

GEMINIS

[ABORDAGENS MULTIPLATAFORMAS]

UNIVERSOS FÍLMICOS DINÂMICOS: ESTRATÉGIAS NARRATIVAS PARA NOVAS MÍDIAS E TELEVISÃO DIGITAL INTERATIVA

DANIEL MONTEIRO DO NASCIMENTO

Graduado em Rádio, TV e Internet pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

E-mail: daniel.abaquar@gmail.com

EDUARDO DUARTE GOMES DA SILVA

Jornalista, Mestre em Antropologia pela UFPE e Doutor em Ciências Sociais pela PUC-SP. Professor Adjunto do Depto. de Comunicação Social da UFPE.

E-mail: eduarte@terra.com.br

RESUMO

O presente trabalho tece 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 hiper-mídia. As principais tendências encontradas foram: a) os transcinemas; b) as narrativas complexas; c) as narrativas transmidiáticas; d) os games e; e) os ciberfilmes. Por fim, destacamos que a falta de regulamentação e de interesse mercadológico das empresas de comunicação em relação à implantação da TV digital interativa no Brasil impossibilita o desenvolvimento de produtos audiovisuais interativos para a TV e, conseqüentemente, de novas experiências estéticas para o público.

Palavras-Chave: audiovisual; hiper-mídia; mídias digitais; narratividade; TV digital interativa.

ABSTRACT

This paper builds a brief overview of the narrative construction in audiovisual products since the advent and popularization of digital technologies to the consolidation of hypermedia. The main trends are: a) transcinemas, b) complex narratives, c) transmedia storytelling, d) computer games, and e) cyberfilms. Finally, we emphasize that the lack of regulatory and market interests of media companies in relation to the deployment of interactive digital TV in Brazil, prevents the development of audiovisual products for interactive TV, and consequently new aesthetic experiences to the public.

Keywords: audiovisual; hypermedia; narrative; new media; interactive TV.

1 INTRODUÇÃO¹

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 analógico²). 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.

Nas televisões digitais já implantadas em outros países vamos encontrar exemplos de emissoras oferecendo monoprogramação, multiprogramação, serviços, mas o principal desafio é a interatividade, com ou sem canal de retorno, com suas transmissões acessíveis em dispositivos portáteis e móveis, notadamente o telefone celular. (MÉDOLA, 2009, p. 225)

¹ Este artigo é resultado do projeto de pesquisa A Construção da Narratividade Audiovisual para os Produtos de Convergência e Interatividade da Televisão Digital orientado pelo prof. Dr. Eduardo Duarte (Decom-UFPE) e desenvolvido de agosto de 2010 à julho de 2011 com apoio do PIBIC/CNPq.

Outros artigos: A construção da narratividade em novas mídias: Do cinema digitalmente expandido ao ciberfilme, apresentado em julho/2011 no II Encontro Integrado de Pesquisas em Comunicação – II Integracomuni, Recife – Pernambuco e Mídias digitais e novas narrativas: transcineamas, games, ciberfilmes e outras histórias, apresentado em setembro/2011 no XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Recife, PE – 2 a 6 de setembro de 2011 promovido pela Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares

² DECRETO Nº 5.820, DE 29 DE JUNHO DE 2006.

Enquanto a televisão digital interativa está em gestação no Brasil e está engatinhando 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. E a partir dela está surgindo um novo campo de experimentação da narrativa contemporânea: a hipermídia.

Diante desse novo quadro comunicacional, buscamos problematizar o conceito de hipermídia, pois o que nos interessa é investigar se e como a narrativa audiovisual vai se adaptar/transformar a essa nova linguagem. Para nos guiar nessa empreitada utilizaremos como arcabouço teórico a narratologia (RYAN, VOGLER, entre outros), os teóricos nos estudos da narrativa em novas mídias, teoria dos *games* e hipermídia (MANOVICH, MURRAY, SIMONS, GOSCIOLA, JULL, e etc.) e estudiosos no campo da TV Digital (FECHINE, SCOLARI, FERRAZ, BAIRON, entre outros). O objetivo geral desse texto é servir de base para futuros trabalhos que busquem sistematizar parâmetros que formem um instrumental teórico-prático para a concepção e avaliação de novas possibilidades narrativas para produtos de convergência e para a TVi.

Para tanto, 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 passando pela digitalização da TV e as futuras possibilidades narrativas da TVi até o atual ambiente de convergência das mídias, o ciberespaço. Duas questões especialmente nos interessam: Que produtos audiovisuais emergem a partir dos hibridismos narrativos e estéticos de diferentes suportes de mídia? Quais as possibilidades de construção da narratividade em ambientes de convergências de mídias, como rádio, *games*, hipermídia para dentro do ambiente televisivo digital interativo?

Mas, antes de adentrarmos na sistematização das principais tendências da produção audiovisual encontradas dos transcinemas até os ciberfilmes, faz-se necessário apresentar em linhas gerais o caminho percorrido durante nossa investigação.

2 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 represen-

tação 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 as possibilidades narrativas desenvolvidas, um momento que é posterior à 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 sensorial (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 videoinstalação³. Essa influência colaborou para a evolução da 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 ciberfilmes, ou filmes interativos.

No entanto, o que são as novas mídias digitais? Jogos de computador? CD-ROM? DVD? Cinema de animação digital? *Sites*? De acordo com Manovich:

³ Artistas tais quais Nam June Paik,, Letícia Parente, Anna Bella Geiger, Eder Santos e Paulo Brusky refletem essas tendências em seus trabalhos.

[...] 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 e TVi. Portanto, ainda segundo o autor, a chave-mestra para diferenciar as velhas mídias das novas mídias são cinco princípios: representação 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 -; e 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; e 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 conseqüência 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.

Historicamente, a evolução da narrativa audiovisual contemporânea começou no cinema. A linguagem própria do cinema, solidificada no século XX, é provocada pelo desenvolvimento tecnológico da fotografia e, um pouco mais tarde, da captação de som. 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 sensorio imersivo e participativo de fruição, onde somos convidados a interagir com formatos narrativos para além cinema tradicional. Além disso, a partir da utilização desses suportes digitais foi possível desenvolver novas modalidades de interação no ambiente narrativo para além da capacidade interpretativa do processo de apreensão comum a qualquer forma de expressão humana.

Como já foi mencionado, a ambiente narrativo imersivo e interativo pressupõe imersão e interatividade. Contudo, o que isso agrega à linguagem e a experiência de fruição das narrativas audiovisuais?

Para Manovich,

As novas mídias são interativas. Em contraste com a mídia tradicional, onde a ordem de apresentação era fixa, o usuário agora pode interagir com um objeto midiático. No processo de interação, o usuário pode escolher quais elementos visualizar ou quais caminhos seguir, gerando, assim, uma obra única. Desse modo, o usuário torna-se co-autor da obra. (MANOVICH, 2001, p.66 *tradução nossa*)

Segundo Murray,

“Imersão” é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo nosso sistema sensorial. (MURRAY, 2003, p. 102)

Logo, devido à incorporação de espaços imersivos e da interatividade na construção da narratividade no audiovisual, em menor ou maior grau, podemos identificar tais tendências nos transcinemas, ou cinema digitalmente expandido, e nas narrativas complexas.

3.1 TRANSCINEMAS

Os transcinemas, herdeiros da videoinstalação, 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).

Como exemplo, podemos citar a instalação imersiva E.V.E. (*Extended Virtual Environment*)⁴ (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*⁵ (2005), de Lev Manovich, integra cinema e base de dados, onde três filmes diferentes – *Missão à Terra, Texas* e *Ausências* – em telas diferentes são recombinados randomicamente pelo computador de forma que cada espectador/usuário assista a uma versão diferente de cada filme.

3.2 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 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)

4 <http://vimeo.com/2835227>

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

Embora a sala de cinema, ou a televisão, continue sendo utilizada para a fruição dos filmes, o que limita a participação ativa do espectador, verificamos que esses filmes com narrativas complexas incorporam novas estratégias de linguagem com o intuito de desenvolver uma maior pluralidade de significados e jogos interpretativos na construção narrativa, simulando até situações de interatividade. Entre essas estratégias destacamos a fragmentação da tela e a multicâmera, os formatos variados de captação, o ritmo acelerado e a ruptura da seqüencialidade.

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 Resnais e *Mr. Payback* (1995), de Bob Gale. Nos filmes de Alain Resnais, 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 incluem 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 Federico 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. Por um lado, pelo uso da multicâmera como estratégia para possibilitar que a narrativa principal seja complementada por outras narrativas com pontos de vistas de diferentes personagens da trama. Por outro, pelas possibilidades de continuidade múltiplas, devido ao desenvolvimento de aplicativos interativos na configuração visual e sonora dos filmes que permitem narrativas multissequências, como acontece no cinema interativo.

4 NARRATIVIDADE E HIPERMÍDIA

Hoje, um novo processo tecnológico, econômico, social e cultural de escala planetária, a convergência dos meios de comunicação (JENKINS, 2008), está intensificando a construção da narratividade pela possibilidade de hibridismos narrativos em diferen-

tes suportes de mídia. Agora, o desafio dos roteiristas de narrativas audiovisuais hipermediáticas é redimensionar conceitos antigos como *não-linearidade*, *imersão* e *interatividade* e absorver novos, entre eles a *cibertextualidade*, a *mobilidade*, a *multissequencialidade* e as noções de *transmediação* e *gameficação*. Tudo isso para que a elaboração de produtos narrativos audiovisuais atenda às novas demandas de produção e de consumo de conteúdo em ambientes de convergência de mídia.

Porém, o que é hipermídia?

Hipermídia 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, 2003, 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 virtual a partir de blocos de textos, palavras, imagens ou sons em formato digital com *hyperlinks*, isto é, os hipertextos.

Segundo o teórico e escritor de ficção hipertextual, Stuart Moulthrop

Do ponto de vista da teoria textual, os sistemas de hipertexto surgem como a implementação prática de um movimento conceitual que... rejeita hierarquias autoritárias, “logocêntricas”(isto é, que se afirmam como verdades) da linguagem, cujos modos de operação são lineares e dedutivos, e procura, ao invés disso, sistemas de discurso que admitam a pluralidade de significados, em que os modos operacionais sejam hipóteses e jogos de interpretação (MOULTHROP *apud* MURRAY, 2003, p.132)

Desse modo, o conceito de hipertexto traz uma resposta tecnológica para problemática deleuziana do paradigma da complexidade no que tange a visão estética identificada como “rizoma”. Se Deleuze utilizou o sistema de raízes do rizoma como um modelo de conectividade de ideias que caracteriza nossa relação com o mundo contemporâneo, para Moulthrop a figura do rizoma é uma indicação para imaginar o texto na hipermídia (MURRAY, 2003, p. 132). Ou seja, a construção narrativa emergente na hipermídia deve ser pensada a partir de *hyperlinks* e estruturas rizomáticas.

Sendo assim, a hipermídia é uma ampliação do conceito de hipertexto que foi originalmente conceituado 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 hipermídia de uma forma mais ampla: “a hipermídia 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.

Diante das novas possibilidades narrativas audiovisuais na hipermídia, conceitos antigos como *não-linearidade*, *imersão* e *interatividade* são redimensionados. A não-linearidade é intrínseca ao conceito de hipertexto. Mas, da mesma forma que Murray (2003), entendemos que esse termo é insuficiente para expressar a compreensão acerca das possibilidades narrativas múltiplas nos novos formatos audiovisuais para a hipermídia e TVi; por isso o substituímos por multissequencialidade. Ao falarmos de narrativas audiovisuais multissequenciais, estamos frisando que essas novas narrativas permitem ao espectador/interator a navegação por diferentes caminhos, sejam eles por meio da condução narrativa ou da escolha de ponto de vista, ou mesmo do acesso a conteúdos complementares.

Já a imersão ocorre no ciberespaço, por ele ser um ambiente (virtual) que é alterado de acordo com a nossa participação a partir das interações mediadas por computador. Por fim, e reiterando, a interatividade é inerente às novas mídias digitais como a hipermídia.

Contudo, talvez nenhum termo ou conceito usado no presente texto esteja tão desgastado e seja tão vago quando interatividade. Verificamos que vários autores concordam com a imprecisão do termo, por exemplo, Manovich (2001, p. 70), ou Kiousis, para quem a

Interatividade pode ser definida como o grau em que uma tecnologia da comunicação pode criar um ambiente mediado em que os participantes podem se comunicar (um para um, um para muitos, muitos para muitos), sincronicamente e assincronicamente, e participar em trocas recíprocas de mensagens (dependência de terceira ordem). Considerando o uso humano, ela se refere adicionalmente a sua habilidade de perceber experiências como uma simulação de comunicação interpessoal e melhorar sua percepção de telepresença. (KIOUSIS, 2002, p. 372, grifo do autor, tradução nossa).

Já do ponto de vista textual,

[...] a palavra interativo opera textualmente ao invés de analiticamente, à medida que ela conota várias idéias vagas de telas de computador, liberdade do usuário, e meio personalizado, enquanto denota nada. Sua

implicação ideológica, no entanto, está clara o suficiente: que humanos e máquinas são iguais parceiros na comunicação, causado por nada mais do que a simples habilidade da máquina de aceitar e responder a entradas (*inputs*) humanos (AARSETH *apud* RANHEL, 2005, p. 11).

Diante desse impasse teórico, toma-se nesse projeto a definição de interatividade de Ryan (2005), um termo num sentido mais pragmático, mais perto do senso comum da palavra. Ryan afirma que:

[...] um texto digital é interativo, porque quando o usuário executa uma ação, o programa reage executando certo módulo de código que altera o estado global do sistema. (...) um texto genuinamente interativo envolve não apenas escolhas, mas também um empenho de duas partes que cria um laço (loop) de *feedback*. As duas partes podem ser duas mentes humanas como numa conversa ou narrando histórias orais; também podem ser um agente humano e o mundo, porque o mundo “reage” quando o agente executa uma ação; ou podem ser um humano e um sistema programável, porque um sistema pode simular uma mente ou um ambiente dinâmico. (RYAN, 2005, *tradução nossa*)

Desse modo, quando relacionamos convergência de mídias e a construção da narratividade, enfatizamos que a hipermídia é, atualmente, o suporte onde se desenvolve essas novas formas narrativas interativas e que o principal recurso técnico específico para a navegabilidade multissequencial em ambientes hipermidiáticos são os *hyperlinks*, ou simplificando, os links.

Dentro desse contexto, as principais tendências identificadas são: as narrativas transmidiáticas (*transmedia storytelling*); os *games* (jogos de computador) e os ciberfilmes.

4.1 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 (2009, p. 189), têm sido propostos vários conceitos para definir esse fenômeno: *cross media*, *multiple platforms*, *hybrid media*, *intertextual commodity*, *transmedial worlds*, *transmedial interactions*, *multimodality* e *overflow*. Mas o conceito que está se popularizando é o termo proposto por Henry Jenkins (2008, pp.132-179) no livro *Cultura da Convergência: narrativas transmidiáticas (transmedia storytelling)*.

De acordo com Jenkins, as narrativas transmidiáticas envolvem a criação de

universos ficcionais independentes, mas inter-relacionados, pelos diferentes meios (JENKINS, 2008, p. 135). Alguns exemplos são os universos de *Pokémon* (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*.

4.2 CIBERNARRATIVAS AUDIOVISUAIS

Como vimos anteriormente, o conceito de Aarseth para interatividade é orientado por uma preocupação com a mediação homem/máquina, onde

O *texto* é visto como uma máquina – não metaforicamente, mas, como um artifício mecânico para a produção e consumo de signos verbais. Da mesma forma que um filme é imprestável sem um projetor e uma tela, assim um texto deve ser consistir de um meio material bem com de uma coleção de palavras. A máquina, claro, não está completa sem uma terceira parte, o operador (humano), e é dentro desta tríade que o texto acontece. (AARSETH *apud* RANHEL, 2005, p. 23, grifo do próprio autor).

A partir dessa reflexão, no início dos anos 90, Espen Aarseth propõe o termo cibertexto para definir “uma ampla gama de atividades de leitura, incluindo jogos de computador e hipermídia”. (AARSETH *apud* RANHEL, 2005, p.23). Em linhas gerais, esse conceito, com aplicabilidade mais abrangente que o hipertexto, indica que a leitura no ciberespaço é uma atividade com algum tipo de *feedback*, de informação retro-alimentada, ou seja, uma leitura ergódica⁶.

Por analogia ao conceito de cibertexto, acreditamos que *cibernarrativa audiovisual* é o termo mais adequado para definir as narrativas audiovisuais que tem leitura cibertextual, ou seja, os jogos de computador e os filmes interativos, ou como preferimos nomear, os ciberfilmes. 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 como quer que sejam nomeados mais adiante os filmes interativos para a hipermídia e a TVi.

Vale salientar que a pesquisa realizada entre agosto de 2010 e julho de 2011 identificou um universo de 16 jogos móveis locativos (JML) discriminados por: “nome”, “ano de criação”, “lugar de criação”, “dispositivos móveis utilizados” (celulares, PDA, GPS, RFID, dispositivos de AR), “tipo de uso do lugar”, (“perseguição”, “caça ao tesouro”,

6 “O termo ‘ergódico’ advém da física e deriva das palavras gregas *ergon* e *hodos*, significando trabalho e caminho. (...) Ou seja, ao ler um cibertexto, algum caminho é percorrido e algum rastro é deixado pelo usuário” (RANHEL, 2005, p.23).

“quebra-cabeças”, “estratégia”, etc.) e “redes de comunicação envolvidas no processo” (telefonia celular, GPS, Wi-Fi, *Bluetooth*, RFID). Além disso, 18 ciberfilmes foram identificados por uma breve sinopse discriminando “nome”, “realizadores”, “ano de criação” e um resumo da história do filme, a forma de interatividade com o produto, (condição narrativa, múltiplos pontos de vista, conteúdos complementares) e como funciona a interação homem-máquina (*mouse*, teclado, *joystick*, tela sensível ao toque e sensores de movimento e/ou voz). Com essas dimensões pudemos fazer uma análise preliminar e exploratória da construção da narratividade nessas cibernarrativas audiovisuais.

4.2.1 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 – uma 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 em que a

[...] 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.

A partir disso, verificamos que vários debates estão ocorrendo no mundo para discutir as possibilidades dos *games* contribuírem de formas mais efetivas na construção da narratividade audiovisual, bem como em criar novos hábitos de fruição estética e novas linguagens. Ou seja, a *gameficação* dos produtos culturais.

Não convém aqui nos alongar em explicações sobre a *gameficação*, pois esse termo ainda está em construção. Entretanto, em linhas gerais, a noção básica que poderá formar esse conceito é o seguinte: incorporar elementos e mecânicas de jogos em atividades mundanas do cotidiano e da vida real, de preferência utilizando-se do uso de dispositivos *on-line* móveis, como *smartphones*. No meio desses debates há quem defenda essa nova postura diante da realidade até de uma forma pedagógica. E outros compartilham ceticismo.

Essa ideia de *gameficação* é apenas a ponta do *iceberg*; porém, é um processo que está acontecendo e se desenvolvendo graças às mudanças dos paradigmas culturais contemporâneos. Há pesquisadores otimistas como Jane McGonigal, pesquisadora e autora do livro *Reality is Broken*, e Jesse Schell, *game designer*, professor universitário e *ex-imaginer* da Disney. Schell afirma que “humanos estão buscando novas formas de atingir o prazer e os jogos são o caminho para isso. A *gameficação* é um sinal de que as pessoas querem trocar seu cotidiano eficiente e eficaz por um mais divertido e prazeroso.” (MUNIZ, 2011). Mas, isso não seria um retorno à política de pão e circo?

No entanto, há também os cétricos como Ian Bogost, do Instituto de Tecnologia da Geórgia, que vê no propósito da *gameficação* a intenção de tirar proveito da alta popularidade dos videogames, e condicionar novas demandas e comportamentos voltados para o consumo.

Alguns exemplos desse emergente fenômeno são os jogos móveis locativos (JML). Segundo André Lemos, os JML (também nomeados, *location-based mobile games*,

locative games, ubiquitous games, mix reality games) são “jogos que utilizam o espaço público como espaço de jogo (*board*), usando *Location-Based Services* (LBS) e *Location-Based Technologies* (LBT) para ação e desenvolvimento” (LEMOS, 2010, p.2). Ou seja, “os JML são jogos urbanos que utilizam tecnologias e serviços baseados em localização nos quais o lugar é parte integrante das regras e das ações dos jogos” (BENFORD *et al*, WALTHER *apud* LEMOS, 2010, p.3). Como exemplo, podemos citar o JML *Geocaching*, jogo de caça ao tesouro no qual participantes utilizam GPS para esconder e encontrar os *geocaches* (prêmios), em qualquer lugar do mundo. Há mais de 480.000 jogadores registrados em mais de 100 países, segundo o site oficial: <http://www.geocaching.com>.

Portanto, atualmente, soa anacrônico pensarmos estritamente em termos de Neo-Integrados versus Neo-Apocalípticos. Se antes os meios de comunicação de massa eram os vilões que domesticavam, condicionavam o comportamento cultural e, às vezes, engessavam modelos narrativos, esses mesmos meios participaram decisivamente na evolução da sensibilidade estética e política da humanidade, bem como em inovações na construção da narratividade audiovisual. E o mesmo movimento pode-se verificar hoje com a popularização da *internet* e a convergência das mídias. É a partir dessas nossas discussões que damos um ponta-pé inicial para avaliar as reais possibilidades do ciberespaço e das novas tecnologias como forma de potencializar seus usos em prol de alguma ruptura, seja ela cultural, política, social, econômica, além do surgimento de novas linguagens. Mas isso já não está acontecendo?

4.2.2 CIBERFILMES

Os ciberfilmes – também denominados filmes interativos, hiperfilmes ou filmes-jogo – são produtos audiovisuais desenvolvidos para a hipermídia que permitem ao espectador/usuário/interator (EUI) a condução narrativa da história, a opção de acompanhar o ponto de vista do personagem escolhido ou acesso a conteúdos complementares por meio da interatividade a partir do clique em *links* – unidade primordial da hipermídia (GOSCIOLA, 2003, p. 147) –, através de tela sensível ao toque, ou um embrionário sensor de movimento em suportes como os *tablets*, ou mesmo por meio de sensores que captam de movimento e/ou voz como o *Kinect* para o videogame *Xbox 360* da *Microsoft*. Relembramos que, por extensão ao termo cibertexto, optamos por nomear esses novos tipos de narrativas audiovisuais interativas de *ciberfilmes*.

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

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 EUIs **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*⁷, 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.

Milo é 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, aproximando-se, assim, 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 a 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 EUIs 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 2012⁸. Logo, até o momento atual, ainda não foram lançados ciberfilmes para suportes que respondem a sensores de movimento e/ou voz.

5 NARRATIVIDADE E TV DIGITAL INTERATIVA

A televisão digital interativa é um assunto tão vasto que impossibilita a abordagem de todos os aspectos no presente texto. Do contrário, seriam abordados superficialmente. Como nosso foco é tratar da construção da narratividade em produtos audiovisuais interativos, torna-se impossível abordar com mais profundidade alguns aspectos que são importantes e que sempre aparecem nas discussões sobre a TVi, mas que não

⁷ <http://www.my-interactive.tv/>

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

têm tanta relevância para a presente investigação. Dessa forma, com o intuito apenas de prover um esclarecimento primário, serão feitos alguns comentários sobre os aspectos técnicos mais importantes.

O Sistema Brasileiro de TV Digital Terrestre (SBTVD-T) tem como base o padrão japonês que permite a transmissão de imagens com alta definição (*High Definition* - HDTV), em baixa resolução para os celulares, além da resolução padrão do televisor analógico (*Standard Definition* - SDTV). Os receptores de TVi são chamados de *set-top-boxes* (STB). Esses dispositivos são computadores que permitem aos aparelhos televisores receberem os sinais da TV digital e, no caso da TVi, utilizar aplicativos interativos. Tais aplicativos são executados no STB por um *middleware* – uma camada de *software* que “conversa” com o sistema operacional do STB e com o *software* da aplicação interativa – que cria interfaces na tela do televisor, com as quais o usuário interage através dos botões do controle remoto. No Brasil, o *middleware* definido para o sistema de TV aberta é conhecido com Ginga. Com isso, destacamos o seguinte: ao discorrermos sobre televisão, estamos discorrendo sobre a mídia televisão; quando falarmos de televisor, estamos falando do suporte técnico televisão.

Durante o decorrer da investigação, verificamos que experimentos promissores estão sendo desenvolvidos principalmente por causa da potencialidade criativa de conteúdos interativos para a TVi. Entretanto, no Brasil, há ainda muitas pendências na regulamentação, na padronização, e conseqüentemente, na viabilidade de implantação da TVi para a TV aberta.

Não encontramos, até o presente momento, nenhum produto audiovisual interativo destinado à veiculação na TVi. No entanto, podemos citar algumas funcionalidades ou características interessantes da TVi: alta definição de imagem, mobilidade, portabilidade, interatividade e multiprogramação. Dentre essas características, destacamos a interatividade e a multiprogramação como os recursos técnico-expressivos com maiores possibilidades inovadoras e criativas no desenvolvimento de narrativas audiovisuais interativas.

A interatividade, apesar da falta de consenso sobre o conceito, é uma atividade que envolve não apenas escolhas, mas também um empenho de duas partes que cria um laço (*loop*) de *feedback*. Por outro lado, verificamos que quando o foco é interatividade na TVi as definições apontam, de modo geral, para a transmissão de *software* junto à programação audiovisual que pretenda melhorar a comunicação entre emissor e receptor da mensagem, ou melhor, entre produtores e consumidores. É possível, por exemplo, que, a partir de aplicativos interativos, seja possível a produção de narrativas transmidiáticas exclusivamente para a TVi. Todavia, a multiprogramação permite a transmissão simultânea de múltiplos conteúdos em um mesmo canal, como transmitir

um jogo de futebol em diversas câmeras. Segundo Fachine, a TVi pode “transmitir até dois programas em alta definição simultaneamente ou um programa em HDTV e pelo menos dois outros em definição padrão” (FECHINE *et al*, 2011, p.4). Ou mesmo quatro programas em SDTV. De tal modo, o desenvolvimento de produtos audiovisuais nos quais a condução narrativa da história, a multicâmera ou diversos conteúdos complementares estejam disponíveis ao usuário são algumas possibilidades viáveis para a TVi.

Mas há interesse do público brasileiro em acessar aplicativos interativos na TV? As respostas são variadas. Espera-se que a interatividade possa melhorar a participação e o envolvimento entre os telespectadores, os conteúdos televisivos e as emissoras. E que a multiprogramação permita escolher diferentes ângulos de câmera em um evento esportivo; ou mesmo permita a produção de filmes com narrativas múltiplas, narradas sobre pontos de vista diferentes, ou a partir de múltiplas vozes. Porém, essas incertezas geram um desinteresse do mercado e das grandes empresas de comunicação por não saberem se vão ter lucros após os gastos na implantação de serviços e produção de conteúdos interativos.

Enquanto a implantação da TVi não acontece de fato, chega esse ano ao mercado brasileiro a TV conectada – aparelhos televisores conectados à *internet*. Ou seja, uma televisão hipermidiática. Contudo, não vamos nos deter na discussão acerca as potencialidades da hipermídia na elaboração de produtos audiovisuais interativos, pois estas já foram discutidas anteriormente. Porém, vale salientar que a televisão conectada, ou seja, a TV hipermidiática já está dividindo as atenções com o Ginga quando o assunto é desenvolvimento de produtos audiovisuais para televisão digital e dispositivos móveis.

CONCLUSÕES

Após tudo que foi colocado aqui, fica-nos claro que a natural migração da narrativa audiovisual para as novas mídias enquanto expressão filosófica, artística e científica contemporânea – ou seja, enquanto uma representação mental de um mundo – somada ao desenvolvimento exponencial das linguagens humanas – desde as pinturas rupestres ao cinema e aos jogos de computador –, apontam a hipermídia e a TV digital interativa como as grandes herdeiras do cinema no papel de campo de experimentação da narrativa contemporânea. Principalmente pelas possibilidades de hibridização de linguagens e convergência de mídias inerentes tanto à TVi quanto à hipermídia.

Destacamos que o desafio dos realizadores de produtos audiovisuais para a TVi e para a hipermídia é redimensionar conceitos antigos como *não-linearidade*, *intera-*

tividade e imersão e absorver novos, entre eles a *cibertextualidade*, a *mobilidade* e a *multissequencialidade* e as noções de *transmediação* e de *gameficação*. Tudo isso para que a elaboração de produtos narrativos audiovisuais atenda às novas demandas de produção e de consumo de conteúdo em ambientes de convergência de mídia.

Portanto, a partir do momento em que os hibridismos narrativos de diferentes suportes de mídia se mesclam 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.

Por fim, após essa sistematização das principais tendências em desenvolvimento em torno da narratividade audiovisual em novas mídias, almejamos em trabalhos futuros analisar quais as possibilidades de provocações que esses produtos audiovisuais de ficção interativos estimularão no imaginário social enquanto experiências estéticas. Visamos a verificar também como essas experiências provocam o público a novas vivências emocionais e ontológicas, gerando uma reorganização do imaginário social e da produção narrativa contemporânea.

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 (Mestrado em Design) Curso de Pós-Graduação em Design, Universidade Federal de Pernambuco, 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, 2008.

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://andreknoerig.de/portfolio/03/bin/resources/manovich-langofnewmedia.pdf>> Acesso em: dez, 2010.
- MÉDOLA, Ana Silvia Lopes Davi. **Televisão digital, mídia expandida por linguagens em expansão**. In: SQUIRRA, Sebastião & FECHINE, Yvana (orgs.). **Televisão Digital: Desafios para a comunicação**. Porto Alegre: Meridional, 2009.
- MUNIZ, Diógenes. **A overdose dos games: Saindo da vida para entrar no jogo**. Folha On-Line, São Paulo, 27 março. 2011. Disponível em: <www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrissima/il2703201107.htm>. Acesso em: março, 2011.
- MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural - UNESP, 2003.
- RANHEL, 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%20Ranhel.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 hipertelevisión. Complejidad narrativa, simulación y transmedialidad em la televisión contemporânea**. 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.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores**. 2.ed. Rio de Janeiro : Nova Fronteira, 2006.

SITES:

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

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

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>