



## **Novas Tecnologias e a reconfiguração da experiência da temporalidade: impactos no cinema contemporâneo<sup>1</sup>**

Melissa Ribeiro de Almeida<sup>2</sup>

Universidade Federal de Juiz de Fora

### **RESUMO**

Análise do impacto das Tecnologias da Comunicação na sociabilidade humana nas sociedades moderna e contemporânea. Investigação das influências da Mídia Digital sobre a experiência da temporalidade. Estudo das transformações ocasionadas pelas tecnologias da comunicação na maneira de se produzir, organizar e distribuir as informações e suas conseqüências na construção das narrativas cinematográficas da contemporaneidade.

Palavras-chave: Novas Tecnologias; Temporalidade; Cinema Contemporâneo

### **1. Introdução**

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao GT de Práticas Sociais de Comunicação, do XII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste.

<sup>2</sup> Melissa Ribeiro é graduada em Comunicação Social (UFJF – 2002), é especialista em Globalização, Mídia e Cidadania (UFJF – 2005) e especialista em Artes, Cultura Visual e Comunicação (UFJF – 2007). Atualmente é Chefe de Jornalismo da Rádio Catedral FM, emissora educativa, e cursa a disciplina “Semiótica e Produções Multicódigos”, no programa de Mestrado em Comunicação e Sociedade da UFJF.



Este trabalho tem como objetivo investigar a influência das Novas Tecnologias da comunicação na experiência da temporalidade na sociedade atual, observando os conseqüentes impactos desse fenômeno no cinema contemporâneo. Sabemos que a presença da tecnologia na vida diária dos indivíduos sempre significou transformações na sua relação com o mundo e com os demais seres humanos. Mas de que forma as tecnologias da comunicação afetam nossa relação com o tempo? Desejamos através deste estudo apresentar possíveis respostas a este questionamento, utilizando para isso filmes que acreditamos possuir elementos capazes de nos orientar nessa investigação, uma vez que o cinema é constituído de imagens e significados conduzidos e organizados no tempo. Após a avaliação de uma série de produções cinematográficas atuais, selecionamos quatro que julgamos servirem de exemplo para nossa análise: *Efeito Borboleta*, *21 Gramas*, *11:14* e *Amnésia*, como referência ao tema analisado.

Para facilitar nossa pesquisa, optamos classificar os filmes em quatro categorias com o objetivo de ressaltar suas particularidades narrativas e temporais. São elas: *Narrativa Multilinear*, *Narrativa Fragmentada*, *Narrativa Espiralada* e *Narrativa Inversa*. Essa classificação não tem qualquer intenção de se estender a todo o universo cinematográfico, nem se torna a única possível para os filmes escolhidos e para a proposta do trabalho, contudo se apresenta como um recurso para exemplificar alguns dos tipos de narrativas e de temporalidades conseqüentes dos padrões impostos pelas Novas Tecnologias da comunicação na contemporaneidade.

## **2. Tecnologia e Cultura**

As tecnologias da comunicação afetam consideravelmente a sociabilidade humana, impondo paradigmas para as relações, interferindo nas dimensões do público e do privado, do espaço e do tempo e instalando padrões de percepção e de cognição. De fato, as tecnologias sempre causaram impacto em nossa experiência perceptiva e capacidade cognitiva. Desde a Antiguidade, o emprego da técnica era concebido como uma prática de transformação, seja através da habilidade intelectual (música, filosofia, teologia, matemática, retórica, etc.) ou das chamadas artes mecânicas (realizadas através do uso das mãos: carpintaria, pintura, escultura, marcenaria, arquitetura, etc.). Marshall



McLuhan<sup>3</sup>, na célebre obra *Os meios de comunicação como extensões do homem*, afirma que “qualquer invenção ou tecnologia é uma extensão ou auto-amputação de nosso corpo, e essa extensão exige novas relações e equilíbrios entre os demais órgãos e extensões do corpo”. E diz mais: “como extensão e aceleração da vida sensorial, todo meio afeta de um golpe o campo total dos sentidos”.

Ao longo do tempo, o homem passou, cada vez mais, a criar tecnologias para aperfeiçoar, expandir e acelerar as trocas informacionais. Toda a evolução técnica da linguagem, seja ela escrita, sonora ou visual, foi realizada com a intenção de construir mecanismos de interação que garantissem o maior número de informações, em menor tempo e com maior facilidade. Apesar de as tecnologias estarem ligadas ao “fazer” humano desde a Antiguidade, não se pode negar que é com a Revolução Industrial que a discussão sobre as tecnologias ganha fôlego e passa a se tornar imprescindível, quando se pretende tecer qualquer análise sobre a vida cotidiana. O impacto da Revolução Industrial ecoou, sobretudo, na consolidação do capitalismo, com a produção e a circulação de mercadorias em massa, e nos avanços técnicos, mais precisamente dos sistemas de transporte e de comunicação.

Segundo Tom Gunning<sup>4</sup>, esse conjunto de transformações reconfigurou a experiência social e sensorial humana e recebeu o nome de Modernidade, mais como uma configuração específica da experiência e da percepção do que como um período histórico, com data para início e término. A presença da tecnologia na vida diária do homem moderno e a grande revolução emergente no campo da comunicação determinaram um novo modo de ser, de viver e, principalmente, de ver as coisas, construindo também novos padrões de visibilidade. A chegada da estrada de ferro, da fotografia, do telefone, do rádio, do cinema, dos primeiros automóveis e anúncios publicitários edificou um cenário específico para a vida urbana, fazendo da cidade o espaço determinante da cultura moderna. Essas mudanças se materializaram nas arenas política, social e cultural. Sobretudo, a modernidade foi marcada por um bombardeio de estímulos ou, nas palavras de Michael Davis<sup>5</sup>, pode ser definida pelo “hiperestímulo”. Inaugurando um consumo de “choques sensoriais”, o ambiente urbano favoreceu a renovação do aparelho sensorial humano. De tal modo, os sentidos superestimulados e fatigados passaram a exigir sensações cada vez mais fortes para garantir a percepção,

---

<sup>3</sup> (MCLUHAN, 2005, p.63)

<sup>4</sup> GUNNING, 2004, p.33

<sup>5</sup> apud SINGER, 2004, p.98



originando e fortalecendo o sensacionalismo presentes na mídia impressa, no rádio, no cinema e nos anúncios publicitários.

A modernidade implicou um mundo fenomenal – especificamente urbano – que era marcadamente mais rápido, caótico, fragmentado e desorientador do que as fases anteriores da cultura humana. Em meio à turbulência sem precedentes do tráfego, barulho, painéis, sinais de trânsito, multidões que se acotovelam, vitrines e anúncios da cidade grande, o indivíduo defrontou-se com uma nova intensidade de estimulação sensorial<sup>6</sup>.

O telégrafo trouxe as primeiras experiências de simultaneidade da comunicação, modificando a forma de captação e de distribuição dos conteúdos informacionais. O rádio proporcionou a experiência de envolver as pessoas e de fazer surgir um sentimento de compromisso, fidelidade entre emissor e receptor. A fotografia possibilitou o registro dos instantes, dos acontecimentos reais, eternizando momentos da história e oferecendo novas determinações para os conceitos de realidade. O cinema passou a registrar em imagens o movimento que embala as relações cotidianas, as cores e as formas do mundo, o tempo que constrói os significados.

Inicialmente, a tecnologia foi concebida como uma ameaça à vida e os perigos da modernidade foram retratados pela imprensa. Muitos cartuns mostravam imagens de uma cidade agressiva, expondo os terrores do trânsito do ambiente urbano, sobretudo os riscos do bonde elétrico e dos primeiros automóveis, os perigos das máquinas e dos acidentes de trabalho, o risco das moradias populares e das quedas das grandes alturas. A cobertura da imprensa reafirmou as transformações da experiência subjetiva e das tensões do fim do século XIX e início do século XX, evidenciando a ansiedade com relação à periculosidade da vida na cidade moderna. Cercado de informações por todos os lados e embalado pelo movimento acelerado da cidade moderna, o homem do século XIX encontrou-se mergulhado em uma crise contínua da atenção. A própria lógica cultural do capitalismo é assinalada pela aceleração das trocas e da circulação de mercadorias e de informações, o que exige uma rápida adaptação e atenção dos indivíduos. Um dos grandes dilemas da humanidade, a partir de então, passou a ser a capacidade de síntese diante da superabundância de informações e de estímulos.

---

<sup>6</sup> SINGER, 2004. p.96



Foi também no fim do século XIX, nas ciências humanas e, em particular, no campo nascente da psicologia científica, que o problema da atenção tornou-se uma questão fundamental. A centralidade deste problema estava diretamente ligada ao surgimento de um campo social, urbano, psíquico e industrial cada vez mais saturado de informações sensoriais. A desatenção, em especial no contexto das novas formas de produção industrializada, começou a ser vista como um perigo e um problema sério (...) <sup>7</sup>

A idéia que se tem de se estar “atento” às coisas está diretamente ligada ao modelo fordista, industrial, que exige alto grau de atenção e um adestramento do corpo – o que constitui a sociedade disciplinar. De tal modo, fala-se na construção de um “observador atento”, capaz de se situar, de se locomover e de estabelecer trocas e valores na sociedade moderna. A atenção no século XIX é condição fundamental de conhecimento. Contudo, a questão da atenção conceitualiza o observador não só em termos de objetos isolados da percepção, mas também em termos do que não é percebido – da “distração” ou “desatenção”. O estudo da atenção ganha relevância, de maneira especial, na estrutura e organização da produção e do consumo. Deste modo, “ver” passa a ser um processo de seleção. Ver é perceber, todavia, é também selecionar, fazer escolhas, a partir de várias marcas subjetivas inerentes ao indivíduo e em função de determinados estímulos do ambiente.

Se Sigmund Freud concebia a ansiedade como uma auto-proteção, para Walter Benjamin <sup>8</sup> o cinema funcionou como uma proteção aos “choques” da modernidade, já que ele fornecia “um tipo de preparação ou imunização contra os choques do ambiente moderno”. A modernidade reconfigurou a percepção sensorial humana, em função dos novos padrões de visualidade e de sociabilidade provocados pelas tecnologias da comunicação, causando um expressivo impacto sobre as principais dimensões da vida humana: o espaço e o tempo.

A chegada do automóvel, do avião, do telefone e do rádio causou um impacto na organização do espaço urbano, tornando irrelevantes as limitações territoriais. Essas transformações foram sentidas pelo ator central da modernidade; a multidão, marcada por um sentimento de medo e repulsa ao excesso de estímulos e aos perigos urbanos. Com o surgimento da vida urbana, novas formas de exposição ao outro se tornaram possíveis. “Antes do desenvolvimento dos ônibus, dos trens, dos bondes no século XIX, as pessoas não conheciam a situação de terem de se olhar reciprocamente

---

<sup>7</sup> CRARY, 2004, p.67.

<sup>8</sup> apud SINGER, 2004. p.118



por minutos, ou mesmo por horas a fio, sem dirigir a palavra umas às outras”<sup>9</sup>. Surgiam as massas de estranhos, e conviver nesse novo cenário exigia uma adaptação social e sensorial.

O compartilhamento do espaço urbano passou a se manifestar em diversas situações. O surgimento das calçadas, das praças, dos espaços de lazer e de movimentação pública, como teatros, bares, necrotério, museus, também tiveram grande influência na construção do novo perfil do indivíduo moderno, que passou a ser caracterizado como o homem do movimento. Surgiram sensações e relações humanas que não poderiam ser experimentadas em qualquer outro cenário ou contexto social. O mundo assistiu a uma reordenação dos espaços público e privado. Os ambientes interiores e exteriores se confundiram de tal maneira que a fronteira entre a cidade e o espaço interno se tornou abstrata. O espaço público era anteriormente concebido como o lugar da passagem e não da permanência, enquanto o lar era tido como o lugar da individualidade, da privacidade.

O que a vida urbana começou a ocasionar foi justamente a indefinição dessas diferenças. À medida que as cidades cresciam novas redes de sociabilidade apareciam, independente do controle direto do indivíduo. As primeiras lojas funcionavam como um atrativo visual, por sua arquitetura e vitrines, reunindo homens, mulheres, famílias inteiras no mesmo espaço físico, se esbarrando entre um passo e outro. Observamos neste momento a transformação do ato de compra de uma tarefa doméstica para um momento de lazer, de prazer, um evento social e cultural. O consumo se voltou para o entretenimento, incentivado pela publicidade. A vitrine era o palco, enquanto a multidão se comportava como espectador. O compartilhamento do espaço público gerou mudanças perceptíveis também no vestuário e no comportamento das pessoas. “Em casa, a roupa combinava com o corpo e suas necessidades; nas ruas, entrava-se dentro de roupas cujo propósito era tornar possíveis às outras pessoas agirem como se soubessem quem se era”<sup>10</sup>.

Os automóveis, os bondes e os trens cortavam as cidades, vencendo as limitações geográficas. Da mesma forma, o telefone, a fotografia, o rádio e o cinema passaram a proporcionar uma nova experiência do espaço, cada vez mais dominado, controlado, conhecido. A experiência de conversar com alguém que estava em outra cidade, através do telefone, ou conhecer uma região ainda não visitada, por meio da

---

<sup>9</sup> SIMMEL. Apud BENJAMIM, 1989, p.36.

<sup>10</sup> SENNET, 2002, p.92



fotografia ou do cinema, trouxe um conjunto de conhecimentos e de novas experiências que causaram um grande impacto na formação cultural, intelectual, cognitiva e sensorial dos indivíduos. Da mesma forma, os avanços dos sistemas de transporte e de comunicação também exerceram influência sobre a experiência da temporalidade do homem moderno. Os automóveis, os trens e os bondes derrubaram também as barreiras temporais. Uma viagem que podia levar dias a cavalo passou a durar horas. Uma história que precisava de muitas páginas para ser contada podia ser conhecida através de apenas algumas cenas de um filme. Uma informação que muitas vezes demorava a chegar, tornou-se quase que imediata, através do telefone e do rádio.

Fixando pedaços de realidade, a fotografia também transformou a experiência do tempo, eternizando momentos importantes que antes ficavam apenas na memória visual e eram transmitidos de geração em geração. O cinema, mais precisamente, renovou a relação do homem com o tempo, uma vez que possibilitou a reordenação dos fatos dentro de uma história, redefinindo os conceitos narrativos e as expressões simbólicas, abrindo espaço para novas experiências no campo da visualidade, da transmissão de informações, da cognição e da percepção humana. A alfabetização e o desenvolvimento da imprensa aceleraram a produção e a circulação da informação, exigindo também do leitor uma rápida adaptação aos novos padrões de visualidade e de consumo da informação. O volume de dados disponíveis sobre os mais diversos temas, lugares, pessoas e momentos despertou no homem um apetite insaciável pelo saber, tornando a notícia velha, cada vez mais rápido, e exigindo uma constante atualização dos indivíduos. A introdução dos *mass media*, como o telefone, o rádio e o cinema, nos lares, no trabalho e nos ambientes de lazer reconfigurou as práticas rotineiras desses espaços, construindo novos significados, hábitos, valores, enfim, uma nova cultura.

### **3. O impacto da Mídia Digital na experiência da temporalidade**

A chegada das chamadas Novas Tecnologias da Comunicação, ou Mídia Digital, a partir do fim do século XX, casou novo impulso a todas essas transformações, fazendo emergir uma outra fase na história da relação do homem com a tecnologia. Caracterizada, basicamente, pela digitalização das informações, ou seja, pela transformação de textos, imagens e sons em linguagem binária, através da codificação 0 e 1, a Mídia Digital foi responsável por novas transformações no comportamento dos



indivíduos, recriando os significados nas relações estabelecidas nos ambientes público e privado. A hipermídia, com seus recursos multicódigos, acrescentou novas possibilidades ao cenário comunicacional, tanto interpessoal e grupal, quanto social. Congregando as três matrizes da linguagem (visual, sonora e verbal), ao reunir todos os produtos comunicacionais das mídias tradicionais, a hipermídia começa a construir um novo universo, conhecido como tecno-ambiente, ou espaço-informação, onde as referências para localização e locomoção se articulam, basicamente, através da associação de idéias. Vannevar Bush<sup>11</sup> foi o primeiro a utilizar o termo “hipertexto”, que para ele reproduz a estrutura da mente humana ao funcionar através da associação. Compartilhando a mesma idéia, Pierre Levy<sup>12</sup> define o hipertexto como

um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, seqüências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos. Os itens de informação não são ligados linearmente, como em uma corda com nós, mas cada um deles, ou a maioria, estende suas conexões em estrela, de modo reticular. Navegar em um hipertexto significa, portanto, desenhar um percurso em uma rede que pode ser tão complicada quanto possível. Porque cada nó pode, por sua vez, conter uma rede inteira.

O surgimento do hipertexto traz uma série de transformações para a comunicação humana, e determina, entre outras coisas, um período novo na história da experiência humana da temporalidade e da espacialidade.

A quase instantaneidade da passagem de um nó a outro permite generalizar e utilizar em toda sua extensão o princípio de não-linearidade. Isto se torna a norma, um novo sistema de escrita, uma metamorfose da leitura, batizado de navegação<sup>13</sup>.

A partir dessas constatações, compreendemos que a linguagem e a técnica contribuem para a produção e a modulação do tempo. Para entendermos melhor a influência dos meios de comunicação sobre a experiência da temporalidade faremos uma breve reflexão sobre o conceito de tempo e suas aplicações. De acordo com Norbert Elias<sup>14</sup>, existem duas concepções sobre a natureza do tempo. A primeira considera o tempo como um dado físico, ou seja, um dado objetivo independente da realidade humana, que faz parte do mundo natural, como acredita Isaac Newton. Pela

---

<sup>11</sup> apud LEVY, 1993, p.33

<sup>12</sup> LEVY, 1993, p.33

<sup>13</sup> Ibid, 1993, p.37

<sup>14</sup> ELIAS, 1998



outra concepção, o tempo é uma forma inata de experiência, um dado não modificável da natureza humana, um dado subjetivo que faz parte do universo humano. Nessa linha de raciocínio encontram-se pensadores como Descartes e Kant. Ainda segundo Elias, a reflexão sobre o tempo não deve considerar a sociedade e a natureza como mundo separados, desassociando as duas idéias. Considerando, então, as duas concepções, compreendemos que o tempo é assim constituído de ambas as definições, possuindo um aspecto físico e outro social (simbólico, representativo).

Para medir o tempo, inicialmente o homem passou a se valer de instrumentos da própria natureza e dos fenômenos naturais, como o movimento do Sol, da Lua, das estrelas, a sucessão das estações, os batimentos do pulso e o ritmo das marés. Foi observando a natureza que o homem elaborou os primeiros calendários, com o objetivo de compreender e melhor se relacionar com o tempo para dominá-lo e não ser dominado ele, para explorá-lo e colocá-lo a seu favor. Foi o desenvolvimento social da medição do tempo, com o aperfeiçoamento das ferramentas de medição, como o relógio, que possibilitou a experiência do tempo como um fluxo uniforme e contínuo. Tanto é assim que nas sociedades sem calendário não existe um desenrolar contínuo do tempo. Assim, podemos conceber o tempo, da forma como o conhecemos e o organizamos, como uma instituição social, como uma representação. A divisão passado-presente-futuro foi instituída pelo homem, para que ele pudesse controlar sua inserção no mundo natural.

Organizando o tempo em blocos, os indivíduos passaram a melhor se orientar e a se organizar, interpretando os sinais temporais usados em sua sociedade, padronizando comportamentos e favorecendo a aprendizagem e a evolução do pensamento. Portanto, o tempo se impõe como um símbolo o qual os homens são obrigados a decodificar<sup>15</sup>. O desenrolar contínuo do tempo está ligado à percepção do tempo a partir do calendário, utilizado para inserir os acontecimentos no curso do tempo, desobrigando os indivíduos a dar explicações e a compreender fenômenos incompreensíveis da realidade humana, como fatos passados ou futuros, que se tornam inalcançáveis. As civilizações da Antiguidade não possuíam tanta necessidade de medir o tempo.

A sociedade moderna, mais industrializada, tornou-se mais dependente do tempo, em função da padronização imposta à produção dos bens materiais, aos

---

<sup>15</sup> ELIAS, 1998, p.20.



comportamentos e diversos outros elementos da sociedade. Na sociedade disciplinar, caracterizada pelo impacto da Revolução Industrial, o tempo era concebido como uma força externa para disciplinar os indivíduos. O controle do tempo possibilitaria que o homem se orientasse melhor no interior do seu mundo, favorecendo um controle mais eficaz dos perigos que o ameaçavam. De acordo com Norbert Elias<sup>16</sup>, “a percepção humana do que chamamos tempo modificou-se ao longo do passado e continua a se modificar em nossos dias”. Essa mudança de percepção se deve ao conjunto de referências, símbolos e aspectos da sociedade que constroem a percepção do tempo em dado momento da história. Assim, o tempo é uma instituição que varia conforme o estágio de desenvolvimento atingido pelas sociedades.

Na contemporaneidade, o tempo e o espaço deixam de ser obstáculos e passam a se apresentar como um grande desafio. Tornamo-nos “nômades”, como define Zygmunt Bauman<sup>17</sup>, pois estamos em constante movimento. Com a globalização e o fim das limitações geográficas, os indivíduos passam a se relacionar e a estarem juntos não só espacialmente, mas também por projetos, afetos, interesses, gostos e pensamentos, na chamada “Sociedade em Rede”, como Manuel Castells<sup>18</sup> define a contemporaneidade. O uso do computador pessoal e de outros instrumentos tecnológicos de função comunicacional, juntamente com as redes sociais então criadas e que possibilitam a inter-relação humana de uma forma marcadamente virtual, abriram novos caminhos no cotidiano dos indivíduos, alterando sua maneira de estar no mundo, de se fazer presente nos grupos e de manifestar seus desejos, pensamentos e atitudes. A grande novidade do ciberespaço é a possibilidades de conexão humana e planetária que o ambiente oferece e, mais do que isso, a criação de um contexto social nunca antes experimentado e, principalmente, a transformação das dimensões “tempo” e “espaço”.

Cada vez que se tem uma mudança de dispositivo, uma nova combinação sociológica se apresenta. E o surgimento da Mídia Digital cria um fenômeno característico e intrínseco a essa nova técnica; o sistema de redes. Todas as relações, transações, construções reais ou simbólicas, materiais ou perceptivas passam a ser arquitetadas em forma de redes. Esse sistema se torna inseparável de nossas atividades mentais e de nossa capacidade cognitiva. “Pensar é pensar em rede”, afirma André Parente<sup>19</sup> na tentativa de mostrar o quanto esse fenômeno atua em nossas vidas. As

---

<sup>16</sup> Ibid, 1998, p.34

<sup>17</sup> BAUMAN, 1999, p.86

<sup>18</sup> CASTELLS, 2003

<sup>19</sup> PARENTE, 2000, p.91



novas tecnologias da informação e da comunicação, que por sua vez se arquetam em forma de redes, possibilitam o surgimento de um novo regime de visualidade.

A grande marca do sistema de redes é, sem dúvida, a não-linearidade. O espaço topológico do ciberespaço possibilita uma nova forma de organizar as idéias, as coisas e as próprias imagens, que não se dá em uma ordem seqüencial lógica, mas se estrutura em forma de rede, oferecendo diversas possibilidades de acesso à informação. O receptor se torna o centro das conexões, fazendo ele mesmo suas relações simbólicas e cognitivas, através de um processo rizomático de escolhas. Essa nova forma de organizar o mundo se reflete em todo o processo de criação e de comunicação humana. Steven Johnson<sup>20</sup> afirma que “o hipertexto, de fato, sugere toda uma nova gramática de possibilidade, uma nova maneira de escrever e narrar”. Rodeados por ícones, símbolos, metáforas, cores e formas, passamos a nos direcionar através de processos associativos, estimulados por padrões visuais próprios da era digital. Somos envolvidos por uma lógica de movimento acelerado, que nos obriga a “engolir” rapidamente as palavras, imagens e signos, sem tempo para reflexão. O impacto direto e agressivo da Internet e da linguagem hipermídia sobre a experiência da temporalidade e da espacialidade no mundo contemporâneo foi causado, sobretudo, em função da velocidade e da abundância de inovações. O deslocamento das dimensões temporais gerou uma transformação do imaginário temporal<sup>21</sup> e essa mudança acabou por afetar toda a construção cognitiva do homem.

É importante enfatizar que o sistema de redes não existe sem as novas tecnologias, assim como o modelo disciplinar do século XIX não poderia existir sem as máquinas que determinavam as normatizações. Assim, podemos assegurar que os novos padrões de visualidade são possíveis em função das novas tecnologias, do sistema de redes vigente e da conseqüente forma rizomática de “pensar” e de “ver”. Da mesma forma que no Renascimento as inovações matemáticas, ópticas e científicas influenciaram a geometria da pintura em perspectiva, a nova Era Digital se infiltra em todas as relações da contemporaneidade. Através de escolhas, traçamos nosso próprio percurso, selecionamos as informações que nos interessam e, inseridos num espaço topológico, funcionamos como o centro das conexões que optamos arranjar. Somos nós que, a partir de um conjunto de subjetividades e experiências pessoais, elegemos os atalhos que buscamos, as conexões que fazemos e os critérios que utilizamos para nos

---

<sup>20</sup> JOHNSON, 2001, p.84

<sup>21</sup> HUYSSSEN, 2000. p.34



locomover nesse novo espaço e para construir o conhecimento, pois como afirma McLuhan<sup>22</sup>, “a mudança técnica não altera apenas os hábitos da vida, mas também as estruturas do pensamento e da valoração”. A partir de todas essas reflexões, entendemos que a experiência que temos atualmente do tempo fica impregnada, ainda que inconscientemente, em todas as nossas ações e criações, e, portanto, se reflete em tudo o que produzimos. Segundo Norbert Elias<sup>23</sup> “a percepção do tempo exige centros de perspectiva”. Ora, o conjunto de circunstâncias às quais estamos envolvidos na Era Digital é determinante para a construção de nossa percepção sobre o tempo. Por isso, torna-se imprescindível para este estudo a análise das produções que realizamos.

#### **4. O tempo e as narrativas da contemporaneidade**

Para tornar este estudo mais prático, partiremos agora para uma análise concreta deste processo. Optamos focar nossa pesquisa no cinema, uma vez que este meio de comunicação tem seu fundamento na construção de sentido a partir de fragmentos de imagens organizadas em seqüências temporais, ou seja, o tempo é o fator essencial desta tecnologia e do processo de significação por ela construído. De fato, o cinema é considerado “a arte do tempo”<sup>24</sup>. Buscaremos, assim, compreender a experiência da temporalidade no cinema contemporâneo. Para tanto, conduziremos nosso estudo a partir da análise de quatro filmes: *Efeito Borboleta*, *21 Gramas*, *11:14* e *Amnésia*, por entendermos que eles apresentam características fundamentais para a compreensão do fenômeno pesquisado. Como nosso foco se baseia na particularidade temporal dos filmes, não nos prenderemos a uma descrição do enredo dos filmes, mas nos ateremos apenas às particularidades estruturais de cada um.

##### **4.1. Efeito Borboleta: “Narrativa Multilinear”**

Apesar de *Efeito Borboleta* trabalhar diretamente com a questão do tempo, o enredo do filme não é propriamente o centro de nossa discussão. O que nos leva a escolher este filme para compreender nossa relação com o tempo na contemporaneidade é mais precisamente o seu formato, ou seja, a maneira pela qual sua narrativa é arquitetada, suas imagens e idéias são apresentadas, seus significados são construídos. A

---

<sup>22</sup> MCLUHAN, 2005, p.83

<sup>23</sup> ELIAS, 1998, p.33

<sup>24</sup> ROPARS-WULLEUMIER, Marie Claire, apud PARENTE, 2000, p.49.

primeira observação que podemos fazer a respeito de *Efeito Borboleta* é a que sua linha narrativa não é construída de forma linear. Esta não é, obviamente, uma constatação nova no mundo do cinema. Desde as primeiras produções cinematográficas podemos encontrar filmes que não possuem uma narrativa linear. A lista pode conter filmes de diferentes épocas, como *Um cão andaluz* (1928), *Cidadão Kane* (1941), *Pulp Fiction* (1994), *A estrada perdida* (1997), e outros mais.

Porém, mesmo dentro do esquema de não-linearidade, *Efeito Borboleta* possui um diferencial. Sua história não é construída, como na maioria dos filmes não-lineares, a partir de *flashbacks*, nos quais o espectador vive um acontecimento, volta ao passado e retorna ao ponto onde estava, reconstituindo linear e cumulativamente a sucessão de eventos. Após se dirigir ao passado, o espectador de *Efeito Borboleta* não é levado ao futuro novamente, chegando ao ponto onde parou na história, mas é chamado a seguir uma nova linha narrativa, construindo uma espécie de narrativa em forma de rede, pois cada ponto fundamental para o desenrolar da história acaba funcionando como um nó que interliga cada uma das linhas narrativas construídas. Para facilitar nossa compreensão denominaremos esse fenômeno de “Narrativa Multilinear”. Esse tipo de narrativa exige do espectador uma “atenção” redobrada, pois ele é chamado a “linkar” as informações apresentadas nos fragmentos de histórias, reorganizando continuamente seu pensamento para construir a história, a partir de uma certa lógica que possibilite dar sentido às imagens. O filme exige uma espécie de pensamento rizomático que associe idéias, imagens e significados, que se encontram fragmentados.

#### **4.2. 11:14: “Narrativa Espiralada”**

O estilo narrativo é semelhante ao do filme *Pulp Fiction*, de Quentin Tarantino. Em *11:14*, a narrativa parece fazer um movimento semelhante a uma espiral. Ao caminhar para um desfecho no círculo narrativo, a história acaba se direcionando a uma nova linha narrativa, que por sua vez não se concluirá em si mesma, mas se abrirá para uma outra, construindo o que podemos chamar de uma “Narrativa Espiralada”. O espectador só começa a perceber a particularidade do estilo narrativo do filme quando é feita a primeira “curva narrativa”, na qual a primeira história dirige para seu desfecho e é interrompida por uma nova história que se apresenta. As visões de um mesmo acontecimento a partir de diferentes personagens são a ferramenta utilizada pelo diretor para situar temporalmente o espectador. A partir daí, o espectador começa a compreender a lógica narrativa do filme e, rememorando os detalhes de cada linha

narrativa, é capaz de reconstruir a história, ordenando os fatos e compreendendo-os ao longo do tempo.

#### **4.3. Amnésia: “Narrativa Inversa”**

O que nos chama a atenção em *Amnésia* é, mais uma vez, sua construção narrativa. O filme tenta reproduzir o pensamento do personagem, através de uma re-elaboração do sentido natural do tempo, apresentando uma “Narrativa Inversa”, ou seja, começa no final e termina no começo. Desta forma, em *Amnésia*, o enredo se apresenta em ordem temporal inversa. Paralelamente à história principal, uma outra narrativa se desenrola, essa sim de forma cronológica, situando melhor o espectador no filme. Esse recurso é utilizado em forma de *flashes* em preto e branco. Essa história paralela é apresentada em preto e branco justamente para marcar os pontos de corte das cenas que se apresentam em ordem não cronológica. As cenas em preto e branco explicam e orientam o espectador na história principal. Apesar de parecer totalmente desassociada da linha principal, essa narrativa paralela é fundamental para a compreensão do filme.

Na tentativa de reproduzir o pensamento do personagem principal, o filme é, portanto, apresentado em pedaços, fazendo com que o espectador não tenha a menor idéia do que aconteceu momentos antes de determinado fato da história, como se também fosse incapaz de formar novas memórias. O curioso em *Amnésia* é que o próprio formato do filme faz com que o enredo tenha sentido. Assim, a construção narrativa de *Amnésia* exige do espectador uma re-elaboração contínua das idéias e signos apresentados em cada cena, para que ele associe os fatos e organize sequencialmente a história, de forma a compreendê-la. Cada fragmento de narrativa começa com um pedaço de uma cena já exibida, ou seja, repete o início da cena anterior, para que o espectador consiga se situar na linha narrativa e a relacione a uma seqüência lógica inversa.

#### **4.4. 21 Gramas: “Narrativa Fragmentada”**

O grande diferencial de *21 Gramas* é, sem dúvida, sua montagem. Não existe uma linha cronológica definida. O filme começa com uma cena que tradicionalmente deveria estar no meio do filme. Depois apresenta uma outra cena do final da trama e retorna a uma cena do início. Enfim, não há uma estrutura seqüencial lógica na narrativa. O filme não apresenta pistas, como em *Efeito Borboleta* ou em *Amnésia*, para marcar a temporalidade. É o espectador quem deve organizar as



informações, apresentadas como em um quebra-cabeça, para decifrar a trama. Sua estrutura é construída pelo que podemos chamar de “Narrativa Fragmentada”.

Apesar de as cenas parecerem dispostas de forma aleatória, o espectador é capaz de relacioná-las, através de um processo associativo, construindo mentalmente a trama do filme e se envolvendo com a história. Não há indicação de quando é presente, quando é passado ou quando é futuro. Entretanto, o espectador se acostuma com o estilo narrativo apresentado, sendo capaz de organizar mentalmente as informações de forma a construir uma história linear, com efeitos de causa e consequência, dando um sentido às cenas. Rompendo os vínculos tradicionais entre a seqüência temporal e a causal, o filme derruba os elos do raciocínio linear e dos fluxos contínuos do tempo. Ele exige do espectador uma “leitura” ou interpretação semelhante àquela de quando este se encontra diante de um hipertexto, no qual é capaz de ter acesso a diversos fragmentos de idéias, sem uma seqüência lógica. O espectador acumula as idéias apresentadas através das imagens e dos diálogos e as reorganiza mentalmente. O filme desfaz os estilos cinematográficos tradicionais, mesmo aqueles de estrutura não-linear, ao se apresentar extremamente fragmentado.

#### **4.5. Temporalidade Contemporânea**

Tanto em *Amnésia* quanto em *Efeito Borboleta*, um suporte é utilizado pelo personagem principal para registrar os fatos, marcando os acontecimentos para facilitar seu enquadramento em uma certa seqüência lógica. Em *Efeito Borboleta*, o personagem principal se utiliza de seus diários, e a mudança na seqüência temporal se dá através de um efeito especial que parece retirar o personagem do local em que se encontra, fazendo uma referência à transposição no tempo. Já em *Amnésia*, o suporte utilizado é a fotografia, e a mudança temporal é marcada pela narrativa paralela construída pelas imagens em preto e branco. Nos dois casos, as cenas retornam sempre a um pedaço já apresentado do filme para que o espectador possa se situar na linha narrativa. Em *11:14*, o diretor também utiliza um efeito na edição, voltando algumas cenas do trecho narrativo que acaba de ser apresentado, para demonstrar para o espectador a modificação na temporalidade.



Essas observações são importantes para compreendermos que a mudança na seqüência cronológica dos fatos, ou seja, na experiência da temporalidade, exige uma “atenção” redobrada do espectador, um esforço grande de associação de idéias para a compreensão do sentido. Os recursos utilizados pelos diretores funcionam como bússolas para orientar os espectadores dentro das narrativas. Diários e fotografias são justamente formas encontradas pelo homem para registrar os acontecimentos na história e situar os fatos no tempo. Para os semânticos, a narrativa é caracterizada por um acontecimento temporalmente ordenado, exprimindo assim, através de sua dimensão cronológica, as relações de causa e efeito, chegando a um desfecho.

Abandonando estas regras, os filmes em análise são considerados não-lineares, caracterizados por uma indiferenciação entre os tempos presente-passado-futuro. Eles reproduzem uma característica similar à que vivemos na Era Digital: a presentificação. Assim, todo o instante se torna causa e efeito da cena seguinte e também da anterior. As narrativas da contemporaneidade refletem a própria estrutura do pensamento, assim como o sistema de redes na Era Digital. Cada história supõe uma outra história ou personagem e cada personagem é protagonista em uma história e coadjuvante em outra, funcionando como um verdadeiro nó. *Efeito Borboleta*, *Amnésia*, *21 gramas* e *11:14* não apresentam um desfecho, mas estimulam o espectador a encontrá-lo. A experiência da temporalidade nestas narrativas contemporâneas reproduz a mesma sensação temporal vivenciada na contemporaneidade pelos indivíduos, nos mais diversos eixos da sociedade: simultaneidade, velocidade, não-linearidade. O fato é que a Mídia Digital produz novas formas de se experimentar a temporalidade, de se contar histórias, novos níveis de interatividade, e é isso que pretendemos mostrar com este estudo. A Internet, a hipermídia, o hipertexto, enfim, as novas tecnologias causam um significativo impacto na racionalidade, na maneira de construir informações, de armazená-las e distribuí-las, na nossa maneira de criar e de comunicar. Isso pode ser observado na forma com que construímos histórias, idéias e nos relacionamos com elas.

É fato que a narrativa não-linear tem sido questão no universo cinematográfico desde *Um cão andaluz*, de 1928<sup>25</sup>. Ela não é algo novo e exclusivo da contemporaneidade. Inúmeros filmes ao longo dos mais de cem anos de cinema apresentam experiências relacionadas à não-linearidade. Não nos ocuparemos em citá-los, pois, de fato, eles são muitos. Entretanto, constatamos que “a não-linearidade

---

<sup>25</sup> O filme *Um cão andaluz* é considerado por vários autores, como Ken Dancynger, por exemplo, como um dos primeiros filmes a apresentar a questão da não-linearidade cinematográfica.



afirma-se agora mais agressivamente. A era digital demanda novos estilos narrativos para o novo, porém fragmentado, público”<sup>26</sup>. Isso justifica o crescente número de filmes contemporâneos que não seguem os padrões narrativos tradicionais. Encontramos no cinema um reflexo da cultura temporal que vivenciamos na atualidade. A mesma experiência que temos ao abrir várias janelas em nosso computador e, simultaneamente, digitar um texto, conversar com um amigo, ouvir uma música, abrir um e-mail e fazer uma pesquisa em um site de busca, ou seja, a experiência da simultaneidade, da estrutura rizomática do pensamento e da construção de idéias, pode ser verificada através das chamadas narrativas da contemporaneidade.

As narrativas em forma de quebra-cabeça são apresentadas para nós em pedaços, sem que tenhamos fôlego para interpretá-las. Ora, não é assim que também somos bombardeados diariamente com as pequenas “pílulas” de informações que chegam de todos os cantos, em todos os momentos, seja através das mensagens de celular, das imagens nos outdoors, na TV, ou mesmo através do rádio? A velocidade do consumo e das inovações técnicas faz com que os produtos saiam cada vez mais rápido das prateleiras, pois logo ficam obsoletos. O dia parece encurtar, diante de tantos afazeres. A sensibilidade temporal da contemporaneidade se infiltra em todo o conteúdo cultural da humanidade, reforçando a dinâmica imposta pela Mídia Digital, seja em nossa relação com o outro, seja em nossa relação com o mundo ou com todas as coisas que dele fazem parte.

Espaço e tempo são categorias fundamentais da experiência e da percepção humana, mas, longe de serem imutáveis, elas estão sempre sujeitas a mudanças históricas. A queda nas barreiras da espacialidade e da temporalidade, característica tão ímpar da sociedade contemporânea, pode também ser observada na maneira com que as histórias das atuais produções cinematográficas são contadas, na maneira com que os próprios personagens do cinema contemporâneo vivenciam as dimensões espaciais e temporais. “As novas tecnologias de transporte e comunicação sempre transformaram a percepção humana na modernidade. Foi assim com a ferrovia e o telefone, com o rádio e o avião, e o mesmo será verdade também quanto ao ciberespaço e o cibertempo”<sup>27</sup>. A mídia digital requer uma nova percepção e sensibilidade temporal. O impacto da transformação na experiência da temporalidade no cinema se dá não só na forma, mas também em seu conteúdo. Os quatro filmes escolhidos para análise tratam, ainda que

---

<sup>26</sup> DANCYNGER, 2003, p.413

<sup>27</sup> HUYSSSEN, 2000, p. 36



não diretamente, justamente da relação do homem com o tempo, tema que intriga o indivíduo contemporâneo, pois se apresenta a ele de uma forma nova, se portando como um desafio e como algo que precisa, mais que compreendido, ser dominado.

## 5. Conclusão

A velocidade, a simultaneidade e a não-linearidade são marcas essenciais da sociedade contemporânea construídas pelas particularidades da chamada Mídia Digital. Ora, essas também são características do universo da temporalidade. Assim, concluímos que a experiência do tempo no mundo contemporâneo está diretamente relacionada ao impacto das Novas Tecnologias da Comunicação na atividade humana. Influenciado pela presença da Mídia Digital e suas conseqüências na atividade humana, o cinema contemporâneo apresenta novos modos de ver o mundo, de estruturar o tempo, narrar um fato, de ligar uma experiência a outra, de forma semelhante a que usuários de computador acessam e interagem com as informações. Constituído de blocos narrativos e seqüências independentes, de forma análoga à fragmentação tão presente na hipermídia, o cinema contemporâneo pratica novas formas de continuidade temporal. As novas maneiras de representação correspondem a uma nova relação do ser humano com a realidade. O pensamento contemporâneo está moldado por uma complexidade que o diferencia radicalmente da estruturara de pensamento linear dominante antes da revolução tecnológica.

Apesar de o universo cinematográfico possuir inúmeros exemplos de narrativas não-lineares, desde o início de sua história, agora os espectadores parecem mais aptos a decifrar essa forma de codificação. O uso do computador e da hipermídia modela nos indivíduos um pensamento fragmentado e simultâneo, trabalhando de uma janela a outra, acessando inúmeros arquivos. Mudando de um aplicativo a outro, acostumamos com a velocidade das informações e com o acesso aleatório aos dados, acumulando textos, mensagens, imagens, sons e organizando-os mental e sequencialmente de modo a compreendê-los. As seqüências temporais tradicionais passado-presente-futuro, antes-depois, causa-efeito não são mais requisitos para a assimilação dos fatos. A sociedade contemporânea é marcada, portanto, por uma nova estética temporal, assinalada, sobretudo, pela experiência individual da temporalidade, pela presentificação e pela não-linearidade. Nossa maneira de experimentar o tempo se distingue completamente de outras sociedades dispostas ao longo dos séculos, por ser



construída a partir de outros valores e por desejar construir significados diferentes, os quais ainda pretendemos descobrir.

## 6. BIBLIOGRAFIA

1. 11:145. Direção: Greg Marcks. Produção: Beau Flynn, John Morrissey, Raiu Patel. Intérpretes: Hilary Swank, Colin Hanks, Rachael Leigh Cook, Henry Thomas, Bem Foster, Patrick Swayze. Fotografia: Shane Hurlbut. Califórnia Filmes. 2003. 1 DVD (95 minutos), color, legendado.
2. 21 GRAMAS. Direção: Alejandro González-Iñárritu. Produção: Alejandro González-Iñárritu, Ted Hope e Robert Salerno.. Intérpretes: Sean Penn, Benicio Del Toro, Naomi Watts, Danny Huston, Marc Musso, Teresa Delgado. Direção de Fotografia: Rodrigo Prieto. Direção de Arte: Deborah Riley. Focus Features. 2003. 1 DVD (125 minutos), color, legendado.
3. AMNÉSIA. Direção: Christopher Nolan. Produção: Jennifer Todd e Suzanne Todd. Intérpretes: Guy Pearce, Carrie-Anne Moss, Joe Pantoliano, Mark Boone Junior, Stephen Tobolowsky, Harriet Sansom Harris, Callum Keith Rennie, Larry Holden, Joria Fox. Direção de Fotografia: Wally Pfister. 2001. 1 DVD (120 minutos), color, legendado.
4. BAUMAN, Zygmunt. **Turistas e Vagabundos**. In: \_\_\_\_\_. Globalização: as conseqüências humanas. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1999. p.85-110.
5. BENJAMIM, Walter. **O Flâneur**. In: \_\_\_\_\_. Obras Escolhidas III. São Paulo: Brasiliense, 1989. p.34-62.
6. CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. Tradução de Roneide Venâncio Majer com a colaboração de Klauss Brandini Gerhardt. São Paulo: Paz e Terra, 2003.
7. CRARY, Jonathan. **A visão que se desprende: Manet e o observador atento no fim do século XIX**. In: O cinema e a invenção da vida moderna. São Paulo: Cosac & Naify, 2004. p.67-94.
8. DANCYNGER, Ken. **Técnica de edição para cinema e vídeo: história, teoria e prática**. Tradução de Maria Angélica Marques Coutinho. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.
9. EFEITO BORBOLETA. Direção: Eric Bress e J. Mackye Gruber. Produção: Chris Bender, A.J. Dix, Anthony Rhulen. Intérpretes: Ashton Kutcher, Melora Walters, Amy Smart, Elden Henson, William Lee Scott, Eric Stoltz, Callum Keith Rennie. Fotografia: Matthew F. Leonetti. Arte: Shannon Grover e Jeremy Stanbridge. 2004. 1 DVD (113 minutos), color, legendado.
10. ELIAS, Norbert. **Sobre o Tempo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.



11. GUNNING, Tom. **O retrato do corpo humano**: a fotografia, os detetives e os primórdios do cinema. In: O cinema e a invenção da vida moderna. São Paulo: Cosac & Naify, 2004. p.33-65.
12. HUYSSSEN, Andréas. **Passados Presentes**: mídia, política, amnésia. In: \_\_\_\_\_. Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos, mídia. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000. p.9-40.
13. JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface**: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
14. MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 2005.
15. PARENTE, André. **Narrativa e modernidade**: os cinemas não-narrativos do pós-guerra. 2004Campinas, SP: Papirus, 2000. (Coleção Campo Imagético). P. 91-110.
16. \_\_\_\_\_. **Enredando o pensamento**: redes de transformação e subjetividade. In: Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas de comunicação. RS: Ed. Sulina, 2004. p.91-110.
17. SINGER, Ben. **Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular**. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa. O cinema e a invenção da vida moderna. São Paulo: Cosac & Naify, 2004. p.95-123.