, conseqüentemente, a produção de narrativas audiovisuais na hipermídia. Portanto, ainda segundo o autor, a chave-mestra para diferenciar as velhas mídias das novas mídias são cinco princípios: representação

---

<sup>4</sup> Artistas tais quais Nam June Paik., Letícia Parente, Anna Bella Geiger, Eder Santos e Paulo Brusky refletem essas tendências em seus trabalhos.



numérica; modularidade; automação; variabilidade e transcodificação cultural. (MANOVICH, 2001, p.44)

Dois desses princípios são basilares: a representação numérica - as mídias digitais são representadas em códigos digitais numéricos, podendo ser descritas de forma matemática; a modularidade - os elementos das mídias digitais – sons, imagens, formas ou comportamentos – são estruturas fractais representadas como coleções de amostras discretas (*pixels*, polígonos, caracteres, certificados), ou seja, em módulos. Outros dois são dependentes desses: a automação – as mídias digitais são capazes de verificar seu próprio funcionamento, efetuando medições e introduzindo correções, sem a necessidade da interferência humana, como os *softwares* de computador e aplicativos para celulares; a variabilidade - as mídias digitais seguem uma lógica de reprodução pós-industrial onde não se pode falar em cópias, mas em diferentes versões e formatos, que não são necessariamente criadas somente por um humano, mas também pelo computador. Como em um *blog*, onde cada leitor tem uma versão original independente do suporte, seja ele um *laptop*, um *tablet*, ou um celular.

Por fim, como soma dos quatro princípios acima, Manovich destaca a transcodificação cultural, o quinto e último princípio e “a consequência mais importante da informatização dos meios” (MANOVICH, 2001, p.63 *tradução nossa*), pois é a partir da transcodificação cultural que as novas mídias reelaboram no ambiente digital os significados culturais das velhas mídias. Principalmente, porque as velhas mídias podem ser transformadas em novas, através da digitalização, ou seja, as mídias tradicionais podem ser transformadas em códigos numéricos.

## **NARRATIVIDADE E CINEMA DIGITAL**

Historicamente, a evolução da narrativa contemporânea no cinema demonstrou que a linguagem própria do cinema, solidificada no século XX, é provocada pelo desenvolvimento tecnológico. A prova cabal dessa evolução foi a incorporação de conceitos como não-linearidade pelos cineastas a partir de hibridismos narrativos em diferentes suportes de mídia como o vídeo e a TV. A partir dos anos 70, com o barateamento de dispositivos e desenvolvimento de novos recursos digitais, alguns artistas buscaram tensionar ainda mais a linguagem cinematográfica na medida em que instituíram o fim da “moldura” do filme, para criar de um espaço sensorial de fruição, e desenvolveram novas modalidades de interação para além da capacidade interpretativa



do processo de apreensão comum a qualquer forma de expressão humana. E o cinema incorpora naturalmente a não-linearidade na construção narrativa dos filmes.

Em menor ou maior grau, identificamos tais tendências no cinema digitalmente expandido, ou transcinemas, e nas narrativas complexas.

#### **a) Transcinemas**

Os transcinemas podem ser definidos como uma forma híbrida entre a experiência das artes visuais e do cinema digital, onde o espectador é responsável de produzir a própria montagem, definir velocidades, cores, diálogos em um fluxo combinatório, experimentando sensorialmente as imagens espacializadas, de múltiplos pontos de vista. (MACIEL, 2009, p.17). Ou seja, é um cinema digitalmente expandido, “um cinema que é um espaço de imersão narrativo, no qual o usuário interativo assume o papel de câmera e editor” (SHAW, 2005, p.356).

Um exemplo dessa possibilidade de construção narrativa é a instalação imersiva E.V.E. (*Extended Virtual Environment*)<sup>5</sup> (1993), de Jeffrey Shaw. A experiência proposta por esse projeto é que o espectador/usuário adentre em um globo e assista a um filme projetado apenas no ponto em que olhar, pois o restante do domo permanece sem imagens. Já o projeto *Soft cinema*<sup>6</sup> (2005), de Lev Manovich, integra cinema e base de dados, onde três filmes diferentes – *Missão à Terra, Texas e Ausências* – em telas diferentes são recombinações randomicamente pelo computador de forma que cada espectador/usuário assista a uma versão diferente de cada filme.

#### **b) Narrativas complexas**

Os filmes que possuem narrativas imbricadas onde a narrativa principal é complementada por outras narrativas de outros pontos de vista ou de variadas possibilidades de continuidade são considerados filmes de narrativas complexas (SIMONS, 2008, p.111).

Sobre as possibilidades de experimentação de narrativas não-lineares no cinema, Vicente Gosciola afirma:

As novas tecnologias de comunicação e de informação, ou as novas mídias, abriram-se também para as possibilidades de contar histórias. Assim como no caso

---

<sup>5</sup> <http://vimeo.com/2835227>

<sup>6</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=4hn-AUJ2NnY>



do cinema, no período inicial do contar histórias através das novas mídias, as histórias eram simples. Porém, agora, elas são contadas de maneira complexa, isto é, graças aos recursos das novas mídias, podem ser apresentadas por diversos pontos de vista, com histórias paralelas, com possibilidades de interferência na narrativa, com opções de continuidade ou descontinuidade da narrativa e muito mais. (GOSCIOLA, 2003, p. 17)

De acordo com Jan Simons, essas narrativas de natureza complexa já foram nomeadas de diferentes termos, por diferentes estudiosos, como: narrativas de caminhos bifurcados (*forking-path narratives*), filmes-enigma (*puzzle films*), histórias subjetivas (*subjective stories*) e redes de narrativas (*network narratives*), todos nomeados por Bordwell, filmes de múltiplos projetos (*multiple-draft films*), por Branigan, narrativas modulares (*modular narratives*), por Cameron, narrativas por base de dados (*database narratives*), por Kinder e *mind-game films*, por Elsaesser (SIMONS, 2008, p.111 tradução nossa).

Os filmes com narrativas de caminhos bifurcados têm o potencial de complexidades tensionado a partir de mundos alternativos possíveis ou histórias paralelas na vida dos personagens bifurcando linhas de tempo. Já os filmes de múltiplos projetos podem também incluir múltiplas subtramas ou tramas em narrativas paralelas ou alternativas (SIMONS, 2008, p.111-112). Alguns exemplos de *forking-path narratives* ou *multiple-draft films* são *O Azar* (1987), de Krzysztof Kieslowski e *Efeito Borboleta* (2004), de Eric Bress e J. Mackye Gruber.

Filmes como *Pulp Fiction* (1994), de Quentin Tarantino e *Amores Brutos* (2000), de Alejandro González Iñárritu são exemplos de narrativas modulares, filmes que criam uma relação diferenciada entre a temporalidade da história e a ordem em que ela é contada. A inovação vem pela montagem que é pensada em deslocar o espectador da leitura linear, a partir de *flashbacks* e/ou *flashforwards* e/ou telas múltiplas (*split screen*). Desse modo, o presente, o passado e o futuro têm a mesma importância narrativa. (SIMONS, 2008, p.113).

As narrativas por base de dados, assim como as narrativas modulares, revelam a arbitrariedade das escolhas feitas em particular e da possibilidade de fazer outras combinações, o que criaria histórias alternativas. Essa ideia aplica-se às narrativas interativas baseadas em escolhas, ou seja, ao cinema interativo (SIMONS, 2008, p.111) como em *Smoking e No smoking* (1993), de Alain Renais e *Mr. Payback* (1995), de Bob Gale. Nos filmes de Alain Renais, a escolha acontece antes da sessão começar: o espectador escolhe qual filme assistir. O início é o mesmo para os dois, mas, em



*Smoking*, o personagem principal fuma num momento crucial da trama, fato que acarreta em conseqüências diferentes do enredo de *No Smoking*, no qual o protagonista não fuma. Já nas salas de cinema em que foi exibido o filme *Mr. Payback*, a narrativa podia ser conduzida pelos espectadores a partir do uso de botões e *joysticks* acoplados às poltronas, o resultado das escolhas era computado pela preferência da maioria.

Os filmes estruturados em redes de narrativas são narrativas modulares, mas parecidos com um quebra-cabeça que ao final as peças formam uma história linear e coerente (SIMONS, 2008, p.123) tais quais *Magnólia* (1999), de Paul Thomas Anderson e *Os fragmentos de Tracey* (2007), de Bruce McDonald.

Ainda de acordo com Simons, os *mind-game films* têm como objetivo desorientar ou enganar espectadores, esses filmes inclui em sua genealogia filmes de Fritz Lang, Luis Buñuel, Alfred Hitchcock, Orson Welles, Akira Kurosawa, Alain Resnais e Ingmar Bergman e abarcam todos os tipos supracitados (SIMONS, 2008, p.114). Os filmes-enigma são herdeiros da mesma genealogia dos *mind-game films*, porém neles, embora haja uma desorientação inicial os temas ou assuntos são resolvidos de modo que os espectadores mais atentos consigam desvelar os mistérios (SIMONS, 2008, p.114-115). Alguns exemplos são os filmes *2001 uma odisséia no espaço* (1968), de Stanley Kubrick e *Donnie Darko* (2001), de Richard Kelly.

Por fim, as histórias subjetivas são filmes construídos a partir dos estados mentais dos personagens, sem mostrar diretamente o pensamento e os sentimentos deles (SIMONS, 2008, p.115) tais quais *8 ½* (1963), de Frederico Fellini e *Cisne Negro* (2010), de Darren Aronofsky.

Não convém aqui, nos alongar muito em explicações sobre cada uma dessas formas de narrativas, mas não podemos deixar de frisar que essas narrativas complexas, de modo geral, são construídas com base na não-linearidade e podem ficar ainda mais complexas com as possibilidades hipermediáticas. Seja em termos multiplicidade de pontos de vista, na qual a narrativa principal pode ser complementada por outras narrativas de outros pontos de vistas, seja pelas possibilidades de continuidade, devido ao desenvolvimento de aplicativos interativos na configuração visual e sonora dos filmes.

## **NARRATIVIDADE E HIPERMÍDIA**

Hoje, um novo processo tecnológico, econômico, social e cultural de escala planetária, a convergência dos meios de comunicação (JENKINS, 2009), está



intensificando a construção da narratividade pela possibilidade de hibridismos narrativos em diferentes suportes de mídia. Agora, o desafio dos roteiristas de narrativas audiovisuais hipermediáticas é redimensionar conceitos como *não-linearidade*, *interatividade*, *imersão* e absorver um novo, a *transmediação*, na elaboração de produtos narrativos audiovisuais a fim de atender às novas demandas de produção e de consumo de conteúdo em ambientes de convergência de mídia: a criação coletiva, ou participativa, onde os limites entre a produção, difusão e interpretação das obras é tênue ou inexistente.

Mas o que é hipermissão?

Hipermissão é um termo que surge a partir das possibilidades das tecnologias do ciberespaço. O ciberespaço é o espaço virtual – um espaço de imersão, pois “o encantamento do computador cria para nós um espaço público que também parece bastante privado e íntimo” (MURRAY, 1997, p.102) – para a comunicação e grande fluxo de informação disposto pelo meio de tecnologia, ou seja, a *internet*, onde se desenvolve a cibercultura. A cibercultura é o conjunto de agenciamentos sociais (interações interpessoais e interações homem-máquina) – práticas, atitudes, modos de pensamento e de valores – das comunidades no espaço eletrônico virtual a partir de blocos de textos, palavras, imagens ou sons em formato digital com *links*, isto é, os hipertextos. Sendo assim, hipermissão é uma ampliação do conceito de hipertexto que foi originalmente conceituada como um meio “para descrever uma nova forma de mídia que utiliza o poder do computador para arquivar, recuperar e distribuir informação na forma de figuras gráficas, texto, animação, áudio, vídeo, e mesmo mundos virtuais dinâmicos” (SANTAELLA, 2008, p. 93), mas que também é uma linguagem que integra dados, textos, imagens e sons num único ambiente de informação digital (BAIRON, 1998).

Vicente Gosciola define a hipermissão de uma forma mais ampla: “a hipermissão é um sistema de comunicação audiovisual e identificada como o meio e a linguagem, ou o tecido, que organizam os eventos comunicacionais” (GOSCIOLA, 2003, p.15). Essa última definição parece-nos mais conveniente.

Desse modo, quando relacionarmos convergência de mídias e a construção da narratividade, enfatizamos que a hipermissão é o suporte onde se desenvolve essas novas formas narrativas. As principais tendências identificadas são: as narrativas transmediáticas (*transmedia storytelling*); os *games* (jogos de computador) e o ciberfilme.

### **a) Narrativas transmidiáticas**

Quando se fala em convergência de meios de comunicação, as narrativas têm encontrado uma nova realidade, distribuindo-se em meios distintos, multiplataformas, construindo um universo no qual os personagens se inserem em diversas possibilidades de construção da narratividade. Segundo Scolari, têm sido propostos vários conceitos para definir esse fenômeno: *cross media*, *multiple platforms*, *hibrid media*, *intertextual commodity*, *transmedial worlds*, *transmedial interactions*, *multimodality* e *overflow* (SCOLARI, 2009, p. 189). Mas o conceito que está se popularizando é o termo proposto por Henry Jenkins no livro *Cultura da Convergência: narrativas transmidiáticas (transmidia storytelling)*.

De acordo com Jenkins, as narrativas transmidiáticas envolvem a criação de universos ficcionais independentes, mas inter-relacionados, pelos diferentes meios (JENKINS, 2009, P. 135). Alguns exemplos são os universos de *Pokemon* (1996) e de *Matrix* (1999). Ambos têm narrativas distribuídas de maneira distinta e complementar em filmes, animações, revistas em quadrinhos, jogos de computador e *sites*.

### **b) Cibertextos**

Cibertexto é um termo proposto, no início dos anos 90, por Espen Aarseth. Em linhas gerais, esse termo, com aplicabilidade mais abrangente que o hipertexto, define “uma ampla gama de atividades de leitura, incluindo jogos de computador e hipermídia” (AARSETH *apud* RANHEL, 2005, p.23). Leitura essa que soma ao conceito de textualidade uma atividade com algum tipo de *feedback*, de informação retroalimentada, ou seja, uma leitura cibertextual.

Por analogia ao conceito de cibertexto, acreditamos, até o momento, que *ciberfilme* é o termo mais adequado para definir as narrativas audiovisuais que tem leitura cibertextual, ou seja, os filmes interativos hipermidiáticos. Destacamos que, da mesma forma que Aarseth propõe a leitura cibertextual como uma perspectiva e não como uma teoria fechada, o termo ciberfilme é apenas um repositório para o que quer que sejam nomeados mais adiante os filmes interativos na hipermídia.

## I. Games

No campo dos *games*, a interatividade é inata ao desenvolvimento dessa linguagem, pois no jogo de computador, independente de ter uma narração, o jogador interage com imagens enviadas a um dispositivo que as exibe – televisão ou um monitor. Segundo Juul, os jogos podem ser definidos com base em 6 pontos: 1) Os jogos são baseados em regras; 2) Jogos têm resultados quantificáveis e variáveis; 3) Valores são atribuídos aos resultados possíveis, positivos e negativos; 4) o jogador investe esforço a fim de influenciar o resultado; 5) os jogadores estão ligados aos resultados do jogo no sentido de que um jogador será o vencedor se um resultado positivo acontece, e perdedor e se um resultado negativo acontece; 6) O mesmo jogo [conjunto de regras] pode ser jogado com ou sem consequências na vida real (JUUL, 2003).

Diante dessa definição de *games*, acreditamos ainda que as formas narrativas possibilitem ao jogador ter uma intensificação da experiência do jogar. Por isso, elencamos abaixo as formas narrativas encontradas em jogos de computador:

- i. *Embutidas*: histórias inseridas nos objetos das cenas do jogo ou mesmo representadas pelas próprias cenas (DUBIELA & BATAIOLA, 2007, p.6);
- ii. *Emergentes*: narrativas que podem surgir da interação do usuário com o sistema criado para o jogo (DUBIELA & BATAIOLA, 2007, p.6);
- iii. *Evocadas*: essa narrativa ocorre em um ambiente já previamente criado e, em geral, desenrola apenas um episódio ou uma história específica da narrativa (DUBIELA & BATAIOLA, 2007, p.6);
- iv. *Lineares*: histórias narradas cronologicamente e que possui um escopo geral único. Ex: *games* de *adventure* mais básicos, ou mesmo RPGs mais simplificados. (FALCÃO, 2009, p. 58);
- v. *Multilineares convergentes*: O escopo geral da narrativa permanece único, porém os caminhos de se chegar até ele são diversos. Há também casos em que o início pode ser variado, mas o final é sempre o mesmo, como é o caso de RPGs mais complexos. (FALCÃO, 2009, p. 60) e;
- vi. *Multilineares divergentes*: é uma narrativa com

[...] estrutura é mais aberta, onde há variações intrínsecas ao conceito de divergência de linhas narrativas: começar de um mesmo ponto para depois se



separar em várias linhas possíveis, começar de pontos diferentes e passar por tramas diversas numa estrutura de linhas paralelas ou considerar eventuais cruzamentos dessas linhas. (FALCÃO, 2009, p.61)

Nesta categoria, podemos encaixar alguns games de *adventure* mais sofisticados em termos de exploração narrativa e os MMORPGs.

## II. Ciberfilmes

Filmes interativos, hiperfilmes ou filmes-jogo são produtos audiovisuais, hipermediáticos que permitem ao espectador/usuário/interator a condução narrativa da história, a opção de acompanhar o ponto de vista do personagem escolhido ou conteúdo complementares através da interatividade, seja ela através de *links*, através de tela sensível ao toque, ou um embrionário sensor de movimento em suportes como os *tablets*, ou mesmo através de sensores que captam de movimento e/ou voz como o *kinect* para o vídeo-game *X-box 360* da *Microsoft*. Relembramos que, por extensão ao termo cibertexto, optamos por nomear esses novos tipos de narrativas de *ciberfilmes*.

Mas, diante das possibilidades de interatividade possíveis aos jogos e aos ciberfilmes, há diferenças entre eles?

Ainda de acordo com Juul, o que diferencia os ciberfilmes dos jogos de computador são apenas duas características que podemos resumir em uma: Os ciberfilmes **não** têm resultados quantificáveis e variáveis, logo, os espectador/interatores **não** estão ligados a nenhum tipo de resultados (JUUL, 2003).

Exemplos mais comuns de ciberfilmes são os em que a interatividade se dá por meio de *links* como *Hypnosis*(1998), produzido pela *My Interactive TV*<sup>7</sup>, filme onde em pontos determinados é possível realizar três escolhas, e *A Gruta* (2008), do brasileiro Filipe Cotijo, que possui 11 finais diferentes e 30 possibilidades de interação. Em ambos, a interatividade se dá por *links* textuais nos quais se podem escolher as ações dos personagens e conduzir a narrativa e/ou ponto de vista dos personagens.

Já na série de quatro ciberfilmes chamada *Touching Stories* (2010), aplicativo desenvolvido para o *Ipad*, a interação se dá tocando, balançando e girando o próprio equipamento. Desse modo, se pode navegar, abrir e revelar variações em cada uma dessas histórias.

---

<sup>7</sup> <http://www.my-interactive.tv/>



*Milo* um aplicativo desenvolvido pela *Lionhead Studios* para a plataforma *Xbox 360*, da *Microsoft*, apresentado na E3 (*Electronic Entertainment Expo*) de 2009, usufruindo dos recursos do *kinect*, câmera que captura os movimentos do jogador, dispensando a necessidade de *joysticks* para interagir, é um projeto que se aproxima do conceito de ciberfilme. O objetivo do aplicativo é bem simples: interagir com um amigo virtual, o jovem Milo. É possível realizar diversas ações diferentes, tudo sem ao menos tocar no controle. Basta se posicionar em frente à TV e mencionar seu nome para se apresentar à Milo. O personagem reconhece a cor da sua roupa e sua aparência, e você ainda pode estabelecer um diálogo — em inglês — para trocar idéias com Milo e direcionar tomadas de ações ao garoto virtual, os interatores têm a chance de intervir no ambiente virtual e até fazer desenhos que podem ser escaneados e “entregues” a Milo.

Porém, a previsão da data de lançamento é para 2012<sup>8</sup>. Logo, até o momento atual dessa pesquisa, ainda não foram lançados ciberfilmes para suportes que respondem a sensores de movimento e/ou voz.

### ***TO BE CONTINUED***

Ao partimos da premissa que os primeiros registros narrativos da humanidade remontam a própria gênese da espécie. Onde, a humanidade desenvolveu a linguagem para se comunicar e expressar o pensamento. E verificar que um dos usos primários da linguagem oral foi a narração de histórias que traziam uma percepção/reflexão da realidade. Concluímos que a evolução da narrativa a partir das linguagens dos oradores primitivos às novas mídias, passando pela escrita, pelo cinema e pelos jogos de computador, a hipermídia pode ser a grande herdeira do cinema e dos *games* no papel de campo de experimentação da narrativa contemporânea, principalmente, pelas possibilidades de hibridização e convergência de mídias, características intrínsecas à hipermídia e também ao seu correlato ambiente de produção/fruição: o ciberespaço.

Portanto, a partir do momento em que os hibridismos narrativos de diferentes suportes de mídia se mesclam no ambiente do ciberespaço e o espectador pode interagir com os produtos, surge a possibilidade da emergência de novas construções da narratividade e, conseqüentemente, de novas experiências estéticas, nas obras audiovisuais desenvolvidas especialmente para esse ambiente.

---

<sup>8</sup> <http://kotaku.com/5575672/no-project-milo-is-coming-to-the-xbox-just-not-this-year%29>



## REFERÊNCIAS

- BAIRON, Sérgio. El Red y el Juego.. Casi Nada, Espanha, v. 23, n. 2, p. 11-45, 1998. Disponível em: <http://solotxt.brinkster.net/csn/25rede.htm>. Acesso em: jan, 2011
- DUBIELA, Rafael Pereira & BATTAIOLA, André Luiz; **A Importância das Narrativas em Jogos de Computador**. Texto apresentado no VI Symposium on Computer and Digital Entertainment. (SBGames). Unisinos: São Leopoldo, 2007. Disponível em: <http://www.inf.unisinos.br/~sbgames/anais/arteedesign/fullpapers/34834.pdf>> Acesso em: dez 2010
- FALCÃO, Leo. **Explorando mundos especiais: Estruturas narrativas aplicadas à concepção e avaliação de games**. Dissertação UFPE, 2008.
- GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias: do cinema às mídias interativas**. SP: SENAC, 2ª Ed., 2008.
- JENKIS, Henry. **Cultura da convergência**. 2 ed. Trad. Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.
- JUUL, Jesper. **The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness**. In *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, edited by Marinka Copier and Joost Raessens, 30-45. Utrecht: Utrecht University, 2003. Disponível em: <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>. Acesso em: dezembro, 2010
- MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. 5ªed. Campinas: Papyrus, 2008.
- MACIEL, Kátia. **Transcinemas**. In: MACIEL, Kátia (org.). **Transcinemas**. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009.
- MANOVICH, Lev. **The language of new media**. MIT Press: Cambridge, 2000. Disponível em: <http://andreknorig.de/portfolio/03/bin/resources/manovich-langofnewmedia.pdf>> Acesso em: dez, 2010.
- MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural - UNESP, 2003.
- RANEL, João. **TV Digital Interativa e Hipermídia: Jogos e Narrativas Interativas naTVi**. Dissertação PUC-SP, 2005. Disponível em: <http://csgames.incubadora.fapesp.br/portal/Members/jranhel/TV%20Digital,%20jogos%20e%20narrativas%20interativas%20na%20TVi%20-%20Joao%20Ranel.pdf>> Acesso: jan, 2010.
- RYAN, Marie-Laure. **Beyond Myth and Metaphor**. volume 1, issue 1 July 2001. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> Acesso em: dezembro, 2010.
- SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano**. 3. ed. São Paulo: Paulus, 2008.
- SCOLARI, Carlos Alberto. **Ecología de la hipertelevision. Complejidad narrativa, simulación y transmedialidad en la televisión contemporánea**. In: SQUIRRA, Sebastião & FECHINE, Yvana (orgs.). **Televisão Digital: Desafios para a comunicação**. Porto Alegre: Meridional, 2009.



SHAW, Jeffrey. **O cinema digitalmente expandido: o cinema depois do filme**. In: LEÃO, Lúcia (org). O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: SENAC São Paulo, 2005.

SIMONS, Jan. **Complex Narratives**. In: New Review of Film and Television Studies. London: Routledge, volume 6, issue 2, 2008, pp. 111-126.

**Sites:**

<http://www.filmejogo.com.br/>

<http://www.my-interactive.tv/>

[https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2004-2006/2006/Decreto/D5820.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2006/Decreto/D5820.htm)

<http://www.youtube.com/watch?v=4hn-AUJ2NnY>

<http://www.medienkunstnetz.de/works/eve/>

<http://vimeo.com/2835227>

<http://kotaku.com/5575672/no-project-milo-is-coming-to-the-xbox-just-not-this-year%29>