

O Cinema Transmídia e o espectador em rede

Marcelo Moreira Santos*

Índice

Introdução	1
1 Sobre a Poética Transmídia e sua Ecologia Hipercomplexa	6
Conclusão	12
Referências	13

Resumo

O presente artigo visa compreender a cultura imersiva na qual o espectador está inserido no contexto contemporâneo a fim de analisar a narrativa feita por entre as mídias: o transmídia. O objetivo é entender que tipo de espectador é este que se insere e interage com o universo lúdico ficcional acionado pelo cinema, para em seguida observar os modos de narrativas transmídias possíveis. A abordagem teórica aqui em curso se dá na junção entre a teoria sistêmica de Edgar Morin e Jorge Vieira, a semiótica de C.S. Peirce e o livro *Linguagens Líquidas na Era da Mobilidade* (2007) de Lucia Santaella.

Palavras-chave: Cinema, Transmídia, Espectador, Cibercultura.

Introdução

O FLORESCIMENTO de novos “cinemas” entre as décadas de 1960 a 1980 con-

fluiu com o nascimento do chamado “pós-cinema”. À medida que os cinemas nacionais articularam e amalgamaram suas heranças culturais e artísticas à linguagem cinematográfica como forma de busca de uma identidade e uma afirmação social e política, novas tecnologias de captação e emissão de imagens técnicas começam a ser absorvidas pelo cinema com a mesma efervescência (ver Machado, 2008, p. 202-218).

Assim, o vídeo inaugura um processo de democratização de captação de imagens, um movimento similar ao ocorrido com as máquinas fotográficas da Kodak – chamadas *brownies* – em 1900 (Busselle, 1979, p. 37). Na verdade, o vídeo tornou-se um elemento decisivo para um novo contexto no qual o espectador começa a escolher, a selecionar, a apropriar-se e, algumas vezes, até a interferir nos produtos midiáticos disponibilizados para consumo, na chamada cultura das mídias (ver Santaella, 2007, p. 117-135).

Apesar da existência das câmeras de super 8 disponíveis para uso doméstico, antes do advento das câmeras de vídeo, sua popularização não se efetivou devido ao custo que envolvia os processos de captura em película de 8mm, revelação em laboratório e projeção. Com as câmeras eletrônicas de vídeo era possível gravar os eventos caseiros em áudio e imagem em fitas magnéticas no sistema VHS, por exemplo, e assisti-los em

*Doutorando em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP.

qualquer televisão com o uso dos videocassetes. As possibilidades do vídeo implicaram ainda as facilidades de se gravarem séries, filmes e programas exibidos pelas emissoras de TV, bem como o surgimento de videotecas feitas, ou comprando as fitas originais, ou, como era usual, alugando e copiando os filmes disponíveis em videolocadoras. Na medida em que esse processo se arvorava, os espaços antes dedicados aos livros eram divididos com fitas de vídeo, catalogadas tal qual uma autêntica biblioteca.

Essas ousadias do espectador divergiam com o pressuposto de passividade do receptor e uma geração inteira cresceu assistindo mais a filmes de videolocadoras e/ou exibidos na televisão e em telas pequenas, do que nas salas de cinema tradicionais. Assim, processos como pausar, ir para frente, voltar, colocar em *slow motion*, por exemplo, eram comuns na vida desses espectadores, o que permitia, inclusive, certas edições caseiras no conteúdo desses filmes, redefinindo suas narrativas ou mesmo mesclando outros filmes originais ou programas televisivos ao conteúdo destes. Essa autonomia de manipulação da imagem videográfica, bem como o seu baixo custo de produção, permitiu que artistas visuais – e cinemáticos – migrassem para a nova tecnologia e buscassem inflexões e experiências com as texturas, cores, maleabilidades e insuficiências técnicas próprias do vídeo, como ponto de partida para novas propostas de escrituras em movimento (ver Machado, *ibid.*, p. 188-200).

De fato, não havia uma estética do vídeo e nem mesmo uma linguagem consolidada, por isso, o período denominado pós-cinema é similar ao período do pré-cinema, portanto anterior à padronização da linguagem cinematográfica, em que as experiên-

cias tanto técnicas quanto envolvidas em processos como enquadramento-encenação-montagem eram libertas das convenções que depois foram postas em prol de uma melhor assimilação do espectador à escritura em movimento. Aliás, certas poéticas cinematográficas adversas à linearidade, como o surrealismo e o *underground* americano, encontraram na vídeoarte um campo fértil para suas ambições artísticas.

Entretanto, o que definiu o vídeo como linguagem e narrativa reconhecidas foi a consolidação dos videoclipes como material de promoção e interação de artistas da indústria fonográfica diante de seu público. O surgimento da MTV na década de 1980 abriu uma via antes tentada pelo fonógrafo visual de Thomas Edison no final do século XIX (ver Machado, *ibid.*, p. 148-170) e depois explorada pelos *jazz shorts* e *soundies* que serviam para apresentar as performances dos artistas em uma espécie de *junkebox* adaptado para imagem e som em movimento. Embora inovador, esse dispositivo teve seu sucesso abreviado ainda na década de 1940 justamente devido ao nascimento da televisão.

A exibição de performances dos artistas via programas de auditório televisivos permitiu à indústria fonográfica expandir seu raio de ação promovendo seus artistas para além das ondas do rádio. Assim, o público poderia agora não só ouvir, mas ver seus ídolos em qualquer aparelho de TV. Com o advento do videotape, essas performances eram gravadas e retransmitidas conforme o interesse das emissoras. Entretanto, em termos de linguagem, o que se via era ainda uma preservação da performance dos artistas, conduzida pela fluência de suas apresentações.

Na verdade, são as diferentes e distintas experiências cinematográficas – como o surrealismo francês, o *underground americano*, e as poéticas de realizadores como Dziga Vertov, S. M. Eisenstein, Fernand Léger, Walter Ruttmann, Alberto Cavalcanti, Viking Eggeling, Hans Richter, Oskar Fischinger, Maya Deren, Norman McLaren, René Clair, Marcel Duchamp e Walt Disney com o filme *Fantasia* (1940) – que buscaram romper com a linearidade textual, que vão encontrar no videoclipe um ambiente profícuo para seu amadurecimento e evolução. Ao invés da convencionalidade da linguagem verbal, a usina dos possíveis: a abertura das sintaxes sonoras (Santaella, 2001, p. 118). Essa abertura às combinações e arranjos visuais diversos em consonância – e ressonância – às músicas permitiu uma ruptura definitiva com o modelo clássico narrativo, promovendo uma descentralização dos arcos dramáticos por meio de deslocamentos por entre narrativas diversas, agora multifacetadas e fractalizadas. De fato, o videoclipe torna-se a narrativa pós-moderna por excelência.

A aleatoriedade com que esses deslocamentos narrativos são dispostos, ao longo destas peças curtas, demonstra a falta de um eixo estável – incluindo aí personagem e a dinâmica do começo-meio-fim – e a liquefação iconográfica dos produtos midiáticos ao longo do século XX. O excesso e a sobreexposição das imagens fixas e móveis – com seus gêneros, estilos e narrativas – permitiram que o videoclipe jogasse e brincasse com as convenções, com os formatos padronizados e com um espectador já acostumado e treinado em consumir tais objetos da cultura. Assim, trechos de filmes, com seus gêneros já estabelecidos, são reencenados e re-

ciclados, como no caso de *Thriller* (1982) de Michael Jackson.

De fato, esses deslocamentos por entre narrativas entram em consonância com a experiência de um novo espectador – transeunte – acostumado a *zappear* e assistir a diferentes programas, filmes e produtos televisivos de variados estilos e gêneros nas redes de TV a cabo. Assim, o *non-sense* e a falta de uma coesão semântica na sucessão das imagens nos videoclipes se assemelham a essa passagem – benjaminiana – por entre os produtos midiáticos televisivos. Portanto, a cultura das mídias e seus novos equipamentos – controle remoto, videotape, videocassete – objetiva a perda de um certo controle massivo – a “aura” shannoniana emissor-receptor – de que o espectador iria assistir, do começo ao fim, ao programa exibido pela emissora de TV. Ao preferir trafegar pelos ruídos midiáticos – fragmentos, vestígios e pedaços de programas, filmes, séries – o espectador toma novas atitudes: colhe, pinça, abandona, retoma, apropria, grava por cima, revê, mantém, deixa para depois, enfim, programa-se.

Sob esse contexto, o videoclipe corrobora e dá vazão às atitudes desse novo espectador. Se Rossellini disse “(...) tudo está aí. Por que manipulá-las?” para enfatizar um cinema realista (Xavier, 2008, p. 74), o videoclipe parece reiterar que “tudo está aí” realmente, porém a respeito dos produtos midiáticos, faz a seguinte pergunta: por que não manipulá-los? Assim, sobretudo, o interesse do videoclipe encontra-se na manipulação dos signos produzidos pela cultura, um projeto antigo haja vista o movimento dadaísta e a Pop Art de Warhol e Liechtenstein. De fato, a inflexão que o videoclipe traz ao cinema como poética – enquadramento-encenação-

narrativa – é o da apropriação dos estilos e dos gêneros institucionalizados por meio do processo das remixagens, processo este já analisado por Manovich (2005), Santaella (2007), Navas (2008) e Almeida (2010).

De um lado, o cinema absorve essa cultura audiovisual das remixagens em filmes como *Matrix* (1999), dos Irmãos Wachowski e *Kill Bill vol. I* e *Kill Bill vol. II*, (ambos de 2004), de Quentin Tarantino, por outro, o contexto dos deslocamentos entre narrativas encontrado na cultura do videoclipe e nas experiências desse novo espectador imerso na cultura das mídias vai permitir a ascensão de filmes, cuja dinâmica seja não mais a do personagem central movendo a história, mas a de diferentes personagens movendo entrecruzamentos narrativos. O *multiplot* dá vazão a histórias curtas que são dispostas ao longo de um filme de longa-metragem. Porém o intento é antigo no cinema, já que *Intolerance*, (1916), de D.W. Griffith já trabalhara essa mesma dinâmica de forma a ilustrar a temática que dá nome ao filme, mas, como proposta narrativa, o *multiplot* pode ser visto no teatro na peça *Sonho de uma Noite de Verão* de William Shakespeare.

Entretanto, essa renovação do *multiplot* é sintomática ao retratar uma cultura na qual as distâncias e o tempo são obliterados pela cadência jornalística globalizada do *tempo real*. Nesse ambiente, a velocidade das transições por cenários e períodos diversos e distintos torna-se o valor intrínseco de uma narrativa que se propõe crível. Assim, momentos dramáticos são urdidos e tecidos sob a égide de uma temática fixa e abrangente, cujos horizontes permitam transitar pela brevidade dos fatos marcantes da vida destes personagens. Tal qual uma matéria jornalística, retira-se o irrelevante e dispõem-se

os flagrantes das crises, colapsos, êxitos e acertos imersos numa fugacidade e numa casualidade que se julgam implícitas. Filmes como *Short Cuts – Cenas da Vida* (1993), de Robert Altman, *Magnólia* (1999), de John Thomas Anderson, *Traffic* (2000), de Steven Soderbergh, *21 Gramas*, (2003), e *Babel* (2006), ambos de Alejandro González Iñárritu, e *Crash* (2005), de Paul Haggis, por exemplo, trafegam imersos nessa dinâmica.

Todavia, o filme que vai ousar mesclar esses deslocamentos narrativos entrecruzados com nuances de uma narrativa rizomática – que se desloca e retroage por diferentes caminhos – será *Cidade de Deus* (2002), do diretor Fernando Meirelles. Sensível à linguagem dos videoclipes, dos comerciais publicitários e a um espectador treinado ao multifacetado ambiente das imagens técnicas, Meirelles redimensiona as excepcionais propostas encontradas em *Cidadão Kane* (1941), de Orson Welles e *Rashomon* (1951), de Akira Kurosawa, ao trabalhar e expor pontos-de-vista distintos acerca da ascensão e queda de Zé Pequeno. Assim, de forma sistêmica e espiralada, as diferentes e divergentes camadas, instâncias e histórias, dispostas em uma complexa rede de personagens, são entrelaçadas em uma espécie de turbilhão narrativo (ver Morin, 2008, p. 278 e 279).

Porém, esses deslocamentos por entre narrativas não foram o único processo pela qual o cinema passou com o advento das imagens videográficas e a cultura das mídias. Na esteira das transformações em que as sociedades capitalistas estavam imersas, alguns cineastas, sensíveis a estas mudanças trazidas pela cultura das mídias, começaram a trazer para o foco de suas lentes esse ambiente confuso e fascinante das mediações feitas por

imagens técnicas; dentre estes, é justo o destaque a Wim Wenders.

Em filmes como *Alice nas Cidades* (1974), *Paris/Texas* (1984), *Asas do Desejo* (1987) é possível perceber o interesse deste cineasta em tentar sondar o que de fato as relações inter-subjetivas mediadas pelas imagens técnicas e eletrônicas – fotografia, cinema, vídeo e televisão – implicavam em termos de memória, experiência e realidade. Ao articular uma poética na qual seus personagens dependiam, guiavam-se ou se redescobriam por essas imagens, Wim Wenders antecipava algo em que Joel Black (2002) iria enfatizar anos mais tarde: o fato de nossas vivências e lembranças estarem permeadas e imbrincadas por tais imagens. Assim, o universo ficcional dos filmes, programas, séries, games e todo produto midiático cultural, incluindo-se os documentários, em uma ânsia por efeitos de realidade (Black, *ibid.*, 05), implicaram instâncias nas quais essas fronteiras acabam se dissolvendo, ao ponto de nossa memória estar permeada por experiências mediadas tanto com a realidade, quanto com essas imagens técnicas/eletrônicas, em uma espécie de complementariedade intelectual, emotiva e afetiva.

De fato, atento a esse aspecto de liquefação e convergência das experiências, outro cineasta que traz à baila essa questão é Steven Soderbergh com seu *Sexo, mentiras e videotape* (1989), pois, à medida que, para se satisfazer sexualmente, o protagonista utiliza-se das imagens videográficas gravadas de mulheres que passaram pela sua vida para alcançar uma experiência real de prazer, Soderbergh vai destacar como essas interfaces mediadas pelas imagens eletrônicas e técnicas estão entrelaçadas na realidade

e quão importantes são para se estabelecerem contatos, vínculos e vivências reais.

Aliás, outra questão que Soderbergh, com seu *Sexo, mentiras e videotape*, expõe é que, dada a sua massificação, a imagem granulada e desbotada do vídeo, sujeita inclusive a *dropouts*¹, promoveu uma estética que tornava suas deficiências, em relação à imagem bem definida do cinema, uma peculiaridade convincente para novos efeitos de realidade. Sob esse foco, cineastas dinamarqueses como Lars von Trier e Thomas Vinterberg laçam os pilares canônicos de seu *Dogma 95*, e uma *práxis* nômade de produção é exposta nos filmes *Os Idiotas* e *Festa de Família* (ambos de 1998). De fato, em termos de poética, o *Dogma* não trouxe inovações, já que boa parte das articulações na construção de enquadramento-encenação-narrativa aparece na *nouvelle vague*, porém, ao expor a estética do vídeo como material basilar para suas histórias, von Trier e Vinterberg dão-lhe o crédito e a visibilidade necessária para que os problemas de alta definição na imagem videográfica sejam transpostos (ver Machado, 2008, p. 216-218) e aceitos como cinematográficos.

Esses novos efeitos de realidade intermediados pelas deficiências da estética do vídeo tornam-se o norte de um projeto como *A Bruxa de Blair* (1999) dos diretores Daniel Myrick e Eduardo Sánchez. A sacada em promover o encontro do imaginário das histórias de bruxas, marcante na cultura europeia e, conseqüentemente, na norte-americana, com a suposta credibilidade das imagens videográficas, permitiu que os dire-

¹Quando a fita magnética era mascada ou arranhada por uso excessivo ou por defeitos encontrados na câmera de vídeo ou no videocassete que acabavam afetando-a tecnicamente.

tores explorassem uma interessante intersecção entre as histórias disseminadas pela cultura oral e a narrativa documental feita pelo registro técnico e eletrônico. Ao se apropriar da linguagem de documentário e remixá-lo com o viés lúdico do folclore vinculado à bruxaria – imbuído aí de ocultismo, boataria e farta iconografia medieval –, os diretores só reafirmaram o fato de que uma cultura pontuada pelas mídias ou pelas relações via ciberespaço não elimina as culturas progressas: oral e escrita (ver Santaella, 2007, p. 124). Aliás, a forma de divulgação do filme foi-se utilizando, em grande parte, de páginas da Web com informações “plantadas” para serem consumidas como “verdadeiras”, prevendo uma redistribuição realizada pelos próprios internautas, tal qual uma notícia ou um boato era reproduzido em tempos antigos.

Ainda no rastro dessa liquefação iconográfica e dessa memória intermediada pelas imagens técnicas/eletrônicas está o filme *Dogville* (2003), de Lars von Trier; ao se desfazer da solidez das paredes e das paisagens, von Trier joga com a memória de uma época extensamente fotografada, filmada, encenada, citada e representada: a Grande Depressão dos Estados Unidos de 1929, pois, de certa forma, o espectador já “esteve lá”, já “viu”, e já “experimentou” aqueles anos em outras representações e por diferentes meios de comunicação. Portanto, a ausência de cenários não implica uma ausência de referências, pois o *constructo* – ou unidade de escritura e centro de expressão foucaultianos (ver Santaella, *ibid.*, p. 74-77) – e o imaginário daquele contexto já foi tecido em outras obras. *Dogville* pressupõe que esses vínculos já estejam pré-estabelecidos e vai contar outra história so-

bre uma paisagem, um espaço e um ambiente fartamente “vivido”.

Nas entrelinhas desse processo está uma cultura imersa – e imersiva – em uma ecologia hipercomplexa das sintaxes midiáticas e culturais diversas (Santaella, *ibid.*, p. 127). Um processo que se torna palpável pela experiência editada pela *franquia* Matrix. Ao explorar uma rede de conexões, passagens, rumos intercambiantes e integrá-los a um universo ficcional de Matrix, os irmãos Wachowski vão apresentar ao cinema uma nova poética – a *trans-poética* – em consonância a um novo espectador: o internauta.

1 Sobre a Poética Transmídia e sua Ecologia Hipercomplexa

O estágio atual da chamada narrativa transmídia assemelha-se aos períodos do pré-cinema e do pós-cinema. Tateante e imbuída pelo processo de tentativa e erro, essa nova forma de se contar histórias no cinema não fica reclusa às salas de cinema, ela se espraia, gravita, mergulha e transita por diferentes fontes, elos, nós e caminhos de acesso: a chamada multiplataforma de mídias (Jenkins, 2009, p. 138). Portanto, mais sensível em proporcionar a multiplicidade de pontos de vista e experiências colaterais a um espectador que deseja explorar, colher e descobrir informações sobre a história dos personagens e os enredos nos quais estes estão imersos e entrelaçados (Jenkins, *ibid.*, p. 184).

Da mesma forma como o cinema teve que se adaptar à linearidade da linguagem verbal e depois à tônica do videoclipe em seus deslocamentos narrativos em conformidade à sintaxe dos possíveis da linguagem sonora,

o cinema feito aos moldes da narrativa transmidiática tem que se adaptar à narrativa encontrada no hipertexto e na hipermídia: alinear, multidimensional, interativa e flexível (Santaella, *ibid.*, p. 310). Isso está acontecendo porque o espectador mudou, já não é o “passivo” de outrora, nem mais o que se atem em selecionar e apropriar, mas o que busca informações: como determinada cena foi feita e os processos técnicos envolvidos; quem são os responsáveis pelo filme e seus filmes anteriores; as declarações do diretor e elenco nas redes sociais, revistas e jornais; com que outras obras e universos ficcionais tal história se relaciona; quais comunidades se interessam pelo filme e como trocar informações com estas; o que *sites* especializados dizem sobre o filme etc. De fato, esse novo espectador não entra em uma sala de cinema ou acessa um filme, sem antes ter informações suficientes para tal. Assim, de forma enciclopédica, explorando diferentes fontes, é que este espectador – cujo acesso ao vasto campo de produtos midiáticos e de diferentes países se faz notório na Web – se articula e faz suas escolhas.

Sensíveis a essas transformações, os Wachowski proporcionam em 2003, com o lançamento das sequências cinematográficas *Matrix: Reloaded* e *Matrix: Revolutions*, uma experiência em mídias cruzadas que permitiu que esse novo espectador realizasse aquilo a que estava acostumado na Web: explorar. Ao combinar games, histórias em quadrinhos, animações e websites em torno da narrativa que embasa a trilogia Matrix, os diretores promoveram aquilo que era essencial à junção da poética fílmica com o hipertexto: “Quanto maior a interatividade, mais profunda será a experiência de imersão do leitor, imersão que se expressa na sua con-

centração, atenção e compreensão da informação.” (Santaella, *ibid.*, p. 310)

Como Jenkins esclarece (*ibid.*, p. 136 e 137), assistir e acessar a franquia de Matrix não é uma experiência fácil e aberta a qualquer leitor, demanda um perfil exploratório treinado e acostumado aos desvios e às interconexões, pois cada cena, diálogo, troca de olhares, personagem, cenários, palavras e números dispostos em objetos de cena, fase, missão, traço, desenho, narrativa e estética distinta, pode ser um nó, um *link* de acesso para experiências mais profundas. É este *design informacional* que orienta as possibilidades de caminho desse usuário espectador e que lhe confere a abertura necessária para seu envolvimento – co-autoria –, seu mergulho (*jacking in*) e vínculo intenso (Santaella, *ibid.*, 311; Jenkins, *ibid.*, p. 180).

Sobretudo, é a pluralidade de sentido entrecruzado e disposto nas diferentes obras integradas que vai permitir que esse espectador tenha o fascínio de se entregar ao percurso (Santaella, *ibid.*, p. 315), portanto, a obra não se fecha em um único sentido, mas disponibiliza e encoraja múltiplas visões de informação (Santaella, *ibid.*, p. 314) – enredo e personagem – ficando a cargo do espectador decidir por onde ir e até onde chegar. Jenkins destaca: “O que os irmãos Wachowski fizeram foi desencadear uma busca de sentido; eles não determinaram onde o público iria encontrar as respostas” (Jenkins, *ibid.*, p. 176).

Muitas das críticas referentes ao projeto imposto pela franquia Matrix enfatizaram que tudo não passava de uma jogada de marketing para faturar mais, ou ainda que os filmes pecavam pela falta de autonomia narrativa – isto é, faltavam-lhes as regras de redundância encontradas nos métodos de Syd

Field, Robert McKee e Christopher Vogler que descendem, de uma maneira ou de outra, da poética aristotélica –, pois, para entender certas cenas, era necessário jogar o game *Enter the Matrix*, assistir às animações contidas na série Animatrix e ler as histórias em quadrinhos, e isso, como observa Jenkins (ibid., p. 148), os críticos de cinema, acostumados apenas a ir às salas multiplex atuais e voltar para suas casas sem ter que ir além, não admitiam.

Assim, semelhantemente às posturas dos críticos que ressaltavam a nobreza do teatro, do romance e da música em referência ao cinema no começo do século XX, as críticas feitas às narrativas transmidiáticas – hipertextuais e hipermediáticas – parecem ensaiar uma cantiga antiga e obsoleta em defesa da “pureza” do discurso cinematográfico, ainda se utilizando ou da teoria do dispositivo, ou da análise textual preocupada com o filme em si mesmo. Daí a obsolescência dessas teorias (ver Stam & Shohat *apud* Ramos, 2005, p. 417), diante de uma obra que se abre para a *navegação* por outras obras complementares, cujos nexos trafegam imersos a um processo intercambiante de sentido.

Sobre a teoria do dispositivo, em consonância ao tema central de Matrix, a crítica feita em referência aos simulacros reascende ao se divisar essa inter-relação acionada pela dinâmica da multiplataforma, pois, ao expandir a experiência lúdica dos filmes para outras interfaces midiáticas, a franquia parece reafirmar que esses mundos ficcionais criados pela indústria cultural estão cada vez mais espalhados e afeitos a sujeitar o espectador – a todo momento e em todo lugar – a se desprender da fisicalidade do mundo e viver em um mundo de sonhos criado pela lógica capitalista. Porém, essa crítica apo-

calíptica parece não perceber que o exercício lúdico de desprendimento da realidade em direção a mundos diversos que acontece seja lendo um livro, ouvindo uma música, assistindo a uma peça de teatro, por exemplo, é algo fundamental à atividade mental. De fato, aparece com o brilho que lhe é necessário no exercício de formulação de hipóteses. Aliás, como Vieira esclarece (2007, p. 26), há em toda hipótese científica grau de ficção, assim o que torna uma hipótese mais apta a ser adotada é seu grau de coerência com a realidade.

Peirce é ainda mais ousado: “Nossa faculdade de adivinhação (de formulação de hipóteses) corresponde aos poderes voadores e musicais dos pássaros, isto é, ela é para nós o que estes são para eles: o mais atirado de nossos poderes meramente instintivos” (Peirce *apud* Santaella, 2004, p.105). Portanto, o processo instintivo de formulação de hipóteses é semelhante ao da experiência lúdica objetivada pela fruição estética de uma obra de arte. Assim, ao explorar mundos possíveis (ver Vieira, 2008, p. 78), tal processo permite que ideias se juntem e que gerem novas perspectivas, novos olhares, novos rearranjos, vazando para a conduta de uma pessoa, mudando-lhe a sensibilidade. Como Santaella destaca:

As obras de arte não são apenas ambíguas encarnações de qualidades de sentimento, mas formas de sabedoria, de um tipo que fala à sensibilidade, ao mesmo tempo em que convida a razão a se integrar ludicamente ao sentir (Santaella, 2000, p. 151).

Ocorre que esse tipo de fruição estética mediada pela lógica transmidiática abre à

mente um contexto de navegação pontuado pelas arquiteturas multimodais de informação (Santaella, 2007, p. 216); são seus desdobramentos entrecruzados que permitem a expansão e o redirecionamento semântico, objetivando à mente um terreno fértil para o exercício lúdico embasado pelas multitarefas, autocorreções e pela hipercomplexidade.

Similar ao processo semiótico ocorrido no começo do século XX, no qual aquilo que era internalizado como linguagem do cotidiano metropolitano materializara-se na linguagem do cinema, a narrativa transmídia é apenas o lado externo de algo que já está internalizado no cotidiano desse espectador internauta imerso na cibercultura. Como afirma Vieira (2008, p. 98): “Parece mais ou menos evidente haver um paralelo entre a evolução da atividade artística e a evolução das demais atividades de conhecimento. Acho que todos nós concordamos que a arte é uma forma de conhecimento. Ela é uma maneira soberba de elaborar a realidade.”

Antes de entender a poética que molda os *designs* narrativos transmidiáticos no cinema é preciso observar sua estrutura hipercomplexa. Jenkins define a narrativa transmídia da seguinte forma:

Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimen-

tado como atração de uma parque de diversões. (...) Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo. A redundância acaba com o interesse do fã e provoca o fracasso da franquia. Oferecer novos níveis de revelação e experiência renova a franquia e sustenta a fidelidade do consumidor. (...) Uma boa franquia transmídia trabalha para atrair múltiplas clientelas, alterando um pouco o tom do conteúdo de acordo com a mídia. (Jenkins, 2009, p. 138 e 139)

Portanto, nesse contexto, um filme torna-se um iniciador de um processo sistêmico que introduz o espectador a uma realidade ficcional consistente e provocante o suficiente para permitir desdobramentos por outras interfaces. Ao deslocar por outras obras e narrativas, tão ricas e coesas quanto aquela que é mostrada pelo filme, o espectador interage e busca os sentidos dispersos, espalhados e delineados ao longo de diferentes graus de profundidade e amplitude. Essas camadas remetem a instâncias daquela realidade ficcional: sociedade, política, história, economia, cultura, meioambiente, geologia, geografia, biologia, tecnologia etc., além de explorar os graus de relacionamento dos personagens envolvidos, suas histórias pregressas e atuais.

Há uma integralidade entre tais camadas e instâncias, a formar um contexto no qual os diferentes dramas dos diferentes personagens se inter-relacionam à história princi-

pal mostrada no filme. Assim, a cada animação, história em quadrinho, série de TV, curta-metragem, longa-metragem, jogo eletrônico, peça de teatro, performance, telenovela, radionovela, parque temático, videoclipe, vídeo-arte, podcast, página da web e/ou qualquer outro meio de comunicação disponível e articulado, novos elementos são expostos e acionam novas conexões – portas de acesso – permitindo que o espectador avance em sua busca – chamada à ação – pela pista ou chave mestra que lhe permita equacionar todo o sistema: 1) compreender e divisar a realidade ficcional apresentada; 2) entender o papel de cada personagem dentro daquele contexto; 3) acompanhar seus desenvolvimentos e diferentes desfechos.

As diferentes narrativas servem tanto para explicar, quanto para motivar novas perguntas, portanto são as dúvidas suscitadas que motivam o interesse do espectador. Não são apenas ganchos dramáticos, como os encontrados no fim de cada capítulo de uma novela, por exemplo. São brechas, rupturas e pontos obscuros nos quais os personagens estão imersos que fazem com que o espectador queira descobrir o que de fato está acontecendo. Contudo, por nem tudo estar perfeitamente claro, nem para o espectador nem para os personagens, surge o terreno fértil para as especulações e hipóteses, responsável pela troca de informações e teorias entre os espectadores, formando uma comunidade de especialistas naquele universo ficcional, pois, dada a complexidade de elementos, camadas e instâncias articuladas, há a necessidade de uma análise coletiva das informações, que se transformam, com o passar do tempo, no material basilar de uma verdadeira enciclopédia virtual à disposição de quem queira decifrar tais enigmas.

De fato, a realidade ficcional apresentada cria vida própria fora de seu eixo de ação de origem, pois muito é dito, insuflado, proposto pelos espectadores em suas comunidades. Tal qual Roland Barthes profetizara em 1968: “Para devolver à escritura o seu futuro, é preciso inverter o mito: o nascimento do leitor deve pagar-se com a morte do Autor” (Barthes *apud* Santaella, 2007, p. 76). Esses *seguidores* se apropriam, compõem, decompõem e recriam enredos inteiros com o intuito de estabelecerem-se os elos possíveis, costurando os pontos obscuros e promovendo outros, atitude prevista por Michel Foucault na mesma época que Barthes (ver Santaella, *ibid.*, p. 77) e que vem tirando o sono dos executivos das *majors* da indústria do entretenimento norte-americana (ver Jenkins, *ibid.*, p. 191-196), já que esse processo implica a perda do controle autoral da obra. Entretanto, um dos pilares do êxito de uma narrativa transmidiática está exatamente na possibilidade de essa liberdade especulativa e criativa, ao retirar, privar ou cercear o espectador de tal *jogo lúdico*, a franquia correr o risco de cair em desgosto e ver seus seguidores migrarem para outro título, mais afinado aos seus anseios.

No caso da franquia Matrix, o processo envolvido na criação dessas obras cruzadas teve como fator preponderante o envolvimento de autores, respeitados em suas áreas específicas, para dar sua contribuição estética ao universo de Matrix (ver Jenkins, *ibid.*, p. 144). Ainda que houvesse premissas, esboços, argumentos ou roteiros prontos produzidos pelos irmãos Wachowski, houve uma liberdade criativa sem precedentes na realização dessas obras, que permitiu que poéticas, já articuladas por estes autores em suas obras progressas, aparecessem como

novas propostas para se ver, compreender e explorar aquela realidade ficcional.

Esse processo de cooperação entre autores distintos objetivou um intercâmbio entre poéticas e deu vazão a uma leitura panorâmica – benjaminiana – a respeito de Matrix. Assim, essa *trans-poética* promoveu uma multiplicidade de visão de mundo – *mundividências* (Vieira, 2008, p. 54-58) – e uma relatividade semântica – percepção de camadas e instâncias distintas a cada nova estética desenvolvida – tangível e similar às experienciadas diante do real inexaurível (Santaella, 2007, p. 208).

Ao articular uma sintaxe não só entre as mídias, mas também entre poéticas respeitando a autonomia de discurso dos autores colaboradores e de linguagem dos meios empregados, os Wachowski trazem a pluralidade encontrada em diferentes vertentes audiovisuais e visuais para convergirem a Matrix ampliando, com isso, o horizonte semiótico de seus filmes.

Já o processo pelo qual essa sintaxe – *trans-poética* – alinha-se ao formato transmídia, parece estar em conformidade aos perfis cognitivos e estilos de navegação de um leitor imersivo na cibercultura desenvolvido por Santaella (2007, p. 322 e 323). Assim, é possível divisar três *designs* possíveis às narrativas transmidiáticas:

1. A rizomática (errática e labiríntica): neste tipo de narrativa as mídias cruzadas promovem aberturas tais – nós, *links*, elos e nexos – que o espectador passa muito tempo sondando, pesquisando e traçando os diferentes caminhos dispostos. Há um ir e vir constante – releituras dos filmes, dos capítulos da série, dos livros, das anima-

ções etc. – e as narrativas suscitam muitos enigmas e obscuridade em torno dos personagens e da história. Há uma necessidade de estocagem maior, isto é, acúmulo de memória e isso implica dispersão de tempo, de dados e de atenção, aliás, neste tipo de narrativa, há uma troca de informação constante com a comunidade especializada. Portanto, existe muito mais abertura às *especulações* do que certezas.

2. A detetivesca (linear e gratificante): os elementos encontrados na transnarrativa rizomática aparecem na detetivesca, porém os elos são mais coesos e entrelaçados. Nesse tipo de narrativa, as mídias cruzadas promovem nós e nexos que permitem certo grau de linearidade, pois a cada pista “encontrada” é possível entender o que está acontecendo na história e com os personagens envolvidos. Há certa recompensa e gratificação a cada pista correta que implica revelações gradativas até o grande final que, de certa maneira, é catártico. Porém, tal desfecho não é garantia de que todos os enigmas expostos sejam solucionados, apenas que a história seja mais compreensível. Não há tantas especulações, mas há um envolvimento eletrizante da comunidade que *atentamente* segue passo a passo, cada segundo, cada diálogo, cada filme, cada narrativa articulada, sabendo que a qualquer momento um elemento decisivo será apresentado. Cabe ao espectador perceber, colher, testar, descartar ou acolher tal informação e levá-la adiante.
3. A turbilionária (recursiva e retroativa):

os elementos encontrados nas transnarrativas rizomática e detetivesca aparecem na turbilhonária (Morin, 2008, p. 278 e 279), porém os elos de conexão demandam sempre o exercício da recursividade e retroatividade, pois há um acréscimo de *significação* – aprendizagem e conhecimento – envolvendo todo o sistema. Cada imersão, às diferentes narrativas e poéticas, faz com que o espectador nunca volte à superfície da mesma maneira que entrou. As descobertas são tão eloquentes que é necessário rever os filmes e as obras envolvidas a partir de outro olhar. É o caso comentado por Jenkins do “unicórnio de origami” (Jenkins, *ibid.*, p. 176), pois a partir do momento em que se abre a possibilidade de que Deckard seja um replicante – ao inserir uma cena emblemática na nova versão editada para DVD de *Blade Runner – o caçador de andróides* (1982) do diretor Ridley Scott anos após sua estréia – o filme todo adquire um novo sentido. Assim, os diálogos, as cenas e a narrativa quando revistos, mesmo que sejam quase iguais à versão anterior, parecem adquirir um novo significado. A mudança de significado gera um recomeço e todo o sistema – poéticas e mídias articuladas – é afetado. Nuances e detalhes que passaram despercebidos na primeira leitura-imersão aparecem, em uma segunda leitura-imersão, como repletos de valor significativo que se mostram cruciais para se compreender os enigmas encadeados. E esse processo se repete a cada novo conhecimento adquirido.

Conclusão

Uma franquia pode se desenvolver apenas utilizando um desses *designs* transmidiáticos, entretanto, o ideal é operar os três formatos em um *ciclo contínuo*. Pois, a abertura especulativa promovida pelo processo rizomático atrai atenção e permite um envolvimento maior de uma comunidade que cresce em conformidade às incertezas expostas, enquanto que o estágio detetivesco tem um papel de fechar os elos, de entrelaçá-los, diminuindo as incertezas e obscuridades, permitindo uma zona de razoável conforto. Já o processo turbilhonário redefine todo o sistema, permite um realinhamento das linhas narrativas, aumenta o interesse por todas as obras articuladas, lança o espectador a níveis mais profundos e amplos dentro da franquia, abrindo, conseqüentemente, todo o sistema a uma nova onda de especulações. Assim, um ciclo se fecha e outro se inicia, *ad infinitum*. Por outro lado, a cada novo ciclo é exigido mais e mais do espectador ao ponto de espectadores “não iniciados” – que não acompanham ou acessam ou simplesmente desconhecem aquela realidade – não conseguirem dimensionar as camadas e instâncias envolvidas e, conseqüentemente, há uma perda de interesse à franquia.

A franquia Matrix não operou essa dinâmica tão profundamente, por ser a primeira a explorá-la sofreu tanto com os sucessos quanto os insucessos de uma proposta poética dessa envergadura (Jenkins, *ibid.*, p. 182). De fato, a contribuição dos Wachowski à poética fílmica foi desenvolver a possibilidade de uma integração entre as mídias, um intercâmbio poético e estético entre autores distintos, um envolvimento maior do espectador, e, sobretudo, uma expansão da rea-

lidade ficcional para além das salas de cinema e dos meios de comunicação. Algo que pode ser visto como premonitório às próximas propostas cinemáticas em diferentes gêneros e países.

Referências

- Aristóteles. (2005). *Arte Poética*. São Paulo: Martin Claret Editora.
- Benjamin, W. (1996). *Obras escolhidas I – Magia e técnica. Arte e política*. São Paulo: Editora Brasiliense.
- _____. (2006). *Trabalho das passagens*. Coordenação de Willi Bole e Olgária Matos. Belo Horizonte: Editora da UFMG.
- Black, J. (2000). *The Reality Effect, Film Culture and the Graphic Imperative*. New York: Routledge.
- Bourriaud, N. (2004). *Pós-produção, como a arte reprograma o mundo contemporâneo*. São Paulo: Martins Fontes.
- Busselle, M. (1979). *Tudo sobre Fotografia*. São Paulo: Thomson Pioneira.
- Charney, L. & Schwartz, V. (2004). *O Cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify.
- Deleuze, G. (2009). *A Imagem-Movimento. Cinema I*. Lisboa: Assírio & Alvim, 2º edição.
- _____. (2007). *A Imagem-Tempo. Cinema II*. São Paulo: Brasiliense.
- Jenkins, H. (2009). *A Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2º edição.
- Machado, A. (2008). *Pré-cinemas & Pós-cinemas*. Campinas: Editora Papyrus, 5º edição.
- Manovich, L. (2005). *Remixability and Modularity*. Disponível em Manovich. Acesso 15/04/2012.
- Morin, E. (2008). *O Método 1 – a natureza da natureza*. Porto Alegre: Editora Sulina.
- _____. (2005). *O Método 2 – a vida da vida*. Porto Alegre: Editora Sulina.
- Navas, E. (2008). *The Author Function in Remix*. Disponível em Remixtheory. Acesso 15/04/2012.
- Peirce, C. (2000). *Semiótica*. São Paulo: Editora Perspectiva.
- _____. (1998). *Antologia Filosófica*. Imprensa Nacional – Casa da Moeda, Portugal.
- _____. (1992). *The Essential Peirce – Volume 1*. Bloomington: Indiana University Press.
- _____. (1998). *The Essential Peirce – Volume 2*. Bloomington: Indiana University Press.
- Ramos, F. (2005). *Teoria contemporânea do cinema, volume I e volume II*. São Paulo: Editora Senac.
- Santaella, L. (2001). *Matrizes da linguagem e pensamento – sonora, visual, verbal*. São Paulo: Editora Iluminuras.
- _____. (2000). *Estética – de Platão a Peirce*. São Paulo: Editora Experimento.

- _____. (2005). *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?* São Paulo: Editora Paulus.
- _____. (1993). *Percepção*. São Paulo: Editora Experimento.
- _____. (2004). *O Método Anticartesiano de C.S. Peirce*. São Paulo: Editora Unesp.
- _____. (2007). *Linguagens Líquidas na Era da Mobilidade*. São Paulo: editora Paulus.
- Santos, M. (2008). *Cinema e Fenomenologia: por uma reflexão sobre os fenômenos da modernidade como pivô para a origem da linguagem cinematográfica*. BOCC: Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação, v. 2008, BOCC.
- Vieira, J. (2007). *Ciência – Formas de Conhecimento: Arte e Ciência uma visão a partir da complexidade*. Fortaleza: Gráfica e Editora.
- _____. (2008). *Teoria do conhecimento e arte – Formas de Conhecimento: Arte e Ciência uma visão a partir da complexidade*. 2º edição. Fortaleza: Gráfica e Editora.
- _____. (2008). *Ontologia – Formas de Conhecimento: Arte e Ciência uma visão a partir da complexidade*. Fortaleza: Expressão Gráfica e Editora.
- Xavier, I. (org). (2003). *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Edições Graal.
- _____. (2008). *O discurso cinematográfico*. São Paulo: Editora Paz e Terra, 4º edição.