

**2021#1**

eISSN: 2184-8661

REVISTA DE  
COMUNICAÇÃO,  
CULTURA E ARTES

# ROTURA

FILME E VIDEOJOGO | FILM AND VIDEO GAME



**2021#1**

eISSN: 2184-8661

**REVISTA DE  
COMUNICAÇÃO,  
CULTURA E ARTES**

# **ROTURA**

# ROTURA

Rotura – Revista de Comunicação Cultura e Artes Vol. 1 | #1 | 2021

## DIRETORES | DIRECTORS

Mirian Tavares e Bruno Mendes da Silva (CIAC)

## EDITORES | VOLUME EDITORS

Luciana Costa e Ana Isabel Soares (CIAC)

## CONSELHO EDITORIAL | EDITORIAL BOARD

Adérito Fernandes-Marcos (Universidade Aberta, Artech-International, CIAC, Portugal)  
Aldo Mazzucchelli (Universidad de la República e Universidad ORT, Uruguai)  
Anthony Lewis Brooks (Aalborg University, Dinamarca)  
Cecília Almeida Salles (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Brasil)  
Gabriela Borges (Universidade Federal de Juiz de Fora, Brasil)  
Gilberto Prado (Universidade de São Paulo, Brasil)  
Jeffrey Shaw (City University of Hong Kong, China)  
Jorge La Ferla (Universidad de Buenos Aires, Argentina)  
José Simões (University of Saint Joseph, Macau, China)  
Lucia Nagib (University of Reading, UK)  
Nigel Power (King Mongkut's University of Technology Thonburi – Tailândia)  
Piet Kommers (University of Twente, Holanda)

## CONSELHO CONSULTIVO | ADVISORY BOARD

Aurelio González y Pérez (El Colegio de México – México)  
Gilberto Prado (Universidade de São Paulo – Brasil)  
Piet Kommers (University of Twente – Holanda)  
Ignacio Aguaded (Universidad de Huelva – Espanha)  
Hanspeter Ammann (King Mongkut's University of Technology Thonburi – Tailândia)

## PRODUÇÃO EDITORIAL | EDITORIAL PRODUCTION

Juan Manuel Escribano Loza (CIAC)

## ASSISTENTE DE PRODUÇÃO EDITORIAL | EDITORIAL PRODUCTION ASSISTANT

Beatriz Isca

## IMAGEM DA CAPA | COVER IMAGE

Fotograma do Filme interativo *Cadavre Exquis* de Bruno Mendes da Silva

## CAPA | COVER

Bloco D Design e Comunicação Lda.

Rotura - Revista de Comunicação, Cultura e Artes é uma publicação do Centro de Investigação em Artes e Comunicação, financiada pela Fundação para a Ciência e Tecnologia. É publicada semestralmente em acesso aberto.

Rotura - Journal of Communication, Culture and Arts is a publication of the Center for Research in Arts and Communication, funded by the Foundation for Science and Technology. It is published twice a year, on an open access basis.

URL: [publicacoes.ciac.pt/index.php/rotura](http://publicacoes.ciac.pt/index.php/rotura)  
Email: [rotura@publicacoes.ciac.pt](mailto:rotura@publicacoes.ciac.pt)  
eISSN: 2184-8661

## EDITORA | PUBLISHER

CIAC - Centro de Investigação em Artes e Comunicação  
L20 & L21  
Campus de Gambelas  
Universidade do Algarve  
8005-139 Faro – Portugal  
Tel: +351 289 800 900 Ext: 7541  
Email: [secretaria.ualg@ciac.pt](mailto:secretaria.ualg@ciac.pt) | [ciac@ualg.pt](mailto:ciac@ualg.pt)  
Web: [www.ciac.pt](http://www.ciac.pt)

## DIREITOS DE AUTOR | COPYRIGHT

Este trabalho está licenciado sob a [Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial 4.0 Internacional \(CC-BY-NC\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

This work is licensed under [Creative Commons Attribution-Noncommercial 4.0 International License \(CC-BY-NC\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).



# SUMÁRIO | CONTENTS

4

## PREFÁCIO | FOREWORD

Mirian Estela Nogueira Tavares

## ARTIGOS TEMÁTICOS | THEMATIC ARTICLES

6

### LA HERENCIA NARRATIVA DEL CINE EN EL VIDEOJUEGO: ESPACIOS, PERSONAJES Y ARGUMENTOS EN *RiME* THE NARRATIVE LEGACY OF FILM IN VIDEO GAMES: SPACES, CHARACTERS AND PLOTS IN *RiME*

Mar Marcos Molano, Michael Santorum González, Sergio Gutiérrez Manjón

13

### INTERACTIVE DIGITAL NARRATIVES: HOW ACTION AND EMBODIMENT CONSTRUCT MEANING ON BEHAVING SYSTEMS NARRATIVAS DIGITAIS INTERATIVAS: A IMPORTÂNCIA DA ACÇÃO E DO CORPO NA CONSTRUÇÃO DE SIGNIFICADO EM SISTEMAS COMPORTAMENTAIS

Ana Catarina Monteiro

19

### UNIVERSOS MORAIS E TRAUMA: INTERATIVIDADE COMO PRISÃO E SUPERAÇÃO EM *BANDERSNATCH* E *KIMMY VS O REVERENDO* MORAL UNIVERSES AND TRAUMA: INTERACTIVITY AS PRISON AND RELEASE IN *BANDERSNATCH* AND *KIMMY VS THE REVEREND*

Daniel Oliveira Silva

25

### NARRATIVA-JOGO: A INTERATIVIDADE EM *VOCÊ RADICAL* E NO FILME *ERICA* GAME-NARRATIVE: THE INTERACTIVITY IN *YOU VS WILD* AND IN THE FILM *ERICA*

Luciano Marafon, Denize Araujo

32

### OBLIVIOUS TO THE STORY: THE CASE OF THE SHOOTER GAME *RIO* ALHEIO À HISTÓRIA: O CASO DO JOGO DE TIRO *RIO*

Eduardo Prado Cardoso

39

### TEATRO, AUDIOVISUAL E *STREAMING*: UMA ANÁLISE SOBRE O FAZER TEATRAL EM TEMPOS DE INCERTEZA PANDÊMICA NA EXPERIÊNCIA PÓS-DRAMÁTICA DA PEÇA *ESPERANDO GODETTE* THEATER, AUDIOVISUAL AND *STREAMING*: AN ANALYSIS OF THEATER-MAKING IN TIMES OF PANDEMIC UNCERTAINTY IN THE POST-DRAMATIC EXPERIENCE OF THE PLAY *WAITING FOR GODETTE*

Juliana Wexel

47

### LA CONTRIBUCIÓN DE LA HISTORIA DEL ARTE EN LA CONSTRUCCIÓN DEL ESPACIO FÍLMICO THE CONTRIBUTION OF ART HISTORY IN THE CONSTRUCTION OF THE FILM SPACE

Maria Julia Godoy, Mirian Estela Nogueira Tavares

55

### “LIVE CINEMA” AND THE CHALLENGES IN CREATING NARRATIVES FOR “REAL TIME” PERFORMANCES – A SOLUTION BASED ON THE “STRUCTURE OF THE THREE ACTS” “LIVE CINEMA” E OS DESAFIOS NA CRIAÇÃO DE NARRATIVAS PARA PERFORMANCES EM “TEMPO REAL” – UMA SOLUÇÃO BASEADA NA “ESTRUTURA DOS TRÊS ATOS”.

Ana Perfeito, Bruno Mendes da Silva

62

### *SPEEDRUN* COMO RELEITURA DA TEORIA DOS VIDEOJOGOS E COMO CONSTRUÇÃO DE GRUPO *SPEEDRUN* AS REVIEW OF VIDEOGAME THEORY AND GROUP BUILDING

Lis Yana de Lima Martinez, Ricardo Cortez Lopes

70

### ARTE PÓS-COLONIAL E PAN-AFRICANISMO: O AFROFUTURISMO COMO UMA PERSPECTIVA ALTERNATIVA AO DESENVOLVIMENTO AFRICANO E DIASPÓRICO NO FILME *PANTERA NEGRA (2018)* POSTCOLONIAL ART AND PAN-AFRICANISM: AFROFUTURISM AS AN ALTERNATIVE PERSPECTIVE TO AFRICAN AND DIASPORIC DEVELOPMENT IN THE FILM *BLACK PANTHER (2018)*

Bruno de Alcântara Conde da Silva

## VARIA

78

### REWRITINGS, ABSENCES AND DISTORTIONS: A CONVERSATION WITH REGINA SILVEIRA REESCRITAS, AUSÊNCIAS E DISTORÇÕES: UMA CONVERSA COM REGINA SILVEIRA

Priscila Arantes

80

### CALÉNDULAS, NOSTALGIA E RUÍNAS CALÉNDULAS, NOSTALGIA AND RUINS

Lucas Rossi Gervilla

## PREFÁCIO | FOREWORD

Mirian Estela Nogueira Tavares  
Coordenadora do Centro de Investigação  
em Artes e Comunicação (CIAC)  
Universidade do Algarve  
Faro, Portugal  
[mtavares@ualg.pt](mailto:mtavares@ualg.pt)

Há certamente outras fronteiras entre as pessoas. O dinheiro, por exemplo. Mas esta fronteira, entre os leitores e os outros, é ainda mais cerrada que a do dinheiro. Quem não tem dinheiro tem falta de tudo. A quem não tem leitura falta a própria falta.

—Christian Bobin

**C**riar uma revista é sempre um risco. Que nós, no CIAC, decidimos correr. É um risco porque vivemos mergulhados em informações, jornais, revistas, textos que nos perseguem — curtos ou longos, que habitam o nosso quotidiano e que, muitas vezes, habitam em nós. Revistas académicas, científicas, indexadas, monotemáticas ou transdisciplinares, em português, inglês, espanhol ou em qualquer língua que escolhermos, há aos milhares. Que falta faria uma a mais? O que nos podemos trazer de novo, ou de diferente, que justifique a criação de uma revista? De um lado, uma vontade enorme de publicar textos que nos digam algo — que falem a nossa língua: a das artes, da comunicação e da cultura, vistas de forma conectada, amplificada e também, por que não, poética? Todo texto é uma criação — *poiesis*, e na aridez da Academia, podemos sempre plantar a ideia da experimentação: experimentar novos formatos e/ou reinventar os formatos habituais. **ROTURA**, nome que designa algo que se rompe, que se desmantela, que se parte. Mas que significa também um rompimento interno, algo, dentro de cada um de nós,

que se fragmenta. Escolhemos, propositadamente, um nome e um design que nos aproximasse do ideário das vanguardas históricas, do início do séc. XX, quando ainda se acreditava na possibilidade de romper com padrões preestabelecidos, com os cânones que percorreram um caminho longo até desembocarem numa temporalidade outra que exigia uma nova forma de aproximação/representação/reflexão do mundo. Sabemos que criamos um paradoxo — a rotura que pretendemos provocar, nasce num espaço de regras em que se estabeleceu um novo cânone. Mas se conseguirmos provocar nos leitores o desejo de ler, a consciência do desejo e, sobretudo, a consciência de que sem leitura não há palavra, não há reflexão, não há pensamento, ficaremos satisfeitos. Este é o primeiro número de uma revista que pretende perdurar — enquanto houver leitores, e autores, interessados em discutir connosco os caminhos e descaminhos da investigação nas artes — em todas as suas vertentes, e na comunicação contemporânea, nas suas implicações culturais, sociais e, sobretudo, essenciais como ferramentas de leitura do mundo. Começamos então pelo universo híbrido das imagens em movimento e dos videojogos — lugar de encontros entre a narrativa e a imagem, entre o contar e o simular vivências. Inauguramos assim com um número dedicado, especialmente aos textos que se debruçam sobre novas/velhas formas de narrar, sobre a relação cada vez mais palpável entre a arte e a tecnologia, entre o entretenimento e a rotura. Filme e videojogos são o tema central que agrupa um conjunto de textos, em português, inglês e espanhol, que se compõe como o core da revista, que traz ainda dois ensaios sobre criação e criadores. Porque afinal, é de *poiesis* que se trata a revista. •

# **ARTIGOS TEMÁTICOS | THEMATIC ARTICLES**

# LA HERENCIA NARRATIVA DEL CINE EN EL VIDEOJUEGO: ESPACIOS, PERSONAJES Y ARGUMENTOS EN *RiME*

THE NARRATIVE LEGACY OF FILM IN VIDEO GAMES: SPACES, CHARACTERS AND  
PLOTS IN *RiME*

Mar Marcos Molano  
P. T. U. y Doctora en CC. de la Información  
Departamento de Teorías y Análisis de la  
Comunicación  
Universidad Complutense de Madrid  
Madrid, España  
[mmarcos@ucm.es](mailto:mmarcos@ucm.es)

Michael Santorum González  
P. A. Doctor y Doctor en CC. de la Información  
Desarrollador de Videojuegos en Tequila Works  
Universidad Francisco de Vitoria  
Pozuelo de Alarcón, España  
[michael.santorum@gmail.com](mailto:michael.santorum@gmail.com)

Sergio Gutiérrez Manjón  
Doctorando del Programa Comunicación Audiovisual y Relaciones Públicas  
Departamento de Teorías y Análisis de la Comunicación  
Universidad Complutense de Madrid  
Madrid, España  
[sergiogu@ucm.es](mailto:sergiogu@ucm.es)

## RESUMEN

Como narración surgida en el contexto de la modernidad, el videojuego abandona el relato lineal clásico, para maniobrar mundos no transitados con anterioridad por otras formas narrativas como el cine de las que, sin embargo, ha asimilado su experiencia. El videojuego construye así espacios que se desbordan y se pueblan de personajes que se cuestionan a sí mismos y cuya comprensión del mundo proviene de la navegación en los laberintos narrativos y de sus propias acciones. Proponemos el análisis del videojuego *RiME* como una estructura narrativa que, basándose en una sencilla arquitectura de puzles, revisa los planteamientos de la narración del videojuego reformulándolos a través de la consideración de los mundos no solo como lugares de tránsito de sujetos sin intención, sino como espacios que representan los estadios psicológicos de unos personajes afectados de su propia existencia, puente de conexión entre la narración experimentada por el cine y resemantizada por el videojuego.

## PALABRAS CLAVE

Videojuegos, Narración no lineal, Personajes, Espacios narrativos, Argumentos, *RiME*

## ABSTRACT

As a narrative that emerged in the context of modernity, the video game abandons the classic linear story to maneuver worlds not previously transited by other narrative forms like cinema, from which, however, it has assimilated its experience. The video game thus constructs spaces that overflow and are populated by characters who question themselves and whose understanding of the world comes from navigating the narrative labyrinths and from their own actions. We propose the analysis of the video game *RiME* as a narrative structure that, based on a simple puzzle architecture, reviews the approaches of the video game narration reformulating it through the consideration of the worlds not only as places of transit of unintentional subjects, but as spaces that represent the psychological stages of some characters affected by their own existence, connection between the narration experienced by the cinema and resemantized by the video game.

## KEYWORDS

Video Games, Non-Linear Storytelling, Characters, Narrative Spaces, Plots, *RiME*

## 1 Introducción

La habilidad de narrar ha sido estudiada como una particularidad del funcionamiento cognitivo, un modo de pensamiento caracterizado por una forma de ordenar la experiencia que tiene principios propios. La historia narrada surge de lo que es absolutamente particular, de lo que es sorprendente, inesperado, original, incluso inverosímil. El pensamiento narrativo no sigue una lógica lineal, sino que funciona por analogía, lo que implica un modo de pensamiento por semejanza, que afecta a nuestra comprensión del mundo: “¿Qué se gana o se pierde cuando se da un sentido al mundo contando historias, usando el modo narrativo para interpretar la realidad?” (Bruner, 2003: 145).

Al contar historias vamos construyendo significados, razón por la cual nuestras experiencias adquieren sentido, o dicho de otro modo, el significado de lo ocurrido surge de la narración de lo acontecido. Si la experiencia en sí misma es imprecisa, sin estructura ni forma, es al narrarla cuando la dotamos de estructura y realidad y aún más, la dotamos de humanidad porque entra en el mundo de lo simbólico. A la hora de construir un relato deben tenerse en cuenta dos perspectivas: la de la acción —gramática del relato— y la de la conciencia —lo que saben, piensan o sienten, o dejan de saber, pensar o sentir los que intervienen en la acción—. Mientras la primera es importante en sí misma pues sin ella no habría nada que contar, el “paisaje de la conciencia” (Bruner, 2003: 46) alude a los temores, las esperanzas y las inquietudes de los personajes. En este sentido, la realidad psíquica predomina en la narración y toda la realidad que exista más allá del conocimiento de los que intervienen en la historia, es diseñada por el autor con la necesidad de crear un efecto dramático.

Sin abandonar el planteamiento de Bruner, con la consolidación del pensamiento posmoderno, se comprueba cómo asistimos a la incorporación de dos aspectos que afectan al tejido narrativo: por un lado, la creación de un mundo compuesto con las realidades psíquicas de los protagonistas, dejando el conocimiento del mundo *real* en el dominio de lo implícito; por otro, comprobamos cómo el relato lineal tradicional sufre transformaciones significativas creando maneras alternativas de trabajar el espacio y el tiempo a través de estructuras no lineales, características de los medios digitales, que se atreven con mundos y relatos en los que los modos tradicionales no maniobran: lo que debía ser —la causa-efecto, la causalidad— cede ante lo que es —lo no-lineal, la casualidad—: “El diseño del mundo de ficción del juego debe partir, por un lado, de un cierto espacio de posibilidad interactiva para el jugador —esto es, la instauración de lo posible por encima de lo lineal— y, en consecuencia con ello, debe configurar una fragmentación y jerarquización de sus personajes y escenarios” (Planells, 2015: 17-18).

Esta forma narrativa de la posmodernidad afecta a la construcción del personaje, el cual, si bien gravita en torno a la causalidad, es una causalidad de carácter psicológico. Ello hace de esta causalidad un factor narrativo tremendamente subjetivo. Suelen ser personajes faltos de metas evidentes por lo que es habitual que se cuestionen a sí mismos respecto a sus propósitos a la hora de realizar las acciones: “...esto es evidentemente un efecto de la narración, que puede no dar importancia a los proyectos causales de los personajes, guardar silencio respecto a sus motivos, enfatizar acciones e intervalos insignificantes y no revelar nunca los efectos de las acciones” (Bordwell, 1996: 207). Son narraciones en las que el interés por el personaje es mayor que el interés por el argumento: esto es debido a la vaga presencia del nexo causal, por lo que puede no revelarse los efectos de las acciones, consecuentemente, todas nuestras expectativas se convierten en igualmente probables o improbables. Sin nexo causal sino casual, el personaje del discurso moderno se desliza de una situación a otra sin oposición, ya que no tiene un objetivo claro, ni un efecto a una causa:

[Estos aspectos] “convierten al personaje en una especie de laboratorio de modelos de comportamiento [...]. Asimismo, la articulación de virtudes y defectos o dramas conaturales al personaje se proyecta hacia dos tipos de gratificaciones al mismo tiempo: las relaciones admirativas y la identificación de referencias aspiracionales en la ficción, más el eventual alivio simbólico de situaciones personales, a través de procesos de comparación social con el personaje” (Pérez Latorre, 2012: 85).

## 2 Estado de la cuestión

“Los artistas imitan a los hombres en plena acción”, afirmaba Aristóteles, en tanto que la peculiaridad de la narración no está en quien realiza la acción sino en la acción misma. Los personajes “son lo que hacen” por lo que es fundamental definir su necesidad para después, comprender los obstáculos que dificultan la consecución de sus objetivos.

Si el personaje es la acción, de sus acciones pueden deducirse sus características implícitas. Pero no sólo eso, las acciones pueden definir al personaje también explícitamente: el personaje es lo que “(se) dice que hace”. En esta segunda opción se contempla la posibilidad de que hable sobre sí mismo, de que otro hable sobre él o de que un narrador hable de él. Si de éstas, la calificación implícita ofrece más información sobre el personaje al proceder de su actitud, no podemos dejar de evidenciar cómo también se obtiene información de los rasgos explícitos del personaje, lo que nos lleva a enunciar que no hay una razón sólida y fundamental que sostenga el pensamiento formalista por el que se prime la acción como fuente de rasgos para el personaje; pero tampoco al revés, la primacía de los rasgos morales y psicológicos del personaje sobre las acciones. Es necesario restablecer el equilibrio para entender que tanto personaje como acción son las claves fundamentales para la construcción de la lógica narrativa:

“¿Qué es el personaje sino el determinante del suceso? ¿qué es el suceso sino la ilustración del personaje? Tanto el personaje como el suceso son necesarios desde un punto de vista lógico para la narrativa [...]. Las historias sólo existen cuando se dan sucesos y existentes [personajes] a la vez. No puede haber sucesos sin existentes y aunque es cierto que un texto puede tener existentes sin sucesos a nadie se le ocurriría decir que eso es una narración” (Chatman, 1990: 121).

Que el interés recaiga en las acciones o en los personajes depende no sólo de los procesos enunciativos (creador – espectador), “lo que da al personaje moderno el tipo de ilusión de realidad que resulta aceptable al gusto de espectador moderno es precisamente la heterogeneidad y dispersión de su personalidad” (Chatman, 1990: 121); sino fundamentalmente de los modelos narrativos (hegemónico vs. alternativo), “que el personaje esté en función de la trama es una consecuencia derivada de la lógica temporal de la historia, del mismo modo se podría aducir que el personaje es supremo y la trama un derivado para justificar la narrativa modernista en la que no pasa nada y los sucesos en sí mismos no constituyen una fuente independiente de interés” (Chatman, 1990: 121).

Por tanto, resulta imprescindible una noción más abierta del personaje, sin caer en la dicotomía de las narraciones “psicológicas” centradas en la trama y las psicológicas centradas en los personajes. Barthes (1966) en su clásico ensayo sobre la construcción del personaje, amalgama la visión funcional con la psicológica para confirmar que los personajes son una parte fundamental para comprender las acciones, ahora bien, no pueden clasificarse ni describirse en términos de

“personas” dado que sus esferas de acción son típicas, limitadas y clasificables. Sin embargo, no es necesario llegar a la consideración de personas para tratar a los personajes como seres autónomos y no como simples artifices de la trama: la narración evoca un mundo y, como tal, somos libres de enriquecerlo con las experiencias reales o ficticias que adquiramos. Un personaje es “una unidad semántica completa” (Bal, 1990: 87) y como tal adquiere unos rasgos que permiten describirle psicológica e ideológicamente, aunque como personaje que es, fruto de la imitación o de la fantasía, no tenga psicología, ni personalidad ni ideología. Un personaje se crea para la ficción con una forma concreta establecida por su biografía que lo determina a través de un punto de vista, una personalidad, una actitud, una conducta, una necesidad y un propósito. Una vez asumida la forma, el personaje revela sus conflictos en la diégesis a través de sus acciones.

### 2.1 La acción define al personaje

Habrán personajes si las palabras y las acciones manifiestan una decisión (Aristóteles, 1992). Si los personajes se definen por sus acciones y no por su caracterización, las acciones son concluyentes, tanto es así que los acontecimientos, desde esta lógica analítica, se definen como transiciones de un estado a otro causadas o experimentadas por los personajes. Los acontecimientos deben ser funcionales para constituir el cuadro dramático, esto es, solamente deben incluirse aquellas acciones que sean indispensables para el desarrollo de la fábula. Los acontecimientos funcionales suponen la posibilidad de elegir entre dos opciones, así la opción elegida determinará el curso que han de seguir las acciones en la narración.

De este modo, si los acontecimientos deben ser funcionales, también deben de serlo los personajes para así poder adquirir cierta penetración en las relaciones entre sucesos. Cuando los personajes son situados en la cadena lógica de acontecimientos, tienen necesariamente un objetivo, ya que son colocados intencionalmente para funcionar en la trama: son dotados de cualidades características relacionadas con la intención de la narración en su conjunto. La primera relación ocurre entre el actor que persigue un objetivo y el objetivo mismo. El objetivo que persigue el personaje no es necesariamente una persona o un objeto, puede querer aspirar a alcanzar un estado. Si alcanzar el objetivo es la prioridad, el interés dramático será el que determina si ello se consigue o no. Habrá personajes que apoyen al sujeto en la consecución de su objetivo, provean el objeto o permitan que se provea. Es el dador, que en muchas ocasiones no es un personaje sino una abstracción: la sociedad, el destino, el tiempo... La persona a la que se da el objeto es el receptor.

Por último, si consideramos la narración como la necesidad de llevar a cabo un “programa”, cada acción presupondrá la capacidad del sujeto para realizarlo, es la competencia del sujeto para actuar, la cual “...se puede subdividir en la determinación o la voluntad del sujeto para proceder a la acción; el poder o la posibilidad y el conocimiento o la habilidad necesarios para llevar a cabo su objetivo” (Bal, 1990: 41). Sobre la base de la construcción de los sucesos y de cómo los personajes se mueven en ellos, el personaje se muestra predecible dado que toda la información que se ofrece para fabricar su identidad “contiene información que limita otras posibilidades” (Bal, 1990: 91): la condición sexual, los lugares en los que se desarrolla la historia, el género al que pertenece el relato, las relaciones con los demás...

Siguiendo esta estela consolidada por la narración clásica, el videojuego no hace sino insistir en la presencia del personaje dotándolo de una nueva dimensión derivada de su carácter virtual, en tanto que el jugador podrá empatizar de manera efectiva con su personaje. Es en este sentido que “el videojuego recoge el legado del lenguaje audiovisual, que ha desarrollado un repertorio de técnicas que permiten la expresión emocional del personaje, desde la dirección de arte

(...) hasta la capacidad expresiva, máxima responsable de la vinculación del jugador con el personaje” (Cuadrado y Planells, 2020:98-99)

### 3 Enu, un personaje entre la narración cinematográfica y el laberinto del juego

El personaje es la clave de la construcción de la narración interior que se muestra al espectador como laberinto narrativo en el videojuego *RiME* (*RiME*, Tequila Works, 2017). Un personaje que, tomando las emociones como punto de partida, es capaz al tiempo de hacernos reflexionar en virtud de principios, elecciones y dilemas morales: “*RiME* destaca, sobre todo, por su excelente estilo artístico de sólidos infinitos que sorprenden en movimiento, cuando develan que no son ilustraciones, sino que están los suficientemente vivos como para acoger la críptica historia protagonizada por un niño...” (León y Delgado, 2019:139).

*RiME* propone al jugador la mirada a través de los ojos de un niño, Enu, que se desliza por la trama del juego en silencio. Nada sabe el jugador de este personaje, en la onda del discurso de la modernidad, hay una evidente falta de información sobre su construcción, sus objetivos o sus metas. El juego busca la provocación del jugador con la ausencia de diálogos o de textos que expliquen el origen y la necesidad del personaje. Tan solo el recurso de la exploración profunda del espacio es el que determina el encuentro del jugador con su avatar.

El arranque mismo de la pieza provoca que el jugador comparta la meta interior del personaje, sintiéndose cerca de él, pues, aunque no sepamos nada de nuestro destino, nos encontramos solitarios en una playa de lo que aparentemente es una isla.

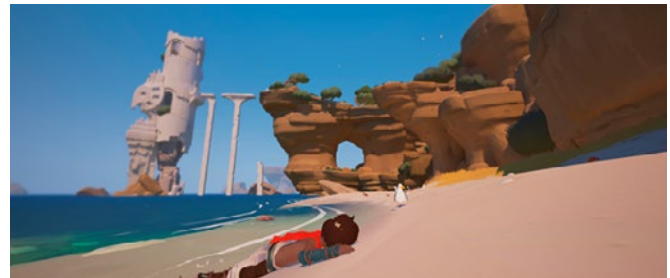


Fig. 1: Enu despierta en una playa de la isla

El proceso de identificación es inmediato, el alter-ego del jugador despierta en la arena y echa a andar: “la identificación es una regresión de tipo narcisista en la medida en que permite restaurar en el yo el objeto ausente o perdido y negar, por esta restauración narcisista, la ausencia o la pérdida (...). Si la identificación con el otro consiste en erigirla en el yo, esta relación narcisista, puede tender a sustituir el azar de una elección del objeto. La identificación narcisista tendrá pues, una tendencia a valorar la soledad y la relación fantasmática en detrimento de la relación de objeto y se presentará como una solución de repliegue del yo, lejos del objeto” (Aumont, 1996: 258-259).

Si tanto la identificación como la empatía poseen componente emocional y cognitivo en tanto que identificarse con el personaje supone compartir conocimientos y emociones con él, la empatía supone además que el desarrollo de esos conocimientos y emociones se basan en la comprensión de las situaciones que vive el personaje. Enu vaga despreocupado por la isla, las mecánicas de juego —saltar, correr, trepar, nadar y gritar, fundamentalmente— reproducen la curiosidad infantil con relación al entorno manipulando la luz y la perspectiva del juego, provocando un viaje intuitivo sin marcas ni líneas de dirección. Sin embargo, fruto de esa exploración, el jugador va comprendiendo que la necesidad narrativa es precisamente la de

descubrir, por sí mismo, qué motiva la construcción de un personaje como Enu en un mundo posible como el que se encuentra (Fig. 1).

La identificación en este nivel es básicamente la identificación con el personaje como figura del semejante en la ficción. Sin embargo, hay autores que opinan que la identificación diegética utiliza mecanismos más complejos razón por la cual esa identificación deviene un efecto de estructura, una cuestión más de lugar que de psicología: para que el observador encuentre su lugar, basta con que se inscriba en este espacio una red de relaciones, una situación. De este modo, se podría afirmar que la empatía no tiene preferencias psicológicas, sino que es una operación estructural: “yo soy aquél que ocupa el mismo lugar que yo” (Barthes en Aumont, 1992: 272). *RiME* consigue esta identificación con la creación de un espacio simbólico que no solo alberga al personaje, sino que actúa como construcción semántica más allá del recorrido emblemático de Enu, un espacio que evoluciona de la misma manera que evoluciona el protagonista.

Esto demuestra que el pacto viene determinado por la necesidad de formar parte de ese espacio donde se sustituye lo real por lo creíble, y lo verdadero por lo verosímil dentro del contexto del juego. El espacio lúdico creado deviene un espacio autónomo y ontológicamente distinto del mudo real y como tal libre de las ataduras del referente:

“Un mundo posible se reconstruye conceptualmente como una macroestructura ficcional que, a partir de proposiciones preestablecidas como verdaderas o falsas, constituye un mundo amueblado —personajes, objetos, estados, acciones— como un sistema dinámico de atribución y generación de sentido válido bajo el cumplimiento de las proposiciones para enunciador y enunciatario” (Planells, 2015: 57).

### 3.1 Los estadios del personaje como mundos posibles

A medida que el personaje va realizando las acciones que el juego propone, el espacio se revela, demostrando que no es solo el espacio de la interacción sino un lugar poblado de elementos narrativos simbólicos: cada uno de los lugares que componen la isla tienen su correspondencia con estados psicológicos de los personajes. El argumento va progresivamente desvelando que las acciones que realizamos con Enu para avanzar por el mundo son parte de un proceso interno que tiene que ver con los cinco estados mentales del duelo que atraviesa el doliente tras la muerte de un ser querido (Kübler-Ross, 1994). Elisabeth Kübler-Ross propone que las personas próximas a la muerte pasan por cinco fases durante el duelo: negación/aislamiento, ira, pacto/negociación, depresión y aceptación, dichas fases tienen diferentes periodos de duración y, aunque usualmente se suceden unas a otras, puede ocurrir que se solapen. Tampoco explica el modelo una secuencia fija de fases, su formulación siempre fue descriptiva y fenomenológica. Estas fases coinciden en *RiME* con la creación de entornos narrativos específicos y el uso de elementos simbólicos diferentes.

El juego empieza con una tormenta iluminada por los rayos y un faro lejano, mientras una tela roja atraviesa la lluvia arrastrada por el viento, que nos lleva al primer nivel, mostrándonos a Enu en una playa, con la única compañía de unas gaviotas y unos cangrejos. El espacio de la isla aparece apacible, seguro y colorista, con días soleados y atardeceres asombrosos a los que siguen espléndidas noches estrelladas con auroras boreales. Es un espacio pleno de luz mediterránea y sosiego que Enu puede explorar sin preocupación, descubriendo e interactuando con los elementos y la fauna que le permiten, intuitivamente, acercarse a la torre, a partir de ahora siempre

presente, resolviendo puzzles usando las acciones propias de un niño —correr, saltar, gritar, observar las cosas y moverlas—. Las acciones realizadas transforman el entorno de la isla creando caminos para llegar a espacios antes no accesibles. En la primera zona, los gritos asustan a los animales y la fruta los atrae. Los gritos activan estatuas en forma de zorro y hacen aparecer a Nana, un zorro que representa a la madre ausente y acompañará al personaje ejerciendo la función de guía, ayudando a crear nuevos caminos para continuar explorando la isla, mientras un personaje misterioso ataviado con una capa roja con capucha aparece siempre en la lejanía, desapareciendo siempre que Enu se acerca a él. Si explora lo suficiente, Enu puede encontrar conchas marinas que al escuchar reproducen una canción de cuna; juguetes de madera que representan los animales que va encontrando por la isla o murales con imágenes de un rey, una reina y su hijo, que cuentan la historia de Enu aunque éste no lo sepa. En la segunda zona es necesario jugar con la perspectiva para habilitar el camino y encontrar dos llaves. Una de ellas se encuentra en una torre y la otra en medio de una isla con un árbol muerto que revive y se vuelve accesible al hacer que el agua lo rodee y bajo el cual se encuentra escondida una tumba, la de la madre de Enu. Una vez en poder de las dos llaves, se puede habilitar una escalera sobre la que aparece de nuevo la figura encapuchada del padre junto a Nana, que indican a Enu el camino a seguir: un largo puente que conduce a la torre que domina la isla y a la que puede acceder tras atravesar un laberinto de oscuridad que se ilumina con el sonido de los pasos de Enu y sus gritos mostrándole el camino, mientras la figura encapuchada espera en el centro de la torre indicándonos el acceso hacia el corazón de la atalaya, una escalera en espiral que lleva hacia la parte superior de la misma y donde vuelve a aparecer el hombre encapuchado, mostrando a Enu un túnel que conduce a una nueva zona de la isla iluminada por una luz cegadora.

Este nivel corresponde a la fase de negación y aislamiento descrita por Kübler-Ross. El espacio narrativo niega lo que realmente ha ocurrido mostrándose colorista y positivo, y es que “la negación funciona como un amortiguador después de una noticia inesperada” (Kübler-Ross, 1994: 60). La figura misteriosa que Enu trata de alcanzar prefiere el aislamiento al enfrentamiento, es la manera que tiene (el padre) de mantener vivo a Enu, “esta fantasía es la forma en que el padre acuna la existencia de su hijo en una especie de limbo, donde suspende la incredulidad, manteniendo a raya la despiadada verdad de la realidad” (Rubio, 2018), su proceso psicológico le impide “llevar la negación al extremo. Puede hablar brevemente de la realidad de la situación y, de repente, manifestar su incapacidad para seguir viéndola de un modo realista” (Kübler-Ross, 1994: 63).



Fig. 2: Enu sobre la pirámide rodeado de estatuas y sombras

En el segundo nivel, Enu aparece en la parte superior de una pirámide escalonada con algunas estatuas de sal que representan figuras humanas que se deshacen al tocarlas. Sólo la parte superior de la pirámide está iluminada, el resto de la sala está rodeada de unas sombras fantasmales que sisean mirando al niño mientras avanza, siguiendo

la llamada de los lamentos de Nana que lo guía pasando junto a la estatua de un rey a través de la oscuridad hasta el exterior de la torre, un balcón iluminado por una luz deslumbrante con una bola dorada que al moverla hace rotar al sol, pero que hace enfurecer a una bestia alada que la roba y la lleva a su nido. Al intentar seguirlo, la criatura se lanza sobre Enu, obligándole a refugiarse a la sombra de cualquier estructura si no quiere ser atacado de nuevo. Esta zona de la isla está formada por tres molinos de viento, el primero con imágenes del niño, el segundo repleto de restos de barcos y velas y el último bajo el agua. Cada uno de ellos representa la necesidad de culpar a alguien por la muerte del niño: “Al principio, tal vez le echas la culpa al mar, porque el mar se llevó a tu hijo. Luego, tal vez culpes al barco porque era tu forma de vida, ¿por qué no pudiste ser carpintero? ¡Esto no habría sucedido! Entonces obviamente culpas a tu propio hijo; fue descuidado, no debería haber hecho eso, le estaba advirtiéndolo” (Rubio, 2018). Huyendo de la luz del sol, Enu debe encontrar una llave para abrir cada uno de los molinos, poder destruirlos y así liberar las tormentas que guardan en su interior, creando zonas de sombra de las que huirá el pájaro y donde aparecerán las sombras fantasmales que huyen del niño porque no es como ellas y, por tanto, no debería estar allí. Una vez destruidos los tres molinos, supuestamente culpables de la muerte del niño, Enu puede acercarse al nido de la criatura alada donde guarda la bola dorada para devolverla a su lugar original, pero en el camino destruirá el nido de la criatura haciéndola desaparecer definitivamente. Una vez que la bola esté en su posición, Enu puede acceder al interior de la torre junto a Nana para continuar ascendiendo y llegar a una antesala pantanosa llena de árboles y vegetación que le conducirá a un nuevo lugar.

La primera fase de negación es sustituida por sentimientos de ira, rabia, envidia y resentimiento en este segundo nivel del juego. “Es una fase difícil de afrontar [...] porque la ira se desplaza en todas direcciones y se proyecta contra lo que les rodea a veces casi al azar” (Kübler-Ross, 1974: 74). En esta fase, el mundo del juego se calienta, se agrieta y se quema, el propio espacio de la isla reacciona con ira y comienza a arremeter.

En el tercer nivel, Enu aparece sobre un pequeño altar rodeado de puertas que debe atravesar sin ningún orden aparente hasta aparecer súbitamente en un largo pasillo que debe recorrer incansable hasta darse cuenta de que sólo volviendo sobre sus pasos puede avanzar. Tras pasar junto a una nueva estatua del rey, con la ayuda de Nana llega a un cementerio de “centinelas” donde, al revivir a uno de ellos, encuentra la clave para fabricarlos y acceder a una nueva área donde las sombras fantasmales parecen haber perdido el miedo y le atacan, intentando convertirle en una sombra si no se aleja de ellas con suficiente rapidez.



**Fig. 3:** Enu huye de la sombra que intenta absorber su esencia

En un antiguo taller puede construir un centinela, un poder superior al que ayuda y que a cambio le permite avanzar en el nivel eliminando los grupos de sombras fantasmales que bloquean el camino y son imposibles de superar sin asistencia mientras le muestra

el camino al antiguo cementerio. Una vez superadas las sombras, el centinela utiliza al niño para despertar a una tropa de centinelas y abrir una puerta hacia la torre, momento en el cual parecen prescindir de él, pero a los que puede acompañar hasta alcanzar una nueva zona, una antesala inundada de agua que precede al siguiente nivel.

El nivel no es sino la representación del tercer estadio de pacto o negociación “es un intento de posponer los hechos, incluye un premio a la buena conducta y fija un plazo de vencimiento impuesto por uno mismo”. (Kübler-Ross, 1974: 113).

A lomos del centinela que ha creado en el taller, Enu aparece en medio del mar rodeado de un grupo de éstos que se dirigen hacia una nueva zona de la isla bajo una lluvia que no cesará durante todo el cuarto nivel. El espacio de la isla adquiere ahora la forma de la tristeza y la incertidumbre, el vacío y el dolor profundo propios de la etapa depresiva. Una vez en ella, Enu debe seguir a los centinelas por un laberinto marcado por la lluvia en el que ve pasar las sombras fantasmales junto a él sin que le hagan caso, momento en que encuentra una nueva estatua de un rey, cada vez más humano, hasta llegar a unas puertas cerradas, en cada una de las cuales uno de los centinelas que le acompañan se fusiona con ella para poder abrirla: “a veces tus mejores amigos necesitan sacrificarse para que puedas seguir adelante” (Rubio, 2018). A pesar de todos los intentos de Enu, el centinela que ha creado se sacrifica para abrir la última puerta, que conduce a un anillo interior en el cual tiene que convertirse en una sombra para poder continuar su camino, perdiendo por el camino también a Nana, pues ya ha cumplido su función de hacer que aceptara su condición.



**Fig. 4:** Enu convertido en sombra

En una torre del centro del anillo, Enu encuentra tres grandes cadenas que debe romper para superar su depresión y convertirse en un “niño de luz”, después de lo cual aparece bajo una cúpula con su interior reflejado en el suelo de agua, que tras desaparecer muestra a Enu en un mundo dado la vuelta, con la torre invertida por la que tiene que bajar hacia la parte superior mientras pasa por los diferentes niveles que ha visitado previamente hasta llegar a la última puerta y, andando por el techo ahora convertido en suelo, traspasar el último umbral.

Tras entrar en la torre por el hueco en forma de cerradura de su parte superior, Enu, convertido en un “niño de luz”, aparece tumbado en la cama de su habitación y puede recorrer un recuerdo en blanco y negro de su casa vacía hasta llegar a una estatua, que ya no es un rey, si no una imagen completamente humana, su padre. Al tocar la estatua, se deshace y con ella toda la casa, dejando ver a Enu que está en la parte superior de la torre, en el borde de un abismo circular, rodeado de sombras que al llegar al borde se lanzan, pero no al vacío ya que el mundo se ha dado la vuelta, convirtiéndose en una estela de luz. Y Enu, tras mirar el abismo, se lanza también al vacío, cayendo hacia una noche estrellada donde la verdad es por fin revelada. La noche estrellada ilumina al padre, sentado con una llave en su mano. Se levanta y tras recorrer el pasillo de su casa abre una puerta largo tiempo cerrada, entrando en la habitación de Enu, donde

se encuentran sus juguetes de madera y donde parece que nada haya cambiado. Al acercarse a la puerta para irse, el padre se gira y puede ver a su “hijo de luz” sentado en la cama. Se acerca para abrazarlo y, dependiendo de las acciones que el jugador haya realizado, puede aparecer la madre de Enu abrazando a ambos antes de que desaparezcan, quedándose el padre tan sólo con una tela roja en la mano, la misma que perseguía Enu en los sueños, la misma que formaba su capa. El padre se levanta y se acerca a la ventana, desde la cual se ve su barco de pesca y un faro, el mismo que iluminaba la tormenta mientras una tela roja aleteaba al empezar el juego. Tras unos instantes, suelta la tela que lleva el viento, simbolizando este quinto nivel la aceptación de la muerte de su hijo y el comienzo de un nuevo día. Sin embargo, “no hay que creer que la aceptación es una fase feliz. Está casi desprovista de sentimientos. Es como si el dolor hubiera desaparecido, la lucha hubiera terminado” (Kübler-Ross, 1974: 148).



Fig. 5: El padre abraza el recuerdo de su hijo

### 3.2 La construcción del argumento como historia interior

El argumento de *RiME* funciona gracias al principio de “retraso” enunciado por Sternberg: “sólo aplazando la revelación de alguna información puede el argumento crear anticipación, curiosidad, suspense o sorpresa” (Bordwell, 1996: 55). La transmisión de la información se presenta distribuida a lo largo de la narración, cosida a las acciones que realiza el jugador, pero de manera autónoma a través de las *cut scenes* jugables que proporcionan a la historia un sustrato narrativo en forma de sueños. En el primero de ellos, el jugador ve a Enu descolorido y sin capa en un desierto solo habitado por los restos de un naufragio, donde el único toque de color es una tela roja flotando en el viento y un bote varado en la arena. Enu persigue la tela subiéndolo al mascarón de proa del bote, pero, al ir a cogerla, una furiosa tormenta se desata en el horizonte. En el segundo sueño, Enu está encaramado al mascarón del barco varado en el desierto cuando, súbitamente, la arena se convierte en agua y se encuentra bajo la tormenta que acaba de vislumbrar. Al caer dentro del barco, puede ver en la proa una figura encapuchada con una capa roja que se gira hacia él y le mira. En el tercer sueño, Enu está en la popa del barco avanzando hacia la figura encapuchada mientras las olas sacuden el barco, cuando está cerca de alcanzarlo, un golpe de mar le hace caer por la borda y a pesar de agarrarle para intentar ayudarlo a subir, desaparece bajo el mar, quedándose Enu con un pedazo de su capa roja. Finalmente, en el cuarto sueño, un señor de mediana edad, presumiblemente el padre de Enu, está en la popa del barco avanzando hacia él. Enu lleva un impermeable rojo. Entre las embestidas de las olas, un golpe de mar hace caer al niño por la borda. El padre le agarra de los brazos e intenta subirlo a bordo, pero el mar le arrastra quedándose solamente con un jirón del impermeable entre las manos.

Estos sueños, a modo de *flashbacks*, van desvelando el interior del personaje. “La exposición distribuida y retardada estimula la

curiosidad sobre los acontecimientos previos y puede conducirnos a la suspensión de hipótesis fuertes o absolutas” (Bordwell, 1996: 55). Efectivamente, la exposición de la historia que relata *RiME* provoca la sorpresa en el jugador porque las hipótesis que podríamos habernos formulado al inicio del relato —Enu juega despreocupado, trepa y corre en un mundo en el que todo está bien—, incluso las falsas hipótesis que el juego fuerza a manejar al jugador —el padre de Enu, se ahogó una noche en una tormenta—, se desvanecen en el momento que se transita del cuarto sueño al quinto nivel, donde somos conscientes de que Enu no vaga por una isla ingenuo y optimista enfrentándose a las peripecias propias de su destino, sino que su recorrido es la superación de su propia muerte descrito por un padre atormentado que redime su dolor en el trayecto propuesto por la narración del juego: “*RiME* es la historia de un padre que atraviesa las cinco etapas del dolor, aceptando lentamente la pérdida de su hijo, que fue arrastrado por la borda durante una tormenta y se ahogó. Es una revelación desgarradora guardada para el final del juego que hace brillar un nuevo significado y comprensión en todo lo que vivimos antes” (Rubio, 2018).



Fig. 6: Enu cae por la borda del barco

Inicialmente, estos sueños pueden parecer al jugador información no relevante para la construcción de la historia porque no sabe encajarlos. No es fácil determinar la pertinencia de esa información en el momento en que surge y podrían parecer “digresiones” de autor, interrupciones que no se relacionan con la historia. Pero no es esto lo que ocurre en *RiME*, las “cut-scenes” son espacios narrativos para la reflexión: podemos no entender por qué se ofrece esa información en ese punto, pero su sola presencia genera la formación de hipótesis sobre sus consecuencias.

Los sueños reproducen lagunas narrativas causales en la construcción del relato de *RiME*. Se trata de ausencias cuyo vacío permanece abierto hasta el final del juego. Cada sueño ofrece al jugador un lecho reflexivo y, de un sueño a otro, va comprendiendo cómo esas lagunas, inicialmente “difusas”, se van “enfocando” afinando “nuestra intuición sobre qué información podría llenarlas” (Bordwell, 1996: 55). Sin embargo, consideramos que todo el argumento de *RiME* se construye sobre una inmensa laguna *realizada*, haciendo así ostentación del enorme vacío que se instala ante el jugador porque, desde el principio, el jugador sabe que hay algo que necesita saber: la tela roja que protagoniza los créditos es la misma capa roja que Enu porta durante el juego y, sin embargo, esa capa roja no viste a nuestro personaje durante los sueños. El jugador dota de connotación simbólica al objeto precisamente por esa labor de “realce” que ha generado la laguna narrativa misma.

Existen en la narración de *RiME* otros elementos que actúan como doble pliegue narrativo de carácter simbólico que no *retrasan* la información sino que la *redundan*: “el argumento también se repite [...] tales repeticiones refuerzan las asunciones, inferencias e hipótesis sobre la información de la historia” (Bordwell, 1996: 55), reforzando el conocimiento del argumento: las representaciones pic-

tóricas que aparecen a través de las cerraduras, sólo accesibles desde el menú del juego y que funcionan como alegoría del argumento y la escultura del rey que se antropomorfiza según avanza el juego.



Fig. 7: Alegoría de Enu con sus padres

## 4 Conclusiones

Mientras las narraciones hegemónicas de los discursos clásicos cimentan sus relatos basándose en la articulación de *sucesos* blindados a través de la causa-efecto, la narración del videojuego se construye a partir de *acciones* que voluntariamente realiza el jugador como iniciativa propia, transformando la necesaria “causalidad” en una contingente “casualidad” narrativa que se erige sobre la toma de decisiones que, al tener consecuencias en el juego, harán avanzar el argumento, el relato y la propia narración. Transitar el mundo a través de la construcción de “mundos simbólicos” es una magnífica posibilidad del videojuego. Esos mundos simbólicos no pueden conformarse con adoptar los procesos de construcción clásica, convenientes a otros relatos, sino superarlos. El videojuego, instalado en la cultura de la posmodernidad, ha nacido en el seno del relato “no lineal” y, por lo tanto, el paradigma de su construcción narrativa se despega necesariamente del modelo aristotélico: la narración “ergódica” (Aarseht, 2004), como sustituta de la narración lineal, establece un universo en el que el sujeto es el centro no ya del enunciado sino de todo el proceso enunciativo.

Superado el texto del modelo lineal de horizonte cerrado y contenido propio del cine, la narración del videojuego conduce al jugador hacia un texto que se desborda hacia lo infinito, transitado de personajes que, para construir el relato, colonizan las relaciones entre jugador y creador. El texto, aparentemente, no se jerarquiza ni organiza, sino que genera una visión errante que exige la toma de decisiones con cada acción realizada por el personaje, definiendo las características del mismo y la importancia de esas decisiones en sus contextos. El mundo creado es un espacio para la maniobra, la reflexión y la interpretación, un mundo de *verdades ficticias* poblado de personajes dotados de acciones en las que creen, ante las que toman decisiones y que desarrollan de manera posible, en el contexto ficticio de lo creíble establecido por la autoridad del texto. Al tiempo que emerge una suerte de “narrador—jugador” que atraviesa dicho texto haciendo aportaciones sobre el mismo en toda su complejidad narrativa.

En este sentido, *RiME* propone una revisión de la estructura narrativa del videojuego para demostrar cómo los espacios no sólo son “mapas” donde desarrollar acciones, sino que devienen elementos esenciales de la construcción del relato en tanto que “lugares” que actúan como espacios psicológicos que transitan los personajes. *RiME* se nutre de las convenciones que configuran los relatos clásicos cinematográficos —lagunas causales y vacíos temporales, restricciones en el conocimiento del personaje, comentario autoral, personajes envueltos en sus propias crisis existenciales...—, para resemantizar su necesidad y ofrecerles una nueva oportunidad en las estructuras laberínticas y caleidoscópicas propias del videojuego.

## BIBLIOGRAFÍA

- Aristóteles. (1990). *Retórica*. Madrid: Gredos
- Aristóteles. (1992). *Poética*. Madrid: Gredos
- Aarseht, E. (2004). *Quest games as post-narrative discourse*. Lincoln: Universidad de Nebraska Press.
- Aumont, J. (1996). *Estética del cine*. Barcelona: Paidós
- Bal, M. (1990). *Teoría de la narrativa*. Madrid: Cátedra
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.
- Bruner, J. (2003). *Actos de significación. Mas allá de la revolución cognitiva*. Madrid: Alianza
- Cuadrado, A. y Planells, A.J. (2020). *Ficción y Videojuegos, teoría y práctica de la ludonarración*. Barcelona: UOCpress
- Chatman, S. (1990). *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y el cine*. Madrid: Taurus Humanidades.
- Kübler-Ross, E. (1994). *Sobre la muerte y los moribundos*. Barcelona: Grijalbo
- León, J. y Delgado, M. (2019). *Revolución Indie, la subversión cultural del videojuego*. Sevilla: Héroes de papel.
- Planells, A.J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario A Portal*. Madrid: Cátedra.
- Pérez Latorre, O. (2012). *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes
- Santorum González, M. (2016). *La narración del videojuego: cómo las acciones pueden contar historias*. Tesis doctoral. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- RiME and reason: beneath the meaning of Tequila Works artful wonder*. Entrevista a Raúl Rubio. Eurogamer, 26 junio 2018. Recuperado de: <https://www.eurogamer.net/articles/2018-06-25-rime-and-reason-beneath-the-meaning-of-tequila-works-artful-wonder>

## ABOUT THE AUTHORS

Mar Marcos Molano (Madrid, 1969) has a PhD in Information Sciences and is a Professor at the Complutense University of Madrid. Her research focuses on the analysis of the photographic and cinematographic image. In 2007, she incorporated the study of video games from the fields of narrative and user connection, publishing different articles on video games, narrative and education.

Michael Santorum González (Welwyn Garden City, 1971), has a PhD in Information Sciences from the Complutense University of Madrid. He is a professor of Narrative at the Universidad Francisco de Vitoria and a video game developer at Tequila Works where he has developed games such as *RiME*, *The Invisible Hours* and *Groundhog Day: Like Father Like Son*.

Sergio Gutiérrez Manjón (Madrid, 1994) is a Research Fellow in Training at the Universidad Complutense de Madrid, where he is currently studying for a PhD in Audiovisual Communication, Advertising and Public Relations, teaching in Audiovisual Narrative. Member of the international group of Analysis of fiction stories and creation of documentaries assigned to the Department of Communication Theories and Analysis.

# INTERACTIVE DIGITAL NARRATIVES: HOW ACTION AND EMBODIMENT CONSTRUCT MEANING ON BEHAVING SYSTEMS

NARRATIVAS DIGITAIS INTERACTIVAS: A IMPORTÂNCIA DA ACÇÃO E DO CORPO NA CONSTRUÇÃO DE SIGNIFICADO EM SISTEMAS COMPORTAMENTAIS

Ana Catarina Monteiro  
Programa Doutoral em Media Digitais (FEUP),  
Instituto de Literatura Comparada Margarida Losa (FLUP)  
Universidade do Porto  
Porto, Portugal  
[catarina02d@gmail.com](mailto:catarina02d@gmail.com)

## ABSTRACT

Computational and interactive technologies are ubiquitous and have facilitated the incorporation of a set of semiotic systems that enable the creation of distinct meanings and formats in the understanding of the emergent messages. Experiencing and comprehending the same system through the constantly reminded of distinctive strategies and paths creates some challenges and aesthetic implications represented in the social, political, and cultural context.

Forms of collaboration and communication are described by actions carried out while receiving feedback and evaluating their result, making itself available through physical movement and interaction. We act to sense and construct meaning, so our brains create information and sense-making based on our body's movement, the environment's spatial organization, among other organized activities. In the same way, interactive systems are embodied, dynamic, performative, and they are regularly communicating with their environment, becoming autopoietic.

Interactive digital narratives are artifacts that connect states and structured events finding meaning in them, making sense of the world by assimilating it to narrative. They stand for a wide range of variations and readers interact with a computational system to develop the narrative, assuming the role of active participants. They disrupt conventional aesthetics because their nature has a set of affordances and dimensions, and their dynamics of interaction are involved in a processual, performative, and enactive way, shaping the form of narrative and affecting the reader's experience.

We will discuss some idiosyncratic characteristics that turn these artifacts into behaving systems from the analysis of how the supporting medium's properties shape the narrative and the action as fundamental features of interaction and construction of meaning. Centring on

systems that have their own behavior we can discuss a phenomenological perspective on embodied experience and understand how readers perform on interactive digital narratives.

## KEYWORDS

Interactive Systems, Interactive Digital Narratives, Embodiment, Aesthetics, Action, Construction of Meaning

## RESUMO

As tecnologias computacionais e interactivas são ubíquas e têm facilitado a incorporação de um conjunto de sistemas semióticos que permitem a criação de significados e formatos distintos na compreensão das mensagens emergentes. Experimentar e compreender o mesmo sistema através de caminhos que se alteram representa um grande número de desafios e implicações estéticas no contexto social, político e cultural.

As formas de interacção e comunicação são descritas por acções que acontecem numa troca contínua de feedback e de avaliação dos resultados que daí advém, tornando-se disponíveis através do movimento e da interacção física. Actuamos para sentir e construir significado, pelo que os nossos cérebros criam informação e significado com base no movimento do corpo e na organização espacial do ambiente que nos rodeia. Da mesma forma, os sistemas interactivos, por existirem significativamente num contexto específico, vão transformando fluxos de dados e acabam por constituir modalidades de corporeidade um do outro. São sistemas dinâmicos e performativos, e comunicam regularmente com o seu ambiente, tornando-se autopoieticos.

As narrativas digitais interactivas (IDN) são artefactos essenciais na forma como lidamos com o mundo e que ligam causalmente estados e eventos estruturados. Permitem uma vasta gama de variações, já

que os leitores interagem com o sistema computacional para desenvolver a narrativa no papel de participantes activos. Rompem ainda com a estética convencional porque as suas dinâmicas de interacção estão envolvidas em formas processuais e performativas, moldando a forma da narrativa e a experiência do leitor.

A partir de uma análise das propriedades do ambiente digital em que estas narrativas acontecem e, baseados na acção como uma característica fundamental da interacção e da construção de significado, discutiremos algumas individualidades que transformam estes artefactos em sistemas comportamentais. A experiência com ambientes digitais baseada na nossa corporeidade permite-nos promover uma visão estética adequada a obras que reagem aos contributos dos leitores.

## PALAVRAS-CHAVE

Sistemas interactivos, Narrativas digitais interactivas, Corporeidade, Estética, Acção, Construção de significado

### 1 Introduction

Although we are continually being bombarded with the most diverse sensory inputs, our subjective experience is punctuated by the perception of events represented with a very identifiable beginning and end (Radvansky & Zacks, 2014). These representations of events are abstract and schematic and allow us to generalize our knowledge through time and space (Franklin et al., 2020). At the same time, every time we move, we produce a sensory event, based on a certain kind of sensorimotor skills, “and like everything else we achieve, we do so only against the background of our skills, knowledge, situation, and environment, including our social environment” (Noë, 2015, p. 8). Thus, our perception depends on the nature of our perceptual capabilities and how we create abstractions that are internalized and re-externalized as thoughts and meaning (Tversky, 2019). Perception is something that we do, which makes itself available through physical movement and interaction (Noë, 2004).

In this way, and if our knowledge constitution comes from the interaction and active exploration with the world in which we live, how the supporting medium’s properties shape the form of the narrative and affect the narrative experience? How do we understand the narrative structures and meanings?

According to Marie-Laure Ryan, there are several distinct properties of digital media that impact narrativity. They are either unique to digital media or taken by them to a new level. Digital media have a reactive and interactive nature, where the reactive one is a response to a change in the environment or nonintentional user actions, and the interactive one is a response to a deliberate user action. They are established with multiple sensory and semiotic channels that constitute the multimedia capabilities. There is a connection between machines and people across space that brings them together in virtual environments. They are composed of volatile signs that can be rewritten and refreshed in several ways. They tend to be modular and composed of many autonomous objects used in many different contexts and combinations (Ryan, 2004, p. 338)<sup>1</sup>. There are more conditions in how the medium’s properties can impact how one perceives and creates the narrative.

There are a relation between the narrative theory to the three elements that make up the language’s grammar — semantics, syntax

<sup>1</sup> Janet Murray (2012) characterizes digital media according to four affordances: procedural (the computer becomes the primary vehicle of information), participatory, encyclopedic (information storage capacity), and spatial. Lev Manovich (2001) lists numerical representation, modularity, automation, variability, and the multiplicity of channels that he calls transcoding.

and pragmatic. Regarding to semantics there are different representations for the medium and the form and substance of the narrative content. Each medium has its characteristics, and we cannot tell the same story in a 300-page book as in a two-hour movie. In terms of syntax, digital media produce new ways to present stories that readers will need new interpretation forms. Finally, on the pragmatic level, they offer new modes of user involvement represented by a dichotomy: internal vs. external involvement and exploratory vs. ontological involvement. This dichotomy is related to the different types of interactivity, and Ryan (2005) relates them like the layers of an onion. In the outer layers, interactivity tends to be exploratory and concerns the story’s presentation and how the users are free to move around. However, the readers situate themselves outside the virtual world and do not impact the narrative’s destiny. In the inner layers, interactivity tends to be ontological and concerns the user’s personal involvement in the story created dynamically “through the interaction between the user and the system” (Ryan, 2005).

Subsequently, the stories we tell are also limited by various semiotic resources, flooded with different types of information —factual, emotional, or cultural (Alonso, Molina, & Requejo, 2013)— and that results in countless forms of interpretation regarding from the readers. From a cognitive point of view, narratives are a complex network of mental spaces that combine and revert into emerging mental representations and contribute to constructing the global meaning of the narrative (Semino, 2009). They are the production and understanding of different intelligent behavior types since organizing experience into narrative may be essential to human cognition (Schank, 1990).

If readers learn their lived experiences by assimilating them into a narrative, we should seek the design of interactive systems that allow for the use of well-performed narrative skills in those systems’ performance.

### 2 Narratives Intelligence

By telling stories, we order the events, organize them in experience, find meaning, and become an essential part of how we learn to approach the world (Nelson, 1989). Narrative can mean the act of telling a story by a narrator to an audience, representing the links that we build and with which we give meaning to life, or it can be the memory that is built, and that serves to keep present the past experience (Mateas & Sengers, 2003). It is a sign with a signifier —speech— and meaning — the history, mental image, or semantic representation (Ryan, 2002). Able to condition both the human body and the technological system, the narrative becomes a medium through which the two are immersed and communicate (Hayles, 1999). So computers become storytellers (Don, 1990), theater, with a dramatic plot (Laurel, 2013), or vehicles for narrative development (Murray, 1997). Interactive Digital Narratives (IDNs) are computational, and like other digital environments, they are also participatory, spatial, and encyclopedic (Murray, 2012). Deeply interactive, they are based on feedback processes and their cognitive elaboration, so their fundamental features include real-time information exchange and selection and interpretation processes (Kwastek, 2013). IDNs become a medium based on the realization of narrative inputs (Manovich, 2001), so action becomes a primary component in the human-computer relationship accentuating its performative character, influenced by somatic actions (Joyce, 1996). By combining artificial and creative biological processes (Haraway, 1994), IDNs stimulate a reality that is constructed, allowing space for action whose rules are defined as a result of the reader’s expectations, improving their critical thinking and understanding (Frasca, 2007).

Being algorithmic, IDNs are made up of *surfaces*, which represent the sensory components of the object, and computational *sub-faces* to which we usually do not have direct access (Nake, 2016).

Surface and subface are inseparable, and any aesthetic manifestation must be studied from this peculiar ontology and seen as a semiotic entity (Gudwin, 1999), emphasized by the reader's ability to modify or be modified by system parameters (Lloyd, 2006). These artifacts are open works (Eco, 1989) and are ergodic since they force the reader to develop a non-trivial effort, building environments that imply their receptors and transform them into actors (Aarseth, 1997). IDNs provides scenarios and choices among several possible paths, in which the same starting points can be recreated, giving rise to multiple narrative arcs (Crawford, 2002) and are amplified and transformed repeatedly through space and time, and can be described as action-based means (Galloway, 2006).

IDN creators must develop a system where the content appears in readers' imagination as if they were really in the narrative world. In this way, the narrative can be understood as a mental construction where the readers' action and interaction trigger responses in the system (Koenitz et al., 2016). Thus, for Janet Murray (2012), any interactive digital narrative's success is its "dramatic agency." Agency is a way of exploring the procedural and participatory properties of the environment, which leads readers to act according to a set of responses appropriate to the digital environment in which they are inserted (p. 9). Murray explains that:

"To create a dramatic agency, the designer must create transparent interaction conventions (like clicking on the image of a garment to put it on the player's avatar) and map them onto actions which suggest rich story possibilities (like donning a magic cloak and suddenly becoming invisible) within clear story stories with dramatically focused episodes (such as, an opportunity to spy on enemy conspirators in a fantasy role-playing game)" (Murray, 2018).

Andy Pickering (1994) also treated the agency concept and developed him in two different idioms: the representational and the performative. In the representational one, all the knowledge produced is only relative to the agency, specifically human, of whom produces this knowledge. On the other hand, the performative idiom, is related to interactive digital narratives, defines that the world in which we find ourselves is full of agency. Besides the human beings who are agents, there are also other forms of agency, relative to the material world and the digital artifacts with which we relate that are also continually acting. "The performative idiom invites us to think symmetrically about agency: human beings are not the only actors around; the material world acts too. And it invites the further idea that science and technology are amongst our ways of coping with this busy world" (Pickering, 1994).

Since the act of telling a story is an essential part of human life, several systems have begun to emerge with the capacity to transmit these stories. Thus, they cease to exist only in the form of text and begin to organize themselves into cognitive structures forming bases for the field of automated story generation and, subsequently, the construction of intelligence narratives. Recognizing that experiences are continually being created and interpretation is always in flux, we see the experimental and performance characteristics of the digital artifact reinforced, where actions play a fundamental role in building meaning.

### 3 Actions that matter

Interactive systems offer new ways of understanding artistic and cultural practices that involve the construction of artifacts, organized

spaces, and gesture and movement systems from a post-cognitivist perspective. The idea centered on post-cognitivist is represented according to a performative relationship with digital artifacts and a cognition relationship with social and cultural formations, leading to new ways of thinking about the development of interactive art, interface design, and human-computer interaction (Penny, 2017).

In general, human beings understand the world according to a synesthetic and proprioceptive function and are often led to take action. Thus, an aesthetic theory of interaction must include the development of concepts such as perception and action (Penny, 2017), which are provided with motor intentionality and involve direct, unmediated, and embodied contact with the world (Romdenh-Romluc, 2010).

Acting on procedural authorship and writing the rules that shape the way artifacts behave, IDNs become influential in the perception and formation of human subjectivity. The way to experience the digital artifact is a mode of activity that involves practical knowledge about the possible behaviors and the sensorial consequences associated with them (O'Regan & Noë, 2001). The relevance of integrating the notions of sensation and action is essential to understand that human beings act to comprehend mechanisms and meanings and that the body's experience has in motricity its primary reference. "Motricity is not a servant of the consciousness, which transports the body to the point of space that we previously represented (...) motricity is the primary sphere in which in the first place the meaning of all meanings is engendered in the domain of the represented space" (Merleau-Ponty, 1996).

Interactive digital narratives engage us in telling stories that have dynamic elements. These elements are the flow, which is defined by the sequences of actions, the significant events are when one action causes an action to happen, and parallelism reveals sequences of actions happening simultaneously. Focusing on an object of study whose interface is built to activate, control or channel an action, we resort to the distinction made by Kirsh and Maglio (1994) between actions that change the world (pragmatic) and actions that change the nature of our mental tasks (epistemic). While the pragmatic action is carried out so that we physically approach a goal, an epistemic action is defined as something a user does to their environment to facilitate the accomplishing of a specific goal rather than trying to achieve the goal directly. They assert that thinking is enhanced or made possible by manipulating things globally and identifying with artifacts (and associated sensorimotor procedures) as epistemic action (Kirsh & Maglio, 1994). An example given by the authors is the word game Scrabble, whose movement and interaction allows the joining of letters into words.

In this way, and taking into account that interactive digital narratives consist of observing and reflecting the results and combinations that come from the interaction with the artifact, we can speak of epistemic action par excellence. These are complex sensory actions through which we build our sense of place in the world, and this involves not only a pragmatic and instrumental action, but also an epistemic action that generates meaning (Penny, 2017, p. 374). Moreover, it generates meaning because it includes all other actions—speculative action, generative action, and creative action—in the way that "experience is not in the information (or the actual art piece itself), but it is in the interaction (the way the piece of art is understood in the real environment)" (Vyas & Van Der Veer, 2006).

Action leads to meaning, and meaning is related to the phenomenon of *transportation*. Transportation is represented by the feeling of leaving behind our current circumstances and vividly experiencing the events of a book or film. The more we feel transported, the more we feel the narrative's influence on our beliefs and attitudes (Zacks, 2015, p. 108). The simple act of leafing through a book or listening to a story conveys the feeling that the real world can disappear,

with a perception in which characters seem to be real, and situations in the narrative are happening. These experiences have a cognitive and emotional dimension that leads to a change of attitude, belief, or behavior through various processes, including the evocation of vivid mental images. The transport is facilitated by the actions that are headed and that relate to various types of interactivity. Explicit interactivity has to do with participation and choosing procedures related to “interaction, in the true sense of the word”. In essence, it is related to the system’s ability to include the reader in the subject represented by simulating his actions in a parallel world. At the same time, interaction can also occur at the cognitive level—cognitive interactivity—“which identifies psychological, emotional, hermeneutic or semiotic interactions,” allowing to dive into a set of representations and sensations, creating a direct relationship with the concept of immersion (Zimmerman, 2004).

Interactivity must also be coherent and engaging. Coherence means that the experience makes sense and that the data collected about the reader adequately represents his/her behavior, and the system responds reliably. According to a dynamic of entertainment, the environment must be understood, contributing substantially to the interest of those who contact with the artifact. It is linked to the body—embodied interaction—and related to multiple agents’ scenario, in virtual or real space, bringing interaction as inherently extended in both time and space (Penny, 2017, p. 358). As the mind extends beyond the brain into the body and the environment, and if so, “we may be able to see ourselves more truly as creatures of the world” (Clark & Chalmers, 1998), also bodily behavior and interaction “involves motor and cognitive extensions and the development of skills and cultures around them” (Penny, 2017, p. 198). Interaction is an embodied phenomenon because it happens in the world, and this world, either physical or social, transmits a form, substance, and meaning to interaction. So, interaction with an interactive digital narrative, for example, is an adaptation to our embodied experience in the world because “we are embodied beings whose sensorimotor acuties have formed around interactions with humans, other living and nonliving entities, materiality, and natural phenomena” (p. 364).

We experience digital environments based on predictions that are based on our body involvement with the world, so the reader’s experience and space where the interaction occurs is turned into a relational process that addresses the entire system (p. 361), being a field appropriate to foster an aesthetics vision adequate to the computational world.

#### 4 Aesthetics of behavior

We have been developing a relationship with computational technologies that are defined by the patterns of the immediate interactions that they lead and the web of relationships, experiences, and actions in which this interaction is made. Embodiment is the property of being manifest in and of the everyday world and does not merely imply a physical embodiment, but it also extends to other aspects of our everyday world. Conversation, for example, is an activity incorporated by the simple fact that it happens in the world through the participation between two people and is carried out according to an equally incorporated set of relationships, experiences, and actions. According to Alva Noë (2015), conversation is also an organized activity that obeys many factors. It is a primitive and biological activity responsible for our cognitive development process. It is fundamental in building relationships that happen in a time and place. It is also a source of pleasure since it can be involving and fascinating in the most diverse forms (p. 16). Action is also an organized activity “is a temporally extended, dynamic exchange with the world around us, one that is guided by principles of timing, thoughtfulness, movement, spontaneity, function, and pleasure” (p. 23). Action consists of

operations on mental representations which are used in the construction of mechanical processes of the body (Penny, 2017, p. 103). It can be supported by intentionality, that describes a referential relationship between two entities. However, sometimes it is “possible for an agent to intentionally perform an action even when he or she did not specifically intend to perform that action” (Bratman, 1984). We need to distinguish between two different ways of experiencing the action—the action as an object and the action as a subject (Legrand, 2007). Action as an object is perceived and recognized as being of the reader while acting as a subject is the structure of experience through which the world is lived.

When action is involved, we usually take the perspective of the other than our own. So, interaction is concerned with how the actions organize us and how we managed to reorganize ourselves. It is a reorganizational practice, and their “value derives directly from the fundamental importance of organization in shaping human, and indeed all, life” (Noë, 2015, p. 33). It is a sense-making practice that embraces emotion and cognition and that occurs in a continuous temporal relationship with artifacts, tools, languages, human relations, and social systems. It is the development of connecting sensation and action immersed in a world, called “structural coupling”. In that sense, “a cognitive system is a system whose organization defines a domain of interactions in which it can act with relevance to the maintenance of itself, and the process of cognition is the actual (inductive) acting or behaving in this domain” (Maturana & Varela, 1980, p. 13). A cognition system is also determined by its autonomy, which signifies that “it is composed of processes that generate and sustain the system as a unity and thereby also define an environment for the system” (Thompson & Stapleton, 2009, p. 24). In this way, “the capacity of a system to manage the flow of matter and energy through it so that it can, at the same time, regulate, modify, and control: (i) internal self-constructive processes and (ii) processes of exchange with the environment” (Ruiz-Mirazo & Moreno, 2004, p. 240).

The system of an interactive digital narrative, unlike traditional systems, needs to incorporate several functionalities. Firstly, there needs to be a represented history that includes a set of possibilities. Then, to generate a narrative interactively, the system also needs to integrate the user’s feedback with its actions and interpret its inputs. “Additionally, it should monitor the user’s state independently from active input” (Schröder et al., 2017, p. 381). Thirdly, the inputs should not be limited to classical devices such as the mouse and keyboard “since the storyteller is designed to be perceived as a social counterpart” (p. 381). He must be programmed to understand non-verbal communication elements. Therefore, to allow a natural form of interaction with the narrative and allow close contact with the expression of ideas, memories, and thoughts through different forms of representation and various media, methods are needed to process the user’s multimodal inputs.

Furthermore, the behavior of the computational system should matter. It contributes to the aesthetic, visual, and procedural experience and implies the development of an “aesthetics of behavior”. Simon Penny (2017) introduces this concept when he talks about two kinds of behaving artifacts practices that the author called “real-time computational art (RTCA) or computationally articulated cultural artifacts (CACA)” (p. 319). These practices are characterized by the active, involved relation in ongoing feedback loops created between the artifact and the reader. So, “behavior is a central part of the artwork in its presented form and in which the designing of behavior is a central part of the practice” (p. 319). The main characteristics that mark this type of practice are building artifacts that imply behavior and embodied and action-guided perception. So, interactive digital narratives become subjects that respond to changes in their environment. That situates the readers as embodied individuals in a world populated by embodied subjects (Ryan, 2004, p. 2).

## 5 Conclusions

Interaction incites some aesthetic challenges defined by the modes of representation of the artifacts and the emotional responses evoked in the readers when they contact the object. Thus, new social meanings emerge that reflect procedures at the level of composition and interaction of interactive digital narratives and the relationship between the actors involved in the system. Therefore, we look at the narrative as an instrument of thought and a vehicle of meaning, elucidating the complex dependence and the dichotomous relationships between nature and technology.

Multimodality adds complexity to the production of these narratives since the information provided through three different channels—verbal, visual, and auditory—affects the processing of the narrative and the system in which it is inserted. This way, the IDN gains a performative side that brings a paradigm shift in observing receptivity modes, knowledge production, and social expressions. In this way, opportunities arise not only for representations of the real world but also for creating new and augmented realities (Kwastek, 2013).

Analyzing the body as a visible object to which meaning can be attributed allows us to observe it as a communicative resource, which develops through mixing with other bodies, be they organic or mechanical. In an interdisciplinary approach, we focus on the ability to plan and sequence aesthetic and semiotic elements into a coherent whole with the potential to bring about new interactive systems. We privilege aesthetic relationships, which focus on human perception, and study them from a *poietic* perspective, in which each element is a component of the ecosystem that has its own experience in the world (Hayles, 2014).

To understand how readers acquire knowledge about the internal structure of events that are release on interactive digital narratives, “we should look to phenomenological perspectives on embodied experience and ongoing sensorimotor flow and revisit the feedback loops of cybernetics” (Penny, 2017, p. 360). We can discuss the construction of meaning based on the environment that “trigger changes determined by the system’s own structural properties” (Hayles, 1999). A new aesthetics arises that is proper to behaving systems, and it is “an invitation to find out where you are by exploring the work. The pieces are worlds, and worlds afford opportunities for exploration, investigation, and learning” (Noë, 2015).

## REFERENCES

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*: JHU Press.
- Alonso, I., Molina, S., & Requejo, M. D. P. (2013). Multimodal digital storytelling: Integrating information, emotion and social cognition. *Review of Cognitive Linguistics*. Published under the auspices of the Spanish Cognitive Linguistics Association, 11(2), 369-387.
- Bratman, M. (1984). Two faces of intention. *The Philosophical Review*, 93(3), 375-405.
- Clark, A., & Chalmers, D. (1998). The extended mind. *analysis*, 58(1), 7-19.
- Crawford, C. (2002). *The art of interactive design: A euphonious and illuminating guide to building successful software*: No Starch Press.
- Don, A. (1990). Narrative and the interface. *The art of human-computer interface design*, 383-391.
- Eco, U. (1989). The open work.
- Frasca, G. (2007). Play the message: Play, game and videogame rhetoric. *Unpublished PhD dissertation*. IT University of Copenhagen, Denmark.
- Galloway, A. R. (2006). Essays on Algorithmic Culture. In: University Of Minnesota Press.
- Gudwin, R. R. (1999). *From semiotics to computational semiotics*. Paper presented at the Proceedings of the 9th International Congress of the German Society for Semiotic Studies, 7th International Congress of the International Association for Semiotic Studies (IASS/AIS).
- Haraway, D. (1994). A manifesto for cyborgs: Science, technology, and socialist feminism in the 1980s. *The postmodern turn: New perspectives on social theory*, 82-115.
- Hayles, N. K. (1999). *How we became posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*: University of Chicago Press.
- Hayles, N. K. (2014). Speculative aesthetics and object-oriented inquiry (OOI). *Speculations: A journal of speculative realism*, 5, 158-179.
- Joyce, M. (1996). *Of two minds: Hypertext pedagogy and poetics*: University of Michigan Press.
- Kirsh, D., & Maglio, P. (1994). On distinguishing epistemic from pragmatic action. *Cognitive science*, 18(4), 513-549.
- Koehnitz, H., Dubbelman, T., Knoller, N., & Roth, C. (2016). *An integrated and iterative research direction for interactive digital narrative*. Paper presented at the International Conference on Interactive Digital Storytelling.
- Kwastek, K. (2013). *Aesthetics of interaction in digital art*: Mit Press.
- Laurel, B. (2013). *Computers as theatre*: Addison-Wesley.
- Legrand, D. (2007). Pre-reflective self-consciousness: on being bodily in the world. *Janus head*, 9(2), 493-519.
- Lloyd, S. (2006). Programming the Universe: A Quantum Computer Scientist Takes On the Cosmos. Knopf, March 14.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*: MIT press.
- Mateas, M., & Sengers, P. (2003). *Narrative intelligence*: J. Benjamins Pub.
- Maturana, H., & Varela, F. (1980). *Autopoiesis and Cognition*. Dordrecht: D. Reidel. doi: 10.1007.
- Merleau-Ponty, M. (1996). *Phenomenology of perception*: Motilal Banarsidass Publishes.
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press.
- Murray, J. H. (2012). *Inventing the medium: principles of interaction design as a cultural practice*: Mit Press.
- Murray, J. H. (2018). *Research into interactive digital narrative: a kaleidoscopic view*. Paper presented at the International Conference on Interactive Digital Storytelling.
- Nake, F. (2016). *The Disappearing Masterpiece: Digital Image & Algorithmic Revolution*. Paper presented at the XCoAX 2016: Proceedings of the Fourth Conference on Computation, Communication, Aesthetics, and X.
- Nelson, K. E. (1989). *Narratives from the crib*: Harvard University Press.
- Noë, A. (2015). *Strange tools: Art and human nature*: Hill and Wang.
- O'Regan, J. K., & Noë, A. (2001). A sensorimotor account of vision and visual consciousness. *Behavioral and brain sciences*, 24(5), 939.
- Penny, S. (2017). *Making sense: Cognition, computing, art, and embodiment*: MIT Press.
- Pickering, A. (1994). *After representation: science studies in the performative idiom*. Paper presented at the PSA: Proceedings of the biennial meeting of the Philosophy of Science Association.
- Radvansky, G. A., & Zacks, J. M. (2014). *Event cognition*: Oxford University Press.
- Romdenh-Romluc, K. (2010). *Routledge philosophy guidebook to Merleau-Ponty and phenomenology of perception*: Routledge.
- Ruiz-Mirazo, K., & Moreno, A. (2004). Basic autonomy as a fundamental step in the synthesis of life. *Artificial life*, 10(3), 235-259.
- Ryan, M.-L. (2002). Beyond myth and metaphor: Narrative in digital media. *Poetics Today*, 23(4), 581-609.
- Ryan, M.-L. (2004). *Narrative across media: The languages of storytelling*: U of Nebraska Press.
- Ryan, M.-L. (2005). *Peeling the onion: Layers of interactivity in digital narrative texts*. Paper presented at the Based on a talk presented at the Interactivity of Digital Texts Conference.
- Schank, R. C. (1990). *Tell me a story: A new look at real and artificial memory*: Charles Scribner's Sons.
- Schröder, L., Buchholz, V., Helmich, V., Hindemith, L., Wrede, B., & Schillingmann, L. (2017). *A Multimodal Interactive Storytelling Agent Using the Anthropomorphic Robot Head Flobi*. Paper presented at the Proceedings of the 5th International Conference on Human Agent Interaction.
- Semino, E. (2009). Text worlds. *Cognitive poetics: Goals, gains, and gaps*, 33-71.
- Thompson, E., & Stapleton, M. (2009). Making sense of sense-making: Reflections on enactive and extended mind theories. *Topoi*, 28(1), 23-30.
- Tversky, B. (2019). *Mind in motion: How action shapes thought*: Hachette UK.
- Vyas, D., & Van Der Veer, G. C. (2006). *Experience as meaning: some underlying concepts and implications for design*. Paper presented at the Proceedings of the 13th European conference on Cognitive ergonomics: trust and control in complex socio-technical systems.
- Zacks, J. M. (2015). *Flicker: Your brain on movies*: Oxford University Press, USA.
- Zimmerman, E. (2004). Narrative, interactivity, play, and games: Four naughty concepts in need of discipline. In (Vol. 154): CiteSeer.

## **SOBRE A AUTORA**

Ana Catarina Monteiro (Porto, 1991) é licenciada em Jornalismo pela Universidade de Coimbra e mestre em Multimédia — especialização em Cultura e Artes pela Universidade do Porto, com uma dissertação sobre os “Desafios Estéticos da Imersividade no Documentário Interactivo”. Frequenta desde 2019, o Programa Doutoral

em Media Digitais (FEUP) onde desenvolve investigação na área da computação, da interação humano-computador e das narrativas digitais interativas. É ainda investigadora no Instituto de Literatura Comparada Margarida Losa (FLUP), com atividade e investigação na área das Humanidades Digitais.

# UNIVERSOS MORAIS E TRAUMA: INTERATIVIDADE COMO PRISÃO E SUPERAÇÃO EM *BANDERSNATCH* E *KIMMY VS O REVERENDO*

MORAL UNIVERSES AND TRAUMA: INTERACTIVITY AS PRISON AND RELEASE IN *BANDERSNATCH* AND *KIMMY VS THE REVEREND*

Daniel Oliveira Silva  
Departamento de Artes  
Universidade da Beira Interior  
Covilhã, Portugal  
[danielos@gmail.com](mailto:danielos@gmail.com)

## RESUMO

O artigo investiga como os episódios interativos *Kimmy vs o Reverendo* e *Bandersnatch* dialogam intertextualmente entre si; com o universo narrativo progressivo de seus respectivos seriados, *Unbreakable Kimmy Schmidt* e *Black Mirror* e com outras obras interativas. A partir do “sistema de pontuação” e dos conceitos formulados por Chris Crawford, e dos esquemas metodológicos sobre intertextualidade propostos por Affonso Romano de Sant’Anna, a análise demonstra como os dois episódios buscam despertar tanto em seus personagens quanto nos espectadores, ou “interatores” na definição de Nitzan Ben Shaul, uma consciência quase metalinguística da natureza interativa de suas histórias e das regras morais que governam cada uma das séries. E ao fazer isso, utilizam o formato para realizar uma reflexão sobre o trauma central de seus protagonistas, e como os dois seriados lidam com ele.

## PALAVRAS-CHAVE

*Unbreakable Kimmy Schmidt*, *Black Mirror*, *Kimmy vs o Reverendo*, *Bandersnatch*, Interatividade

## ABSTRACT

This paper investigates the intertextual dialog between interactive episodes *Kimmy vs the Reverend* and *Bandersnatch*, as well as between them and the pre-existing narrative universe of their respective shows, *Unbreakable Kimmy Schmidt* and *Black Mirror*, and other interactive products. By using the “scoring system” and other concepts formulated by Chris Crawford, as well as Affonso Romano de Sant’Anna’s methodological schemes on intertextuality, the analysis shows how the two episodes seek to awake both in their characters and viewers, or “interactors” in Nitzan Ben Shaul’s terminology, an almost metalinguistic awareness about the interactive nature of their stories, and the moral rules that govern each series. In doing that,

they use the format to reflect upon their protagonists’ central trauma, and how the two series deal with it.

## KEYWORDS

*Unbreakable Kimmy Schmidt*, *Black Mirror*, *Kimmy vs the Reverend*, *Bandersnatch*, Interactivity

## 1 Introdução

Ao analisar a tragédia em sua *Poética*, Aristóteles afirma que “caráter é aquilo que mostra a natureza de uma escolha moral deliberada” (Aristóteles, trad. 1998, I). Elaborando a reflexão um pouco mais a fundo, ele explica que a ideia de caráter está diretamente ligada a uma predisposição do indivíduo ao vício ou à virtude — o que, aplicado ao teatro e à dramaturgia da época, demonstra como as escolhas éticas dos personagens (ou “agentes”, na denominação que ele usa em seu texto) deveriam, na sua aceção, exemplificar e representar a moral da Grécia Antiga.

Essa relação entre personagem e escolha moral revela como não é nenhuma coincidência que, na língua inglesa, o termo “character” eventualmente tenha vindo a significar tanto “caráter” quanto “personagem”. Porque, nessa confluência semântica, está o argumento aristotélico de que o personagem e suas ações são a materialização da moral de um determinado universo narrativo. A diferença é que hoje, ao contrário da tragédia grega, que funcionava quase sempre num registro dualista de bem e mal, vício e virtude, certo e errado, a contemporaneidade — e, consequentemente, suas narrativas — comporta uma diversidade bem mais complexa de espectros morais. Peças de teatro, filmes, séries e livros não existem simplesmente para ensinar o que é certo ou errado, mas para mostrar como há infinitas zonas de cinza, e todo um arco-íris de cores, entre o mero preto e branco.

*Black Mirror* (Brooker: 2011) e *Unbreakable Kimmy Schmidt* (Fey & Carlock: 2015) são bons exemplos disso. As duas séries da

Netflix existem em, e constroem, universos morais bastante definidos. *Black Mirror* é uma antologia de episódios que, via de regra, passam-se em futuros distópicos, com narrativas de moralidade dúbia ou ambígua —ou, por vezes, amorais— sem bem ou mal, heróis ou vilões, inequivocamente delineados. O seriado criado por Charlie Brooker existe num mundo em tons de cinza — o que fica evidente na paleta frequentemente acinzentada de sua fotografia. Já *Unbreakable Kimmy Schmidt* conta a história da Kimmy Schmidt (Ellie Kemper) do título, uma jovem que, após ser sequestrada e presa em um bunker por anos com outras mulheres, é resgatada e decide recomeçar sua vida em Nova York. A série de Tina Fey e Robert Carlock é uma comédia de bem e mal claros: o mundo é ruim, as pessoas são desonestas, mas a espinha dorsal da narrativa é que Kimmy é uma protagonista essencialmente boa, que não é definida pela violência que sofreu e é capaz de se tornar a heroína de sua própria história. E esse contraste de valores e esse aspecto solar da personagem ficam claros na paleta de cores fortes, com a recorrência do amarelo e do rosa choque, do seriado.

O foco deste artigo, porém, são dois episódios especiais em que os criadores de ambas as séries se permitem jogar com essa consistência moral de suas narrativas por meio do uso da interatividade. Porque, em suas muitas temporadas (cinco de *Black Mirror* e quatro de *Kimmy Schmidt*), os dois seriados estabeleceram solidamente seus universos e regras morais: em *Black Mirror*, os personagens, geralmente, tomam decisões moralmente questionáveis que, muitas vezes, levam a desfechos trágicos e infelizes; já em *Kimmy Schmidt*, a protagonista enfrenta percalços e comete alguns erros, mas ao final, sempre faz a escolha boa, altruísta, heroica, que salva o dia. No entanto, em *Bandersnatch* (Brooker & Slade: 2018) e *Kimmy vs o Reverendo* (Fey & Carlock & Scanlon: 2020), respectivamente, essas decisões morais —ou ao menos algumas delas— são deixadas a cargo do espectador, por meio de uma interface interativa oferecida aos usuários da Netflix.

Sendo assim, o objetivo desta análise é investigar como os dois episódios criam novas possibilidades dentro dessa tradição narrativa das séries, ao mesmo tempo em que respeitam e reforçam as regras morais de seus universos por meio do que Chris Crawford (2005) chama de um “sistema de pontuação”. Em seu livro *On Interactive Storytelling*, Crawford afirma que a diferença entre uma narrativa convencional e a interativa é que, na primeira, o *storyteller*, o narrador, “esforça-se para criar uma sequência de decisões totalmente razoáveis que conduzem a uma conclusão interessante e, talvez, inesperada”, enquanto na segunda, o *storybuilder*, o construtor da história, “deve abolir esse tipo de pensamento e, no lugar dele, concentrar-se em decisões em que, plausivelmente, tudo é possível” (2005, p. 49)<sup>1</sup>. O resultado do primeiro é uma trama, “uma sequência fixa de eventos que comunica uma mensagem universal sobre a condição humana”; mas por mais que o autor afirme que, no segundo processo, essa trama é substituída por uma “rede de possibilidades”, ele ainda assim reconhece que essa rede “comunica a mesma mensagem” (2005, p. 65)<sup>2</sup>.

Para explicar como esta “mesma mensagem” diz respeito ao universo moral de cada uma das séries, o artigo partirá não só do “sistema de pontuação” e dos conceitos de interatividade formulados por Crawford em sua obra, mas também dos esquemas conceituais sobre intertextualidade propostos por Affonso Romano de Sant’Anna no livro *Paródia, Paráfrase & Cia.* (2003). A partir da análise de como *Kimmy vs o Reverendo* e *Bandersnatch* dialogam intertextualmen-

te entre si, com o universo narrativo progresso de seus respectivos seriados, e com outras obras interativas, pretende-se demonstrar como os dois episódios buscam despertar tanto em seus personagens quanto nos espectadores —ou “interatores”, na definição de Nitzan Ben Shaul (2008, p. 15)— uma consciência quase metalinguística da natureza interativa de suas histórias e, por meio disso, utilizam o formato para realizar uma reflexão sobre o trauma central de seus protagonistas, e como as duas séries lidam com ele.

Antes disso, porém, é necessário começar por uma breve revisão do conceito de intertextualidade e como ele é sistematizado por Sant’Anna em seu livro.

## 2 Desvios e intenções

O princípio básico da intertextualidade é que “ao lermos um texto A, estamos também lendo um texto B” (Corrales, 2010, p. 1). Ou, nas palavras de Júlia Kristeva, que cunhou o termo em 1969, “qualquer texto se constrói como um mosaico de citações, e é absorção e transformação de outro texto” (1969, p. 45). Affonso Romano de Sant’Anna enxerga esses processos de absorção e transformação como estratégias de deslocamento. Para ele, a não ser nos casos de plágio ou cópia *ipsis litteris*, toda obra que referência e/ou faz uso de um texto pré-existente, vai se deslocar, em maior ou menor medida, do material original. A esse distanciamento, o autor chama de “desvio” (Sant’Anna, 2003, p. 38).

É a partir dessa ideia que ele caracteriza os termos de paródia e estilização, originalmente elaborados pelos formalistas russos Mikhail Bakhtin e Iuri Tyanianov no universo da literatura. A estilização, ao se utilizar da estrutura de um texto prévio, alterando seu conteúdo, mas sem criticar ou subverter a proposta do material de origem, trabalharia com um “desvio tolerável”. Já a paródia, ao fazer isso, só que na direção oposta à intenção original, significa um “desvio total”.

Mais do que uma mera classificação epistêmica, porém, o principal objetivo de Sant’Anna em seu livro é defender que o intenso diálogo entre as diferentes obras, formas e linguagens artísticas e textuais trazido pela modernidade demanda uma ampliação das estratégias pensadas por esses dois autores, que permita que elas sejam aplicadas em outros textos e obras que não apenas literários. Nesse sentido, Sant’Anna acrescenta a esses dois conceitos a paráfrase, utilizando o dicionário literário de Karl Beckson e Arthur Ganz para defini-la como a “reafirmação, em palavras diferentes, do mesmo sentido de uma obra escrita. Uma paráfrase pode ser uma afirmação geral da ideia de uma obra como esclarecimento de uma passagem difícil. Em geral ela se aproxima do original em extensão”<sup>3</sup>. Próxima da explicação ou da tradução, portanto, a paráfrase representaria um “desvio mínimo”:

“Do lado da ideologia dominante, a paráfrase é uma continuidade. Do lado da contraideologia, a paródia é uma descontinuidade. Assim como um texto não pode existir fora das ambivalências paradigmáticas e sintagmáticas, paráfrase e paródia se tocam num efeito de intertextualidade, que tem a estilização como ponto de contato. Falar de paródia é falar de intertextualidade das diferenças. Falar de paráfrase é falar de intertextualidade das semelhanças. Enquanto a paráfrase é um discurso em repouso, e a estilização é a movimentação do discurso, a paródia é o discurso em progresso. Também se pode estabelecer outro paralelo: paráfrase como efeito de condensação, enquanto a paródia é um efeito de deslocamento. Numa há o reforço, na outra a deformação.” (Sant’Anna, 2003, p. 28)

1 Tradução do autor. No original: “A storyteller creates a conventional story by striving hard to create a sequence of entirely reasonable decisions that lead to an interesting and perhaps unexpected conclusion. The storybuilder, however, must banish such thinking and instead concentrate on decisions that could plausibly go either way.”

2 Tradução do autor. No original: “A plot is a fixed sequence of events that communicates some larger message about the human condition. In interactive storytelling, plot is replaced with a web of possibilities that communicate the same message.”

3 Beckson, K. & Ganz, A. (1965). *Literary Terms: A Dictionary*. Nova York: Farrar-Strauss and Giroux.

Sintetizando, o autor afirma que “a paródia deforma, a paráfrase conforma, e a estilização reforma” (2003, p. 41). E outro desdobramento importante para nossa análise é que Sant’Anna percebe que essa ideia de “reforma” da estilização bakhtiniana também pode se afastar mais ou menos da ideologia original do modelo estilizado. Isso porque

“a estilização está para o jogo assim como a paráfrase está para o ritual. No ritual, a participação individual é mínima. Há uma hierarquia e uma linguagem estabelecidas. No jogo, há uma flexibilidade, e o resultado é imprevisível, apesar das regras que cercam os elementos.” (Sant’Anna, 2003, p. 39)

A partir dessa imprevisibilidade, ele destrincha o conceito original de Bakhtin em estilização (uso menos afastado da intenção original) e contra-estilização (uso mais afastado da intenção original) — este último, caso envolva também o conteúdo além da forma, transformando-se, então, na paródia. Pode-se dizer, assim, que tanto *Bandersnatch* quanto *Kimmy vs o Reverendo*, ao inserirem em suas narrativas livros que são versões ficcionais da série oitentista *Choose your own Adventure*<sup>4</sup>, reconhecem sua relação de estilização com essas obras, ao transporem sua estrutura interativa para um formato audiovisual: se o leitor ou interator escolher a opção A, segue pelo caminho A; se escolher B, segue o caminho B. No entanto, nessa transposição para uma nova linguagem, e ao usarem a proposta para construir uma narrativa distópica/trágica, no caso do episódio de *Black Mirror*, ou cômica, no caso de *Kimmy Schmidt*, em vez das aventuras infantojuvenis e épicas da série original, pode-se argumentar que os dois episódios trabalham numa chave de contra-estilização, devido ao desvio considerável da intenção original.

Perceber em que medida esse distanciamento é maior ou menor, mais ou menos crítico, porém, não é uma matemática exata — especialmente porque, como o próprio Sant’Anna ressalta, quando se trata de intertextualidade, a intenção original do autor não é soberana, dependendo inequivocamente do olhar (e das referências) do leitor. Em outras palavras, a intertextualidade não é uma fórmula pronta, mas uma espécie de equação que o autor convida o interlocutor a solucionar.

“Os conceitos de paródia, paráfrase e estilização são relativos ao leitor. Isto é: dependem do receptor (...) estilização, paráfrase e paródia são recursos percebidos por um leitor mais informado. É preciso um repertório ou memória cultural e literária para decodificar os textos superpostos.” (Sant’Anna, 2003, p. 26)

Assim, interatores que desconhecerem a série de livros dos anos 1980 podem nem se dar conta da relação intertextual. Por fim, é importante ressaltar que essa breve revisão não pretendeu, de maneira alguma, esgotar as ideias presentes em *Paródia, Paráfrase & Cia*. A intenção aqui foi pontuar alguns conceitos fundamentais para a análise a seguir e colocar em prática o objetivo que Sant’Anna deixa claro já no início de seu livro: tirar a intertextualidade da redoma da literatura comparada, desengessando os conceitos originais de Bakhtin e Tynianov, e transformá-la num método semiológico que possa ser aplicado também na música, no cinema, na moda e em outras artes. É com isso em mente que partimos agora para a análise central deste artigo.

### 3 Jogos e recompensas

*Bandersnatch* e *Kimmy vs o Reverendo* existem numa clara relação de estilização entre si. Tendo sido lançado dois anos após o episódio interativo de *Black Mirror*, o especial de *Unbreakable Kimmy Schmidt* utiliza o formato — a mesma linguagem da interface interativa da Netflix — para contar sua própria história. Não se trata de uma paródia, já que os conteúdos das duas narrativas não dialogam entre si. Uma leitura, no entanto, que argumente que a abordagem cômica e debochada do roteiro de Tina Fey e Robert Carlock represente um desvio considerável da intenção original da interatividade em *Bandersnatch* pode defender que o que existe, na verdade, é uma contra-estilização.

Contudo, a relação intertextual central das duas obras é com a série de livros *Choose your own Adventure*. E isso fica evidente não só na estrutura de interação que é tomada emprestada pelos episódios, mas pelo papel central que as versões ficcionalizadas dos tomos de Edward Packard ocupam no próprio conteúdo de suas narrativas. Nos dois especiais interativos, tudo começa no livro e existe em função dele. Em *Kimmy vs o Reverendo*, é o livro que Kimmy encontra em sua mochila que faz com que ela descubra que existe um outro grupo de mulheres raptadas pelo reverendo Dick Wayne (Jon Hamm) e aprisionadas em outro bunker — que ela deve, moralmente, encontrar e resgatar. Já em *Bandersnatch*, o desejo do protagonista Stefan (Fionn Whitehead) de transformar o livro-jogo interativo que dá título ao episódio em um videogame é a espinha dorsal da história, que vai fazer com que ele revise um trauma da infância e comece a perder gradualmente sua sanidade.

Mais do que esses pontos de partida, os dois livros acabam se tornando uma espécie de “manual de instruções” para os protagonistas em suas jornadas. Se Aristóteles acreditava que o teatro da Grécia Antiga devia apresentar aos espectadores os valores morais de seu tempo, as duas obras literárias ficcionais cumprem nos episódios quase um papel de explicação das regras do universo interativo. Em *Kimmy vs o Reverendo*, isso é bem óbvio: logo no início, o interator é convocado a escolher se a protagonista deve ler o livro ou trabalhar nos preparativos de seu casamento com o noivo, o príncipe Frederick (Daniel Radcliffe). Ela pode até não ler, mas caso não o faça, será impossível salvar as mulheres sequestradas no final da história. Por outro lado, em *Bandersnatch*, o contato com o livro-jogo não só vai fazer com que o protagonista Stefan comece a notar que existe algo ou alguém tomando decisões por ele, mas a tragédia do autor por trás do livro, que perdeu sua sanidade ao “obedecer” ao leão da história e assassinar sua esposa, serve de espelho e prenúncio moral para o que eventualmente acontecerá com o jovem programador que, em uma das versões possíveis, matará o próprio pai (Craig Parkinson), induzido pelo leão/vilão de seu jogo.

O que isso significa é que a presença dos livros nas duas narrativas desperta uma consciência quase metalinguística da centralidade da tomada de decisões — e consequentemente, do caráter interativo dos episódios — não só nos seus protagonistas, mas no próprio espectador/interator, que é lembrado o tempo todo de que suas escolhas podem conduzir o rumo da história para um lado ou outro. E essa metalinguagem se manifesta de maneiras diferentes em cada um dos especiais, de acordo com o tom das respectivas séries.

Em *Kimmy vs o Reverendo*, essa manifestação se dá, claro, por meio da comédia. No episódio, a interatividade funciona, basicamente, de dois modos diversos. Num deles, o interator simplesmente escolhe entre duas piadas diferentes que, independentemente da decisão, conduzirão a história no mesmo rumo — como optar se Titus (Tituss Burgess) deve ir à academia ou ficar em casa dormindo; ou se Lilian (Carol Kane) ou Cyndee (Sara Chase) deve testar a fidelidade do noivo Frederick. Já no segundo modo, ele deve escolher entre uma opção que é apenas uma boa piada, mas leva a narrativa a um beco sem saída, ou outra que realmente permite aos personagens se-

<sup>4</sup> *Choose your own Adventure* foi uma série de *gamebooks*, ou livros-jogo, de formato interativo criada pelo escritor norte-americano Edward Packard nos anos 1980. Packard foi autor de cerca de 50 livros da série, que vendeu mais de 250 milhões de exemplares no mundo todo. Para mais informações: <https://www.cyoa.com/>. Acesso em 04.06.2020.

guirem adiante, como por exemplo decidir se Kimmy deve ler o livro ou beijar seu noivo; e se Tituss sabe ou não a canção *Free Bird* que faz com que ele e Kimmy caiam nas graças dos demais clientes na sequência do bar e descubram o paradeiro do Reverendo.

Neste segundo caso, quando a escolha feita se revela apenas uma piada, a história atinge um final abrupto — Kimmy se casa e nunca toma conhecimento da existência das outras mulheres sequestradas no bunker, ou Tituss causa um episódio racista em que todos morrem no bar — e algum dos personagens aparece para se dirigir diretamente ao interator e fazer uma piada sobre suas decisões questionáveis, redirecionando-o a um ponto anterior da narrativa. Essa quebra da quarta parede é considerada por Chris Crawford (2005, p. 136) o recurso “mais rude” na tentativa de um produto interativo de orientar o interator de que suas escolhas não estão permitindo o desenvolvimento da história. Segundo o autor, “quebrar a quarta parede é grosseiro; use apenas para efeito cômico”<sup>5</sup> (2005, p. 137). E é exatamente com esse fim que *Kimmy vs o Reverendo* faz uso da ferramenta.

Já o tom de *Bandersnatch* é outro. Quase não existe comédia no universo de *Black Mirror*, portanto no lugar do humor, seu episódio interativo faz uso de uma relação intertextual com a linguagem do videogame — que faz parte do próprio roteiro, e que dialoga diretamente com o universo da interatividade audiovisual — para dialogar com seu interator. Assim, algumas escolhas oferecidas também têm pouco ou nenhum efeito no encadeamento da história, como qual cereal Stefan deve comer no café da manhã, ou qual fita cassete deve ouvir no *walkman*. No entanto, quando o interator decide, por exemplo, que o jovem protagonista trabalhe numa megacorporação ao invés de criar seu jogo sozinho, ou que ele, e não seu ídolo Colin Ritman (Will Poulter), deve pular do prédio, *Bandersnatch* cria uma espécie de “game over”. A história chega a um final abrupto e insatisfatório (Stefan morre, ou seu jogo é um fracasso retumbante), e o interator é reconduzido a um ponto da narrativa para tentar “corrigir”, ou melhorar, suas escolhas equivocadas, como uma “segunda vida” de um jogador que morre em um game.

Num certo sentido, essas consequências fatais extremas plantadas pelos criadores de *Kimmy vs o Reverendo* e *Bandersnatch* podem ser interpretadas como uma estratégia que Crawford chama de “mate-os se eles desviarem”:

“A ideia básica é estabelecer uma narrativa única e disponibilizar caminhos alternativos ao jogador. Contudo, se ele for insolente ao ponto de realmente tentar um desses caminhos alternativos, o jogo mata o jogador. ‘Você pode ter qualquer história que quiser’, afirma o designer, ‘desde que seja a minha’. Esses produtos são pouco mais que labirintos de adestramento de ratos que pagam pelo privilégio”<sup>6</sup>. (2005, p. 90)

No entanto, nos dois episódios, a utilização desses recursos tem mais a ver com a relação intertextual de suas narrativas com a história progressiva das séries de que fazem parte — e, em certa medida, com a consciência metalinguística do interator sobre esse universo pré-existente e suas regras. Porque Chris Crawford (2005) afirma que a diferença central entre a narrativa convencional e a interativa é que, na primeira, seu autor cria uma trama (“plot”), fechada e definida; e na segunda, ele elabora um “mundo narrativo” (“storyworld”), carregado com a “rede de possibilidades” citada acima. A especificidade dos dois episódios analisados neste artigo, porém, é que, no caso

5 Tradução do autor. No original: “Dropping the fourth wall is heavy-handed; use it only for comedic effect.”

6 Tradução do autor. No original: “The basic idea is to set up a single storyline and make alternative paths available to the player. However, should the player be so insolent as to actually try one of these alternative paths, the game kills the player. “You can have any story you want,” says the designer, “so long as it’s mine.” These products are little more than training mazes for rats who pay for the privilege.”

deles, esse mundo narrativo já existe — com suas regras e seu funcionamento moral e narrativo já bastante definidos. E o interator — ou ao menos grande parte deles, que não vai adentrar esses universos pela primeira vez por meio dos capítulos interativos, sem nunca ter visto os dois seriados anteriormente — sabe disso e conhece esse mundo.

Então, quando ele decide, por exemplo, que Kimmy vai preferir beijar o noivo a ler o livro que pode salvar outras mulheres, ou que Stefan vai tomar passivamente, como um bom rapaz, seus remédios antidepressivos em vez de ceder à paranoia, os roteiristas parecem dizer: “ok, você pode fazer essa escolha, mas isso não é *Unbreakable Kimmy Schmidt*”. Ou “isso não é *Black Mirror*”. Em *Unbreakable Kimmy Schmidt*, a protagonista deve ler o livro e salvar as mulheres. E em *Black Mirror*, o programador deve fazer escolhas questionáveis, jogando sua medicação na privada e matando seu pai. Essas são as regras de funcionamento desses mundos narrativos. É como se tratasse de uma curiosa decisão entre paráfrase, estilização e paródia. E se o interator opta pela paródia, pelo desvio total, há consequências.

Um exemplo claro disso, em *Kimmy vs o Reverendo*, é quando o interator é convidado a escolher se a protagonista deve levar Tituss ou Jacqueline (Jane Krakowski) na sua viagem-aventura em busca das mulheres raptadas. Ele pode optar por Jacqueline, mas se fizer isso, as duas vão terminar mortas num acidente aéreo. Porque, no mundo de *Unbreakable Kimmy Schmidt*, o fiel escudeiro de Kimmy sempre foi, e sempre será, Tituss. Essa queda do avião, por sinal, é uma técnica que Crawford chama de “alteração ambiental”:

“Se um jogador tenta passar por cima da montanha, e seu plano dramático determina que ele deva atravessar os túneis abaixo dela, basta jogar umas tempestades de neve e avalanches no jogador. Se não funcionar, faça com que a trilha termine abruptamente na beira de um precipício. Qualquer forma de restrição física pode ser usada para forçar jogadores rumo ao curso de ação pretendido. Esses recursos, no entanto, são via de regra transparentes e ofensivos para com os jogadores. Use-os apenas como último recurso para salvar a história da catástrofe”<sup>7</sup>. (2005, p. 135)

Como se percebe no texto, Crawford é bastante crítico dos diversos recursos e formas encontrados pelos roteiristas de responder e orientar as escolhas de seus interatores. Ele ressalta, contudo, que por mais que possam ser grosseiras ou pouco sutis, essas tentativas não são inerentemente erradas — pelo contrário. O criador de uma narrativa interativa tem a prerrogativa, e o dever, de conduzir seus interlocutores rumo aos objetivos pretendidos:

“Se um jogador escolher pular de um precipício, mate-o. Se ele se comportar de forma grosseira, ostracize-o. Seu design não tem que ser moral ou esteticamente nulo; ele precisa apenas oferecer ao jogador todas as opções razoáveis, não recompensá-las. Não imponha suas preferências aos jogadores; permita a eles todas as opções razoáveis e, então, imponha as consequências de suas escolhas”<sup>8</sup>. (2005, p. 138)

7 Tradução do autor. No original: “If a player attempts to go over the mountain pass, and your drama manager determines that she should instead be traversing the tunnels underneath the mountains, the drama manager need only throw a few snowstorms and avalanches at the player. If that doesn’t work, have the trail end abruptly at the top of a cliff. All manner of physical constraints can be applied to force players into the intended course of action. These devices, however, are often transparent and insulting to players. Use them only as a last resort to save the developing story from catastrophe.”

8 Tradução do autor. No original: “If a player chooses to jump off a cliff, kill him. If he behaves boorishly, ostracize him. Your design doesn’t have to be morally or aesthetically valueless; it need only address all reasonable player options, not reward them. Do not impose your preferences on players; permit them all reasonable options and then impose the consequences of their choices.”

Esse sistema de recompensas e punições é exatamente o que os roteiristas de *Kimmy vs o Reverendo* e *Bandersnatch* usam para induzir os interatores a seguirem as regras morais de seus respectivos universos. Dentro das estruturas de cada um dos episódios, existem *n* finais possíveis, mas só um equivale àquele que corresponde totalmente ao sistema de valores morais das séries originais — em outras palavras, àquele que, numa narrativa não-interativa, seria o final escrito pelos criadores. E para chegar a ele, os usuários devem fazer as escolhas que sigam as regras morais dos respectivos seriados.

Em *Kimmy vs o Reverendo*, a protagonista deve ler o livro, cuidar do bebê abandonado na loja de conveniência do posto e, no confronto final com o Reverendo, rejeitar a ideia de violência e de fazer justiça com as próprias mãos, demonstrando compaixão para com ele, o que permitirá que ela encontre o bunker secreto — porque essa é a Kimmy da série, uma pessoa boa e altruísta. Tituss, por sua vez, deve resistir à sua preguiça e ao seu egocentrismo, ajudando Kimmy na sua aventura; e Jacqueline deve demonstrar competência e empatia, ganhando tempo para que Tituss volte a tempo para suas filmagens. Tudo isso resultará no final ideal, em que Kimmy se casa com o vestido perfeito e todos terminam felizes. Já em *Bandersnatch*, Stefan deve optar por trabalhar solitário em casa, parar de tomar seus remédios, deixar-se suggestionar pelo discurso paranoico de Colin e, eventualmente, matar seu pai. Essa sequência de escolhas perfeitamente adequadas à moralidade ambígua, ou corrompida, do universo *Black Mirror*, conduzirá ao típico desfecho ambivalente, não totalmente satisfatório, da série: o protagonista consegue concluir o jogo, que é lançado e bem avaliado, tornando-se um sucesso, mas logo em seguida ele é preso por assassinato, num eco da história do autor do livro original.

Cada uma dessas escolhas corresponde a um ponto naquilo que Crawford considera o “sistema de pontuação” que pode ser criado por um autor — uma estratégia que “oferece fortes motivações para que o jogador se comporte de maneira consistente com seus objetivos estéticos, ainda que não exija nem proíba nenhum comportamento”<sup>9</sup> (2005, p. 140). E, em última instância, esse é o recurso usado pelos criadores de *Kimmy vs o Reverendo* e *Bandersnatch*: eles oferecem uma série de finais alternativos ao interator, mas caso eles tomem as decisões desejadas, ou induzidas, pelos autores em cada uma das imbricações acima, seguindo e respeitando as regras morais do universo progresso das séries, acumulam pontos cuja recompensa será o final “perfeitamente *Unbreakable Kimmy Schmidt*” ou “perfeitamente *Black Mirror*”.

#### 4 Considerações finais: trauma e superação

Chegar a esse “final ideal”, porém, não é fácil. A não ser que o interator seja um grande especialista no universo narrativo das séries, e mesmo assim tenha muita sorte em fazer todas as escolhas desejadas pelos autores logo na primeira vez, é necessário se deparar com alguns finais um tanto frustrantes, ou becos sem saída, que vão retornar o usuário a um determinado ponto da história, convidando-o a tentar decisões diferentes. Ao analisar *Bandersnatch*, Terence McSweeney e Stuart Joy (2019) enxergam nessa estrutura o que Ernest Adams e Andrew Rollings (2007) chamam de uma “*foldback story*” — a ideia de uma história que se dobra para trás de si mesma, retornando sempre a um ponto anterior. E a partir desse conceito, e dessa premissa de um retorno cíclico, os dois pesquisadores argumentam como o episódio de *Black Mirror* usa a interatividade, na verdade, como uma forma de materializar na narrativa o trauma do protagonista Stefan:

“Em uma *foldback story*, a trama se ramifica algumas vezes, mas eventualmente retorna a um ‘evento único e

9 Tradução do autor. “No original: the scoring system provides strong motivations for the player to behave in a manner consistent with your aesthetic goals, yet it doesn’t mandate or prohibit any behavior.”

inevitável’ (Adams & Rollings, 2007, p. 227), o que significa que, embora haja várias rotas para o jogador, ele eventualmente alcançará, ou retornará repetidamente a, um momento definidor único na narrativa que deve ser reconhecido de alguma forma para que se possa prosseguir. Adams e Rollings continuam afirmando que ‘*foldback stories* oferecem agência aos jogadores, mas em quantidades limitadas. O jogador acredita que suas decisões controlam o desenrolar da história, e às vezes elas controlam, mas ele não pode evitar certos eventos, não importa o que faça’ (2007, p. 227). Significativamente, o que Adams e Rollings descreveram inadvertidamente aqui tem uma forte semelhança com a lógica temporal do trauma, o que é talvez apropriado, dado o estado mental fragmentado de Stefan, e a tendência do próprio *Black Mirror* de retornar ao trauma como um de seus temas centrais”<sup>10</sup>. (McSweeney & Joy, 2019, p. 277)

Com base nessa interpretação, McSweeney e Joy fazem toda uma leitura do arco dramático de Stefan a partir do trauma central do protagonista: a culpa que ele sente pela morte da mãe quando era criança — não por acaso, a única decisão que *Bandersnatch* apresenta ao interator, mas não permite que ele escolha. Nas palavras da terapeuta do personagem, “*o passado não pode ser mudado*”. Os dois autores usam, então, os estudos de Cathy Caruth (1995) para mostrar como a raiz da paranoia do protagonista — a sensação de estar preso num ciclo de decisões que ele não se sente capaz de controlar e que lhe assombram — é a essência do próprio conceito de trauma: permanecer de tal forma preso no impacto de um determinado evento que, diante de outras situações na vida, o retorno daquele sofrimento faz com que a pessoa tome aquela mesma decisão, cometa o mesmo erro, causando a mesma dor. Segundo Crawford, a interatividade é “um processo cíclico entre dois ou mais agentes ativos, no qual cada agente alternadamente escuta, pensa e fala”<sup>11</sup> (2005, p. 34). Em *Bandersnatch*, esse ciclo é um círculo vicioso no qual Stefan se encontra perpetuamente preso e condenado a reviver continuamente seu pior pesadelo porque ele mesmo não é capaz de mudá-lo, já que a decisão está nas mãos de outra pessoa: o interator.

“O elemento interativo do filme mimetiza efetivamente a estrutura repetitiva do trauma e, ao fazer isso, oferece uma perspectiva única da relação masoquista de Stefan com o passado (...) Stefan retorna repetidamente à memória dos momentos que levaram à morte da mãe porque ele permanece perpetuamente preso em uma perda traumática que é incapaz de superar e à qual se sente compelido a regressar, às vezes por vontade própria, e outras devido à natureza interativa do projeto, ou seja, às escolhas feitas pelos interatores”<sup>12</sup>. (McSweeney & Joy, 2019, p. 278)

10 Tradução do autor. No original: “In a foldback story the plot branches a number of times but eventually folds back to a single, inevitable event” (Adams & Rollings, 2007, p. 227), meaning that while there are several routes for the player, they will eventually reach, or repeatedly return to, a singular defining moment in the narrative that must be acknowledged in some way to proceed. Adams and Rollings go on to state that ‘foldback stories offer players agency but in more limited amounts. The player believes that his decisions control the course of event, and they do at times, but he cannot avoid certain events no matter what he does’ (2007, p. 227 emphasis added). Significantly, what Adams and Rollings have inadvertently described here bears a strong resemblance to the temporal logic of trauma and this is perhaps fitting given Stefan’s fractured mental state and the tendency of *Black Mirror* itself to return to trauma as one of its central thematic motifs.”

11 Tradução do autor. No original: “A cyclic process between two or more active agents in which each agent alternately listens, thinks, and speaks.”

12 Tradução do autor. No original: “The film’s interactive element effectively mimics the repetitive structure of trauma and, in doing so, offers a unique insight into Stefan’s

Não é nenhuma coincidência que é no consultório de uma psiquiatra que o protagonista tenta descobrir por que não parece conseguir mudar suas escolhas — é ali onde as pessoas buscam entender porque repetem sempre os mesmos padrões que elas sabem que vão prejudicá-las e machucá-las. Assim como não é por acaso que se, em um dos finais alternativos, ele questiona essa falta de agência própria e essa incapacidade de se autocontrolar, Stefan descubre estar interpretando um personagem em uma série do Netflix: em outras palavras, está executando decisões que já foram escritas por outra pessoa, não tem controle sobre elas. Assim, no universo moral ambíguo e moralmente comprometido de *Black Mirror*, a única solução que é dada ao protagonista para superar sua culpa, conseguindo terminar com sucesso seu jogo, é responsabilizar o pai, que havia escondido seu coelho de estimação (o que fez com que Stefan atrasasse a mãe), pela morte. Se faz isso, porém, ele acaba por matar o pai, simplesmente repetindo novamente o trauma: Stefan torna-se não apenas matricida, mas também parricida. E como dito acima, se o protagonista questiona essas decisões problemáticas e esse ímpeto assassino, descobre que é apenas um ator em uma narrativa audiovisual e que não possui nenhum controle sobre suas ações. Não existem finais felizes em *Black Mirror*.

E embora o universo moral de *Unbreakable Kimmy Schmidt* seja bastante, se não completamente, diferente da crueldade trágica e fatalista do mundo criado por Charlie Brooker, a ideia de que a interatividade pode ser interpretada como uma representação do trauma central da protagonista também se aplica a *Kimmy vs o Reverendo*. Desde o episódio inicial da série de Fey e Carlock, o arco de Kimmy gira em torno da ideia de que, ao ser raptada e passar anos presa em um bunker subterrâneo, ela sofreu um trauma indescritível, mas que o resto de sua vida não seria definido por ele. Confrontada por momentos difíceis e situações desafiadoras durante as quatro temporadas do seriado, a protagonista era constantemente convocada pela história a superar seu trauma, descobrindo e reafirmando que não somente era uma pessoa boa, mas que não era mais a menina boba que foi enganada e ficou anos presa, esperando ser resgatada. Ela era alguém capaz de crescer e se tornar a heroína de sua própria história.

E depois de salvar a si mesma nesses episódios anteriores, *Kimmy vs o Reverendo* representa o clímax dessa transformação. Nas decisões tomadas por ela — e pelos interatores — de partir numa aventura para salvar outras mulheres e, ao chegar no confronto final com seu algoz, de recusar-se a matá-lo ou mesmo violentá-lo, Kimmy não apenas deve mostrar que não é mais a vítima, mas sim a heroína, e que é maior e melhor que o mal que sofreu. Se *Bandersnatch* enxerga o ciclo da interatividade como a prisão e a tortura do trauma, o episódio especial de *Kimmy Schmidt* mostra que essa mesma interatividade pode também representar as escolhas necessárias para superá-lo. Não se trata de eleger qual dos dois está certo ou errado, qual é melhor ou pior, mas sim de entender, como Aristóteles preconizava, que são dois caracteres — e, portanto, dois universos morais — diferentes.

As escolhas na contemporaneidade não são entre o bem e o mal, mas entre infinitos tons de cinza.

## BIBLIOGRAFIA

- Adams, Ernest & Rollings, Andrew. (2007). *Fundamentals of Game Design*. Upper Saddle River: Pearson
- Beckson, Karl. & Ganz, Arthur. (1965). *Literary Terms: A Dictionary*. Nova York: Farrar-Strauss and Giroux
- Corrales, Luciano. (2010). “A Intertextualidade e suas origens”. In: *70 anos: a FALA fala. 10ª Semana de Letras*. Porto Alegre: EDIPUCRS. Disponível em <http://editora.pucrs.br/anais/Xsemanadeletras/comunicacoes/Luciano-Corrales.pdf>. Acesso em 14.06.2020
- Crawford, Chris. (2005). *On Interactive Storytelling*. Berkeley: New Riders. ISBN 0-321-27890-9
- Halliwell, Stephen. (1998). *Aristotle's Poetics*. Bristol Classical Press.
- Joy, Stuart & McSweeney, Terence. (2018). “Change Your Past, Your Present, Your Future? Interactive Narratives and Trauma in *Bandersnatch*”. In: Joy, Stuart & McSweeney, Terence (eds). *Through the Black Mirror*. Palgrave Macmillan, Cham. Disponível em: [https://doi.org/10.1007/978-3-030-19458-1\\_21](https://doi.org/10.1007/978-3-030-19458-1_21). Acesso em 14.06.2020
- Kristeva, Julia. (1969). *Introdução à Seminálise*. São Paulo: Debates.
- Sant'Anna, Afonso R. de. (2003). *Paródia, Paráfrase e Cia*. São Paulo: Editora Ática (7ª ed.). ISBN 85 08 00703 5
- Shaul, Nitzan B. (2008). *Hyper-Narrative Interactive Cinema: Problems and Solutions*. Amsterdam: Rodopi.

## OBRAS AUDIOVISUAIS CITADAS

- Brooker, Charlie. (Produtor). (2011). *Black Mirror* [Série Televisiva]. Londres: Netflix.
- Brooker, Charlie (Roteirista) & Slade, David (Realizador). (2018, 28 de dezembro). *Bandersnatch* [Episódio de série televisiva]. In: Brooker, Charlie. (2011). (ibid).
- Carlock, Robert & Fey, Tina. (Produtores). (2015). *Unbreakable Kimmy Schmidt* [Série Televisiva]. Nova York: Netflix.
- Carlock, Robert & Fey, Tina (Roteiristas) & Scanlon, Claire (Realizadora). (2020, 12 de maio). *Kimmy vs o Reverendo* [Episódio de série televisiva]. In: Carlock, Robert & Fey, Tina. (2015). (ibid).

## MUSICOGRAFIA

- Collins, Allen & Van Zandt, Ronnie. “*Free Bird*”, 1973. MCA Masterdisc.

## SOBRE O AUTOR

Daniel Oliveira é mestrando em cinema pela Universidade da Beira Interior. Atuando como crítico desde 2004, é filiado à Associação Brasileira (Abraccine) e à Federação Internacional de Críticos de Cinema (Fipresci). No Brasil, foi freelancer para veículos como Folha de S. Paulo e, entre 2012 e 2018, foi repórter e crítico do jornal O Tempo. É formado em Comunicação Social pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), com especialização em História da Cultura e da Arte pela mesma instituição, e pós em Roteiro para Cinema e TV, pelo Humber Institute, de Toronto. No Canadá, trabalhou como leitor e analista de roteiros. Criou o site *Pílula Pop* e foi seu editor de 2004 a 2011.

---

masochistic relationship with the past (...) Stefan repeatedly returns to his memory of the moments leading up to his mother's death because he remains perpetually caught in the wake of a traumatic loss that he is unable to overcome and which he is compelled to continuously return, sometimes of his own volition and sometimes because of the interactive nature of the project, that is the choices made by us interactors.”

# NARRATIVA-JOGO: A INTERATIVIDADE EM VOCÊ RADICAL E NO FILME ERICA

GAME-NARRATIVE: THE INTERACTIVITY IN YOU VS WILD AND IN THE FILM ERICA

Luciano Marafon

Programa de Pós-graduação em Comunicação e Linguagens

Universidade Tuiuti do Paraná (UTP)

Curitiba, Brasil

[lucianomarafon07@gmail.com](mailto:lucianomarafon07@gmail.com)

Denize Araujo

Programa de Pós-graduação em Comunicação e Linguagens

Universidade Tuiuti do Paraná (UTP)

Curitiba, Brasil

[denizearaujo@hotmail.com](mailto:denizearaujo@hotmail.com)

## RESUMO

As narrativas interativas são pensadas há muito tempo, porém o que percebemos nas últimas décadas é uma reestruturação da interatividade. O primeiro filme interativo (*Kinoautomat*) foi lançado em 1967. Com o avanço da tecnologia, devido a um cenário de “pós-mídia”, observam-se novas possibilidades de interações com a tela que antes eram inimagináveis (Guattari, 1990). Se no início do século passado foram produzidos curtas experimentais que não tinham uma narratividade inclusiva, hoje o espectador é também construtor da narrativa, um “espectador-usuário” (Renó, 2007), como parte de um cinema expandido, por vezes se aproximando da videoarte e dos games, outras vezes entrando em museus ou se inserindo na TV. Também podemos pensar no termo “interatores”, que podem realizar ações significativas para a mudança da sua experiência na narrativa (Murray, 2001). Para essa discussão, selecionamos o programa de TV *Você Radical* (2019), que se transformou em um conteúdo original Netflix, desconfigurando sua própria proposta para a TV tradicional através da interatividade, e também o filme interativo do PS4 *Erica* (2019). Com o filme-jogo *Erica* discutimos não somente a figura do espectador, mas também a relação entre dispositivos, onde a narrativa pode ser alterada pelo jogador/interator utilizando o smartphone como complemento à essa interatividade proposta pela narrativa.

## PALAVRAS-CHAVE

Interatividade, Cinema, Videogame, TV

## ABSTRACT

Interactive narratives have been around for a long time, but what we have noticed in the last few decades is a restructuring of interactivity. The first interactive film (*Kinoautomat*) was released in 1967. With technological advances, due to a “post-media” scenario, new possibilities of interactions with the screen, previously unimaginable, were observed (Guattari, 1990). If at the beginning of the

last century experimental shorts were produced without an inclusive narrativity, today the spectator is also the narrator’s builder, a “user-spectator” (Renó, 2007), as part of an expanded cinema, sometimes approaching video art and games, other times entering museums or inserting themselves on TV. We can also think of the term “interactors”, who can take significant actions to change their experience in the narrative (Murray, 2001). For this discussion, we selected the TV show *Você Radical* (2019), which became an original Netflix content, disfiguring its own proposal for traditional TV through interactivity, and also the PS4 interactive film *Erica* (2019). With the film-game *Erica* we discuss not only the figure of the viewer, but also the relationship between devices, where the narrative can be changed by the player/interactor using the smartphone as a complement to this interactivity proposed by the narrative.

## KEYWORDS

Interactivity, Cinema, Videogame, TV

## 1 Introdução

O objetivo deste texto é dialogar com noções de interatividade em produtos audiovisuais, sugerindo uma mudança na função do espectador, agora interator ou espectador-usuário. O *corpus* selecionado inclui o programa televisivo *Você Radical* (2019), que é uma versão de um tradicional programa de televisão agora produzido e exibido pela Netflix, criando outras configurações para a própria narrativa através da interatividade, e o filme interativo do PS4 *Erica* (2019), um dos primeiros projetos da produtora Flavourworks. Incluímos os conceitos de pós-mídia, cinema expandido e metamix para debater novos territórios midiáticos e narrativos. Além disso, fazemos uma breve contextualização, citando algumas origens das temáticas aqui propostas, como o início das tentativas de formas de interatividade no cinema, na televisão, nos games e nas instalações artísticas, além de identificar outras plataformas e suportes que criam narrativas interativas.

A televisão teve suas primeiras transmissões, mesmo que experimentais, em meados da década de 1920, na Inglaterra, no Japão e nos EUA. As imagens em baixa resolução eram vistas como um grande avanço tecnológico. Na década de 1940, após a segunda guerra mundial, a tecnologia para a TV aumentou, fortificando canais como a BBC. Porém, foi nos anos 1950 que a televisão ganhou público, década considerada como o boom dessa mídia. Na mesma década a televisão chegou ao Brasil, pelas mãos do empresário Assis Chateaubriand. As cores na tela chegaram aos lares brasileiros só na década de 1970, mas nos EUA isso já era visto desde meados dos anos de 1940<sup>1</sup>. Desde então, a televisão passou por inúmeras mudanças que alteraram a configuração de consumo e produção, especialmente incluindo mudanças em seus conteúdos e em sua relação com o espectador.

Se por um lado temos a formulação da TV que conhecemos hoje, por outro temos o surgimento dos videogames. O primeiro jogo de videogame foi lançado em 1972, o *Magnavox Odyssey*, antecipando o jogo *Pong*, do Atari. Os jogos eletrônicos já eram conhecidos desde a década de 1950, mas foi na década seguinte que o primeiro jogo digital, o *Spacewar!*, começou a fazer sucesso nas possibilidades de computadores que existiam. As décadas de 1980 e 1990 foram revolucionárias para as narrativas e para as possibilidades de jogabilidade. Surgiu, em 1994, o primeiro *PlayStation* da Sony. Com a popularidade desses consoles, as narrativas começaram a se tornar cada vez mais cinematográficas e imersivas, criando outras configurações e desmistificando as fronteiras entre arte, TV, cinema e jogos.

Nas últimas décadas, a TV e o cinema foram para a Internet, assim criando uma outra forma de produzir e consumir conteúdos, enfatizando a possibilidade de a interatividade desses conteúdos estar no dia a dia do espectador, e formulando, de certa forma, jogabilidade em suas produções. Essa interatividade foi perceptível em programas de TV como o *Você Decide* (1992), um programa da Rede Globo do Brasil, onde ao fim de cada episódio o espectador poderia escolher a continuidade para os próximos através do telefone.

Porém atualmente, com o surgimento dos serviços *streaming*, a possibilidade de interatividade através de diversos dispositivos, incluindo a TV, é momentânea. Não é mais preciso utilizar outros artifícios para que essa interatividade aconteça, considerando que ela pode acontecer através do controle remoto, do celular e do mouse, basta o equipamento ter acesso à Internet. De acordo com Lorenzo Vilches (2003, p. 229), “[...] a interatividade não é um meio de comunicação, mas uma função dentro de um processo de intercâmbio entre duas entidades humanas ou máquinas”.

Um exemplo disso é a Netflix, que foi fundada em 1997, como um serviço de locação de filmes pelo correio. O serviço por assinatura surgiu em 1999, onde era possível locar qualquer DVD disponível no catálogo pagando um preço fixo mensal. Em 2005, o número de assinantes do serviço chegou a 4,2 milhões. O serviço de transmissão foi lançado em 2007, quando o usuário então passou a pagar uma assinatura para ver os filmes online. Em 2011, o serviço chegou à América Latina, e em 2012 a Netflix começou sua produção original com a série *Lilyhammer*<sup>2</sup>.

A primeira produção interativa da Netflix foi uma animação, *O Gato de Botas*, lançada em 2017, junto com outras produções. Ao todo, a Netflix soma nove conteúdos interativos. Entre eles três produções são *live-action*, incluindo o filme *Bandersnatch* e o híbrido *Você Radical*.

Se por um lado a Netflix permite possibilidades de interatividade entre o espectador e a máquina, por outro esse é um processo já conhecido para o cinema e para os games. Porém, produtoras de jogos começaram a pensar e produzir filmes para plataformas e suportes

antes exclusivos para jogadores, como o *PlayStation 4*. Em 2019, a Sony lançou o filme-jogo *Erica* e a Netflix lançou o híbrido *Você Radical*, ambos componentes do *corpus* desta pesquisa.

## 2 Os territórios das narrativas interativas

As narrativas interativas, em geral, não são algo tão recente, mas estão cada vez mais aperfeiçoadas pelas mídias digitais e o avanço da tecnologia. Nathan Nascimento Cirino (2019) diz:

Jogos como o RPG, ou mesmo exercícios teatrais, já trabalham com maestria a narrativa interativa, moldando enredos de acordo com a reação e a escolha de sua audiência, mas somente agora, diante das possibilidades recentes de tecnologia, podemos também fazê-lo por meio da mídia. (Cirino, 2019, p. 22)

Em um breve olhar histórico, podemos citar algumas produções audiovisuais interativas. Em 1967, o filme tcheco *Kinoautomat: One man and his house*, apresentado na Expo 67 em Montreal, foi considerado o primeiro filme interativo. Havia dois botões em cada poltrona, um vermelho e um verde, na sala do evento construída especialmente para o filme, na qual era possível que a plateia escolhesse o caminho da narrativa. Contudo, décadas mais tarde, ficou comprovado que as duas tramas paralelas convergiam para um só final que não podia ser alterado pela audiência. Carlos Merigo, em sua breve retrospectiva do cinema interativo, ressalta que o diretor Radúz Činčera, falecido em 1999, admitiu em entrevista a estratégia usada em *Kinoautomat*. Sua filha Alena refaz o filme mais tarde com as opções interativas (Merigo, 2010).

Peter Lunenfeld (2005, p. 372) argumenta que Bob Bejan foi o pioneiro do filme interativo. Segundo o autor, *Eu sou o seu homem (I'm your man)*, dirigido por Bob Bejan, foi considerado o primeiro filme interativo do mundo, quando estreou em 1992. O curta-metragem seguiu a mesma lógica de interação de *Kinoautomat*, porém voltado ao DVD.

Antes disso, em 1989, Jeffrey Shaw, pioneiro no uso da interatividade em suas instalações de arte, criou a *Cidade Legível*, onde o visitante poderia montar em uma bicicleta estacionária através de uma representação simulada de cidades reais - Manhattan, Amsterdã e Karlsruhe - tendo o guidão e os pedais da bicicleta como interfaces para o controle interativo sobre a direção e velocidade de deslocamento<sup>3</sup>.

O pesquisador Vicente Gosciola também enumerou alguns produtos interativos:

Temos como exemplo o *interactive movie game* de 1983 “Dragon ‘s Lair”, realizado em full-motion video (FMV) por Don Bluth. Salas de cinema interativo da Interfilm, Inc. e pela Sony New Technologies foram desenvolvidas com poltronas com botões e joysticks para optar por qual caminho seguir ou alternar narrativas paralelas [...] de filmes como: *Mr. Payback: An Interactive Movie*, em 1995, por Bob Gale (direção e roteiro); *Nomad-The Last Cowboy*, por Petra Epperlein e Michael Tucker; *I'm Your Man* (1992) de Bob Bejan (direção e roteiro). O CD-ROM também foi mídia para produções pioneiras como: *Switching: An Interactive Movie* (2003); *13terStock* de Morten Schjodt (direção e roteiro) (2005). Na TV, as experiências em destaque são: 1991 e o thriller erótico *Mörderische Entscheidung* (decisões homicidas) de Oliver Hirschbiegel. (Gosciola, 2008, p. 64)

1 CAMARGO, Camila. A história da televisão. Disponível em <http://www.tecmundo.com.br/projetor/2397-historia-da-televisao.htm>. Acesso em: dia 25 de nov de 2020.

2 Informações disponíveis em [https://about.netflix.com/pt\\_br](https://about.netflix.com/pt_br).

3 Disponível em <http://www.virtualart.at/database/keywords/work/the-legible-city.html>

Entre 2001 e 2003, produções de baixo orçamento também foram produzidas, como *Point of View* e *Switching. Point of View*, de David Wheeler, um híbrido de drama, mistério e romance, foi um dos primeiros filmes interativos feitos para o formato DVD. Sua interatividade permitia guiar as reações e ações dos personagens respondendo questões de múltipla escolha, possibilitando finais diferentes. *Switching*, filme interativo dinamarquês vencedor do Prix Mobius Nordica 2005, cria um labirinto multidimensional de pensamento, como um quebra-cabeça que pode ser mudado no momento da exibição, pressionando “enter”. As expressões dos atores indicam possibilidade de mudança e as cenas são montadas em *looping* para que os espectadores/interatores possam decidir quando querem que o filme termine, clicando no controle remoto.

No Brasil, o filme *A Gruta*, dirigido por Filipe Gontijo, foi lançado em 2007 em festivais, e no YouTube em 2010. Totalmente interativo, as escolhas já são iniciadas com quem quer “jogar/assistir” ao filme e, durante o decorrer de toda a narrativa, é possível escolher as ações que os personagens realizarão. Apesar dos 11 finais possíveis, o filme não é muito longo, podendo levar aproximadamente de 5 até 40 minutos para jogar/assistir. Porém, se o espectador/interator voltar a algumas opções, o tempo do mesmo poderá ser maior.

Peter Lunenfeld, em 2005, comentou: “[...] apesar de estarmos ainda no começo do processo, podemos identificar as características focais do domínio emergente do cinema digitalmente expandido (o cinema interativo). As tecnologias dos ambientes virtuais apontam para um cinema que é um espaço de imersão narrativo, no qual o usuário interativo assume o papel de câmera e editor” (Lunenfeld, 2005, p. 356).

Na última década pudemos notar a evolução das narrativas cinematográficas, principalmente em suas inserções com outras mídias como a TV e o videogame. O cinema interativo, nascido no fim da década de 1960, revisitou sua história e configurou novas formas de se relacionar com a narrativa. De alguma forma, como o controle remoto foi revolucionário para a TV, o surgimento dos serviços *streaming*, como a Netflix e o Prime Vídeo, revelaram outra configuração do modo de ver e fazer cinema, especialmente por suas possibilidades de criar outras relações com o espectador.

Já não estamos mais no cenário da comunicação linear, mas nas paisagens nas quais a produção comunicacional se faz em meio a complexos processos de negociação que levam em conta diferenças e indeterminações. A comunicação é muito menos uma convergência de estratégias e muito mais intercambialidade fundada na complexidade de cruzamentos de múltiplas gramáticas, postulados, operações, etc. de sentidos. (Fausto Neto, 2015, p. 20)

Essa nova produção de sentidos defendida por Antônio Fausto Neto vai ao encontro com o que Maria Immacolata Lopes (2014) observa, ou seja, que vivemos em uma “[...] sociedade multiconectada, que traz, especialmente por meio do uso do computador e do celular, o acesso às novas mídias digitais que, na ficção televisiva, se materializam na TV digital, na TV pela internet, na convergência midiática, enfim” (p. 13). A autora ainda defende que a audiência e os usuários vem sendo “seletivos, auto-dirigidos, produtores bem como receptores de textos”, asserção que confirma o que Patrícia Azambuja e Larissa Rocha comentam:

É possível, então, afirmar que, marcada por características como a convergência, participação e a interatividade, a estruturação de um novo ecossistema comunicativo, que responde às exigências comunicativas da sociedade em rede, vai afetar/influir o modo como as pessoas usam a televisão, os modos de ser audiência. (Azambuja & Rocha, 2012, p. 08)

Apesar de um cenário de novos formatos de produção, divulgação e circulação dos conteúdos, o que vemos é uma verdadeira mudança de audiência que transforma a programação, deixando de ser algo linear para tomar diversas formas. O espectador já não vê mais o conteúdo passivamente, ele quer se sentir incluso na programação, controlando-a e interagindo com ela. Quando pensamos no ambiente online, como os sites *on demand*, podemos apontar para um espectador que ganhou voz na construção da narrativa. Denis Porto Renó comenta que “[...] agora ele pode ser chamado de espectador-usuário, pois o mesmo está sempre disposto a “navegar” pelas tecnologias oferecidas” (Renó, 2007). Fábio Alexandre Hermogenes et al. (2020) complementam dizendo que em um filme interativo o público “[...] oscila entre um espectador passivo e um usuário atuante no sistema interativo, tornando-se um espectador-usuário” (p. 34).

A interatividade, ou seja, a relação do espectador com a narrativa como construtor, não é algo totalmente novo dentro de narrativas cinematográficas, nos jogos de videogame ou na própria TV, porém a evolução desse tipo de narrativa acompanhado pelas mudanças tecnológicas, de mídia e de espectadores transformam a obra, como apontado por Paulo Alcântara e Karla Brunet (2013, p. 03): “[...] neste processo temos uma mudança na *status* do espectador, que deixa o seu papel passivo no desenrolar da narrativa para se tornar co-autor da obra, interagindo e tomando decisões sobre o encaminhamento da história”.

Nesse sentido, os serviços *streaming*, com as novas possibilidades tecnológicas, criam novas noções sobre a interatividade e a percepção da própria mídia, já que agora é possível acessar tanto o conteúdo da tradicional TV quanto o do cinema através da smart TV, do smartphone e do computador, bastando ter acesso à internet.

Com o início da criação de sites, plataformas exclusivas para contar histórias ganharam destaque. Podemos citar o curta-metragem *The Outbreak*<sup>4</sup>, de 2010, que faz com que o espectador ajude os personagens a sobreviver em um apocalipse zumbi. O filme foi projetado pela empresa de aplicativos *Silk Tricky*. Ou seja, ele possui uma plataforma exclusiva que cria a dinâmica de interatividade a cada cerca de dois minutos. Após esse tempo de narrativa, o espectador-usuário precisa tomar uma decisão que o leva para o próximo fragmento do filme.

Essas plataformas exclusivas para filmes interativos são também adotadas para narrativas documentais, os webdocumentários. Para André Paz e Julia Salles (2015, p. 141), o documentário interativo é um documentário de dispositivo, onde necessariamente precisa-se de um dispositivo para funcionar, como a internet. Um exemplo é *Híbridos*<sup>5</sup>, um documentário em forma multimídia dirigido por Vincent Moon e Priscilla Telmon, lançado em 2018 em uma plataforma que permite interatividade e multi formas de contar uma história, com vídeos, textos, fotos e áudios.

Dito isso, adentramos em campos de convergências tecnológicas, onde o filme é proposto por um serviço de *streaming*, como a Netflix, possibilitando assim novas formas de interatividade. Como apontado por Henry Jenkins (2008), estamos diante de uma convergência de tecnologias e, consequentemente, de narrativas.

Um exemplo é o filme da série *Black Mirror*, lançado em 2018, o *Bandersnatch*, com roteiro de Charlie Brooker e direção de David Slade. O filme narra a história de Stefan, um jovem dos anos 1980 que tenta criar um jogo de videogame inspirado em um livro (também interativo) e acaba colocando em risco a sua própria mente, o que o deixa confuso sobre o que é a realidade em sua vida. Esse filme-episódio é o primeiro conteúdo interativo para o público adulto da Netflix. Através de inúmeras escolhas ao longo da narrativa, o espectador-usuário pode chegar a 5 finais diferentes (ou mais), impactando sua experiência fílmica e, também, o tempo que a história terá.

4 O filme pode ser acessado através do link: <http://www.survivetheoutbreak.com/>.

5 O documentário pode ser acessado através do link: <https://hibridos.ce/po/themovie/>

Dessa forma, *Bandersnatch*, que é exibido em uma plataforma *streaming*, muito se parece com jogos de videogame de escolha, onde o jogador ou o espectador-usuário precisa fazer escolhas que modificam o rumo da história. Portanto, podemos definir esse cinema “que dá para jogar” como cinema-game, no qual a narrativa ganha aspectos de interatividade e de convergências, sendo que o cinema influencia as narrativas de jogos e os jogos influenciam as narrativas/montagens do cinema. (Marafon & Araujo, 2020).

Outro exemplo, também da Netflix, é o episódio especial interativo da série *Kimmy Schmidt: Kimmy versus reverend* (2020). Esse filme-episódio, assim como *Bandersnatch*, permite a interatividade através de escolhas na tela do usuário. Segundo Lev Manovich (2007), a interatividade pode apresentar diversas funções, como simples divisões abertas ou fechadas, estruturas complexas e o que o autor chama de “interatividade arbórea”, identificada nos conteúdos interativos da Netflix. Essa interatividade é dividida como galhos de uma árvore, e acontece a partir de opções na tela do usuário em forma de menu.

Nesse mesmo contexto insere-se a série *Swipe Night* (2020) do aplicativo Tinder. O Tinder é um aplicativo e um site de namoro, multiplataforma de localização de pessoas para serviços de relacionamentos online, promovendo o encontro de pessoas geograficamente próximas. As pessoas aparecem na tela do usuário, que precisa escolher entre *Like* ou *Nope*. Caso as duas pessoas deem *like* acontece um *match* e um *chat* para conversas é aberto. Foi nesse mesmo princípio a construção da sua série, que tem três episódios interativos. Esse conteúdo em específico é para smartphone, e cria uma imersividade relevante para a história, pois o celular do espectador-usuário torna-se o celular do protagonista, recebendo mensagens, avisos sonoros e vibrações.

Essas novas concepções de narrativas interativas propiciadas pelo aumento das tecnologias criam relações entre TV, cinema, videogame e, também no último caso, de aplicativos. Assim, criando uma narrativa-jogo, independentemente da plataforma existe uma narrativa híbrida que se move entre os gêneros através da interatividade.

### 3 Você Radical: um híbrido interativo

O programa *Você Decide*, da Rede Globo, permitia que os telespectadores ligassem e votassem no final desejado. *Você Decide* foi um programa de televisão brasileiro interativo exibido entre 1992 e 2000. Em cada episódio eram encenados casos especiais, com um final diferente a ser escolhido pelos telespectadores através de votações telefônicas. Este foi o segundo seriado de maior duração da Rede Globo, com nove temporadas e 323 episódios.

*Você Radical (You vs Wild)* é um tipo de *Você Decide* com o protagonista irlandês Edward Michael Grylls, conhecido como Bear Grylls em seu programa “À prova de tudo”, do Discovery Channel. Ele tem missões bem definidas e os interatores devem ajudá-lo. Nos dois primeiros episódios, *Resgate na Selva* 1 (16’) e 2 (20’), Bear Grylls precisa encontrar uma médica desaparecida na selva, que levava vacinas para proteger crianças da malária, e depois disso ele deve levar os remédios para uma vila remota na América Central. No episódio seguinte (26’), a busca é por uma cadela são bernardo perdida nos Alpes Suíços. No episódio 4 (18’), ele precisa sobreviver por 24 horas até a chegada do resgate. No capítulo 5 (17’), um avião de carga desaparece no deserto e ele deve encontrá-lo. Para todas estas atividades, os interatores devem escolher opções que podem dar certo e outras que o farão sofrer e perder tempo inutilmente. Algumas opções exigem um repertório sobre a selva ou sobre lugares inóspitos, ou mesmo sobre como agir em emergências, na presença de um animal perigoso, na escalada de uma árvore gigante e assim por diante.

O programa tem características relevantes para as opções interativas, pois as missões são importantes. As opções podem resultar em desastres, mas o programa, ao fim de cada episódio, dá oportunidades para repetir e testar novas escolhas. Outro ponto positivo é a inclusão: enquanto outras atividades interativas requerem tecnologias mais sofisticadas, as opções de interatividade de *Você Radical* são de fácil acesso, permitindo que muitos interatores possam participar, assim como crianças a partir de 10 anos, o que é comum em produções interativas da Netflix.



Fig. 1: cena de *Você Radical* (2019). Fonte: *You vs Wild* (Netflix)

Pela sua aplicabilidade, pelas relevantes situações apresentadas, pelo desempenho de Bear Grylls, pelos dispositivos utilizados e principalmente pela inclusão que os episódios permitem aos interatores, *Você Radical* pode ser um exemplo relevante de dois conceitos cunhados antes da explosão das tecnologias digitais que transformaram as mídias tradicionais: o de cinema expandido e o de pós-mídia.



Fig. 2: tela de escolha de *Você Radical* (2019). Fonte: Netflix (divulgação)

O termo “cinema expandido”, inicialmente cunhado por Gene Youngblood em 1970, pode ser um conceito aplicável, especialmente na versão de André Parente (2007, p. 39), quando o mesmo define o termo em relação ao “[...] processo de desocultamento do dispositivo do cinema e da produção de uma imagem processual, aberta, que envolve o espectador”. O cinema interativo é um cinema expandido, ao oportunizar a participação do antigo espectador passivo.

A possibilidade de interatividade proporcionada por *Você Radical* também pode ser definida pelos conceitos de pós-mídia. A mais antiga definição de pós-mídia é de Félix Guattari, quando o psiquiatra e filósofo sugeriu que os meios de comunicação unidirecionais entrariam em uma “era de reapropriação coletiva-individual e um uso interativo de máquinas de informação, comunicação, inteligência, arte e cultura” (Guattari, 1990). O artista, curador e teórico Peter Weibel, em 2005, criou o termo “condição pós-mídia”, que enfoca não somente a estética, mas também os aspectos tecnológicos e sociais das mídias que, segundo ele, foram fundamentalmente transformadas pelas tecnologias digitais. Jeffrey Shaw acrescentou: “[...] o maior desafio para o cinema expandido digitalmente é a concepção e o planejamento de novas técnicas narrativas que permitam que as características interativas e emergentes desse meio sejam incorporadas satisfatoriamente” (Shaw, 2005, p. 362).

Lev Manovich, em sua entrevista para a revista *Lumina*, quando perguntado por Cícero Inácio da Silva sobre seu novo conceito, “metamix”, definiu-o como:

[...] um truismo em relação a essa “cultura remix” que vivemos nos dias de hoje. Atualmente, várias formas de estilo de vida e culturais – música, moda, design, arte, aplicações web, mídia criada pelos usuários, comida – estão cheias de remixagens, fusões, colagens e “mash-ups”. Se o pós-modernismo definia os anos 1980, o remix definitivamente domina os anos 2000 e provavelmente continuará a dominar na próxima década [...]. Em “metamix” eu procuro primeiro observar os momentos chave na história do que pode ser chamado de “computação cultural” – em particular a história de como os computadores foram gradualmente permitindo a habilidade de simular quase todos os tipos de mídia previamente existentes e formas artísticas, como impressão, fotografia, pintura, filme, vídeo, animação, composição musical, edição e gravação, modelos 3D e espaços 3D. Como resultado dessa tradução da mídia física para o software, a mídia adquiriu inúmeras propriedades novas e fundamentais. Tornou-se possível não só mixar diferentes conteúdos numa mesma obra – o que é entendido pelo senso comum como a maneira que se produz um remix -, mas também mixar conteúdos em diferentes mídias e, mais importante do que isso, utilizá-los ao mesmo tempo com técnicas que previamente pertenciam à especificidade física de cada mídia. (Manovich, 2012).

O termo “metamix” pode, parcialmente, descrever o interativo *Você Radical*, no sentido do que Manovich chama de “computação cultural”, ou seja, a história de como os computadores se utilizam da simulação. Mesmo considerando que *Bear Grylls* é um especialista em aventuras de alto risco, tendo já sofrido um acidente grave quando da abertura parcial de seu pára-quedas, os episódios são simulações tecnológicas. Outra possibilidade é o mix de documentário com *reality show*, o que pode ser uma das interpretações do termo “metamix” de Manovich.

Porém, talvez o termo que melhor descreve o programa é a hibridação, considerando que *Você Radical* é a fusão de *reality show* com documentário interativo, não sendo nem totalmente um e nem totalmente outro. Segundo Arlindo Machado,

[...] documentário híbrido é isso: é documentário até certo ponto, mas muitas vezes, sem que nos demos conta, já caímos do domínio da fabulação. Ou vice-versa. Ele fica a meio caminho entre o documento e a imaginação. Pois, a bem da verdade, nenhum documentário é realmente um

documentário puro. Aliás, um documentário puro seria algo inimaginável, pois sempre há a interposição da subjetividade de um (ou mais) realizador (es), sempre são feitas escolhas, seleções, recortes e é inevitável que essas mediações funcionem como interpretações. Para o bem ou para o mal. Na verdade, o documentário puro nem é desejável, pois seria algo insípido, incolor e inodoro, além de inútil, e, como vimos acima, a própria noção de documento depende de um engajamento da parte de quem lida com ele. (Machado, 2011, pp. 4-24)

#### 4 Filme-jogo: o interativo *Erica* do PS4

Diferente de *Você Radical*, que é proposto por uma plataforma específica de vídeos, *Erica* foi lançado para o *PlayStation 4*. A *PlayStation* surgiu em meados da década de 1990 com o jogo *Ridge Racer* e, ao longo da sua história, já apresentou inúmeros games. Porém aqui, focamos no filme-interativo do PS4, ou como conhecido pelos jogadores o FMV (*Full Motion Video*), o *Erica*.

O filme-jogo conta a história de uma jovem que se encontra no meio de um grande mistério envolvendo o desaparecimento de sua mãe e o assassinato de seu pai quando ainda era criança. Já na sua juventude, *Erica* é levada para a Casa Delfos, uma clínica e centro de pesquisas criado por seus pais para o desenvolvimento de alguns estudos. Traumatizada pelos eventos de sua infância, parte em uma jornada para descobrir a verdade sobre todos os acontecimentos que cercam sua vida. A narrativa pode levar o interator a 6 finais diferentes. Ao contrário de *Você Radical*, há possibilidades de interações além das escolhas que surgem na tela em forma de menu.

Nessa jornada da personagem quem direciona seu trajeto é o jogador/interator, que escolhe através de inúmeras possibilidades qual o destino de *Erica*. O filme-jogo muito se parece com outros jogos de escolha, como *Life is Strange*, por exemplo. Apesar de em *Erica*, a jogabilidade ser limitada, as escolhas interferem no percurso da personagem. É possível associar o filme aos conceitos de jogos de aventura.



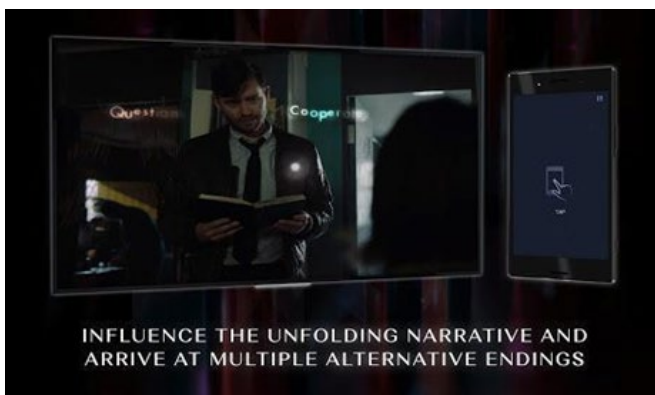
Fig. 3: tela de escolhas do *Erica* (2019). Fonte: PS4 (divulgação)

A interatividade presente nos *adventures* é baseada em um sistema de entrada e saída de dados, ou seja, ao receber um comando por parte do jogador, o game (software) busca em seu código de programação a resposta apropriada para aquele comando. [...] No contexto dos games, esta lógica funcionaria da seguinte forma: dada uma situação, se a res-

posta for A, tome o caminho X; se B, tome o caminho Y, e assim por diante. (Ferreira, 2008, p. 04)

Dessa forma, podemos apontar, segundo Daniel da Silva Hércules (2017), que os jogos de aventura não são necessariamente uma narrativa, mas produzem uma. Ou seja, a narrativa é produzida a partir das escolhas do jogador e não necessariamente já estabelecida pelo jogo. Isso não se enquadra no objeto em questão, pois aqui existe uma narrativa que é desconfigurada a partir das escolhas do jogador ou do interator, criando momentos em que é possível a alteração dessa narrativa e em outros a narrativa segue um fluxo.

Em *Erica* há uma mesclagem de dispositivos possíveis para possibilitar a interatividade. O filme-jogo nos permite utilizar um recurso pouquíssimo adotado nos jogos de PS4: o *PlayLink*. Com o *PlayLink* é possível interagir com determinados jogos usando o celular através do aplicativo próprio do game. Os jogos que utilizam desse artifício normalmente são no estilo *party games*, como *That's You*, *Knowledge Is Power* e *Hidden Agenda*, alterando a jogabilidade do produto.



**Fig. 4: dispositivos de interatividade em *Erica* (2019). Fonte: PS4 (divulgação)**

Segundo Adriana Kei Ohashi Sato e Marcos Vinicius Cardoso, podemos definir a jogabilidade da seguinte forma:

[...] sob o ponto-de-vista do jogador, a jogabilidade é a habilidade/capacidade empregada para se realizar as atividades no jogo, ou seja, realizar a jogada. Tais atividades abrangem as ações promovidas pelo jogador, sua movimentação (caminhar, correr, saltar, sentar, pular, etc) e seu modo de interagir com os objetos do jogo (pegar um item, conversar com outro personagem, responder um enigma, por exemplo). (Sato & Cardoso, 2008. p. 54)

A jogabilidade em *Erica* é feita através de gestos com o dedo na tela do celular ou no *touchpad* do *DualShock*, o jogador/interator interage com itens nos cenários, como girar chaves, abrir gavetas e tirar poeira de objetos, além de tomar decisões e escolher opções de diálogos. Se jogado no controle, o único botão utilizado é o *touchpad*, deixando o “jogo” ainda mais com perfil de filme interativo, como alguns títulos da Netflix. Porém, é uma jogabilidade limitada se comparada com outros jogos, até mesmo porque aqui o foco é outro por ser um filme interativo. E se define dessa forma por apresentar características de narrativa e montagem cinematográfica. *Erica* também não se enquadra perfeitamente nas categorias de jogos propostas por Sato e Cardoso (2012), a saber: RPG (*Role-playing game*); Ação; Aventura; Estratégia; Emulação; Simulação; Quebra-cabeça (*puzzles*).

A característica de possibilidades em utilizar multidispositivos para interação à narrativa é algo relacionado à convergência das mídias, que acontece tanto no aparato tecnológico quanto na mente dos usuários (Jenkins, 2008). Dessa forma, *Erica* reconfigura a sua própria plataforma e suporte em permitir (como poucos jogos) a utilização de outros dispositivos além do controle, fazendo com que a interatividade possa acontecer de inúmeras maneiras e criando outras percepções sobre a experiência fílmica.

## 5 Considerações finais

Após as análises do *corpus* deste texto, podemos sugerir que os conceitos de pós-mídia, cinema expandido e metamix podem ser adaptados para explicar as estratégias utilizadas pelos dois produtos. O conceito de pós-mídia já foi definido através de perspectivas diversas por Félix Guattari, José Luis Brea, Lev Manovich, Siegfried Zielinski, Domenico Quaranta, Clement Greenberg, Rosalind Krauss, Henry Jenkins, Marshall McLuhan e Weibel, inclusive em termos diferenciados, como “depois da mídia” (Zielinski), “age of post-medium” (Krauss), “condição pós-mídia” (Weibel), “estética pós-mídia” (Manovich).

Se pensarmos na pós-mídia como uma extensão das mídias tradicionais, podemos validar o conceito de Rosalind Krauss, quando a mesma diz que a mídia para o filme não é só o celulóide, nem só a câmera, nem só a luz, nem só a tela, mas o conjunto de todos, incluindo a posição da audiência (Krauss, 1999, p. 25). Em sua asserção está implícito o conceito de convergência de suportes. Em relação à menção da audiência, no caso deste texto, enfatizamos que é a audiência interativa possibilitada pelas tecnologias digitais.

Em relação ao surgimento da tecnologia digital, Manovich pontua que o software se tornou nossa interface com o mundo, com os sujeitos, com nossa memória e nossa imaginação – uma linguagem universal através da qual o mundo conversa, um motor universal através do qual o mundo se movimenta (MANOVICH, 2013, p.02). Através do software, a interatividade e suas possibilidades se tornam possíveis, tanto em *Você Radical* quanto em *Erica*.

Quanto ao conceito de cinema expandido, Youngblood (1970) cita três aspectos, ou seja, absorver todas as formas de arte, incluindo filmes, eventos multimídia, live-action, explorar as potencialidades das tecnologias eletrônicas e desconstruir os limites entre artista e público, assim como Manovich (2001) define novos termos para autor-texto-leitor, sugerindo emissor-mensagem-receptor como componentes conjuntos da nova configuração. Atualmente, o que está sendo analisado não é somente a transição do analógico ao digital e nem o clássico questionamento “o que foi feito *x* como foi feito”, e sim o que o interator pode fazer com isso.

Peter Weibel considera a condição pós-mídia (2005) como uma tentativa de reconhecer as especificidades de cada mídia e de analisar as combinações entre os meios resultando em fusões incentivadas pelas inovações tecnológicas. Assim como Weibel, Manovich denominou de “metamix” a mixagem de conteúdos de diferentes mídias. Mixando também as técnicas específicas de cada uma. Os dois conceitos, de condição pós-mídia de Weibel e de metamix de Manovich podem ser adaptados para uma leitura de *Você Radical*, se considerarmos que a transição de sua origem na TV para sua reconfiguração na Internet é uma fusão, como sugere Weibel e também uma mixagem de acordo com Manovich, sendo que há uma reapropriação das técnicas das duas mídias e uma inserção do interator.

Guattari, já em 1992 (p. 122), sugeriu: “[...] talvez um passo decisivo possa ser dado no sentido da interatividade, da entrada em uma era pós-mídia e, correlativamente, de uma aceleração do retorno maquínico da oralidade”.

Jeffrey Shaw previu, acertadamente, em 2005:

As tecnologias dos ambientes virtuais apontam para um cinema que é um espaço de imersão narrativo, no qual o usuário interativo assume o papel de câmera e editor. E as tecnologias dos videogames e da internet apontam para um cinema de ambientes virtuais distribuídos que também são espaços sociais, de modo que as pessoas presentes tornam-se protagonistas em um conjunto de deslocamentos narrativos. (Shaw, 2005. p. 356)

Este entrelaço de tecnologias e possibilidades midiáticas é visível nos dois produtos que são *corpus* desta pesquisa. No caso de *Você Radical* por trazer um programa da tradicional televisão para os moldes do *streaming*, reconfigurando sua linguagem e transformando-o em um conteúdo interativo e também criando questões sobre as fronteiras do gênero documental e *reality show*. Já em *Erica*, as percepções de jogos de videogame são visíveis, justamente por ser um produto vinculado ao *PlayStation* e por trazer uma narrativa ficcional que se adapta e é mutável a partir das experiências e vivências de quem está no controle. Ambos são conteúdos que discutem a convergência tecnológica e, principalmente, de narrativas, possibilitando a manipulação do tempo e da história pelo espectador-usuário/interator.

Essas interações com a tela que configuram um cinema expandido pelas tecnologias são capazes de transformar a experiência fílmica, alterando o tempo e a percepção da narrativa que está sendo consumida. Um cinema que deixa a sala escura para inserir-se em diversas mídias, até mesmo em narrativas propostas em aplicativos de celular. Atualmente, o smartphone tornou-se uma peça-chave para o crescimento dessas propostas de interatividade, visto que, com ele, é possível acessar praticamente todos os exemplos citados neste texto, especialmente a interação com o filme *Erica* e, também, o acesso à Netflix para assistir/jogar ao *Você Radical*.

## BIBLIOGRAFIA

- Alcântara, P., & Brunet, K. (2013). Notas introdutórias ao cinema interativo. Revista de audiovisual. nº 3.
- Azambuja, P., & Rocha, L. L. F. (2012). Televisão digital, recepção e conteúdo: o audiovisual para além dos seus padrões analógicos. Revista Comunicação, Nº 10, Vol.1, pp. 03-10.
- Cirino, N. N. (2019). iCinema e Streaming: a vez dos filmes interativos e a reconfiguração do audiovisual na internet. Revista Cidade Nuvens. v. 1. n. 1.
- Fausto Neto, A. (2015). Pisando no solo da mediatização. In: J. Sáágua, F. R. Cádima, (orgs). Comunicação e linguagem: novas convergências. Lisboa: FCSH Universidade Nova de Lisboa.
- Ferreira, E. M. (2008). Games Narrativos: dos adventures aos MMORPGs. In: Anais do IV Seminário Jogos Eletrônicos, Comunicação e Educação.
- Gosciola, V. (2008). Roteiro para as novas mídias: do game à TV interativa. São Paulo: Ed. Senac, 1ª. ed.
- Guattari, F. (1990). Towards a post-media era. Chimères, 1ª ed.
- Guattari, F. (1992). Caosmose: um novo paradigma estético. São Paulo: Ed. 34.
- Hercules, D. S. (2017). Elementos Narrativos e Lúdicos em vídeo games contemporâneos. Revista Midiáticos, n. 1, Niterói.
- Hermogenes, F. A., Vendrami Junior, D. G., Gonçalves, B. S., Souza, R. P. L. (2020). Uma análise fenomenológica da experiência interativa com o filme Black Mirror: Bandersnatch. Revista Triades: Rio de Janeiro.
- Jenkins, H. (2008). Cultura da convergência. SP: Aleph.

- Krauss, R. (1999). Voyage on the North Sea: Art in the age of the post-medium condition. Nova York: Thames & Hudson.
- Lopes, M. I. V. (2014). Algumas Reflexões Metodológicas sobre a Recepção Televisiva Transmídia. Disponível em: <http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/gemis/article/view/177/147>.
- Lunenfeld, P. (2005). Os mitos do cinema interativo. En Leão, Lucia (org.). O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: SENAC.
- Machado, A. (2011). Novos Territórios do Documentário. Doc On-line, n. 11, pp. 5-24.
- Manovich, L. (2001) Post-media Aesthetics. In: <http://manovich.net/index.php/projects/post-media-aesthetics>.
- Manovich, L. (2007). El cine, el arte del index. In: LA FERLA, Jorge. El medio es el diseño del audiovisual. Manizales: Editorial Universidad de Caldas.
- Manovich, L. (2012). A era da infoestética. Entrevista com Lev Manovich. Entrevistador: Cicero Inácio da Silva. UFJF: LUMINA, v. 6 n. 1
- Manovich, L. (2013). Software takes command. Creative Commons Licence. Nova York, Londres, Sidney, Nova Deli: Blummsbury.
- Marafon, L., & Araujo, D. (2020). O cinema-game: relações entre cinema expandido, interatividade e videogame. Comunicação & Informação, 23. Recuperado de <https://revistas.ufg.br/ci/article/view/66280>
- Merigo, C. (2010). Breve retrospectiva do cinema interativo. Disponível em: <https://www.b9.com.br/10976/uma-breve-retrospectiva-do-cinema-interativo/>
- Murray, J. H. (2001). Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: UNESP.
- Parente, A. (2008). Cinema de exposição: o dispositivo em contracampo. Revista Poiésis, n. 12, p. 51-63.
- Paz, A.; & Salles, J. (2015). Brasil, mostra a sua cara: aproximações ao cenário brasileiro de documentários interativos. Doc On-line - Revista Digital de Cinema Documentário, Covilhã, n. 18, pp 130-163.
- Renó, D. P. (2007). Uma Linguagem para as Novas Mídias: A montagem audiovisual como base para a constituição do cinema interativo. UMESP.
- Sato, A. K. O., & Cardoso, M.V. (2008). Além do gênero: uma possibilidade para a classificação de jogos. Trabalho apresentado no VII Simpósio anual da Comissão Especial de Jogos e Entretenimento Digital da Sociedade Brasileira de Computação, Belo Horizonte.
- Shaw, J. (2005). O cinema digitalmente expandido: o cinema depois do filme. In: Leão, L., ed. O Chip e o Caleidoscópio. SP: Ed. SENAC.
- Vilches, L. (2003). A migração digital. São Paulo: Loyola.
- Weibel, P. (2005). The Post-Medium Condition. In: Postmedia Condition. Madrid: Centro Cultural Conde Duque, Originally in German in: Die Post Medium condition. Exh. catalogue. Ed. By Elisabeth Fiedler, ChristaSteinle, Peter Weibel. Graz: Neue Galerie Graz am Landesmuseum Joanneum, p. 6-13.
- Youngblood, G. (1970). Expanded cinema. New York: P. Dutton.
- Zielinski, S. (2013). After the Media. News from the Slow-fading Twentieth Century. Minneapolis: Univocal.

## FILMOGRAFIA

- Grylls, B. (Creator). (2019). *Você Radical*. [streaming] EUA: Netflix.
- Attridge, J. & Stone, J. M. (2019). *Erica*. [PlayStation] EUA: Sony Interactive Entertainment.

## SOBRE OS AUTORES

Luciano Marafon é Mestrando em Comunicação e Linguagens pela UTP, bolsista PROSUP - CAPES, Especialista em Intermídias Visuais - Cinema pela UTP e Bacharel em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda pela Unochapecó.

Denize Araujo é PhD em Comp Lit, Cinema & Arts - Univ. of California, Riversi de, USA, Pós Doutora em Cinema e Artes - Univ. Algarve, Portugal e Docente da Pós graduação *lato e stricto sensu* da Universidade Tuiuti do Paraná.

# OBLIVIOUS TO THE STORY: THE CASE OF THE SHOOTER GAME RIO

ALHEIO À HISTÓRIA: O CASO DO JOGO DE TIRO RIO

Eduardo Prado Cardoso  
Doutorando em Estudos de Cultura na Universidade Católica Portuguesa  
Universidade Católica Portuguesa  
Lisboa, Portugal  
[ueduardoprado@gmail.com](mailto:ueduardoprado@gmail.com)

## ABSTRACT

The article proposes a reading of the modes in which a Brazilian videogame pre-released in 2020, titled *RIO — Raised in Oblivion*, portrays the favelas as spaces of violence and appropriation of older — yet present — imaginaries about those environments. Retrieving *Elite Squad (Tropa de Elite)*, directed by José Padilha in 2007) as a turning point in how shooting in Rio de Janeiro’s slums got fictionalized in the big screen — for its use of characters, documental narrative and transmedia techniques, the paper emphasizes postmodern qualities about *RIO*’s playability and storytelling, drawing from Lipovetsky (1989) and Lyotard (1989). New media theorists such as Bolter and Grusin (2000) and Turkle (1997) help us to recognize the singularities of the gaming experiences when it comes to comparing it to other media, and Soraya Murray (2018) bases our overall approach into the cultural fabric of a shooter game, inasmuch as we bring to the forefront the manner in which *RIO* borrows imaginations and dream-like scenarios of violence to serve a very impactful proposal of the favelas: they are spectacularized environs where otherness finds little to no human story substrate. In doing so, the present text intends to observe videogames produced in countries as unequal as Brazil as highly relevant artefacts to understanding how a certain perpetuation of violence representations of the favelas takes shape in society with new technology.

## KEYWORDS

Violence and Videogames, Shooter Games, Brazilian Cinema in the 2000’s, Postmodernity, Favela Representations

## RESUMO

O artigo propõe uma leitura sobre os modos em que o videogame brasileiro *RIO — Raised in Oblivion* (cujo pré-lançamento se deu em 2020) retrata as favelas como espaços de violência e apropriação de imaginários anteriores —mas ainda presentes— sobre esses ambientes. Ao recuperar *Tropa de Elite* (realizado por José Padilha, em

2007) como criador de outros vocabulários ficcionais no cinema, a envolver o “subir o morro atirando” (pelo seu uso particular de personagens, narrativas documentais e técnicas transmedia), o artigo enfatiza qualidades pós-modernas na jogabilidade e *storytelling* de *RIO*, através de conceitos de Lipovetsky (1989) e Lyotard (1989). Teóricos dos novos media como Bolter e Grusin (2000) e Turkle (1997) auxiliam-nos no reconhecimento de singularidades do videogame no que tange à comparação a outros media, e Soraya Murray (2018) serve-nos de base à nossa aproximação teórica aos videogames de tiro, uma vez que detectamos nos imaginários e fantasias de violência construídos em *RIO* e emprestados de outros discursos, um potencial impacto sobre como as favelas são percebidas: quer seja, sítios espetacularizados onde a alteridade encontra pouco ou nenhum refúgio narrativo. Ao tomar tal curso, esta comunicação procura interpretar os videogames produzidos em localidades tão desiguais quanto o Brasil como artefatos altamente relevantes para se entender as bases em que as representações de violência nas favelas tomam forma através de novas tecnologias.

## PALAVRAS-CHAVE

Violência e videogames, Jogos de tiro, Cinema brasileiro nos anos 2000, Pós-modernidade, Representações da favela

## 1 Introduction

Through the critique of a contemporary videogame and its cultural substrate, which references Brazilian pop culture and a film tradition in particular, this paper aims to establish how the entwining of violence and narrative in a specific shooter videogame playability can be understood as a deeper postmodern development, for which storylines become more forgetful of multilayered and humanizing settings. Although potentialities are spotted in how an insider look of the favelas and its whereabouts can be explored on technological and entertaining levels, our analysis will trace how identity formation in regard to the favelas audiovisual representation have a true impact that goes beyond the fun and spectacle effect, resulting in the actual accrual of poorly imaginings of peripheral environments.

Featuring wings in flames over a dark background, the banner of the First Phoenix Gaming Studio, on their social media, reads: The Brazilian Dreams Factory. An apt metaphor to tell of a small company's hurdles in developing and selling a cultural product, it also serves here to touch on the importance of interpreting mass media artifacts such as their latest creation, the shooter game *RIO* — *Raised in Oblivion* (pre-released in 2020). The projection of stories and visuals through a playable form ultimately reveals cultural constructions that bring many issues into the public sphere: this paper is particularly interested in their aesthetic or artistic lineages and how they might be revealing of broader trends in contemporary times. Taken as expressions that ascertain viewpoints or claim realities, video games extrapolate the entertainment functions they are generally understood to perform. Soraya Murray (2018) rightfully posits “narratives and image-making practices of games as a kind of ‘dream life’ of a culture” (pp. 29-30), which takes us back to the importance of understanding what kind of dream — or, more specifically, what Rio is that envisioned in *Raised in Oblivion*. What possibilities the realization of this dream, in visual terms, opens up for the players' imaginary about Rio de Janeiro? Are technological processes in any way linked to these perceptions? In order to go deeper in analytical terms, we need to let go of the idea that this product is apolitical because it is made for fun — especially when “fun” involves indulging in violence.

Out of the many elements with the potential to reveal how the structures of ideology and technology operate within the confinements of an action artifact, we see in the national identity representation one of considerable stature. Firstly, the Brazilian city titles the game — at the same time, it works as an acronym that we shall discuss later. Secondly, the depiction of the favelas has a long history in visual terms, which reminds us why the film *Elite Squad* (Padilha & Prado, 2007), directed by José Padilha, needs to be talked about as a landmark in the artistic imagination of those areas in Rio de Janeiro. The discussion about the genealogy of such favela imaginations lends from a Cultural Studies approach, in the sense that, by understanding *RIO* as an item of “playable visual culture” (Murray, 2018, p. 24) with power-related implications, it is possible to draw a constellation of references (some made explicit by the game developers) without losing sight of the game's particularities. An axis devoted to the audiovisual legacy believed to play a part in *RIO* is helpful to understand the intertextuality and the machineries involved in its creation, as they profoundly influence how the action comes to life — or is desired by the user. Another line of observation should include the mode of story engagement proposed by the game, as it shows yet another striking facet of some contemporary consumption styles of culture: exploitative of a revamped surface and keen on detached effects.

## 2 Shooting in the postmodern favelas

The articulation between the identity represented in *RIO*, which inspires a digital existence that dwells on deteriorated, and realistic spaces, and certain visual representations of the favelas inspires us to think of radically postmodern experiences. Sherry Turkle (1997), witnessing new modes of information and entertainment consumption after the Internet, went on to suggest that postmodern theories had finally found their perfect case studies thanks to the countless possibilities of experiencing computer screens. Such navigations inside dreamlike realities actually pose a very concrete object of analysis, one constituted of materiality. The act of exploring the world of “mutable surfaces” (Turkle, 1997, p. 51) turns then into a critical, and doable research attitude due to the similar, inner features of a video game; it is with that spirit that we consider vital to discover the favela's physicality in *RIO* acknowledging its peculiar mode of

action: one that recognizes references (from the news, social media, cinema and television and other games) and interferes in the space, wandering, exploring, performing over time.

To further understand how those audiovisual predecessors impacted *RIO*'s conception and making of a digital world, we suggest that remediation plays a key role here, with its intertextual emphasis and postmodern goal for efficiency. Bolter and Grusin (2000) theorized that both transparency and immediacy could be located in many of the digital experiences, the virtual reality and videogames being many of their examples. Indeed, the idea that the game's aim for realism borrows from other visual sources, at the same time that it proposes an experience of exceptional status, comes in handy to understand why filmic sceneries and motifs can be spotted when playing *RIO*. Then, what would *Raised in Oblivion* be remediating, and for what reason? Our hypothesis is that *RIO*'s double strategy (going for realism on one hand, and providing a cathartic fantasy on the other) has to do exactly with a paradoxical feat of the postmodern and digital intervention: in presenting a platform where performing better means gaining more points (and that means killing more enemies), efficiency becomes a goal per se (Lyotard, 1989), and the supposed realist connection to the world loses meaning — the literal death of meaning and referential absorbs the player into a protected, self-contained experience that relinquishes reflexive spaces or temporalities. Content, here, mirrors *RIO*'s form and mechanism. Setting out intertextual payoffs, the game's own medium offers to surpass the technical challenges that other products have presented — in this case, among others, television, the press, and particularly film. By quoting *Elite Squad*'s in their trailer, borrowing some of its visual patterns and symbols (i.e. the military police's uniforms), and, most importantly, adapting one of the film's controversial interpretations (to which the favelas are the main stage to perform violent action), *RIO* remediates a representation of Rio de Janeiro with new promises. Those are related to the radicalization of the user's experience in getting in contact with the favelas' exciting alleys and spots. The elements of fantasy (a zombie storyline that justifies a post-apocalyptic world, where the infected people are as shootable as the criminals), tries to render the game an original incursion into *Elite Squad*'s destructive slums.

The game's own visual playability is the technological facet that allows for an incorporation of film tropes and successful imaginary constructions (such as the police character) to, at the same time, make it obsolete, unnecessary to the whole experience. The ultimate goal, in *RIO*'s survival mode, is to kill the user's enemies. The multiplayer function provides the opportunity to make alliances and feel the unpredictable liveness that a film does not thrive for. It is this characteristic that we call oblivious to the story, for remediating *Elite Squad*'s visuals and premises only constitutes an asset if it can be, then, performed with efficiency. In this case, productivity is intimately connected to the thrill and its affective structure when killing or surviving. If it is naïve to consider the violent practices performed online as necessarily violent, we shall refer to the problem of representations of violence so that we can, again, place *RIO*'s specificities where they belong. The way literature and painting imagined pain and violence has changed considerably and have their own histories; what we want to stress is how the development and “diversification of new media” might complicate the ethical/aesthetical problem (Ribeiro, 2013, pp. 26-27): considering the way modernity injected some ideals in the construction of violent imaginaries, the contemporary radicalization in producing destructive scenes is clearly embodied in *RIO*. The act of immersing in a highly naturalistic take of Rio's slums to shoot enemies barely hides its ethical problems, insofar as the product's aesthetical dimension is hardly aware of its potentialities to discuss those actions. A fertile ground to invest in subversions of the causes and executors of the favelas' problems is used as

a commonsensical display of a chaotic, perpetual state of conflict. The fictitious goals are supposed to reflect upon an excessive reality (or a loud, overproduced effect from audiovisual forms) and also an ever more competitive normality. Curiously, what the players need to perform within the limits of *RIO* is so transparent in its intentions that the narrative rudiments supporting it gain even more importance.

In the game, the flimsy storyline can only function anchored in its referential proposal and pointing to the elimination of obstacles — the free zone to kill, in that regard, is perceived as a benefit, as opposed to the constrains of a complex film plot. The discursive aspect that technological engagement inaugurates in this case coincides with the remediation noticed by Bolter and Grusin: surpassing the limits of older media is simultaneously a referential and identity-chasing quality. In times when “discourses privilege technical testimonies” (Lyotard, 1989, p. 87), it is perceptible how the visual mechanization promoted by the game’s fantasy will not deny its affiliation to a realistic tone about the favela’s complexion, whilst its “fun” purpose stems from commercial intentions and a passive stance on what institutes a violent digital amusement. Again, the violence of *RIO*’s representation is thematically coherent, but does not qualify as such for simply representing violence. Rather, the depiction of truthful whereabouts with hardly any critical story to contextualize them as a no man’s land is what we perceive as a perverse perpetuation of antisocial, aggressive and divisive ideals about Rio de Janeiro. Other games that were founded upon the logic of first-person shooting also discovered in film the inspiration necessary to sublimate the ethical discussions expected from a widely consumed product. Eugene Provenzo stressed the way the action game *Platoon* (Ocean Software, 1987) exacerbated the “futility of war” (Provenzo, 1991, p. 122-123) by a utilitarian take on analogous missions appointed to the soldiers in the film directed by Oliver Stone (Kopelson, 1986). When killing the peasants is incorporated into the player’s objective (even with a negative consequence), the lack of critical awareness while emulating war might be exactly what Stone was pointing his fingers at. Such voracious use of mediatized conflicts indeed produces an aura of banality which is hard to even approach on critical terms. Would it be better to simply not represent certain things? That dilemma gains new life when these conflicts (Vietnam War, violence in the favelas) get reduced to the spectacle produced by life/death pairings only acceptable in games, but that in reality are shockingly multifaceted. Also, and here lie the real consequences, these battles bear historic importance inasmuch as they configure identities, so the way art and culture problematize characters and spaces, makes for a dynamic network we hope to interpret onwards.

### 3 Permission to kill: from games to a film, from films to a game

A closer look into the artistic identity sought by *Raised in Oblivion* has to, first, recognize the association between Brazilian identity formation and modernity. We refer to Amós Nascimento (2001), who highlighted the modernist approach of thinkers such as Mário de Andrade as an example of how the critical discourse on Brazil’s plurality and complexity in the first half of the 20<sup>th</sup> century differs from postmodern, contingent visions of what it means to be Brazilian — *Macunaíma* (written by Mário de Andrade in 1928) was such a cornerstone in Brazilian culture that, not by coincidence, it was adapted by Joaquim Pedro de Andrade to the big screen (Andrade, 1969). That leads us to reflect upon the case of representing the collective self after modern projects for the country were long recognized: what visual heritage is inspiring contemporary objects when it comes to depicting Brazil — and Rio de Janeiro, specifically? As far as motion pictures are concerned, a shift manifests too in Brazilian culture: as film scholar Esther Hamburger (2007) points out, the

representation of Rio’s favelas is deeply connected to the emergence of modern film in Brazil. From Nelson Pereira dos Santos’ *Rio, 100 Degrees F.* (Barros, Freire Cúri, Guitton, Jardim, Kosinski, Pereira dos Santos, 1955) to *City of God* (Barata Ribeiro, 2002), there was a marked transformation in the way favelas were brought up in film tradition. A first approximation with romantic undertones about the “others” living in the slums (considering no director had come from the favelas) established, at most, admiration for the roots of Brazilian culture — and with that, a clear notion of spatial otherness. What Hamburger sharply notices about the Brazilian film culture of the turn of the 20<sup>th</sup> century when it comes to the representation of favelas is a “dispute” (2007, p. 120) over those same othered voices hardly ever represented. That comes in obvious dialogue with the television production, which, in the 1990s, aired thousands of hours dedicated to the exploitation of violent events — and consistently attributing these to the domains of the favelas. Not by chance, a globalized Rio de Janeiro that suffered to deal with many of its old social problems has been taken as the ideal dramatic stage, a space to explore Brazil’s most acute contradictions. Formally, explicit discourses of alterity might have prevailed in some films, sometimes even attributing self-responsibility (i.e. *News From a Personal War*, Zangrandi, 1999), but the video experience has introduced new and sturdy components of reality. In other words, documentaries or fictional pieces had to compete with the graphic tales of the favelas that were getting ingrained in the popular imaginary via the gory news.

It is within that context that we discuss the pertinence of *Elite Squad*’s cultural legacy to film and other media. Presenting an incursion to the favelas that is notably indebted to *City of God*’s fictional imagination, *Elite Squad*’s identity project is hardly one of plurality. It features harsh criticism to many aspects of Brazilian politics, that is true, but its main agent of transformation is a killing machine (so non-dialogical in essence). In the box-office phenomenon, tormented officer Captain Nascimento exposes the many layers of corruption as a way of justifying his own revolt towards a dead end. Aesthetically, José Padilha explores this conundrum fragmenting the array of voices, so that responsibility is, at the same time, shared by him and all of Brazilian society, and diluted in the same fictional world that serves it. In doing so, the invasion of the favelas’ spaces is legitimized with a strong tie to the crime plot, and visually, the naturalistic take on locations such as Morro da Babilônia converts fantasy action into a credible document about the favelas.

Two certain features about *Elite Squad* should help us in demonstrating a connection to *RIO* that is not casual. The first has to do with that documentary side aforementioned, rooted in José Padilha’s own filmography — his documentary feature *Bus 174* (Padilha & Prado, 2002) — pretty much lays the ground to *Elite Squad*’s world-making and the emerging audiovisual trends that addressed urban violence. The other is the film’s ability to transit out of its own medium codes: the hectic opening scene, showing a heavy funk party in the slums, infuses music video language to the crime film genre. It also mixes points of view that resemble, in many ways, certain video games — the point shooting perspective is literally used five minutes into the movie. Amy Villarejo (2012) goes as far as arguing that the use of visual modalities similar to the shooter genres comprises the spectators’ conversion into active elements that have to deal with a complicated morality as they explore the favelas’ environs. Such intertextual, and arguably gaming techniques, are used to create empathy and engage the viewer in a type of activity coming up the hills that would be morally questionable — but in first person, and as authorities, the men depicted have permission to kill, the same way the audience has the right to look. The thrilling exploration of the area, when founded in the realistic whereabouts that could be seen in documentaries, strives to put the viewer in the BOPE (a tactical unit of Rio’s police) officials’ shoes at all costs. Visually, this shooter perspective (Fig-

ure 1) blurs the lines between desire and fear that the film's omnipresent voice over tries to set straight.



**Fig. 1: the player's perspective in *RIO* (source: First Phoenix Studio)**

A sort of transmedia aesthetic in *Elite Squad* was noted by other scholars, and its life as a cultural product seemed to confirm the importance of such elements in singularizing the film among others. What is fascinating about this public life that Padilha's piece of work touched upon is how attuned it was to a fast, new time of video consumption, which included pirate DVDs, YouTube and video games. In her dissertation, Milena Szafir (2010) demonstrates with solid proof how the *Elite Squad* phenomenon circulated in different media and matched the postmodern, consumerist aptitude to engage in networks. The way *Elite Squad* preyed on games like *Counter-Strike* (Valve, 2000) and *Grand Theft Auto* (Rockstar North, 1997) resonated back to those products' main audiences, who soon found ways to create versions of said games so to incorporate *Elite Squad*'s main themes, adapting to the reality of Rio de Janeiro. The immediate attempts, nevertheless, were imperfect — in 2020, a new game would claim these references back.

#### 4 *RIO*: an insider or outsider look into the favelas?

*Raised in Oblivion* is the first project created by the Brazilian brothers Bannaker Braulio and Jhoniker Braulio, who, talking from experience, wanted to play the survival genre with a different kind of engagement. The setting, in that sense, had to resonate with their counterparts; although from São Paulo, the authors have relatives living in Rio de Janeiro. Knowing the neighborhood of Praça Seca, they say (Freitas, 2020), was crucial to understand the scenery and choose the city as the main location for the game. Also, the hilly environment was said to be helpful in designing *RIO*, as the details had a natural limitation imposed by its representation. The survival genre referred to by Braulio, a popular mode of play that involves actions of exploration and outlasting others, commonly adopts post-apocalyptic scenarios to situate the player. Titles such as *DayZ* (Bohemia Interactive, 2013) and *Z1 Battle Royale* (Daybreak Game Company, 2018) invest in zombie outbreaks to give access to the thrill — killing enemies, and essentially surviving. The fantasy component embedded in this proposal, yet, is not what *RIO* puts forward as its main selling point. That would be the realism of the Rio setting and the close collaborations with the game's audience on Facebook groups, discussing improvements and additions to the playability, or even to the story. The game's trailer, featuring a voice over that resembles Captain Nascimento's, had already shown *RIO*'s willingness to remediate pop culture. Titled *Kill or die*, the teaser promotes how those from the favelas are "ready" to face anything. The heavy soundtrack by trap group Lounge anticipates a higher POV that shows armed

men slowly exploring the slum's streets (Figure 2), while a literal *Elite Squad* quote ("Vai, calma, olha antes. Fatiou, passou... Boa meu soldado, boa!") infuses the game with tension. In that scene, it is clear how the favela's surrounds are to be taken seriously, or else the player risks not advancing — in life. The Braulio brothers have also used a *City of God*-inspired loading screen and included real singers as characters in the game, such as funk artists MC Lan, MC Igu and MC Carol. More than a marketing ploy, this expresses how popular film and music set ideas that end up being so influential that are understood as necessary signs of reality. MC Carol's lyrics for *Jorginho me empresta a 12* (2016) go as: "Hey, Jorginho, lend me your .12 / [...] So that I can shoot that pothead" — her tough persona validates *RIO*'s graphic incursion to the favelas (Figure 3). The same method was used in *Def Jam: Fight for NY* (AKI Corporation, 2004), whose cast is comprised of big hip hop names.



**Fig. 2: screenshot from the teaser trailer, showing the Order going through a dark favela alley (source: First Phoenix Studio)**



**Fig. 3: a stylized promo picture made after musical artist MC Carol (source: First Phoenix Studio)**

The premise of the Braulio's game tells of a deadly, pigeon-spread virus that has caused the isolation in the region of Praça Seca, in Rio. There, three groups are put together to propel the action: the Infected, the Assassins and the Order. While the first lot takes back to the zombie tradition in survival games (in style and lack of singularity), the other two clearly resort to well-known figurations in the Brazilian society: heavy-armed criminals from the slums and the BOPE. The play modes vary from survival, battle royale and player versus player — in different degrees, they invoke the same "shoot before it is too late" logic, the customization (items, maps) being the real change-maker in the experience. Guns paying tribute to football teams like Flamengo set the mood for a "true" Brazilian experience, while the player searches for scattered objects that will help improv-

ing their rankings. On survivor mode, it is essential to find the best tools and routes in order to escape from the aim of a better positioned or better armed opponent. The player lives a true sense of open-jungle hysteria, in which the minimalistic and enhanced step sounds are suddenly interrupted by very believable, loud shots.

The mix of characters that are granted permission to kill, either because they have lost their brain capacities, or are representatives of soldiers in the favelas urban war, crases many complexities about the situation the game seeks to represent, insofar as the means of engaging in the story encompass homogenizing the threat of violence in shades of glory. It is the fascination about handling a gun in the favelas' alleys that draws the attention to this game and not to another survival product. The zombies, for that matter, are as accessory as they can be. Naturalistic traces such as the UPPs (Pacifying Police Units) spotted in the decaying environment of *RIO* (Figure 4) are symptomatic of a wider perception about how one should represent a favela. The UPPs were a program initiated in the second half of the 2000s in several slums of Rio, with the aim of integrating police battalions in the favela's social life. After years attempting to contain activities that could tarnish the national image amidst the Olympics and the World Cup, the Units more often than not were responsible for managing poverty with penal, and not social faculties (Santana, Costa, & Castro, 2016), so their symbolism here relates to an experience of vigilance and failure. The way the game appropriates those popular images is as cynical as the representations it borrows from the media — a great example is the use of the photograph of a mustached officer who posed in front of a spray-painted wall that offered money for his killing (Figure 5). This type of incorporation of a violent reality through grotesque, meme-y artifacts communicates well with the game's target audience. *RIO* puts on the same level real phenomena, media representations and artistic works to then make a case of a truthful backdrop — but the 3D favelas and their walls covered with realistic graffiti do not hide an immense, computer-generated desolation in learning that they are as far from the human sensibility as they can get.

The good-humored, pastiche-filled strategy that the game takes, conciliates the aggressive signs lent from documental favelas with a general attitude towards the postmodern cities. Gilles Lipovetsky, already in the 1980s, detected a type of individualism emerging in contemporary times that could be associated with this normalization of violent spaces. When the excessive consumption impacts to a great degree one's desire to "select and transform" (Lipovetsky, 1989, p. 101) —something that gamers take seriously in the action of customizing their missions, characters, and teams—, what is conceived as "real" ends up losing its very notion of alterity or "wild depth" (Lipovetsky, 1989, p. 70). In other words, exploration is permitted to levels never conceived before. The moral barriers that would refrain from the bare representation of violence have been banalized by cultural discourses flocking around. The favelas in *RIO*, unlike the films mentioned in this paper suggest, are not complex environments. The game's proposition is highly narcissistic in the logic that real stories do not matter, only if to suggest threat and excitement. The combination of fictional pieces with true events and characters is more revealing, in fact, of the pulverized identity of the general player. If otherness has been vital to establish the modern notion of a Brazilian identity in the arts (cinema included), *Raised in Oblivion* opts for a chaotic, disform identity that mirrors both content and spectatorship. By embodying what could be seen as anti-values in a fair, safe society, the game attests its verisimilitude precisely because it has been produced in a horribly unequal country. As Meza-Maya and Lobo-Ojeda (2017) have observed, when it comes to the intelligibility of violent scenarios in *Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2013) by kids in Bogotá, the sense of immersion to the aggressive virtual environ negotiates with social values that are present in their lives.

When normality has accepted that violence is both a problem and a cultural artifact to be made fun of or spectacularized —in music, film, the news— the issue of alterity becomes more of an impediment to produce critical experiences than an instrument to pursuit any singularity.



Fig. 4: an abandoned UPP, part of *RIO*'s virtual realm (source: First Phoenix Studio)



Fig. 5: stylized picture of a real photograph involving a police officer in *Rio* (source: First Phoenix Studio)

The discursive device that connects the game user to urban resemblances has been studied in other products, such as *GTA*. Marcos Antón (2016) noted how the city built in *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar Studios, 2004) forges naturalistic American codes with the ultimate goal of enhancing the player's experience. Similar to *RIO*, *GTA* establishes an open world which makes up for previous limited representations about the dangerous urban life. But how attainable is this new perception about the favelas? In a perverse manner, the exploration of the areas is so superficial that it renders the mentioned naturalistic codes empty, algorithmic-generated figurations. We argue that this is a direct result of the fragile contextualization of the story. It is very true that the practices experienced by a new generation of gamers are familiar to visual excess and the myriad of cultural references —as said, the loyal base who collaborated by suggesting the game's characters expects a good deal of agency in the playability— but that does not suddenly replace the role of the story in anchoring human actions. Furthermore, and paradoxically, the game's attempt to portray a naturalistic Rio ends up

removing the human factor of it. This is not the first time the Brazilian background is a mere pretext to justify violent shooting plots: talking about *Max Payne 3* (Rockstar Studios, 2012), Murray brings our attention to how the appropriation of a peripheral setting was used to the expense of humanizing narratives (2018). Interestingly enough, the invention of a violent Rio de Janeiro, even if construed by Brazilian residents, tends to replicate this outsider phenomenon, where the favelas are reduced to their threatening aspect. Beyond stereotyping heterogeneous spaces, the shooter games end up promoting an indifference to the element of alterity that is foundational to the discussion of Brazilian identity. In being oblivious to this issue, *RIO* engages in an amusement that is radically based on the thrill of hiding, shooting and winning by extermination — contingent par excellence. Amongst a panel of equally brain-dead citizens, the figure of the “other” becomes completely devoid of substance, “mere extras” (Lipovetsky, 1989, p. 186), or props such as the rusty UPPs.

In this vein, the city of Rio de Janeiro gets a revealing treatment by *RIO*: the subtext in the acronym (*Raised in Oblivion*) points to an explanatory vision of the war zone that the region of Praça Seca represents in that story. A play on words that resonates with an international audience, it claims to its universe the social insensibility commonly evoked when portraying poverty and violence in Brazil. Another possible reading, with closer implications to what we have presented so far, fixes this same forgetfulness in the game user, who engages in the stupor of killing in Rio — with the notion that this is what the city offers, anyway. The permission to perform violence, moreover, is quite tied to an “urban simulation” (Dyer-Witheford & de Peuter, 2009, p. 156) with deeper associations to the macro, violent structures observed outside of *Raised in Oblivion*. Coupled with the pop references that compose the shiny, spectacularized lives in the favelas, what could have been a title with dramatic undertones and, by stretch, a social commentary, becomes at most cynicism. As seen in *GTA*, in which the satirical assembly barely scratches the surface of real systems of violence, here too the authorization to emulate aggressive behaviors (known to happen in the favelas) is facilitated by the fantastic number of predecessors that painted these imaginaries. Locating the game in Rio, consequently, is a very conscious strategy that mediates a cycle of mostly “empty amplifications” (Lipovetsky, 1989, p. 191) about the favelas. And that includes the urban performances themselves — as Erika Robb Larkins (2013) found in her fieldwork about police action in a poor community, a sort of “hyper-favela” (Larkins, 2013, p. 556) comes up when such spectacularized representations gain the same status of truth in the favelas day-to-day life. The emptiness generated by those constructs is, thus, cause and consequence of the violence, given how society has become forgiving of both police action and its entertaining counterparts.

#### 4 Final considerations, or a critical take on the perpetuation of violence

As T.V. Reed (2014) suggested, it is more fruitful to discuss the game-violence conundrum out of realms of direct causality, and rather look at how “games and game cultures unintentionally and indirectly create positive or negative cultural echoes, climates and impacts” (p. 146), because, as seen, the social practices are already charged with the performative ideas of what the favela is like — no neutral reality or symbols, for that matter, would take us to causal paths. In that line, the circularity of representations and identity signs infers reality through simulation, but we are dealing with simulations that “equally alter reality” (Turkle, 1997, p. 107). The stable loop of violent representations serves well the scorched-earth scenario for those hyper-favelas, since on a social level, little is done to transform it, and on fictional and informative dimensions, what

matters is the dramatic potential emanating from those spaces. Video games like *RIO* are not only capturing violent elements with a naturalistic excuse — they are also spreading a powerful and predatory vision about the favelas, for which ethical predicaments are nothing more than embarrassing obstacles. In that regard, the game goes full force in the Captain Nascimento (or his enemies) mode but more drastically, letting go of the innermost dramatic layers that *Elite Squad* wished to put for discussion. The sophistication of the cinematic experience is not, ironically, rooted in direct interaction. That belongs to the game universe, which, here, in turn, makes use of the exploration and supposed autonomy of the user to virtually dehumanize the story behind the violence portrayed. Maybe the action, shooter experience is so totalizing that it sells itself as the only mode of interaction with such a menacing, poor representation of the favelas. The extreme, contemporary individualization has found in the interconnected, multiplayer video game the perfect model to practice a socialization that gets quick, dazzling pleasure out of the body count satire.

The leap observed between the ethical discourse from *RIO*’s preferred references and its own proposition of a forgotten extermination zone is considerable. And it gets more visible the moment we distinguish how technology plays a part in the consumption of games, in opposition to film spectatorship. As mentioned before, *Elite Squad* should credit part of its popularity to the way it resonated in a time of digital frenzy — that being said, its ethical dimension is protected (or exposed?) exactly by its cinematographic format. Contained by the story, the length, it attests that pace, editing and discourse are intimately connected. *Raised in Oblivion*, on the other hand, overlaps what is visual to what is playable: the remediation of other visions about the favelas mimics how the players make use of time and space in the survival and shooter genres. A substantial number of hours in immersion, depending on the tasks and interaction, produces a rapacious routine that wants room for exploration but not much for reflection — for the missions wished-for are nothing more than a silly death simulation. A silver lining of this type of representation could be its inclusive approach, taking creative voices that speak in first person about the favelas — but even that is subdued when the game’s overarching structures reproduce stigmas that harm the actual complexity of those communities. What we hope to have demonstrated is how *RIO*’s remediations hinder a critical project to represent violence in Rio because the very process of dealing with the truth about the favelas is hardly separable from its cultural manifestations, which have continuously avoided original, many-sided approaches to the matters of violence, otherness and identity. The shooter game, with its interactive prowess, but self-indulgent playability, fails to take that risk.

#### BIBLIOGRAPHY

- AKI Corporation. (2004). *Def Jam: Fight for NY* [Video game]. Redwood City: EA Games.
- Andrade, J. P. (Producer and Director). (1969). *Macunaima* [DVD]. Brazil: Difilm.
- Antón, M. (2016). De la ciudad real a la ciudad virtual: El proceso de inmersión en Grand Theft Auto. In F. G. García, M. L. G. Guardia, & E. Taborde-Hernández (Eds.), *Actas IV Congreso Internacional Ciudades Creativas* (pp. 36-47). Madrid, Spain: ICONO14.
- Barata Ribeiro, A. (Producer), & Meirelles, F., & Lund, K. (Directors). (2002). *Cidade de Deus* [DVD]. Brazil: Imagem Filmes.
- Barros, M., Freire Cúri, C., Guitton, L.-H., Jardim, L., Kosinski, P., & Pereira dos Santos, N. (Producers), & Pereira dos Santos, N. (Director). (1955). *Rio, 40 graus* [DVD]. Brazil: Columbia Pictures do Brasil.
- Bohemia Interactive. (2013). *DayZ* [Video game]. Prague: Bohemia Interactive.
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding new media*. Cambridge: MIT Press.
- Daybreak Game Company. (2018). *Z1 Battle Royale* [Video game]. San Diego: Daybreak Game Company.
- Dyer-Witheford, N., & de Peuter, G. (2009). *Games of empire: Global capitalism and video games*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

- First Phoenix Studio. (2020). *RIO — Raised in Oblivion* [Video game]. Campinas: First Phoenix Studio.
- Freitas, J. (2020, June 6). ESPECIAL | Criadores de RIO: Raised in Oblivion revelam detalhes exclusivos do game. *Super Hero Brasil*. Retrieved from [https://superhero-brasil.com.br/2020/06/06/especial-criadores-de-rio-raised-in-oblivion-revelam-detalhes-exclusivos-do-game/#disqus\\_thread](https://superhero-brasil.com.br/2020/06/06/especial-criadores-de-rio-raised-in-oblivion-revelam-detalhes-exclusivos-do-game/#disqus_thread)
- Hamburger, E. (2007). Violência e pobreza no cinema brasileiro recente: reflexões sobre a ideia de espetáculo. *Novos estudos CEBRAP*, (78), 113-128.
- Kopelson, A. (Producer), & Stone, O. (Director). (1986). *Platoon* [Motion Picture]. United States: Orion Pictures.
- Larkins, E. R. (2013). Performances of police legitimacy in Rio's hyper favela. *Law & Social Inquiry*, 38(3), 553-575.
- Lipovetsky, G. (1989). *A era do vazio: ensaios sobre o individualismo contemporâneo* (L. M. Pereira, & A. L. Faria, Trans.). Lisboa: Relógio D'Água.
- Lytard, J.-F. (1989). *A condição pós-moderna* (J. B. de Miranda, Trans.). Lisboa: Gradiva.
- Meza-Maya, C. V., & Lobo-Ojeda, S. M. (2017). Formación en valores sociales en adolescentes que juegan Grand Theft Auto V. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 15(2), 1051-1065.
- Murray, S. (2018). *On video games: The visual politics of race, gender and space*. London: I.B.Tauris.
- Nascimento, A. (2001). Modernismo e discursos pós-modernos no Brasil. *Impulso*, 12(29), 169.
- Ocean Software. (1987). *Platoon* [Video game]. Kōnan: Sunsoft.
- Padilha, J., & Prado, M. (Producers), & Padilha, J., & Lacerda, F. (Directors). (2002). *Ônibus 174* [DVD]. Brazil: LK-TEL Video.
- Padilha, J., & Prado, M. (Producers), & Padilha, J. (Director). (2007). *Tropa de elite* [Motion picture]. Brazil: Universal Pictures do Brasil.
- Provenzo, Jr, E. F. (1991). *Video kids: Making sense of Nintendo*. Cambridge: Harvard University Press.
- Reed, T. V. (2014). *Digitized lives: Culture, power and social change in the internet era*. New York: Routledge.
- Ribeiro, A. S. (Ed.). (2013). *Representações da violência*. Coimbra: Almedina.
- Rockstar North. (1997). *Grand Theft Auto* [Video game]. New York City: Rockstar Games.
- Rockstar North. (2004). *Grand Theft Auto: San Andreas* [Video game]. New York City: Rockstar Games.
- Rockstar North. (2013). *Grand Theft Auto V* [Video game]. New York City: Rockstar Games.
- Rockstar Studios. (2012). *Max Payne 3* [Video game]. New York City: Rockstar Games.
- Santana, G. C. A., da Costa, M. H., & de Castro, R. V. (2016). Violência, favela e pacificação: representações sobre a Unidade de Polícia Pacificadora no Morro do Andaraí do Rio de Janeiro. *Emancipação*, 16(1), 61-80.
- Szafir, M. (2010). *Retóricas audiovisuais (o filme Tropa de Elite na cultura em rede)*. Master's dissertation, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- Turkle, S. (1997). *A vida no ecrã: a identidade na era da internet* (P. Faria, Trans.). Lisboa: Relógio D'Água.
- Valve. (2000). *Counter-Strike* [Video game]. Bellevue: Valve.
- Villarejo, A. (2012). Cities of Walls: Mediated Urbanity, Viral Circulation, and Elite Squad. In D. Bathrick, & H.-P. Preusser (Eds.). *Literatur inter-und transmedial/ Inter-and Transmedial Literature* (pp. 419-430). Amsterdam, Rodopi.
- Zangrandi, R. F. (Producer), & Moreira Salles, J., & Lund, K. (Directors). (1999) *Notícias de uma guerra particular* [DVD]. Brazil: VideoFilmes.

## ABOUT THE AUTHOR

Eduardo Prado Cardoso is a PhD candidate in Culture Studies at the Catholic University of Portugal, with a research about murder representations in digital media in contemporary Brazil. He holds a Bachelor's degree in Audiovisual (2011) from the University of São Paulo, and a Master of Arts in Screenwriting (2017) from the Kino Eyes consortium (Lusófona University, Edinburgh Napier University and Tallinn University). Some of his preferred academic or creative ventures involve: representations of violence, Lusophone cultures, history of the media, poetry, postmodernity, digital technologies and mass cultures.

# TEATRO, AUDIOVISUAL E STREAMING: UMA ANÁLISE SOBRE O FAZER TEATRAL EM TEMPOS DE INCERTEZA PANDÊMICA NA EXPERIÊNCIA PÓS-DRAMÁTICA DA PEÇA *ESPERANDO GODETTE*

THEATER, AUDIOVISUAL AND STREAMING: AN ANALYSIS OF THEATER-MAKING IN TIMES OF PANDEMIC UNCERTAINTY IN THE POST-DRAMATIC EXPERIENCE OF THE PLAY *WAITING FOR GODETTE*

Juliana Wexel  
CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação  
Universidade do Algarve  
Faro, Portugal  
[julianawexel@gmail.com](mailto:julianawexel@gmail.com)

## RESUMO

A pandemia evidenciou a necessidade imediata dos artistas de teatro de se adaptarem, em parte, ao circuito do *online*, a produções cênicas em audiovisual e à transmissão assíncrona. Numa condição forçosa pela contingência global, artistas do mundo inteiro tem criado novos pontos de contato em termos estéticos e funcionais entre a linguagem teatral e a linguagem audiovisual a partir de multiplataformas e recursos digitais. Ao mesmo tempo em que discussões de ordem pública acirram-se no que tange à subsistência do teatro presencial, seja este pós-dramático ou não, das políticas de incentivo à cultura e sobre o futuro do teatro enquanto ofício nas condições globais atuais, artistas e investigadores ocupam-se em problematizar as implicações conceituais e estéticas que envolvem estas (novas) práticas e sobre em que medida é possível fazer “teatro de fato” em ambientes *online*; ou, ainda, de que maneira é possível manter a condição cênica em registros audiovisuais transmitidos via *streaming* ao vivo ou em espaços repositórios. Este texto propõe discutir parte destas complexidades em um breve relato sobre a experiência de realização da obra *Esperando Godette*, contemplada pelo edital da primeira edição do Ciclo de Teatro e Artes Performativas *Mimesis* da Universidade de Coimbra, em Portugal, realizado em comemoração aos 730 anos de existência da instituição. A peça também integrou o repertório de espetáculos *online* do *Fair Saturday Festival* entre os meses de novembro e dezembro de 2020. Pretende-se analisar neste artigo algumas idiosincrasias da montagem em si, o *leitmotiv* das decisões tomadas ao longo do processo de concepção e adaptação da peça que acabou por tornar-se um espetáculo em registro audiovisual, além de suscitar outras reflexões que correlacionam o fazer teatral, o audiovisual e as tecnologias digitais.

## PALAVRAS-CHAVE

Audiovisual, Estética, Pandemia, Teatro, Virtual

## ABSTRACT

The pandemic highlighted the immediate need for theater artists to adapt, in part, to the online circuit, to scenic audiovisual productions and asynchronous transmission. In a condition forced by global contingency, artists from all over the world have created new points of contact in aesthetic and functional terms between the theatrical language and audiovisual language from multiplatforms and digital resources. At the same time that public order discussions are taking place regarding the subsistence of face-to-face theater, whether post-dramatic or not, of policies to encourage culture and about the future of the theater as a craft in current global conditions, artists and researchers are concerned with problematizing the conceptual and aesthetic implications involving these (new) practices and on the extent to which it is possible to do “in fact” theater in online environments; or, further, how it is possible to maintain the scenic condition in audiovisual records transmitted via live streaming or in repository spaces. This text proposes to discuss part of these complexities in a brief report on the experience of the work “Waiting for Godette”, contemplated by the edict of the first edition of the *Mimesis Theatre and Performing Arts Cycle* of the University of Coimbra, in Portugal, held in commemoration of the 730 years of existence of the institution. The creation was also part of the repertoire of online shows at the *Fair Saturday Festival* between the months of november and december 2020. The aim of this article is to analyze some of the idiosyncrasies of the editing itself, the *leitmotiv* of the decisions taken throughout the process of conception and adaptation of the play, which ended up becoming a spectacle in audiovisual record, as well

as other reflections that correlate theatrical making, audiovisual and digital technologies.

## KEYWORDS

Audiovisual, Aesthetics, Pandemic, Theater, Virtual

## 0 Introdução

Como bem declara Artaud (2006) em *O teatro e a peste*, “A peste toma imagens adormecidas, uma desordem latente e as leva de repente aos gestos mais extremos; o teatro também toma gestos e os esgota: assim como a peste, o teatro refaz o elo entre o que é e o que não é, entre a virtualidade do possível e o que existe na natureza materializada. (p.24). Nesta nova “peste” contemporânea, estaremos vivenciando, na quase impossibilidade do teatro presencial, uma nova necessidade e urgência do fazer teatral diante do digital?”

A partir deste artigo, propõe-se um exercício de reflexão sobre a imperiosa inserção do teatro e das artes performativas em geral no âmbito do virtual, do *online* e do audiovisual em função e no contexto das novas circunstâncias de impossibilidade de presença física a partir da contingência da pandemia. Houve necessidade e emergência em se eleger recursos audiovisuais e de comunicação digital como meios de expressão alternativos ao palco ou aos espaços cênicos, tradicionais ou não, diante da inviabilidade e do risco de encontros presencialmente físicos. Intenciona-se discutir de que modo a atual situação sanitária global e de incerteza sem precedentes tem oferecido novas visões, possibilidades e recursos que atualizam o tema do uso das tecnologias digitais na criação nas artes cênicas e performativas. Interessa-se, também, em problematizar sua inserção em ambiente virtual nestas condições e contexto e contribuir com a discussão sobre os inúmeros desafios os quais esta transposição implica, além do aparecimento de novos paradigmas para o ofício das artes cênicas. Destaca-se, em especial, às noções de presença, virtualidade e temporalidade a partir do ponto de vista do encontro do artista e público e do que entende-se por teatro.

Para tanto, utiliza-se o referencial do teatro pós-dramático como substrato para análise e um estudo de caso da peça *Esperando Godette*, uma adaptação do texto *Esperando Godot*, do escritor e dramaturgo irlandês Samuel Beckett, desenvolvida por esta artista-investigadora em parceria com outros colegas artistas, especialmente para o Ciclo de Teatro e Artes Performativas *Mimesis* da Universidade de Coimbra, em Portugal, em comemoração aos 730 anos de existência da instituição de ensino superior mais antiga do país.

## 1 Esperando Godette: uma experiência teatral em audiovisual

As experiências das artes cênicas no campo do digital ao longo de 2020 tem sido intensificadas em modo progressivo e variado. Pode-se elencar inúmeras práticas que estão sendo adaptadas aos recursos digitais e de telepresença: criação dramatúrgica remota, exercícios de leitura de textos *online*, ensaios à distância, peças transmitidas ao vivo via *streaming* ou gravadas em recurso audiovisual para serem assistidas em modo assíncrono; peças anteriormente encenadas no teatro com adaptações *online*; encenações transmitidas nos palcos dos teatros onde eram realizadas fisicamente as montagens; exibição de espetáculos em registros audiovisuais prévios, encenação de solos e elenco reduzido para plateias simbólicas formadas por apenas uma pessoa ou poucas pessoas, montagens integrais exibidas via *streaming*, *Youtube* e nos formatos *live* no *Instagram* e *Facebook*, etc. E, ainda, a utilização de recursos como o *SymplaStreaming*, ferramenta gratuita integrada à plataforma *Zoom*, que permite a organização de espetáculos com até 300 participantes em até oito horas de duração e

oferece aos organizadores recursos de gerenciamento que vão desde a venda de ingressos, o controle do acesso dos participantes, a divulgação em redes sociais, entre outros.

Em se tratando de Brasil, constata-se também a intensificação da exploração de conteúdos em plataformas pré-existentes como a *Espetáculos Online* e de empresas como a *Broadway HD* e *Cennarium* que realizam a distribuição de espetáculos teatrais e performativos desta natureza há quase uma década. Além do surgimento de festivais *online*, propostas de formação em teatro *online* ou via *streaming*, linhas de apoio para a cultura e financiamento coletivo e iniciativas como a do TeatroJá, no Teatro PetraGold, onde a proposta é dispor parte do valor do ingresso para a reversão a um fundo solidário de auxílio a artistas e técnicos e, também, projetos notórios para toda a classe artística como *#emcasacomosec*, entre tantas outras.

Para refletir sobre algumas questões nesse sentido, utiliza-se como objeto de estudo o percurso de criação do espetáculo *Esperando Godette*, inserido no Ciclo de Teatro e Artes Performativas *Mimesis* 2020, organizado pela Reitoria da Universidade de Coimbra, e exibido em 27 de outubro de 2020 nas plataformas digitais da instituição. Inspirada na peça *Esperando Godot*, do dramaturgo irlandês Samuel Beckett, *Esperando Godette* atualiza o tema da espera numa comédia dramática onde a velhice e as tecnologias digitais se conectam. Presas no tempo de uma videochamada, duas amigas aguardam em casa pelo único contato capaz de tirá-las de uma espera e de um isolamento sem fim. A história se passa num entrelugar entre passado, presente e futuro, através da evocação da memória, da espera e do desejo de dois corpos anciãos que não acompanham a idade da mente.

Apesar de existir uma notável e quase profética coincidência no enredo da peça com a situação de isolamento e distanciamento atual e o uso das tecnologias digitais para comunicação, a adaptação feminista do texto de Samuel Beckett não foi inspirada a partir e nem por causa da pandemia. Sua autoria e concepção dramatúrgica foram tecidas por esta pesquisadora em parceria com a produtora cultural e atriz brasileira Rosi Ferh ainda em janeiro de 2020. Sua submissão enquanto proposta artística no *Ciclo de Teatro e Artes Performativas Mimesis* ocorreu em fevereiro deste mesmo ano, pouco antes do agravamento da propagação do Covid-19 e da necessidade de confinamento global. Isto posto, já nos meses subsequentes em que se constatou um aumento massivo no uso de recursos digitais como ferramenta de comunicação entre pares em ambientes domésticos, educacionais, profissionais, de criação artística, entre outros, o ato de realizar uma encenação que já contemplava o tema da espera, do isolamento e do uso das tecnologias digitais na comunicação contemporânea, especialmente circunscrita em um contexto de videochamada, pareceu ter ainda maior sentido e relevância.

Em função do *lock down* de 16 de março de 2020, a realização do Ciclo *Mimesis*, que estava prevista inicialmente para os meses de maio e junho, também teve de ser adaptada às exigências do contexto pandêmico. As 27 atividades contempladas no edital público, divididas entre espetáculos e *workshops*, acabaram por ser realizadas no segundo semestre, entre os dias 15 de setembro e 3 de outubro de 2020. Para tanto, houve cortes orçamentários significativos no valor dos recursos direcionado aos artistas junto ao edital original, entretanto também houve um visível esforço por parte da Reitoria da Universidade de Coimbra em não cancelar justo a primeira edição do evento por causa da pandemia. Segundo a declaração de Delfim Leão (2020), vice-reitor para a Cultura e Ciência Aberta da instituição, na programação oficial do circuito, “o *Ciclo de Teatro e Artes Performativas Mimesis* inscreve-se na estratégia de programação cultural anual da Reitoria, fundada em pilares estruturantes” que são o de “valorizar a criação e a prática artísticas e promover a investigação

especializada” além de “contribuir para a diversidade e qualidade da programação cultural e para o desenvolvimento e fidelização de públicos”. De acordo com Leão, a iniciativa pretendia “revigorar a centralidade histórica da Universidade de Coimbra neste domínio de atuação artística, com destaque para a expressão dramática, robustecendo a sua presença em redes culturais mais amplas, em laboratórios artísticos e em iniciativas relevantes de reflexão estético-performativa”.



**Fig. 1 e 2:** Os dois sets de gravação da adaptação dramática feminista da obra de Beckett em *Esperando Godette*, com as atrizes Rosi Ferh e Juli Wexel (da esquerda para direita)

Após a confirmação de que o *Mimesis* de fato seria realizado apesar dos adiamentos e de corte de recursos, a equipe de *Esperando Godette* realizou duas visitas técnicas na cidade de Coimbra para fins de estudo e definição do local de realização da montagem. À época, elegeu-se o espaço externo do horto do Jardim Botânico da cidade como palco para apresentação da peça. A escolha se deu por dois motivos que, mutuamente, se correspondem: primeiramente, pelo anseio artístico de ocupação de um espaço público de acesso central e, em segundo lugar, em função da necessidade de se evitar aglomerações em espaços fechados e reduzir riscos de contágio com a realização de eventos culturais *outdoor*. Ali também seria possível providenciar uma disposição de cadeiras espaçadas no local definido para distanciamento da plateia, em respeito à segurança sanitária; também dispor de recursos de iluminação adequados para a ambientação da peça e, principalmente, em termos cenográficos, compor ambos os universos ficcionais das personagens, além de que um dos cenários da peça poderia ser retroprojetado na porta de entrada da estufa do horto do Jardim Botânico de Coimbra.

Ao longo da construção dramática de *Esperando Godette* entendeu-se que a inserção da personagem Gogo no espaço de *ivagi-*

*nation*<sup>1</sup>, a instalação artística realizada na residência desta investigadora, faria sentido justo por uma sintonia conceitual em função de seu caráter de *gender* e por esta mesma instalação dialogar com o universo ficcional e doméstico da personagem. Neste sentido, utilizou-se uma adaptação desta obra de média-arte digital como recurso de composição cênica de *Esperando Godette*.



**Fig. 3:** Estudo de retroprojeção de cenário *ivagination* em *Esperando Godette* na porta principal da estufa do horto no Jardim Botânico de Coimbra, Portugal

A montagem foi sendo constituída entre os meses de março e setembro de 2020 e, na maior parte do tempo, à distância. Nessa dinâmica remota, foram tomadas medidas que vão desde a tomada de decisões dramáticas, técnicas e de ordem cenográfica, como iluminação e eleição dos elementos de cena, concepção de figurino e maquiagem, modificações textuais e de roteiro, a construção das partituras corporais, as movimentações e marcações de cena, trilha sonora, entre outras questões. Os ensaios ocorreram ao longo dos meses de julho, agosto e setembro, quase integralmente na modali-

<sup>1</sup> Mais detalhes sobre esta obra *ivagination* estão disponíveis no link: <https://dmad-online/> da exposição *online Re>>connecting* do evento *ONLINE*, promovido pelo Doutoramento em Média-Arte Digital da Universidade Aberta de Lisboa e Universidade do Algarve. Pode-se também conhecer o relato sobre o processo de criação de *ivagination* no artigo “Desafios da curadoria em média-arte digital: relatos sobre o artefacto interativo *ivagination*, uma des-instalação em tempos de distanciamento social” apresentada e publicada na INTERNATIONAL CONFERENCE ON DIGITAL CREATION IN ARTS AND COMMUNICATION, ARTeFACTo 2020, em Faro.

dade virtual: primeiramente através de leituras cênicas com o recurso de chamada de áudio e vídeo, via chamadas telefônicas por *WhatsApp* e, posteriormente, via plataforma *Zoom*. Ambas as atrizes e a equipe técnica estavam sediadas em Lisboa e região e apenas o ator Orã Figueiredo estava no Rio de Janeiro, Brasil. O artista chegaria em Portugal somente três semanas antes da apresentação da peça, tendo ainda de passar pelo período de quarentena antes de ter contato direto com a equipe e o público. O atraso de sua chegada também deu-se em função da pandemia e sua presença em solo português teve de ser justificada oficialmente ao governo português, a partir de um comunicado emitido pela Reitoria da Universidade de Coimbra, bem como pela Associação Renovar A Mouraria, que apoiou a realização da montagem.

Ao longo do período de trabalho, além do desafio de se lidar com a incerteza quanto à realização do espetáculo em função da volatilidade das regras da Direção Geral de Saúde (DGS) no país, o segundo maior desafio do processo de criação de *Esperando Godette* foi o surgimento da necessidade de transpô-la para o plano audiovisual após meses de concepção da peça. Neste caso, não somente por questões sanitárias, como já era previsto, mas também por questões de mudanças de ordem climática na região de Coimbra na semana do Ciclo *Mimesis*. Visto que a apresentação ocorreria em espaço público a céu aberto, e em função da situação emergencial e institucional não oferecer outro espaço senão o local previamente estabelecido do horto do Jardim Botânico, abriu-se mão, portanto, de realizar o evento *in loco* junto à transmissão ao vivo via *streaming* e optou-se, por fim, em transformar o espetáculo teatral em um registro audiovisual e em exibição assíncrona.

O terceiro e derradeiro desafio neste contexto foi a limitação de tempo disponível para realizar a transposição do teatral para o audiovisual, visto que a equipe dispunha de apenas uma semana para redimensionar o projeto no intuito de torná-lo executável. A escolha também foi contingente: ou se participaria do Ciclo *Mimesis* através do produto cênico audiovisual ou a oportunidade de realizar o espetáculo se perderia por completo para aquela oportunidade e em função das inúmeras variáveis que impactavam a realidade dada. Por fim, entendeu-se que o mais indicado seria dedicar o curto tempo disponível à busca de uma linguagem audiovisual que pudesse oferecer, mesmo que às pressas e sem uma condição ideal, um resultado artístico que se aproximasse do universo dramaturgicamente teatral e que pudesse resistir às intempéries do contexto: intempéries estas tanto reais quanto figuradas. A obra, que já se tratava de uma adaptação a partir de um texto pós-dramático de Beckett, foi submetida à uma segunda adaptação de linguagem a partir de seu original.

Como já mencionado, o universo ficcional de *Esperando Godette* trata de um contexto de comunicação síncrona e *online* via videochamada entre duas personagens. O espaço ficcional de uma delas é o mesmo local de *ivagination*, uma “des-instalação” artística do gênero *site-specific* que transforma o corpo da casa em corpo de mulher e que também foi adaptada ao contexto da pandemia em sua origem e que, por fim, tornou-se o ambiente doméstico da personagem Gogo. Sendo assim, a concepção dos cenários de *Godette* tornaram-se dois *sets* distintos de gravação<sup>2</sup>. Um dos *sets*, o qual contemplava o cenário de *ivagination*, permaneceu inalterado ao plano inicial, recebendo apenas uma adequação no sistema de iluminação através de um ponto de luz e um filtro, que atenuou o efeito *neon* e das luzes de *led* do espaço da instalação original. A ideia de retroprojeção em cena também foi abandonada. Fez-se a escolha pela utilização de uma câmera frontal, visto que esta ocuparia o mesmo ponto de vista de uma câmera de *smartphone* em uma comunicação por videochamada. Em termos de direção de fotografia, esta escolha manteria a profundidade desejada do cenário. Entretanto, a linguagem encontrada para a cap-

tação de ambos os *sets* limitou-se ao registro frontal para solucionar a problemática urgente de não se poder atuar no local original de apresentação da peça.

Decidiu-se realizar o registro da encenação de cada personagem separadamente, sustentando os diálogos e o jogo cênico entre os atores como se a peça estivesse acontecendo ao vivo na tentativa de manter o mais preservada possível a aura (Benjamin) da encenação. A maior dificuldade foi oferecer uma qualidade de luz semelhante à que seria utilizada no espaço cênico *in loco*. O registro do áudio dos atores foi feito com o uso de microfones de lapela. Na gravação do segundo *set* foram utilizadas três câmeras *FHD*. O espaço que correspondia à casa da personagem Go foi montado na sala de estar da residência da atriz Rosi Ferh, em Lisboa, com os mesmos elementos de cena que seriam utilizados para ambientar o espaço cênico na parte externa do horto do Jardim Botânico de Coimbra.

Para tanto, a personagem Go dispunha de um *smartphone* em cena, para o qual se dirigia em cada momento de conversa, réplica ou tréplica com a personagem Gogo. Nessa escolha, manteve-se o ponto de vista o qual o espectador teria se estivesse acompanhando presencialmente a peça ou se esta fosse transmitida via *streaming*. A edição do material captado foi realizada ao longo de dois dias e duas noites e optou-se por um guião simples que mantivesse em termos imagéticos a ideia de um diálogo por videochamada, sem desejar-se imitar o *design* de uma plataforma digital específica qualquer. Ou seja, na urgente adaptação, buscou-se preservar ao máximo a linguagem que seria utilizada em cena.

No processo de criação de *Esperando Godette*, o produto artístico “entregue” passa pelo que Lévy (2007) denomina como *processo de transformação de um modo de ser para outro*. O espaço físico do palco ou dos espaços cênicos tornaram-se *sets* de filmagem e um deles foi substituído pelo espaço da casa de uma das atrizes. O lugar da plateia tornou-se a casa do público e o modo de interação não ocorreu em tempo real, somente em contato posterior, a partir das mensagens expressas na própria plataforma após a audiência do espetáculo e dos *likes* na postagem. A exibição do “espetáculo gravado” ocorreu no mesmo horário marcado em que aconteceria o evento em cena, às 21h do dia 27 de setembro de 2020, na página do *Facebook* da Universidade de Coimbra. Durante este horário e ao longo dos 48 minutos e 45 segundos de exibição audiovisual, constatou-se um número de 400 visualizações da peça audiovisual. Mais de um mês após a postagem, identifica-se na mesma postagem em torno de 1.900 visualizações e uma sequência de comentários que ilustra, em parte, a percepção da “plateia virtual” sobre a obra. Nesse sentido, concorda-se com Barraza quando diz que “*Para Romero (2020) hay otras implicancias que tienen que ver con el manejo del tiempo, que se relacionan con la artesanía de la dramaturgia*” e que deve-se considerar “*además de trabajar un producto con características audiovisuales, este se exhibirá através de un soporte virtual con el cual el público actúa de manera muy distinta a la del espectador que asiste a una sala de teatro.*” (p. 278). A partir desta restrita relação com o público, a aura (Benjamin) da peça em questão tornou-se outra coisa, um fenômeno que, no momento, seria inviável denominá-lo.

A peça *Esperando Godette* também integrou o repertório de espetáculos *online* do *Fair Saturday Festival* entre os meses de novembro e dezembro de 2020, onde a audiência definiu o preço do ingresso e parte dos mesmos recursos foram destinados à ASA, a Academia Senior para Idosos e à ANGES, a Academia Senior para Idosos, em Portugal.

## 2 Teatro em ambiente virtual é teatro?

Criador do conceito de teatro pós-dramático, Lehmann (2013) afirma que “o teatro nessa sociedade dominada pela mídia oferece a alternativa de uma comunicação ao vivo e real”. O pensador caracteriza o teatro na atualidade como “cinema tridimensional” e a performan-

2 A captação, iluminação e edição foram tecnicamente executadas pela equipe da *Write Frame* de Lisboa.

ce, como parte do teatro pós-dramático, e que também “se servem da possibilidade de comunicação ao vivo”. Diz ele que “há algumas dimensões do teatro pós-dramático que simplesmente não são performance: dramaturgia visual, híbridos de teatro, instalações e outros.” (Lehmann, 2013, p. 875.). Doze anos depois da sua conceituação, o autor revisa sua teoria e a mantém. Um instrumental que serve, em parte a se pensar que a própria ideia do pós-dramático oferece por certas complexidades ao repensar-se a estrutura do teatro como arte que deve acontecer na presença física das atrizes, dos atores e do público.

Discussões do gênero que fazem parte do cenário entre a relação das tecnologias digitais na construção de novas estéticas e linguagens nas artes performativas, antes mesmo antes da pandemia, obtiveram ainda maior relevância, novos pontos de vista e confrontos necessários com relação à inserção do panorama do teatro nas linguagens digitais ou vice-versa. Veiga (2017) menciona aspectos essenciais do fenômeno teatral ao propor um modelo de criação de performances generativas no âmbito do Teatro da Totalidade, o então Teatro Generativo da Totalidade e relembra que a escola Bauhaus defendeu uma abordagem para teatro que visava integrar a tecnologia com o desempenho do ator, a partir da proposta de Moholy-Nagy. Veiga aproxima essa importante visão sobre a performance do ator e evoca a ideia de um “corpo sem órgãos”, conceito original do Teatro da Crueldade de Antonin Artaud, do qual Deleuze e Guatarri utilizam-se:

Quando vemos uma apresentação teatral, a experiência é única. A interpretação individual e a entrega em geral são exclusivas não apenas para a expressão específica da peça, mas também para a audiência. Um desempenho subsequente provavelmente será diferente desde o primeiro. Esta é uma força que o teatro e as artes cênicas se sobrepõem ao cinema, vídeo, fotografia, pintura ou escultura, onde repetir visualizações podem revelar detalhes perdidos, mas as peças são estáticas e imutáveis. E esta força é compartilhada com arte digital, através de aleatoriedade controlada e interatividade. As artes cênicas implicam em diferentes visualizações e experiências. A relação entre o(s) artista(s) e o público é (são) a chave para a experiência e cria um vínculo humano mais profundo<sup>3</sup>. (Veiga, 2017, p.34)

Na construção dramaturgicamente, “às vezes, a referência à narração fílmica entra em jogo. Diretores como Robert Lepage fazem uso sofisticado do estilo cinematográfico, vídeo, filme, narração épica, colagem e outros dispositivos tecnológicos.” (Lehmann, 2013, p. 869). Ou mesmo no diálogo entre videogames e a dramaturgia há a aproximação desses dois campos inteiros, onde evidentemente a interatividade do fruidor está no centro da linguagem e este assume, em certa medida e em certos gêneros, as vezes de “ator”. Como por exemplo na experiência de encarnar o papel de protagonista nas histórias de *adventure game* ou jogo de aventura, que na *game culture* trata-se de um gênero onde o *player* assume o papel principal em uma história interativa impulsionada pela exploração e solução de quebra-cabeças. A título de ilustração, um exemplo disso é o *game Life is Strange*, videogame do qual esta pesquisadora já fez uso, produzido pelo estúdio francês DONTNOD Entertainment e publicado pela Square Enix com vistas a revolucionar a linguagem de histórias interativas baseadas em múltiplas escolhas e consequências. Nesta história, o jogador ou *player* que frui da experiência em *Life is Strange* encarna a protagonista Max, uma jovem estudante norte-americana de 18 anos, que retorna à cidade natal, Arcadia Bay, litoral de Oregon (EUA) para estudar fotografia numa escola de artes local, a *Blackwell Academy*. Nesse retorno, Max reencontra sua melhor amiga de infância,

Chloe e ambas iniciam um percurso de investigação para desvendar o desaparecimento de Rachel, uma estudante da mesma escola. Em meio à trama, Max descobre que tem o poder de retornar no tempo e mudar o fluxo dos acontecimentos. Além de ter domínio sobre as escolhas da protagonista, o usuário tem o poder de decidir em que momento esse retorno no tempo acontece ou não.

Pode-se dizer que não é preciso ser um *player* habitual para “atuar” na história, já que a interação se dá em uma jogabilidade bastante simples, ao estilo *point and click*, o mesmo utilizado em filmes interativos. Além disso, *Life is Strange* dispõe de uma narrativa circunscrita nos gêneros drama, colegial, aventura, sobrenatural, adolescência-vida adulta, referenciada para maiores de 16 anos e a narrativa é também carregada de uma série de referências ao mundo *nerd*, à cultura *pop*, ao feminismo e *queerness*<sup>4</sup>. É um tipo de relação com o virtual onde o jogador assume as decisões do personagem e a dramaturgia, neste caso, oferece ao *player* a possibilidade de agir pelo virtual numa ação protagonista dentro do universo ficcional de múltipla escolha. Já ao se pensar na relação de um ator propriamente dito com o ambiente virtual, completamente diferente da interação de um jogador que assume o papel de “ator” no ambiente *gamer*, sua relação com o corpo se modifica. Pavis (2015) aponta que “sob o risco de confundir seu corpo real com seu corpo virtual, de estar tanto presente como ausente, o ator do futuro próximo está em busca de um outro corpo e sobretudo de uma outra concepção de corpo” (2015, p. 42).

Ainda se tratando de atuação no virtual, outras experiências internacionais e já documentadas em reflexões científicas também ilustram a condição atual de uma quase impossibilidade de se fazer teatro presencial e de buscas por alternativas no digital e no audiovisual de modo semelhante. Diferentemente de *Esperando Godette*, que como já anteriormente mencionado havia em sua gênese a utilização das tecnologias digitais como argumento antes mesmo do desencadeamento da pandemia, algumas experiências dramaturgicas tem se valido dos temas que envolvem o contexto do estado de emergência global: as circunstâncias da quarentena, o tema do isolamento, da solidão, da incerteza quanto ao futuro, dos abismos sociais que se acentuaram e seguem se acentuando durante este ano atípico de 2020, etc.

No artigo “*Un teatro para la pandemia: alternativas para la creación escénica en tiempos del nuevo coronavirus en el Perú, a propósito del proyecto virtual «Sin filtro» del Teatro Británico*”, Barraza (2020) relata o processo criativo de quatro peças que foram desenvolvidas durante os meses de isolamento social e transmitidas *online*. A escolha artística foi a de exibir o conteúdo via plataforma *Zoom* e utilizar na dramaturgia e na criação textual os temas que envolveram o grupo ao longo dos primeiros meses de confinamento, como explicita quando afirma que:

*Sin embargo, tanto en el Perú como en otros lugares del mundo afectados por la pandemia, pronto han comenzado a aparecer proyectos, impulsados por artistas escénicos, que buscan vías de solución mediante el uso de soportes digitales. Si ante la pandemia el mundo se digitaliza, tal vez el teatro también debería hacerlo. Esta parecería ser la idea que ha motivado a artistas escénicos de todo el planeta a intentar un teatro que se ha empezado a producir según los esquemas de los soportes virtuales con los que hoy se desarrollan la mayoría de las actividades desde el confinamiento. (...) aparte de las temáticas y de la discusión acerca de la presencialidad, las condiciones de producción*

3 Tradução desta investigadora.

4 Ver referência em Drouin, R. A. (2019) ‘Games of archiving queerly: artefact collection and defining queer romance in *Gone Home* and *Life is Strange*’, *Alphaville: Journal of Film and Screen Media*, 16, pp. 24-37.

y representación generadas por el carácter virtual del proyecto «Sin filtro» habrían incidido en otros aspectos referidos al espacio, al manejo del tiempo y al trabajo con el actor, sobre los que valdría la pena reflexionar, pues serían transversales a la posibilidad de un teatro desde el soporte virtual, ya sea en vivo o grabado. (Barraza, 2020, p.275.)



**Fig. 4: Registro das gravações do personagem Marcelo, interpretado pelo ator Orã Figueiredo, no segundo set de Esperando Godette**

No Brasil, o Teatro Oficina Uzyna Uzona, um dos célebres grupos de teatro que em 2021 completará 60 anos de existência e atuação, transmite suas peças em tempo real desde 2007. Em 2015, esta artista-pesquisadora esteve no “Terreyro”, prédio que abriga a companhia teatral no bairro do Bexiga em São Paulo, para assistir à última apresentação da adaptação de *O Banquete*, de Platão, uma das montagens de uma série de apresentações os quais José Celso Martinez Corrêa, fundador e diretor do grupo, dá nome de *Espetáculos Rituais*. Na ocasião, esta investigadora pode observar, como espectadora, que tanto o trabalho em cena dos atores, chamados de *tecno artistas*, quanto o da equipe de filmagem e de transmissão ao vivo *online* era integrado, mas articulado em linguagens distintas e complementares. As apresentações seguem disponíveis no canal do *Youtube* do Teatro Oficina. Durante o ciclo de pandemia, o grupo tem se valido da iniciativa do projeto *Teatro Oficina Digital* para intensificar a realização dos espetáculos *online* na impossibilidade de uma plateia presencial *in loco*.

Nesse sentido, a ex-integrante do Teatro Oficina, diretora e iluminadora teatral, docente e pesquisadora em Artes Cênicas do Departamento de Artes Cênicas da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP) Cibele Forjaz reforça a visão de que é possível fazer teatro virtual<sup>5</sup>, desde que este aconteça em tempo real. Ao contrário, para outros estudiosos como Barraza, que também valeram-se da prática do processo criativo teatral a partir do virtual ao longo deste ciclo de imprevisibilidade coletiva:

*Sin embargo, ninguno consideraría este formato como una posible evolución del teatro. Abrill (2020) lo define más bien como una utopía, pues considera que el teatro nunca podrá pasar a un formato virtual” e conclui que “se trataría, entonces, de un paso coyuntural que pretende dar visibilidad y continuidad al trabajo, pero con conciencia de lo que se está creando. Más bien podría definirse como algo*

*que se encuentra en un punto intermedio entre dos cosas. Algo que no deja de ser teatro, pero que tampoco es del todo cine o producto audiovisual.” (Barraza, 2020, p. 275)*

Artaud, como relembra Brie (2020), “*Fue el primero en hablar de un teatro virtual, no para reemplazar al actor con su imagen, sino para crear una alquimia, una nueva composición en la escena, con los actores y los espectadores donde los elementos del teatro adquirieran otra fuerza y otro valor: el cuerpo, la luz, la danza, la voz, el canto, la música y los objetos.*” (Brie, 2020, p. 367). Mas esta virtualidade dialoga com a ideia de imanência, não a que refere-se Barraza:

*Como señala Vizcarra, las consideraciones sobre el espacio en la representación desde lo virtual implican aspectos en cuanto a la no presencia del espectador y también del actor. Ambos se encuentran en un espacio que es indefinible. Pero esta circunstancia no solo afecta la representación de la obra. Es un tema al que los artistas escénicos nos enfrentamos desde el proceso de ensayos, donde todos debemos asumir el trabajo en una especie de soledad compartida. Y esto afectaría, sobre todo, el trabajo del actor.* (Barraza, 2020, p. 276)

Em Portugal, o Laboratório de Experimentação Cênica *O Canto do Bode*, com atuação física em Lisboa e do qual as autoras de *Esperando Godette* fazem parte do corpo de pesquisadores, também valeu-se do recurso dos encontros remotos para a continuidade de seus trabalhos em investigação cênica. A partir da situação de *lock down* em Portugal, o grupo, liderado pelo diretor carioca Vítor Lemos, também docente universitário e investigador, estendeu a ação local à participação remota de outros artistas brasileiros que iniciaram a participar dos encontros desde as suas casas, em especial, no Rio de Janeiro, e de modo remoto através dos encontros intitulados *Estudos online sobre o ator*. Por uma escolha funcional e de fidelidade ao que se compreende como fenômeno teatral, Vítor Lemos, em entrevista a esta pesquisadora, afirma que elegeu dar continuidade à ação remota somente ao estudo teórico, por entender ser essencial manter ativas as atividades do coletivo. E, também, a partir das regras de distanciamento, realizar a manutenção dos encontros físicos sem buscar, necessariamente, o envolvimento de outras linguagens tecnológicas e audiovisuais no trabalho já desenvolvido.

### 3 Teatro ao vivo ou gravado?

A partir das referências supracitadas, é inevitável que se reporte aos primórdios das produções dramatúrgicas televisivas e que haja, em certa medida, uma comparação entre estas e as iniciativas via *streaming* em tempo real e à hipótese de que dialoguem mais propriamente com o início das transmissões televisivas na modalidade ao vivo do que, verdadeiramente, com a ideia de teatro. Mas limitar estas iniciativas a uma interpretação reducionista pode demonstrar-se simplista, em especial, quando se revisita parte da história da relação do teatro com as linguagens audiovisuais ao vivo e gravadas.

Segundo uma primorosa pesquisa de Borges (2007), quando Samuel Beckett criou suas telepeças para a British Broadcasting Corporation (BBC), em Londres, e para a rede pública de televisão alemã *Süd-deutscher Rundfunk* (SDR) no período de 1960 a 1986, “o dramaturgo irlandês inseriu o teatro no universo televisual”. Visto que “a busca pela desconstrução da linguagem escrita levou Beckett a se interessar por outras formas de expressão, como a música e a pintura, que acabaram influenciando os seus trabalhos audiovisuais” (Borges, 2007, p. 151) e “estes apresentam a possibilidade de explorar as imagens e os sons e romper com a superfície das palavras, dando lugar ao que Deleuze se refere como o ‘aparecimento repentino do vazio

<sup>5</sup> Discussão empreendida no link ECA Debate - “Teatro remoto e presença virtual” <https://www.youtube.com/watch?v=rUSCCaQ5ew&t=6163s>

ou do visível *per se*, do silêncio ou do som *per se*” e que “nos meios audiovisuais, a inexpressibilidade das palavras ganha um novo estatuto, pois elas perdem a sua materialidade ao se tornarem as vozes da memória e da imaginação” (Borges, 2007, p. 151). Peter Brook também inseriu *Shakespeare e Hamlet* na linguagem audiovisual, Lars Von Trier constituiu uma dramaturgia cinematográfica num espaço teatral na criação de *Dogville*, bem como o cineasta italiano Pier Paolo Pasolini deu vida cinematográfica à tragédia grega de Eurípedes na inesquecível atuação de Maria Callas em *Medeia*. Isto apenas para citar algumas obras primas híbridas que são resultado de um diálogo entre estas linguagens artísticas.

Em certa medida, a experiência de gravar *Esperando Godette* em audiovisual mobilizou esta pesquisadora a revisitar e aplicar recursos apreendidos em uma outra experiência de produção do mesmo gênero, vivenciada seis anos antes, e baseada em registro de uma peça teatral. No inverno de 2014, esta pesquisadora participou de uma formação intitulada *Film and Theater*, orientada pela diretora italiana Chiara Crupi, do Odin Teatret Film, em Holstebro, na Dinamarca. O *workshop* oferecia uma ocasião para a experimentação e análise sobre a intrincada relação entre teatro, cinema e audiovisual e o delicado exercício de documentar performances teatrais, levando em consideração a fidelidade à obra original, a eficácia da tradução para uma linguagem cinematográfica e/ou audiovisual e, em especial, o ponto de vista de quem o realiza. Ofereceu-se uma breve fase introdutória de análise teórica usando exemplos de filmes de performances e história do Odin Teatret; edição e montagem utilizando material de arquivo e documentação audiovisual produzida durante o *workshop* e também do próprio acervo de registro do Odin Teatret, substancialmente concebido pelo ator Torger Wethal e do acervo de registros do teatro laboratório de Jerzy Grotowski. O objetivo da pesquisa era ter acesso a conhecimentos básicos sobre como filmar espetáculos de teatro, refletir sobre as características da realização da documentação teatral e detectar potencialidades, dificuldades e possíveis linguagens e chaves de expressão audiovisual do universo cênico em questão e, por fim, conduzir uma gravação em vídeo das atividades da residência do teatro produzida pelos participantes.

O *workshop* destinava-se a estudantes e praticantes de teatro interessados nas técnicas de produção de vídeo das suas performances e a cineastas interessados em desenvolver a sua experiência confrontando a situação particular da filmagem de uma representação teatral. O *workshop* incluía também uma entrevista com o diretor Odin Teatret, Eugenio Barba e encontros com atores e produtores do Odin Teatret e com a equipe do Odin Teatret Archive. O objetivo central do trabalho era o de criar estratégias para registro em audiovisual da peça *The Clinic of the Blinded*, que estava sendo desenvolvida junto ao grupo de teatro *Laboratorio di Altamira*, do diretor italiano Pierangelo Pompa, que desde 2006 trabalhava diretamente como assistente do diretor Eugenio Barba e que, à época, realizava suas pesquisas na Nordisk Teaterlaboratorium na ISTA, International School of Theatre Anthropology.

Ao longo do processo, que durou duas semanas, artistas-investigadores da Argentina, Itália e Índia foram organizados em 3 grupos para registro audiovisual da peça. Cada grupo criou estratégias diferenciadas para registrar a obra cênica, oferecendo, assim resultados também distintos. Um grupo optou por seguir o ponto de vista do diretor ao longo dos ensaios, um segundo grupo buscou recontar a história a partir de objetos cênicos e o terceiro coletivo decidiu direcionar a atenção dos registros aos gestos dos atores para, somente então, criar um guião de gravação do espetáculo. Como resultado destes estudos, independentemente das escolhas estéticas, cada registro audiovisual acabou por tornar-se uma obra derivada e distinta do espetáculo teatral. A atriz da companhia e autora do livro *Pedras D'água, bloco de notas de uma atriz do Odin Teatret* Julia Varley relatou que, ao longo de seus mais de 40 anos de carreira, assistiu a poucos

espetáculos seus registrados sem jamais reconhecer nos registros a essência do trabalho teatral. Em seus escritos, Varley relata que “é a qualidade orgânica das ações da atriz que decide a vida do espetáculo”. E, verdadeiramente, ao se analisar o resultado do espetáculo *Esperando Godette* a partir das inúmeras variáveis e atravessamentos relatados até culminar em uma obra audiovisual, pode-se afirmar que a experiência foi enriquecedora também enquanto exercício artístico com um certo nível de frustração e “fracasso”, como lembra Borges (2007) sobre o desejo de Beckett em relação ao substantivo: à espera do acontecimento teatral e de uma oportunidade do encontro físico com o público.

#### 4 Considerações finais

Para Ludwik Flaszen (2010), “o contato entre espectadores e atores” é “baseado na contiguidade física, face a face” o que “constitui algo sem o que não é possível imaginar o teatro”. (p.85) O *timing* da enunciação, as trocas de olhares com o público, o próprio jogo entre atores e público, o *feedback* instantâneo, os silêncios vazios ou preenchidos, as reações imprevistas da plateia, o ambiente que se carrega no ápice de uma ação dramática, os risos largos que acenam ao cômico ou a uma ação graciosa do ator, a possibilidade do erro e da repetição, as pausas, o suspense e o ar suspenso, em suma, toda a atmosfera do ambiente que se impregna de contato humano no acontecimento teatral são elementos essenciais ao jogo cênico e que, de fato, ficam limitados, ou extintos até, ao inserir-se uma obra no ambiente virtual em tempo real, e mais ainda na utilização do audiovisual gravado e exibido *on demand*.

Esta seria a relação que produz o fenômeno do teatro de fato e que, por sua vez, torna-o arte feita a partir da interação fisicalizada entre atores e público *per se*, natureza a qual não se pode propriamente reivindicar e, menos ainda, reproduzir em uma obra audiovisual ou via streaming. Entretanto, a propósito da ideia de que “o artista do teatro não quer ser um servil dos espectadores, não quer tratá-los como espectadores, mas sim, articular algo no palco que esteja nas mentes das próprias pessoas do teatro” (Lehmann, 2013, p. 862), entende-se que, nesse sentido, o processo de criação e realização de *Esperando Godette* proporcionou, mesmo que em um contexto improvisado e imprevisto, alguma experiência contributiva para as experimentações limítrofes entre o teatro, audiovisual e o *online*, em especial no texto pós-pandêmico.

Em outro sentido, pesquisadores e também artistas tem produzido críticas contundentes sobre o modo que artistas tem gerido alternativas à impotência do distanciamento e à impossibilidade de um fazer teatral presencial, como verifica-se na consideração do diretor e dramaturgo argentino Juan Coulasso (2020) mencionada por Baraza (2020), e que expressa em um artigo publicado na revista virtual *Anfibia* uma contrariedade com “*las respuestas rápidas con las que algunos artistas han respondido a la crisis: transmisiones gratuitas de obras pre-pandemia, concursos de escritura en cuarentena, clases por Instagram Live para mitigar la falta de empleo*” (p. 266) e que afirma que “*El virus acaba de arrebatárle al Teatro su arma más fundamental, la única que ha recorrido todas las épocas y continentes, la única que lo vuelve absolutamente singular y lo diferencia de la experiencia cinematográfica y las plataformas virtuales: la presencia in vivo —sin mediación de pantalla— del cuerpo del emisor, junto con el cuerpo del receptor*” (p. 266).

A prescindir disto, muitos trabalhadores do teatro e da performance tem buscado, mesmo em meio à tragédia global, sem o trocadilho da palavra com o significado de tragédia grega, encontrar também no virtual, no digital e no audiovisual, campo “fecundo e poderoso, que põe em jogo processos de criação, abre futuros, perfura poços de sentido sob a platitudo da presença física imediata.” (Lévy, 2006, p. 12). E neste sentido “A estética da fisicalidade, assim como da alta tec-

nologia, computadores, internet e vídeo, podem se tornar ferramentas e um ambiente para um despertar do interesse social e político” (Lehmann, 2013, p. 865) e de construções de novas linguagens. Há que se refletir, sim, em que medidas a transposição da linguagem do teatro para o digital torna-se uma simulação (Baudrillard) do teatral e o que perde-se de teatral na divisão entre telas, e se de fato a aura (Benjamin) do teatro perde-se por completo ao estar integralmente inserida num ambiente virtual. Em se tratando da ideia de Staiger, de que teatral e dramático não significam a mesma coisa (Wexel, 2012), é bem possível que essa discussão delongue-se na mesma medida em que se produzirão novas discussões e paradigmas sobre as relações das artes cênicas e das artes performativas com as tecnologias digitais em um mundo pós-pandêmico.

Por fim, o espetáculo de *Esperando Godette*, que se tornou espécie de audiovisual teatral, peça videocênica, vídeo-teatro gravado, etc, foi o resultado de uma união de esforços em produzir alguma obra (e mesmo que de um ponto de vista cenicamente mais conservador, uma peça errática) que atuasse em sintonia e em coro com outras iniciativas artísticas que, mesmo contrariando a tradição teatral (Lehmann), também dedicaram-se a criar realidades cênicas alternativas através de linguagens outras no universo digital diante das adversidades e da impossibilidade do encontro fisicalizado. O desejo e a necessidade em continuar a produzir arte e oportunidades de fruição entre artistas e público em meio às limitações e durante a pandemia tem sido centrais na motivação de profissionais que não tem se furtado ao desafio de encontrar outros modos e meios para o seu ofício criador.

Junto com a necessidade de subsistência econômica e criativa em meio à necessidade de distanciamento físico, experimenta-se também o desejo por não imobilizar mentes, corações e corpos criativos à uma espera por *Godot*, ou por *Godette*. Mesmo que público e artistas estejam separados por distâncias, ruas, continentes ou telas. Especialmente para não se perder a noção de si, a noção do outro, para não desperdiçar a prática do gesto, da resistência e da busca por novos caminhos ou novas vanguardas em diálogo com o recurso das tecnologias digitais. E como bem escreveu Artaud sobre a relação do teatro e a peste, “é justo que de tempos em tempos se produzam caclismos que nos incitem a retornar à natureza, isto é, a reencontrar a vida” (p.7). Ou quem sabe também a buscar o próprio sentido da vida, uma função atemporal e sobremaneira do teatro.

## BIBLIOGRAFIA

- Artaud, A. (2006). *O teatro e o seu duplo*. Lisboa: Fenda.
- Barraza Eléspuru, E. (2020). *Un teatro para la pandemia: alternativas para la creación escénica en tiempos del nuevo coronavirus en el Perú, a propósito del proyecto virtual «Sin filtro» del Teatro Británico. Desde el Sur*, 12(1), 263-284. <https://dx.doi.org/10.21142/des-1201-2020-0016>.
- Baudrillard, J. (1991). *Simulacros e Simulações*. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.
- Benjamin, W. (1994). A obra de arte na era de sua reprodutibilidade. In: *Magia e Técnica, arte e política - ensaios sobre literatura e história da cultura*. Obras escolhidas, volume I, 2ª edição, São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.
- Borges, G. (2007). *A poética televisiva de Samuel Beckett*. Galáxia. Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica. ISSN 1982-2553, 0(8). Recuperado em <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/1386/867>.
- Brie, C. (2020). Propuestas para el trabajo teatral en tiempos de pandemia. In: *Acciones. Investigación y Creación Teatral*, ene-jun2020, Issue 44, p367-372, 6p. Publisher: Real Escuela Superior de Arte Dramático., Base de datos: Complementary Index.

- Brook, Peter. (1970). *O teatro e seu espaço*. Petrópolis, RJ: Vozes
- Drouin, R. A. (2019) 'Games of archiving queerly: artefact collection and defining queer romance in Gone Home and Life is Strange'. in: Alphaville: Journal of Film and Screen Media, 16, pp. 24-37.
- Grotowski, J.; Barba E; Faszen L.(2010). *O Teatro Laboratório de Jerzy Grotowski 1959-1969*. São Paulo: Perspectiva.
- Infante, M. (2020). *Teatrostreamingyelderechoalaopacidad*. Hiedra. Recuperado de [https://revistahiedra.cl/opinion/teatro=-por-streamingy-el-derecho-a-la-opacidad/?fbclid=IwAR2yuBTfS\\_nmNaLq0gvdnSaOK4kPoy2xcdJr4w943140GoIKS864zO6uyo](https://revistahiedra.cl/opinion/teatro=-por-streamingy-el-derecho-a-la-opacidad/?fbclid=IwAR2yuBTfS_nmNaLq0gvdnSaOK4kPoy2xcdJr4w943140GoIKS864zO6uyo).
- Leão, D. (2020). Programa Ciclo Mimesis. <http://noticias.uc.pt/wp-content/uploads/2020/09/Mimesis-2020- programa.pdf>. Universidade de Coimbra: Coimbra.
- Lehmann, H.-T. (2006) *Postdramatic Theatre*. NYC: Routledge.
- Lehmann, H.-T. (2013). Teatro Pós-dramático, doze anos depois / Postdramatic Theatre, 12 years later / Théâtre Postdramatique, douze ans plus tard. *Revista Brasileira de Estudos Da Presença*, 3(3), 859–878. <https://doi.org/10.1590/2237-266039703>
- Lévy, P. (2007). *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34.
- Pavis, P. (2015). *A análise dos Espetáculos*. São Paulo: Editora Perspectiva.
- Varley, J. (2010). *Pedras d'água: bloco de notas de uma atriz do Odin Teatret*. Brasília: Teatro Caleidoscópio.
- Veiga, P. A. (2017). *Generative theatre of totality*. *Journal of Science and Technology of the Arts*, 9(3), 33-43.
- Wexel, J. (2012). *Medeia Vozes de Christa Wolf: a reinvenção polifônica do mito trágico*. Dissertação de Mestrado em Letras, Cultura e Regionalidade. Universidade de Caxias do Sul. Caxias do Sul: UCS. <https://repositorio.ucs.br/handle/11338/772>.
- Wexel, J. (2020). “Desafios da curadoria em média-arte digital: relatos sobre o artefacto interativo *ivagination*, uma *des-instalação* em tempos de distanciamento social” in: Book of Proceedings of INTERNATIONAL CONFERENCE ON DIGITAL CREATION IN ARTS AND COMMUNICATION, ARTEFACTo 2020, Faro: CIAC, pp. 161-164.

## VIDEOGRAFIA

- Forjaz, C.; Fadel, G. Vilela, G.; Ramos, L.F.; “Teatro remoto e presença virtual”. ECA Debate. Consultado em 1 de novembro de 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=mUSCCaQ5ew&t=6163s>
- Wexel, J.; Fehr, R. (2020). *Esperando Godette*. Disponível em <https://www.facebook.com/159654804074269/videos/1012882372516276>. Consultado em 28 de outubro de 2020.
- Wexel, J.; Fehr, R. (2020). *Esperando Godette* em teatro online em *Fair Saturday Festival*. Disponível em [https://online.fairsaturday.org/evento/?id=3147&lang=pt&fbclid=IwAR0sBu\\_WRm85MaBzc5E8pXR20ADP\\_3MDJJKg3E\\_jsOcmKODL-NybJkhebk4](https://online.fairsaturday.org/evento/?id=3147&lang=pt&fbclid=IwAR0sBu_WRm85MaBzc5E8pXR20ADP_3MDJJKg3E_jsOcmKODL-NybJkhebk4). Consultado em 7 de janeiro de 2021.
- Wexel, J.; Mello, F.T.; Franco, M. (2020). *ivagination, o filme. Plata o Plomo Duo*, Lisboa, Portugal. Disponível em <https://www.ivagination.com/post/ivagination-o-filme>. Consultado em 27 de outubro de 2020.

## SOBRE A AUTORA

Juliana Wexel é investigadora do CIAC, Centro de Investigação em Artes e Comunicação da Universidade do Algarve. É jornalista e artista multimídia e transita pelas linguagens do audiovisual e das artes performativas em países como Brasil, Portugal e Itália desde 1995. Mestre em Letras, Cultura e Regionalidade, é doutoranda em Média-Arte Digital pela Universidade Aberta de Lisboa e Universidade do Algarve e desenvolve intervenções artísticas e outras criações em média-arte digital através no projeto Juli no Mundi Media Art Project. Desenvolve também o projeto *MappaMundi, in giro con gli astri* na [www.neuradio.it](http://www.neuradio.it), situada nas instalações do MAMBo, o Museu de Arte Moderna da cidade de Bolonha, na Itália.

# LA CONTRIBUCIÓN DE LA HISTORIA DEL ARTE EN LA CONSTRUCCIÓN DEL ESPACIO FÍLMICO

THE CONTRIBUTION OF ART HISTORY IN THE CONSTRUCTION OF THE FILM SPACE

María Julia Godoy  
Profesora titular de la Facultad de  
Artes y Diseño  
Universidad Nacional de Cuyo  
Mendoza, Argentina  
[mjuliagodoy@gmail.com](mailto:mjuliagodoy@gmail.com)

Mirian Estela Nogueira Tavares  
Coordenadora do Centro de Investigação  
em Artes e Comunicação (CIAC)  
Universidade do Algarve  
Faro, Portugal  
[mtavares@ualg.pt](mailto:mtavares@ualg.pt)

## RESUMEN

En esta investigación, buscamos observar y analizar cómo la historia del arte se encuentra presente en el cine. Al examinar las diversas manifestaciones específicas de la pintura y teniendo en cuenta áreas específicas como la Dirección de Arte, la Fotografía, el Vestuario, las Costumbres, es dónde consideramos que la historia del arte genera aportes fundamentales para la construcción histórica, como así también en la estética de la imagen cinematográfica.

Desde principio de los años '90, se ha desarrollado un interés creciente por la relación entre el cine y la historia del arte, llevándose a cabo estudios sistemáticos. Algunos desde la teoría global de la imagen, sin embargo, los estudios sobre cine y pintura provienen del campo de la historia del arte y tienen mucho que ver con el hecho de que el cine ha mostrado desde sus inicios una vinculación directa con el legado pictórico.

Al realizar esta investigación del tipo teórico-bibliográfica, con un modelo exploratorio-descriptivo, realizamos un análisis de casos de películas que se corresponden con la elección de una serie de realizadores paradigmáticos del cine mundial. Es a través del visionado de algunas de sus películas de mayor trascendencia, siempre dentro de la ficción, se puede observar claramente la relación que existe entre cine, historia del arte y pintura.

El análisis realizado en cada película investigada incluye técnicas metodológicas provenientes de la historia del arte, la teoría cinematográfica, la semiótica, la narratología, la estética y las teorías críticas de la cultura. Consideramos que las herramientas disciplinares escogidas permitieron desarrollar una interpretación crítica de las películas y de otros textos, con la intención de participar e intervenir en las políticas del sentido, que ponen en contacto paradigmas históricos, estéticos y hasta éticos.

Esta investigación demuestra que las labores estéticas se pueden estudiar, analizar y proponer desde el punto de vista de la historia del arte, con el beneficio de manejar con mayor plasticidad otro tipo de

lenguajes y con la familiaridad en la exploración de procesos semióticos.

## PALABRAS CLAVE

Cine, Artes Visuales, Dirección de Arte, Historia del Arte

## ABSTRACT

In this research, we seek to observe and analyze how the history of art is present in cinema. When examining the various specific manifestations of painting and taking into account specific areas such as Art Direction, Photography, Costumes, Customs, it is where we consider that the history of art generates fundamental contributions to historical construction, as well as in the aesthetics of the cinematographic image.

Since the early 1990s, there has been a growing interest in the relationship between cinema and art history, with systematic studies being carried out. Some from the global theory of the image, however, studies on film and painting come from the field of art history and have a lot to do with the fact that the cinema has shown from its beginnings a direct link with the pictorial legacy.

By carrying out this theoretical-bibliographic research, with an exploratory-descriptive model, we carried out an analysis of cases of films that correspond to the choice of a series of paradigmatic directors of world cinema.

It is through the viewing of some of his most transcendent films, always within fiction, the relationship that exists between cinema, art history and painting can be clearly observed.

The analysis carried out on each film investigated includes methodological techniques from the history of art, film theory, semiotics, narratology, aesthetics and critical theories of culture. We consider that the disciplinary tools chosen allowed us to develop a critical interpretation of films and other texts, with the intention of participa-

ting and intervening in the politics of meaning, which put historical, aesthetic and even ethical paradigms in contact.

This research shows that aesthetic work can be studied, analyzed and proposed from the point of view of art history, with the benefit of handling other types of languages with greater plasticity and with familiarity in the exploration of semiotic processes.

## KEYWORDS

Cinema, Visual Arts, Art Direction, Art History

## 1 Introducción

Buscamos establecer, a través de esta investigación cómo la historia del arte, fundamentalmente a través de la pintura, está presente en el cine; en sus diversas manifestaciones y dentro de algunas áreas específicas como la Dirección de Arte, Vestuario, Costumbres, entre otras; donde la disciplina de la historia del arte puede generar aportes fundamentales para la construcción histórica, pero también estética de la imagen cinematográfica.

Abordamos la investigación asumiendo que el cine es tanto objeto de estudio en sí mismo como lugar de crítica narrativa y estética, pero también es arte ligado a procesos de construcción visual, de ubicación histórica, reflejo y proyección de épocas, de fuerte identidad cultural.

Para el estudio de la relación entre cine, historia del arte y pintura, hemos elegido seguir un camino alternativo al de las tradicionales fuentes documentales —únicamente—, pero igualmente rico y, quizá, menos trillado: el de las representaciones cinematográficas. En efecto, este tipo de fenómenos, aparentemente banal, merece que se le preste una atención especial debido a su amplitud y a la fuerza de su impacto.

Una película es antes que nada una imagen. Desde el estructuralismo, las principales tendencias de la historiografía cinematográfica contemporánea, han dedicado casi toda la atención a estudiar el aspecto narrativo del cine en detrimento de su carácter visual, en un intento de descubrir cómo se articula el relato por medios filmicos. Y así, su vinculación con la literatura se ha convertido en un tema recurrente de estudio. Sin embargo, una película se construye de imágenes y complejas; parece lógico suponer que la imagen cinematográfica conserva alguna relación con el legado visual que le ha precedido.

Es en Francia e Italia donde, desde principio de los años '90, se ha desarrollado un interés creciente por la relación entre el cine y la historia del arte, llevándose a cabo estudios sistemáticos. En Francia desde la teoría cinematográfica, a partir del momento en que comienza a hablarse de una historia de la imagen, que incluye toda la representación visual. *Décadrages*, de Pascal Bonitzer, y *L'oeil interminable*, de Jaques Amount, son los dos grandes ejemplos en este sentido; particularmente Amount, que durante los últimos años viene trabajando sobre una teoría global de la imagen. En Italia, sin embargo, los estudios sobre cine y pintura provienen del campo de la historia del arte y tienen mucho que ver con el hecho de que su cine ha mostrado desde sus inicios una vinculación directa con el legado pictórico italiano.

Este trabajo tiene como objetivo general establecer el estado de la cuestión, ceñido a un aspecto: cómo la historia del arte está presente en el cine. Nuestro objetivo específico es poner de manifiesto todas las modalidades de interferencia e interacción de la pintura y el cine, y observar la Dirección de Arte como constructora de sentido y como soporte y coadyuvante fundamental de la producción de un mensaje. También como elemento al mismo tiempo representativo y estimulante de estados de ánimo; como trabajo fundamental en el

caso de reconstrucciones de época y caracterización de personajes. En resumen, como elemento narrativo en la producción audiovisual.

La estrategia metodológica que se plantea se corresponde con una investigación del tipo teórico-bibliográfica, con un modelo exploratorio-descriptivo. Se extraen y analizan fuentes documentales y bibliográficas existentes sobre los temas expuestos: historia del arte, pintura, cine, composición de la imagen y dirección de arte. La investigación comprende el análisis de casos, que se corresponden con la selección de una serie de realizadores paradigmáticos del cine mundial, de amplia trayectoria, como son Stanley Kubrick, Erich Rohmer, Pier Paolo Pasolini, Luchino Visconti, Pedro Almodóvar, Guillermo Del Toro, y José Campanella. A través del visionado de algunas de sus películas de mayor trascendencia, siempre dentro de la ficción, relacionando las perspectivas narrativas y estéticas de estos creadores con la historia del arte, aplicado fundamentalmente a la pintura. La constitución de los objetos de investigación se basa en la idea de que las significaciones no se definen en cada texto o película por separado, sino en su puesta en diálogo y su interrelación.

Las técnicas particulares y adecuadas a cada objeto incluyen técnicas de análisis provenientes de la historia del arte, la teoría cinematográfica, la semiótica y la narratología, de la estética y de las teorías críticas de la cultura. Esperamos que las herramientas disciplinares escogidas nos permitan desarrollar una interpretación crítica de las películas y de otros textos, con la intención de participar e intervenir en las políticas del sentido, que ponen en contacto paradigmas históricos, estéticos y hasta éticos.

## 2 La vinculación de la Historia del arte en la construcción del espacio filmico

### 2.1 El cine y la dirección de arte

En los comienzos de la cinematografía, hacia fines del siglo XIX —luego de la invención de la cámara—, los primeros esfuerzos de los realizadores estaban orientados solamente a mostrar situaciones y eventos cotidianos. Luego, comenzaron las representaciones dramáticas desde donde se sitúa la mirada o punto de vista frontal. Estas fueron llamadas también *obras de teatro filmadas*, dado que la cámara se ubicaba como si fuese un espectador más de la sala, generando, de esta manera, la sensación de estar presenciando la acción desde una cierta distancia.

A medida que el lenguaje cinematográfico fue evolucionando, comenzó a aparecer el concepto de toma. Una toma es un fragmento de la realidad, y es el director quien decide cuales verá el espectador y en qué orden. Estas partes ayudan a conformar la idea de la realidad que se quiere entregar al espectador. La realidad descompuesta y resignificada da como resultado una idea de realidad (Brown, 2007). Esta idea surgió a partir de la necesidad de una exploración de un lenguaje distinto, partiendo de la base del carácter continuo de las acciones de una representación teatral y, en contraposición a esta, se rompe esta continuidad en diferentes tomas y secuencias.

El cine, o más precisamente su lenguaje, como arte del tiempo y el espacio, consideró desde sus orígenes a la representación pictórica como un referente importante. Así, la manera de encuadrar un plano filmico sigue las mismas reglas que la pintura al tratarse en ambos casos de una representación bidimensional (Pons, 2010).

Desde el Renacimiento existen, en la pintura y las artes visuales, herramientas que ya proporcionaban una idea acabada de la porción de realidad que se quería seleccionar para trabajar en ella. Una de estas es la perspectiva y, a través de ella, el pintor podía seleccionar un punto de vista. En el cine, también se pueden utilizar herramientas antes de recurrir al visor de la cámara, por ejemplo, un visor de cartón —o de cualquier material— con diversas medidas y aberturas

para delimitar de manera sencilla la porción de la realidad que va a conformar el escenario del relato. A partir de esa elección, hemos decidido nuestro encuadre. La directora de arte Carmen Silva, lo define como el primer elemento de la composición en la puesta en escena, así como el lienzo en blanco lo es en la pintura (Silva, 2010).

Si bien varios artistas pueden desarrollar las partes de una escena, sólo el Director de Arte es capaz de unificar esa visión en pos del producto terminado y del sentido que éste tiene como representación.

La presencia de un buen trabajo de dirección de arte, a menudo se percibe a través de los estímulos que genera en el espectador. El director de arte español Julio Torrecilla cuyo trabajo podemos ver en *Pasajes* (1996), dirigida por Daniel Carlpasoro, especifica que la labor del director de arte no se tiene que notar en exceso, sino que ha de resultar discreta para apoyar el trabajo del director (Torrecilla, 2005).

Podemos recordar un gran número de películas que prevalecen en el tiempo por una reconstrucción de época exquisita, o de directores que tienen un estilo estético definido.

Por ejemplo, en *El sol del membrillo* (1992), de Víctor Erice. Es un documental sobre el pintor español Antonio López, propone una aproximación a las relaciones entre pintura y cine, al mostrar el proceso de creación de un cuadro por parte del pintor Antonio López, en donde precisamente analiza el proceso de creación artística de una obra pictórica, reflejándolo desde un punto de vista cinematográfico (Pons, 2010).

Si hablamos de míticos directores cinematográficos español, Pedro Almodóvar es emblemático por la impronta visual de sus obras, siempre relacionada con el exceso, la saturación de colores, el contraste cromático, la presencia casi permanente de los colores primarios, el constante estímulo del deseo a través de la imagen por la prevalencia del color rojo. Tim Burton, en *Sweeney Todd, el barbero demoníaco de la calle Fleet* (2007), no sólo reconstruye para este trabajo a la Londres del siglo XIX en su arquitectura, vestuario, caracterización de personajes y utilería, sino que además explota el recurso del cromatismo: el color rojo de la sangre es el único saturado en la totalidad de una película casi monocromática. De este modo, reedita este musical clásico inglés homónimo de Stephen Sondheim y Hugh Wheeler, poniendo el sello Burton, siempre oscuro. En Argentina, Esteban Sapir explota en *La antena* (2007) el acromatismo como recurso narrativo al trabajar la película íntegramente en blanco y negro, que nos remonta al cine mudo de Meliés. Asimismo, la escenografía construida para este film está en su totalidad compuesta de maquetas corpóreas.

Al indagar en films concretos, podemos encontrar lienzos de Hopper reconstruidos cinematográficamente en ellos. A modo ilustrativo se pueden citar: *El Eclipse* de Michelangelo Antonioni (1962); *Llueve sobre mi corazón* de Francis Ford Coppola (1969); *La última película* de Peter Bogdanovich (1971); *Dinero caído del cielo* de Herbert Ross (1981); *Bagdad Café* de Percy Adlon (1987) y de forma especial, las películas de Todd Haynes, *Safe* (1995) y *Lejos del cielo* (2002). También la influencia de Hooper en el cine se ha mantenido hasta nuestros días y además sobre directores muy significativos, como es el caso de David Lynch, en films como *Tercio-pelo azul* (1986) *Una historia verdadera* (1999) y *Mulholland Drive* (2001), o Sam Mendes en *Camino a la perdición* (2002). El cineasta alemán Win Wenders, a propósito de su último film hasta la fecha, *Don't come knocking* (2005) ha declarado en relación a la influencia del pintor (Pons, 2010).

Sin embargo, el trabajo del Director de Arte va más allá de lo evidente, y cuánto mejor es el trabajo, pasa más desapercibido. En *Sexto sentido* (1999), M. Night Shyamalan, incluye en esta película de suspenso códigos cromáticos trabajados dentro de la utilería y el vestuario: relaciona al niño Cole Sear con algún elemento de color rojo en escena —una manta, un utensilio de cocina, una prenda de la vestimenta— que indica la presencia de muertos. Del mismo modo,

el mexicano Guillermo del Toro en *El laberinto del Fauno* (2006), resuelve la identificación de la protagonista (Ofelia) con el bosque a través de las texturas cálidas y suaves y del color del vestuario —verde, como el bosque—, en contraste con las tonalidades frías y desaturadas que tiñen la vestimenta y los espacios relacionados con su padrastro, el destacado Vidal —un militar español despiadado—, que constituye el antagonista de Ofelia. Estos dos ejemplos, representan un trabajo artístico más sutil y que requiere de un análisis para ser decodificado, pero no así para ser percibido tal como fue previsto. Pero lo importante, es que cada elemento de un plano tiene una razón para estar allí. Y esa razón, tiene que ver con la historia que se quiere contar.

Se trata de diseñar el 50% del lenguaje cinematográfico que es lo que se ve. La mitad de la comunicación con el espectador es visual; lo que se diseña y construye es parte de lo que se quiere decir. La base de la dirección artística es la escenografía, los decorados, pero también es elegir los paisajes, diseñar la caligrafía de un personaje, decidir qué marca de tabaco tiene que fumar, vestir su casa, saber qué muebles tiene que tener, cómo tiene que vestir. Dar personalidad a un personaje de ficción, eso es la dirección artística. Crear todo un mundo, una atmósfera, un clima que ayuda a contar dramáticamente una acción (Murcia, 2002).

### 3 La historia del arte como aporte al espacio fílmico

Este apartado se centrará en la función del director de arte en el trabajo audiovisual y en el análisis del trabajo estético de algunos directores que consideramos emblemáticos y de gran trayectoria por tomar herramientas de la historia del arte para realizar su puesta artística, por su trabajo minucioso en la reconstrucción de época, por su manejo del color, luz, sombra, de las líneas y las formas en la composición del cuadro, o por manipular una estética particular presente en su filmografía.

Los posibles elementos de la influencia del cine sobre diferentes manifestaciones plásticas, y en concreto sobre la pintura, son rastreables a partir del análisis comparado entre pintores y cineastas. Temas, tratamientos, estilos encuadres o maneras de iluminar han influido en distintos creadores a lo largo del siglo XX (Pons, 2010).

Las mutuas influencias entre la historia de las artes visuales y la cinematográfica constituyen un campo analítico de gran interés. La vinculación entre la imagen pictórica y la tecnológica va más allá de los aspectos puramente formales en cuanto a la representación de la realidad. Por ello el objetivo de esta apartado es dar cuenta de la importancia de la Dirección de Arte como constructora de sentido y como soporte y coadyuvante fundamental de la producción de un mensaje. También como elemento al mismo tiempo representativo y estimulante de estados de ánimo; como trabajo fundamental en el caso de reconstrucciones de época y caracterización de personajes. En resumen, como elemento narrativo en la producción audiovisual.

#### 3.1 La pintura y la música del siglo XIX, en la filmografía del director Luchino Visconti

Luchino Visconti (1906-1976) fue un director que trabajó teniendo en cuenta distintos lenguajes de las artes. En varias de sus películas se inspiró en los pintores italianos de mediados del siglo XIX. De esta manera, en sus películas *Senso* (1954) y *El Gatopardo* (1963), Visconti se basa en la manera de pintar de estos artistas para ambientar los planos generales de influencia histórica de la sociedad italiana de la época. Esto se observa claramente en *Senso*, ya que el director observa los vestuarios y maquillajes de las obras de Telémaco Signorini para llevar adelante la puesta en escena de esta película.

Otro de los intereses de Visconti, fue la necesidad de plasmar en sus películas la luminosidad correcta, tarea que desarrolló con absoluta minuciosidad al estudiar a la naturaleza en relación con los problemas lumínicos. Para ello se inspiró en los pintores Cristiano Banti, Giovanni Boldini, Giovanni Fattori, Silvestre Lega y Francesco Hayez.

Dentro de su filmografía podemos detallar las siguientes películas: *Obsesión* realizada en 1943, *La tierra tiembla* filmada en 1948, posterior a su arresto como consecuencia de actividades antifascistas. En 1951 rodó *Bellísima*, obra característica del cine italiano. Ya en 1954 vino *Senso*, siendo un homenaje al universo de Verdi y una resignificación del *Risorgimento*. Ya en 1960 vino el film *Rocco y sus hermanos*, en 1963 realizó *El Gatopardo*, en 1971 *Muerte en Venecia*, y ya en 1973 su film *Ludwig*.

En la película *Senso*, Luchino Visconti tomó la obra *El beso* (1859), del artista Francesco Hayez, para transmitir la intensidad de la pasión de los amantes protagonistas. Se trata de un ejemplo de *tableau-vivant*, es decir de la representación animada de una pintura bastante conocida.

Se puede pensar el cine como un hecho plástico, puesto que en definitiva, en el ejercicio de hacer cine, conviven varias disciplinas artísticas en las que está involucrado un hecho plástico, utilizando recursos y técnicas continúan evolucionando y brindando innumerable posibilidades para moldear y manipular imágenes (Silva, 2011).

En el film *El Gatopardo* observamos la utilización de una pintura para definir un momento específico de los personajes en una película. Con *Le fils puni* (1778) de Jean-Baptiste Greuze, 1778, el director busca que no pase desapercibida la reflexión sobre la muerte que muestra el cuadro, metáfora del declive de la aristocracia siciliana y de su forma de vida.

Si bien la filmografía de Visconti tiene una marcada referencia pictórica, varias de sus películas se encuentran llenas de música. Por ejemplo, en sus películas *El gatopardo*, en *Senso* y en *Ludwig*, se aprecia la ópera a través de la creación de Richard Wagner. En cambio, en el film *Muerte en Venecia*, la música es de Gustav Mahler.

### 3.2 La pintura religiosa del medioevo italiano a través de la mirada del director Pier Paolo Pasolini

Piero Paolo Pasolini (1922-1975), fue director de cine, poeta, dramaturgo, novelista y pintor. Escribió sobre pintura, *Ensayos* recogidos en el segundo volumen de la *Opera Omnia*, publicada por la editorial Mondadori. En palabras de Pasolini: “Mi gusto cinematográfico no es de origen cinematográfico, sino figurativo. Lo que tengo en la mente como visión, como campo visual, son los frescos de Masaccio y de Giotto, que son los pintores que más amo junto con ciertos manieristas como Pontormo...” (Miquel, 1965).

Pasolini sentía un gran interés por la pintura religiosa puntualmente del medioevo italiano, es así que denomina a su forma de pintar realismo popular.

Se observa claramente en su filmografía que admiraba las obras de Piero della Francesca, Pontormo, Giotto, y Masaccio. Pasolini se vio inspirado en la pintura del cuatrocientos, puntualmente en las obras de Piero della Francesca, para tomar de ellas ciertos aspectos de los vestuarios y de la escenografía para su película

Otras de sus referencias fueron Velázquez, El Greco y sobre todo Caravaggio, de quien tomó las miradas de los apóstoles de su aclamado film *Evangelio según San Mateo*, realizado en 1964. Claramente podemos decir que las miradas entre Jesús y los apóstoles en este film son las miradas de Caravaggio.

Una de las preocupaciones de Pasolini para llevar adelante esta película, fue la búsqueda de un actor que interpretara el papel de Je-

sús. Pasolini buscaba un actor de “rasgos blandos, de mirada dulce, como en la iconografía renacentista. Quería un Jesús de los pintores medievales. Un rostro, en una palabra, que correspondiere a los lugares áridos y pedregosos en que tuvo lugar la predicación. En palabras de Pier Paolo Pasolini “En cuanto vi entrar en el despacho a Enrique Irazoqui tuve la certeza de haber encontrado a mi Jesús. Tenía el mismo rostro hermoso y fiero, humano y despegado, de los Jesús pintados por el Greco. Severo, incluso duro en algunas expresiones.” (Miquel, 1965).

Pier Paolo Pasolini ejecuta un anacronismo ya que traslada la historia de Jesús a un plano indefinido en el tiempo. Puede observarse en diferentes escenas que muchas veces los edificios son renacentistas, y en otras las construcciones son de la Italia en la que se filmó. De la misma manera sucede con los rostros de los personajes. Al realizar esta película utiliza para filmar la panorámica lenta y lograr así asemejarse a una visión puramente renacentista.

Respecto a esta película, Pasolini destaca: “Cada vez que empiezo un encuadre o una secuencia, quiera o no tengo mi mundo visualizado a través de elementos pictóricos y, por ello, mis referencias a la plástica histórica son continuas. En el Evangelio he intentado evitar referencias a una plástica única o a un tipo preciso de pintura. No me he referido a un pintor o a una época, sino que he intentado adecuar las normas de los personajes y de los hechos” (Miquel, 1965).

Si bien destacamos este film por sus influencias pictóricas no podemos dejar de nombrar varias de las películas de Pasolini que también se encuentran marcadas por la influencia de la pintura religiosa, como son sus producciones *Mamma Roma* (1962), *La Ricotta* (1962) y *Il Decameron* (1971).

### 3.3 La pintura y el grabado del siglo XVII a través del director Erich Rohmer

En las películas del director Erich Rohmer podemos observar un sin fin de lenguajes artísticos, aunque su mayor predilección se encuentra en la literatura y es partir de eso que logra vincular en su filmografía la pintura, el cine y las letras.

En su película de *La marquesa de O* filmada en el año 1976 en Francia, el guión fue adaptado por Eric Rohmer a partir de una novela de Heinrich von Kleist. Realiza un magnífico *tableau vivant*, no solamente en lo relativo a la iluminación y fotografía del director de fotografía Néstor Almendros, sino a la disposición espacial de los elementos.

En este film se pueden observar claramente las pinturas de artistas como Jean Baptiste Camille Corot, Johann Heinrich Füssli, Claudio Lorena, Nicolás Poussin y Simon Vouet. El propio director afirma haberse inspirado directamente en pinturas y grabados del siglo XVII para la búsqueda de exteriores, en el que se pueden encontrar ecos de barrocos franceses como, a medio camino entre el paisajismo y la mitología.

Según Ortiz y Piqueras (1995), “ahora no nos movemos como se movían en 1830, nuestros gestos no son los mismos y no tenemos modo de verificar cómo lo hacían, sólo podemos representar lo que nos transmiten los cuadros...”

En *La marquesa de O*. se observan varios encuadres que imitan pinturas bañadas por una luz diáfana que provenía realmente de los grandes ventanales de ciertos castillos de Alemania. Para la puesta en escena, la interpretación y el vestuario de los personajes hubo influencias de varios pintores.

De acuerdo a Ortiz y Piqueras (1995), “en el modo en que la marquesa se mueve o se sienta, reconocemos a los personajes de los cuadros de David, como el *Retrato de Madame Recamier* (1800), el de *Mademoiselle de Verninac* (1801) o las mujeres romanas llorando de *El Juramento de los Horacios* (1785). En la forma en que

el padre manifiesta el dolor o la ira, estamos viendo los cuadros de Greuze o Fussli. En la aparición heroica del Conde, reconocemos toda la tradición de representaciones de soldados, desde *Bonaparte en Arcole* (1796) de Gros hasta los diversos tipos de soldado de Géricault. En el beso final, encontramos a Ingres y su obra *Paolo y Francesca* (1814). Los colores son los de Greuze, Overbeck, David, Chardin.”

### 3.4 La pintura del Siglo XVIII a través de la filmografía de Stanley Kubrick

En el año 1975, el director Stanley Kubrick junto al director de fotografía John Alcott, llevan adelante la película *Barry Lyndon*, un film configurado a través de referencias pictóricas, literarias y musicales. La película busca plasmar a la sociedad inglesa del siglo XVIII, y es a través de la pintura de esa época que logran manifestarlo.

Respecto a las referencias pictóricas Kubrick y Alcott toman a varios artistas. Para aquellas escenas en paisajes, tomaron como referente a la pintura de Reynolds y Constable, como así también la de Watteau para crear la luminosidad y oscuridad en los distintos paisajes. También las pinturas de Reynolds. Para aquellas escenas interiores se basaron en el estudio de las pinturas de Hogarth, Zoffany y otros pintores; y en la iluminación de los planos interiores se basó en los cuadros de Wright de Derby; en Jan Vermeer para la luz y en Rembrandt para el claroscuro. En el caso de los vestuarios tomaron como ejemplo a Stubbs y a Chodowiecki; y para la caracterización de personajes femeninos tomaron los retratos de Gainsborough y Lawrence.

Son innumerables las referencias pictóricas en *Barry Lyndon* además de la muy famosa iluminación de interiores lograda con velas y luz natural, denominada como iluminación tipo Vermeer, puede comprobarse la presencia abrumadora de la pintura inglesa del siglo XVIII. Al crear una iluminación justificada desde una única fuente, como son los grandes ventanales de los palacios, se creó un gran contraste entre zonas de luz y sombra en la mejor tradición de Vermeer o Rembrandt.

Para realizar los vestuarios auténticos de la sociedad burguesa del siglo XVIII, se diseñaron y realizaron inspirándose en cuadros de la época. Se analizaron las pinturas y se recrearon la mayoría de los trajes y accesorios similares a los utilizados en esa época.

En relación a las referencias musicales, Kubrick utilizó piezas de autores clásicos de los siglos XVII y XVIII como Schubert, Haendel, Bach y Vivaldi para ambientar la película. La música de este film fue responsabilidad de Leonard Rosenman, quien ganó el Oscar 1975 a la mejor banda sonora adaptada.

En palabras de Kubrick: “Soy un poco como el detective en búsqueda de indicios. Para *Barry Lyndon*, constituí un fichero de todas las clases de búsquedas y de información que podríamos necesitar. Creo que hice añicos todos los libros de arte disponibles en el comercio para clasificar las reproducciones de los cuadros. En cuanto al vestuario, están copiados estrictamente de los cuadros. Ninguno fue concebido ahora: hubiera sido estúpido preguntarle a un modisto interpretar el siglo XVIII según sus recuerdos escolares o según los cuadros, ya que nadie puede tener tanta intuición para diseñar vestuarios de otras épocas, desde ya no hay muchos con intuición para diseñar ropa de su propia época. Pero era muy divertido acumular la información. La preparación de una película toma un año antes del rodaje propiamente dicho. El cine debe tener un aspecto realista ya que su punto de partida es siempre hacer creíble la historia que está contando. Y también es otra especie de placer: la belleza visual y la recreación de una época. Lo que intentamos en una película histórica es hacer todo lo posible para tener la impresión de rodar en locaciones naturales, hoy en día” (Ortiz y Piqueras, 1995).

## 4 Tres directores de cine contemporáneo

### 4.1 Guillermo del Toro y la creación de dos mundos para narrar a dos voces

Guillermo del Toro es un cineasta mexicano que ha dirigido gran variedad de películas, para las cuales ha creado y recreado una inmensa variedad de ambientes, desde el cómic en *Hellboy* (2004), hasta el terror y la fantasía histórica. El uso del color y las texturas, la presencia de referencias visuales al arte y la cultura mundial y el cuidado tratamiento de los elementos de la composición visual, hacen del cine de del Toro un objeto de estudio imprescindible en este apartado.

La película *El Laberinto del Fauno* (2006), en la cual construye un mundo fantástico de hadas en un contexto histórico hostil y cruel. Este film, se ubica dentro de un género particular, resultado de la mixtura entre fantasía y aventuras en un marco histórico y político especial.

Esta película recrea el contexto histórico de la España franquista y, además, un entorno fantástico propio de un cuento de hadas. El tratamiento compositivo, la reconstrucción de época y el uso del color, como también la creación de lugares y personajes extraordinarios, exaltan el trabajo artístico y estético de este film.

Anteriormente, muchos otros directores a nivel mundial tomaron el suceso histórico de la Guerra Civil Española para contextualizar sus historias. Sin embargo, dos directores españoles, se relacionan en algunos puntos especialmente con el enfoque del film de del Toro. En el año 1999, José Luis Cuerda plasmó la historia de un niño y su maestro en *La lengua de las mariposas*. Esta película se relaciona con *El laberinto del Fauno* dado que ambas tocan el tema de los sueños y su derrumbe en el mismo marco político. Del mismo modo, en el año 2004, *Las trece rosas* de Emilio Martínez Lázaro, recrea la historia de trece muchachas militantes de la juventud socialista que fueron fusiladas por las tropas franquistas. De esta manera, vemos como del Toro retoma la temática de la resistencia política pero también de la resistencia por la vía de la imaginación, de la esperanza y de la fantasía.

Del Toro narra en su octava película una historia de hadas en un entorno de hierro. Con respecto a la génesis de la idea, él mismo dice que ya había un fauno en su tesis de escritura cinematográfica de la escuela de guiones, pero enmarcado en la Inglaterra victoriana. Sin embargo, años después encontró en el final de la Segunda Guerra Mundial un momento apropiado para hablar de monstruos y opciones. En una entrevista al *Diario El País*, del Toro manifestó su preocupación por el regreso actual del mundo entero hacia la derecha y por ello quiso contrastar esta realidad con la libertad que da el mundo imaginario.

El director se reconoce atraído constantemente por la capacidad de los insectos de transformarse, la mimesis, y la capacidad de camuflaje. Finalmente, se autodefine como un enamorado del arte narrativo, influenciado desde siempre por el ilustrador inglés Arthur Rackham (1867-1939), los surrealistas, los simbolistas y la obra del pintor y grabador español Francisco de Goya (1746-1828). La fuerza de estas preferencias se ve plasmada en la composición de imágenes del film, ya que encontramos varias reminiscencias visuales en la película.

En el caso de la pintura negra de Goya, el director reconoce la presencia de *Saturno devorando a sus hijos* en el film. La similitud morfológica y cromática del monstruo de la pintura y, en el film, el Hombre Pálido (el monstruo sin ojos); la violencia, la sangre de un niño inocente son elementos comunes que se reconocen en ambas obras. Esta obra de Goya en su tercera etapa, representa como el tiempo lo devora todo, una de las obsesiones del pintor que tiene que ver con la preocupación que manifiesta del Toro con respecto al mundo, que lo inspiraron en este film. En la cueva donde vive el

Hombre Pálido, se observan en las paredes pinturas de este monstruo devorando niños, y estas imágenes nos remiten inmediatamente a la mencionada obra de Goya.

El color rojo, a lo largo de la película aparece casi exclusivamente en presencia del Hombre Pálido –el monstruo sin ojos-que tiene que ver con sangre, peligro, alerta y sacrificio. En la escena con el Hombre Pálido, la mesa prohibida con la que Ofelia no puede tentarse aparece cubierta de bebidas y frutas del bosque –fresas, cerezas, frambuesas, grosellas, arándanos, moras, uvas-, que son rojas. El rojo es un color que estimula el deseo, y esa mesa representa la tentación. También es el color de la sangre y de la vida. Al ser también el color del fuego, es una señal de alerta y de peligro. Según Heller (2009), fuego y sangre tienen, en todas las culturas de todos los tiempos, un significado existencial. Por eso son sus símbolos universales y por todo el mundo conocidos, pues todo el mundo comprende vitalmente el significado del rojo.

#### 4.2 Pedro Almodóvar: contraste cromático, dramático y emocional

Pedro Almodóvar es un mítico director, guionista y productor español, reconocido mundialmente –entre otras cosas- por la estética y la identidad visual de sus películas. Su particular uso del color en función de sus efectos psicológicos y anímicos, sus backgrounds plenos de contrastes y texturas serán, en este capítulo, analizados desde sus fundamentos y ya no solamente desde lo meramente descriptivo.

El arte aparece como marco de sus historias. Predominan las referencias a los artistas provenientes del *underground* y a sus obras destinadas a los públicos minoritarios. Música, cine, publicidad, literatura, fotografía y teatro emergen como contexto y como temas de conversación presentes entre sus personajes. Desde su opera prima, florecen las bandas de rock alternativas, la publicidad y los textos literarios. *La flor de mi secreto* (1995) también presenta la historia de una escritora. En *Todo sobre mi madre* (1999), encontramos una evidente transición de la comedia liviana al drama: la trama gira en torno a la muerte de un adolescente fanático de una actriz de teatro. La película *Los Abrazos Rotos* (2009) cuenta la historia de un fotógrafo.

Su película *Volver* (2006) sigue esta línea. Se trata de un drama de mujeres fuertes, unidas por un lazo familiar inquebrantable y por heridas profundas causadas por sus hombres. Sin embargo, las situaciones dramáticas aparecen matizadas con suaves toques de comedia y diálogos humorísticos. El arte como contexto aparece en la versión del tango que le da nombre al film. El tratamiento que el director hace de este film logra confirmar la nueva etapa filmica que ha decidido encarar el mayor exponente del cine iberoamericano.

La obra de Pedro Almodóvar posee una identidad visual que permite reconocer cualquiera de sus películas, a pesar de sus diversos argumentos dramáticos. Hemos visto que las temáticas se repiten, de la misma manera encontramos a personajes que se reciclan de una película a otra. Asimismo, la estética marca una impronta reconocible en cualquier film de cualquier época.

El uso del color es quizás el elemento compositivo más representativo. El rojo es omnipresente, y es capaz de generar sensaciones positivas y negativas: es el color de la sangre –y por ellos se asocia con la vida y con la muerte-, del fuego, del amor, de la alegría, del peligro. Este color es utilizado para captar y dirigir la atención hacia elementos importantes dentro del cuadro, para generar tensión y para estimular el deseo. Se unen el azul y amarillo para crear atmósfera, que se reconocen en prácticamente todas las películas. El color tiene fines expresivos, y estimula y representa sentimientos tan contrapuestos como el contraste cromático: dolor, amor, optimismo, humor, alegría, tragedia, alerta. Las películas de Pedro Almodóvar se caracterizan por contar historias en las cuales se contraponen perma-

nentemente la comedia y el drama, con elementos de crimen y tragedia, pasión y sentimientos nobles inspirados por el amor y la amistad.

Entre sus influencias claves, el director reconoce al movimiento artístico Pop que se inició en los años sesenta, signo de la sociedad moderna y de consumo. El Pop Art fue un arte a la vez popular, por su distanciamiento y manipulación de los códigos y de los modelos históricos del arte, que rescataba el aspecto banal o kitsch de elementos de la cultura por medio de la ironía.

Almodóvar nos remite al Pop Art principalmente en el constante uso de esta ironía –el director despliega su humor en temas como la corrupción y la prostitución-. Visualmente, se reconoce en su obra la iconografía y estética del cómic: colores plenos y la importancia de los fondos llenos de detalles. También encontramos, al igual que en el Arte Pop, fuentes de inspiración como la cultura de masas, el humor negro, ciertos elementos anticlericales, el arte de vanguardia, íconos de la música, el arte, el cine y la publicidad. Esta última, figurada en los afiches y anuncios, fue uno de los elementos más representativos del Arte Pop, que buscaba utilizar imágenes populares en oposición a la cultura elitista existente en las Bellas Artes, separándolas de su contexto y aislándolas o combinándolas con otras, además de resaltar el aspecto banal o kitsch de algún elemento cultural.

Por otra parte, también encontramos elementos del Punk. Los comienzos de Almodóvar coinciden con el crecimiento de este movimiento. Encontramos en su obra el humor irreverente, desfachatado y la negación total de la existencia de Franco en España en el momento de narrar historias comprometidas con temáticas tabú en esa época.

#### 4.3 Juan José Campanella: color y referencias temporales

El argentino Juan José Campanella reconstruye en varias de sus películas la Buenos Aires de otros años. La fidelidad con la este cineasta retrata lo cotidiano costumbres, celebraciones, espacios laborales, caracterización y vestimenta, objetos-de la vida porteña de otro tiempo, hacen de este director el mejor ejemplo para analizar la reconstrucción de época en este capítulo.

En su película *El secreto de sus ojos* (2009) basada en la novela *La pregunta de sus ojos* (2005) del escritor argentino Eduardo Sacheri –co-guionista del film, es una historia en la cual recrea la ciudad de Buenos Aires de los años setenta y, en la misma historia, se ven los mismos espacios en la época actual. En él resuelve trabajar los mismos personajes y lugares en dos épocas diferentes.

“El pasado siempre vuelve” dijo Juan José Campanella en una entrevista, y esta frase parece ser la base de los argumentos de las historias que le gusta contar (García, 2009).

En *El secreto de sus ojos*, la historia se enmarca en el gobierno de Isabel Martínez de Perón y la dictadura militar, y se hace referencia a la corrupción, a la impunidad y a la sangre presentes en ese momento histórico de este país. En palabras de Campanella: “Cuando uno sale de experiencias traumáticas, ya sean personales o colectivas, lo primero que trata es de curarse y de salir para adelante sin mirar atrás. En ocasiones, esta actitud negadora que puede ser muy terapéutica en algunos momentos se vuelve en contra a la larga. Las heridas hay que cerrarlas, porque el pasado siempre tiende a volver. Para continuar viviendo, hay que mirar atrás y no dejar heridas abiertas”(García, 2009).

La historia se desarrolla en dos tiempos diferentes: 1974 y 2009, cada uno con un tratamiento de color propio. Al respecto, el director expresó su intención de diferenciar los dos tiempos históricos sin caer en el cliché de un pasado desaturado, blanco y negro o sepia. En este caso particular, vemos que el pasado –lejos de estar lavado o descolorido-está lleno de vida y presente en la actualidad, y es lo que ha mantenido al personaje principal enérgico y apasionado por un caso que tiene que ver tanto con vidas ajenas como con la suya pro-

pia. Esta es la razón por la cual la etapa que pertenece al pasado está plena de colores contrastados en vestuario, ambientación, utilería e iluminación. A los recuerdos se les asigna color porque están nítidos y porque son dominantes en el relato.

Por el contrario, el presente tiene colores diluidos, una paleta más baja y menos contrastada. Hay elementos que aportan calidez y color al presente: detalles cromáticos mínimos en la utilería que dan equilibrio compositivo y texturas como la madera y el terciopelo de los tapizados. El único personaje que aporta color es el de Irene (Soledad Villamil), quien aparece como único nexo entre el pasado y el presente. Ella va a ser la fuente de color en una paleta prácticamente monocromática, dado que el resto de los personajes visten de gris, marrón, negro. Irene se destaca porque es un ser apasionado, de una clase social alta que se despega de su entorno, más joven, audaz a la hora de hacer confesar al asesino. Y, fundamentalmente, es el símbolo del amor dentro de la historia.

Para lograr la recreación de los diferentes escenarios donde se desarrolla la acción, fue necesario documentarse para representar con total fidelidad estos sitios de la Ciudad de Buenos Aires. El palacio de Tribunales es el espacio que le da el marco a la película, y aparece tanto en el pasado como en el presente. La sensación que da este lugar es de claustro y de silencio en ambos momentos de la historia, pero fue necesario rejuvenecerlo dado que en la actualidad no luce como en los años setenta, y no podía aparecer en el pasado con el deterioro que presenta actualmente.

Existe una escena dentro de este film, en la cancha de fútbol del club Huracán. Para lograrla, se mandaron a confeccionar el vestuario de los jugadores de fútbol de Racing y Huracán, reproduciendo exactamente el conjunto que utilizaron para ese partido.

También existe una escena que se realiza en la estación trenes de Retiro aparecen distintos grupos humanos, sobre los cuales se hizo una investigación para poder representar con mayor verosimilitud el momento de la despedida: hay gente de distintas edades y se investigó sobre los detalles más ínfimos de la moda de ese momento, la textura de las telas y los estampados. El vestuario de los protagonistas es de los años setenta con reminiscencia de los cuarenta, para aportar aires de romance. Además, fue necesario conseguir trenes de la época. La estación fue reconstruida en 3D, se le borrarón los postes de luz modernos y se recreó el viejo andén.

El tono nostálgico y melancólico de la película es aportado por la utilería: vemos elementos de oficina, anteojos de los personajes, atados de cigarrillos, muchas lámparas antiguas en casi todos los ambientes, utensilios de cocina, elementos de decoración, álbumes de fotos.

Sin duda, el mayor desafío técnico de esta película fue el maquillaje, dado que mostraba cuatro personajes en dos tiempos distintos con una diferencia de treinta y cinco años. Esto se consiguió a través de máscaras de látex que generaron las arrugas en la piel. En el protagonista se ven canas, en Irene un cambio de peinado. También cambiaron la vestimenta, la forma de hablar, los accesorios.

En el cine, la Dirección de Arte está al servicio de un arte dramático. Esto hace que la propuesta estética esté condicionada por aspectos dramáticos, contextuales, emocionales y psicológicos. Esto es lo que permiten crear una imagen conceptualmente rica, al servicio de la narrativa de la historia, y que va más allá de la moda, de las últimas tendencias en decoración o de la simple generación de una imagen políticamente correcta (como sucede en algunos casos en la imagen publicitaria), pues su función principal está en la creación de una atmósfera adecuada para que se desarrolle el relato.

En este sentido, los parámetros estéticos en el cine responden a un sentido más profundo que formal, pues se puede encontrar belleza en lugares aparentemente carentes de esta cualidad, por ejemplo, en la imagen de un pueblo destruido por la guerra o en la habitación de un asesino en serie.

## 5 Conclusión

Un enunciado como “La contribución de la Historia del arte en la construcción del espacio filmico”, presenta abordajes muy diversos, para producir una mirada amplia e interdisciplinaria. Tanto la estructura del texto, como los ejemplos tratados, derivan de la idea troncal que preside este texto: cómo el cine se sirve de la pintura y fundamentalmente del arte para construir nuevas expresiones, resignificar disciplinas y generar nuevas historias. La imagen cinematográfica es, en ciertos aspectos, heredera de la pictórica y del dispositivo elaborado por la pintura siguiendo las reglas de la perspectiva. A partir de aquí, cualquier aproximación supone hablar de puesta en escena: aun en las comparaciones más banales o en los análisis más someros, de lo que hemos hablado siempre es de puesta en escena, de cómo construir la imagen. Las diferencias entre los films detallados tienen la obligación de mostrar las conexiones posibles entre el cine y la pintura, abrevando también en la historia del arte y el arte en sí mismo, con todos sus matices.

Cada propuesta cinematográfica, llámese movimiento, estilo, época o modo de representación, utiliza aquello que requiere para sus fines. Porque no se trata de rigor, sino de verosimilitud, y hay que tener presente que la verosimilitud no es un concepto absoluto: cada obra o cada modo de representación construye la suya propia. Un buen ejemplo es el cine contemporáneo, que manifiesta insistentemente su vinculación con otras artes, con el pasado cultural y con su propio pasado. Más que nunca se percibe la necesidad de encontrar puntos de referencia. En este orden de cosas, hemos dedicado gran parte de la atención al cine de los primeros tiempos, buscando y encontrando, con un rigor nuevo que conlleva la catalogación y el estudio directo de cada una de las películas y de sus directores, las reelaboraciones visuales, temáticas y narrativas que, tras muchos, y a menudo contrapuestos, procesos, dieron lugar al cine tal como lo conocemos hoy en día. En más de cien años de cine, hemos pasado del momento en que la pintura era un referente útil y a veces obligado en su función de inventario del pasado, o un repertorio de modelos de construcción visual, a un momento en que el cine valora en la imagen pictórica sobre todo su carácter de representación y, con ello, todas las posibilidades que ofrece de reflexionar sobre su propia condición de representación.

Las distintas modalidades de la presencia de la pintura en el cine son fruto de los diversos caminos transitados por el medio cinematográfico. En la representación visual, el cine tiene ahora una historia; y en esa historia, que es la de la imagen cinematográfica, la pintura, como insumo vital, tiene algo que ver.

El planteamiento de la temática de la Dirección de Arte como un elemento narrativo de lo audiovisual, supone recopilar y vincular estudios y teorías ajenas, reflexiones sobre la percepción, la psicología, los procesos cognitivos y perceptivos que se involucran en la recepción de este tipo de contenidos, teorías compositivas provenientes de las artes plásticas y el diseño, el lenguaje cinematográfico, entre otras. Para que no existan limitaciones, el desafío, sin embargo, pasa por entender, desde estas herramientas teóricas, la génesis de un mensaje visual y lograr decodificarlo, a partir de todos los elementos que componen estéticamente un film: uso de la psicología del color, de los elementos compositivos y de la reconstrucción de época mediante la representación.

Como hemos observado a lo largo de este texto, existe una extensa relación entre la historia del arte y el cine. Esto queda demostrado en el estudio realizado de distintos directores de cine y sus influencias pictóricas de un período en particular. Observamos en Pier Paolo Pasolini, Erich Rohmer, Luchino Visconti y Stanley Kubrick, el valor que estos directores le daban a la recreación pictórica, no sólo como insumo, sino también como recreación, resignificando a través de la luz y la imagen en movimiento, momentos paradigmáticos de la pintura mundial. También tomamos como ejemplo al artista Edward

Hopper para poner de manifiesto la influencia de su producción en la industria cinematográfica del siglo XX.

Comprobamos que todo lo expuesto se manifiesta de diversas maneras en tres directores referenciados internacionalmente. Guillermo del Toro en “*El laberinto del fauno*” hace uso de la composición como un elemento coadyuvante del drama. El color, el uso de las líneas, de los contrastes y de las texturas, están al servicio de la historia que se cuenta. Sirviéndose también de las posibilidades compositivas.

Pedro Almodóvar plantea una estética con un alto contenido simbólico y reúne una enorme cantidad de información referida al narrador: guarda reminiscencias de su pasado, sus gustos artísticos, su ideología y, a su vez, comulga con el desarrollo narrativo de la historia aportando elementos dramáticos a través de elementos visuales. El contraste emocional de sus películas se ve plasmado en el contraste cromático exacerbado de su estética.

Finalmente, Juan José Campanella plantea para “*El secreto de sus ojos*” una paleta de color contrastando el pasado vivo, presente, intacto, con una actualidad descolorida, monocromática, dependiente de aquel pasado sin resolver.

A partir de este análisis comprobamos que la puesta estética es un recurso narrativo siempre presente, indivisible de todos los lenguajes que se conjugan en el cine, de una fuerza dramática propia e irremplazable. Además, que su efecto comunicativo se percibe más allá de lo evidente. Las asociaciones y sentimientos que puede despertar en el espectador no son obvias ni caprichosas, tienen que ver con niveles profundos de la inteligencia visual, la percepción y el bagaje cultural de cada individuo. Sin embargo, el planteamiento consciente y fundamentado orienta la lectura que el espectador pueda hacer del film. La puesta estética ayuda a comprender y decodificar la intención del mensaje del emisor.

Por su propia concepción, lo audiovisual está intrínsecamente relacionado a todo lo que se ve, a lo plástico y a lo estético. En la dirección de arte, el trabajo pasa por hacer que esa unidad sirva a los mismos propósitos, generar una coherencia y coadyuvar desde lo visual al mensaje de ese guión. En lo audiovisual, la narración depende también de la correcta construcción visual, coherente con la intención de ese relato. De esa manera, la unidad se hace invisible. Y funciona. De la misma manera, la importancia de la Historia del arte, para poder entender y aplicar las relaciones y conocimientos sobre determinados movimientos o artistas, hace posible eslabonar dichas transferencias a los filmes.

Esta investigación deja de manifiesto la importancia que tiene la formación en Historia del arte, para poder entender y aplicar las relaciones establecidas en éste trabajo. Sin conocimientos previos sobre determinados movimientos o artistas, hubiese sido imposible eslabonar dichas transferencias, y sería una limitación en la necesidad de la realización de investigaciones futuras sobre esta temática.

Luego de comprobar —mediante el análisis de los directores— la importancia de la Dirección de Arte en la narrativa cinematográfica, es inevitable el planteo de aplicar estas herramientas a todos los productos audiovisuales que podamos generar, como un aditivo para enriquecer el mensaje. La Dirección Artística no es privativa de la

ficción, de la publicidad o el teatro. Conociendo el poder de estos elementos visuales y el comportamiento perceptivo del ser humano, podemos servirnos de estos estudios para potenciar el mensaje de otros géneros, como el documental, donde la composición se estudia cuidadosamente igual que en la ficción, pero el trabajo cromático se plantea de una manera mucho más intuitiva y tratando de no alterar la realidad. Lo mismo es aplicable a otros soportes visuales.

## BIBLIOGRAFIA

- Borau, J. L. (2003). *La pintura en el cine. El cine en la pintura*. Editorial Ocho y medio, 2(3), 33–89.
- Brown B. (2007). *Cinematografía, teoría y práctica*. Editorial Omega, 5(3), 67–114.
- García, R. (2009). *Juan José Campanella, Director de “El secreto de sus ojos”*. Revista El País, 54, (10-17).
- Heller, E. (2009). *Psicología del color*. Editorial Gustavo Gili, 3(2), 11–55.
- Moquel, P. M. (1965). *Una conversa amb Pier Paolo Passolini*. Revista Serra d’Or, 5(1), 3-8.
- Murcia, F. (30 de diciembre de 2002) *Cómo hacer cine*. <http://www.comohacercine.com/>
- Ortiz, Á. y Piqueras, M. J. (1995). *La pintura en el cine. Cuestiones de representación visual*. Editorial Paidós, 3(5), 47–79.
- de Pablos Pons, J. (2012). El cine y la pintura: una relación pedagógica. *Revista ICO-NO14 Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes*, 4(1), 20-35. <https://doi.org/10.7195/ri14.v4i1.395>
- Silva, C. (2011). *Maquetas para cine. Viejos recursos para nuevos lenguajes*. Uqbar Editores, 5(2), 76–98.
- Strasuss, F. y Huet, A. (2007). *Hacer una película*. Editorial Paidós, 6(4), 41–78.
- Torreçilla, J. (29 de diciembre de 2005). *Cómo hacer cine*. <http://www.comohacercine.com/>

## SOBRE LAS AUTORAS

María Julia Godoy es profesora titular de la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional de Cuyo, Mendoza, Argentina. Es Doctora en Comunicación, Cultura y Artes por la Universidad de Algarve, Portugal (2018). Es especialista en Género y Movimientos Feministas, por la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires, Argentina (2019). Es Licenciada en Historia del Arte por la FAD UNCuyo, Argentina (2013). Desenvuelve su trabajo de investigación y de producción teórica en dominios relacionados con las Artes Visuales, el Cine, la Cerámica y otras artes, así como también en las áreas de Estudios de Género y Feminismos. Es investigadora de la FAD UNCuyo dirige el proyecto “Feminismos y Arte. Diálogos entre ideología y producción artística en la Mendoza contemporánea”. Es investigadora visitante del CIAC Centro de Investigación en Artes y Comunicación de la UALG Portugal.

Mirian Nogueira Tavares es profesora asociada en la Universidad de Algarve, Portugal. Con formación académica en Ciencias de la Comunicación, Semiótica y Estudios Culturales (Doctorado en Comunicación y Culturas Contemporáneas de la Universidad Federal de Bahía), ha desarrollado su investigación y producción teórica en las áreas del cine y la estética artística. Como profesora de la Universidad de Algarve, participó en la elaboración del proyecto de grado de Artes Visuales, el máster y doctorado en Comunicación, Cultura y Artes y el doctorado en Medios-Arte Digital. Actualmente es coordinadora del CIAC (Centro de Investigación en Artes y Comunicación) Directora del Doctorado en Media-Arte Digital.

# “LIVE CINEMA” AND THE CHALLENGES IN CREATING NARRATIVES FOR “REAL TIME” PERFORMANCES – A SOLUTION BASED ON THE “STRUCTURE OF THE THREE ACTS”

“LIVE CINEMA” E OS DESAFIOS NA CRIAÇÃO DE NARRATIVAS PARA PERFORMANCES EM “TEMPO REAL” – UMA SOLUÇÃO BASEADA NA “ESTRUTURA DOS TRÊS ATOS”

Ana de Jesus Caeiro Perfeito  
Artist and Researcher  
Lisboa, Portugal  
[anajcperfeito@gmail.com](mailto:anajcperfeito@gmail.com)

Bruno Mendes da Silva  
Escola Superior de Educação e Comunicação  
Universidade do Algarve  
Faro, Portugal  
[bsilva@ualg.pt](mailto:bsilva@ualg.pt)

## ABSTRACT

Currently, due to the advancement of digital technologies, artists are able to “play” music and video in “real time” — in audiovisual performances that can be described as: *live cinema*, *veejaying*, *glim*, etc.

The *live cinema* genre can be explained as a cross between the techniques of *veejaying* (mixing *videoclips* in real time) with the goal of cinema (telling stories through moving pictures). However, the act of mixing and improvising the video in “real time”, creates challenges for creating a coherent narrative.

This article is based on the performative experience of *Moda Vestra* — a collective of artists from the Algarve (Portugal) — and it is divided in three sections. The first traces a state of the art related to this phenomenon known as “*live cinema*” — relating it to other similar formats and concepts that have appeared throughout history: *silent cinema*, *cineconcerts*, *visual music* and *veejaying*. In this section, we briefly review two recent *live cinema* performances “*Super Everything*” by *The Light Surgeons* and “*Everything Is Going According to Plan*” by *Adam Curtis with Massive Attack*.

The second section analyzes in detail the concept, morphology and work methodology of the collective *Moda Vestra* — which faced challenges when trying to create a coherent narrative for its real time performances.

In the third section (conclusion), we propose a narrative structure that can be used in future “*live cinema*” shows. This “formula” is based on the “three act structure” for cinema, developed by authors like *Syd Field*.

## KEYWORDS

Live Cinema, Real Time, Script Writing, Performance, Veejaying

## 1 Introduction

*Moda Vestra* is an artistic collective formed by three portuguese performers: a filmmaker, an electronic music producer and an accordionist.

This group emerged in 2018, at the invitation of a cultural association from the Algarve, Portugal. The aim was to create an audiovisual show about the identities of the region.

The performance was intended to be an experimental creation with the following objectives: to explore ideas of what the Algarve is and what it once was; to raise awareness of current problems in the region; to intersect traditional artefacts with contemporary and digital media and techniques.

Between 2018 and 2019 *Moda Vestra* performed in eleven different auditoriums in the Algarve, presenting a constantly growing show.

In the first performances they played a sensorial audiovisual show, with live music and visuals manipulated in “real-time”.

In the last performances, after a working process based on experimentation and analysis — which we describe in detail in the second section of this article — the group, besides the sensorial audiovisual concert, also managed to tell a story with a beginning, middle and end (*i.e.*, a *live cinema* show)<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Teaser of *Moda Vestra*'s shows <https://www.youtube.com/watch?v=cKekAVUH3PY>

## 2 State of Art

### 2.1 Silent Cinema

The term *live cinema* can be associated with the era of *silent films* —from 1890 to late 1920— which marked the beginning of cinema. Back then, there were still no technologies to synchronise sound with images, so the films used to bring only the visuals with embedded text.

Its visualisation used to take place in auditoriums and was accompanied by live music. In most cases, by pianists and organists, but when they had bigger budgets, also by orchestras. [4]

Going to the cinema also meant going to a concert, however, *Martin Miller Marks* —in an in-depth study about the music for silent films— says that what was played in the films, did not exist separately: “*unlike concert music, film music does not usually come out of, or go into, a repertoire; it exists only as an accompaniment to a film.*” [6]

Now a days, there is a company (“*Cineconcerts*”) that produces events with a similar format: films are accompanied by live orchestras — but with the difference that the songs played are the original soundtracks of the films. These, even outside the performance, can function separately, as music for concerts or musical albums.

Looking at the *silent film* “*The Circus*” from 1929<sup>2</sup>, we can see that in the era of silent cinema, music already played an important role in the narrative of the story (e.g. when *Charlin Chaplin* runs, the beat accelerates, in the moments when he walks slowly, the orchestra play fewer instruments).

At this time, for this synchrony to happen live, it would always have to be the musicians accompanying the film, and never the projectionist accompanying the musicians, *i.e.*, the projectionist could not alter or improvise anything live —as it happens in today’s *live cinema* shows— they could only project the complete film from beginning to end. The projectionist was not considered a “*performer*”<sup>3</sup> (at the time).

### 2.2 Visual Music

At the beginning of the 20th century, experimental artists developed works within a style that we now call visual music. According to *Michael Betancourt* —in a study about visual music artists— among them are *Thomas Wilfred* (Danish-American 1889-1968) and *Oskar Fischinger* (German-American 1900-1967). [7]

*Thomas Wilfred* created pianos —called *Clavilux*— capable of projecting moving lights, which were manipulated with the keys of the same, as if they were music<sup>4</sup>. *Wilfred* called this kind of art with light: “*Lumia*”.

*Oskar Fischinger*, explored the *stop motion* method<sup>5</sup> — to create films with abstract visuals that moved with the rhythm of the music<sup>6</sup>. *Fischinger* was one of the biggest influencers of animation, and his experiences showed the possibility of visuals playing structures similar to music.

### 2.3 Audiovisual Performances

In 1940, *Walt Disney* released the animated film “*Fantasia*” — and experimented with it, a live film performance format called “*roadshow*”. [8]

This *roadshow*<sup>7</sup> was a “*tour*” of the film presentation in several movie theatres in the USA. The screening was accompanied by an orchestra playing live —just like in silent films— but with more visual interaction and live dynamism:

The show was divided into eight different segments;

In the first segment of the performance, the musicians’ shadows were projected on a blue screen;

The visuals were animations —of cartoon characters and abstract visuals— that moved in synchrony with the beat of the music;

There was a narrator/presenter between segments who explained the concept of the performance.

The division of the show into segments and the use of a narrator, were also methods used by *Moda Vestra* — to enrich the live dynamisms and to facilitate the perception of the story to the spectator.

### 2.4 Veejaying

*Merrill Aldighieri* (American filmmaker) —in her documentary “*The V.J. Diaries*”<sup>8</sup>— says she was the pioneer of this genre. According to this film, her first performance was at the “*Hunnah*” discotheque in *New York*, late 70s.

The artist was invited to show her experimental films on various monitors above the stage and the bar. She asked if she could project the videos at the same time as the music played —and not just in breaks— as a complement to the *Deejay*<sup>9</sup> rather than a break in the evening.

*Merrill* streamed a camera filming in live, and projected short videos (some taken from “*archive footage*”<sup>10</sup> and others filmed previously by her) — she was improvising and mixing the material with two video cassette players (*U-matic*)<sup>11</sup>.

This performance led the artist to get a job at “*Hunnah*”, and months later in an interview with “*MTV*” (*Music Television Network*), she said she was a *Veejay*.

The term “*Veejay*” was popularized by this time, and was also used for filmmakers who produced music videos.<sup>12</sup>

Streaming cameras filmed in live and the use of *archive footage* —mixed in *real-time* through an interface— is still the methods used by *live cinema* artists now a days, however, the interfaces are mostly digital, not analogue.

### 2.5 Live Cinema

The term *live cinema* has been used since the end of the 19th century, but its meaning at that time is different from what it is today.

“Rather than screening a traditional, linear edited film, a live cinema performance allows artists the freedom to experiment and improvise within a selection of different material, prepared video clips, audio visual samples or more generative code based plugins that can be run in VJ software such as VDMX. This freedom allows the artist to present their work as a fully live and interactive performance, adding different audio and visual effects to their material on-the-fly. These different feeds of video can be distributed across multiple screens, layered, looped and

2 Scene of the film “*The Circus*” <https://www.youtube.com/watch?v=79i84xYelZI>

3 “A performer is a person who acts, sings, or does other entertainment in front of audiences.” [1]

4 Demonstration of *Clavilux* <https://www.youtube.com/watch?v=gbs3NQ2mf4c>

5 “Stop Motion Animation is a technique used in animation to bring static objects to life on screen. This is done by moving the object in increments while filming a frame per increment. When all the frames are played in sequence it shows movement”. [5]

6 “*An Optical Poem*” from *Oskar Fischinger* 1938 <https://www.youtube.com/watch?v=6Xc4g00FFLk&t=1175>

7 “*Fantasia*” complete live show <https://www.youtube.com/watch?v=r7gLLlv4ito>

8 Documentary teaser “*The V.J. diaries*” <https://vimeo.com/34572005>

9 *i.e.*, *Disc Jockey*, which in short is *DJ*

10 “*Archive footage*” are films from the past that can be reused in other artistic works. It is different from “*stock footage*”, these are generic footage that were already created for the purpose of sale, for use in advertising films. [3]

11 Demonstration of a *U-matic* <https://www.youtube.com/watch?v=In4Q790f8xc>

12 The music videos originated at the end of the 1920s, when “*talkies*” appeared and it was already possible to record sound with image. However, they became popular in the 80’s with *MTV*. [9]

edited to create immersive, three dimensional works that are very different to a traditional cinema experience”. [10]

*The Lights Surgeons* is a collective of British performers artists, who have developed “*Super Everything*”<sup>13</sup> (2011-2017) — an audiovisual performance about Malaysia, which combines live video with live music.

The process of working on *Super Everything* began to be similar to that of a documentary film — they went to the country to research, film and capture audiovisual material relevant to the subject in question: Malaysia.

The way the “documentary” was “projected”, was in a process more similar to that of the *Veejays* than the cinema: previously recorded sounds and footage were mixed in real time and live.

This intersection of cinema methods with *Veejying* techniques is common in today’s *live cinema* shows.

Another project with similar characteristics was “*Everything Is Going According to Plan*”, a collaboration between the band *Massive Attack* and the filmmaker *Adam Curtis* — for the *Manchester International Festival* 2013.<sup>14</sup>

The concept of this performance is a new perspective on the impact of power and politics on human beings. *Curtis*, in a text he wrote on the *BBC blog*, said “(...) *interest in trying to change the way people see power and politics in the modern world. To say to them — have you thought of looking at it like this?*” [11]

To materialize this concept, the artist has projected several videos from *archive footage* —about well-known politicians, Chernobyl, etc.— in an old arena, on several translucent monitors that surrounded the audience on three sides. The band played songs from previous albums, but many of them were altered to enter into the narrative of the “film” — which sometimes also had sound and text.

In several articles the show was called “film essay”, however *Curtis*, still in the same text on the *BBC* said “*The best way we can describe it is a Gilm* — a new way of integrating a gig with a film that has a powerful overall narrative and emotional individual stories.” [11]

### 3 *Moda Vestra*

Initially, *Moda Vestra* was thought to be only a musical project, formed by an accordionist and an electronic music producer.

The first idea was to create a fusion between these two musical styles —both, simultaneously, recall different spaces and times in the Algarve— the accordion reminds us of traditional imaginary from the interior of the region, electronic music represents more urban and contemporary environments.

Meanwhile, to better illustrate these universes, the idea of adding video came up. The collective invited a filmmaker who had already developed live visuals for other bands, using *archive footage* and her own recordings.

The artists did not intend to project a film from the beginning to end of the concert, and to follow it with a soundtrack —as happens in *cineconcertos*— they intended to perform a concert, in which video and music had the same ability to act in “*real-time*”.

Being a live show, the creatives chose to work the video in a similar as the the music. In the first place, it was decided that the video is projected from the stage, therefore considering the filmmaker as one of the performers —unlike other types of audiovisual performances where the projection is made from the backstage (e.g. the *cineconcertos*, which we have already discussed in this article).

Secondly, while the musicians are playing *samples*<sup>15</sup> and musical instruments, the filmmaker is also playing “*videoclips*” in *real time*.

Later on, two more musicians were invited —five artists staying on stage— and more musical instruments were added: electronic piano and bass guitar.

The working process started with a research of images and sounds about the Algarve. The themes agreed upon by the artists for this purpose were: cultural and religious events; degraded or in good condition landscapes; nature of the region.

The sources of collection were: *archive footage*; up-to-date footage of the filmmaker and other collaborators (e.g. *aerial footage* or “*travellings*” captured from transports).

The creation process, both visual and sound, happened simultaneously — different from other projects of the same kind in which the filmmaker had already participated. In those projects, she created visuals for music bands that already had songs finished. In that case, the music didn’t have the chance to receive “inputs” from the videos. In *Moda Vestra* that could happen, because it was an audiovisual project from scratch.

The first technique was to incorporate the audio of some of the videos into the music composition, so, in live, there is an audiovisual synchronisation, as if it were cinema —but with the performance of the visuals in *real time*— for example, in one of the musical themes, the projected *videoclips* portray birds in Ria Formosa, while the music played at that moment, contains the sound of those same animals.

Besides these sound *samples* of the videos, the songs are composed by accordion, bass guitar, synthesisers and digitally created rhythms (or *beats*).

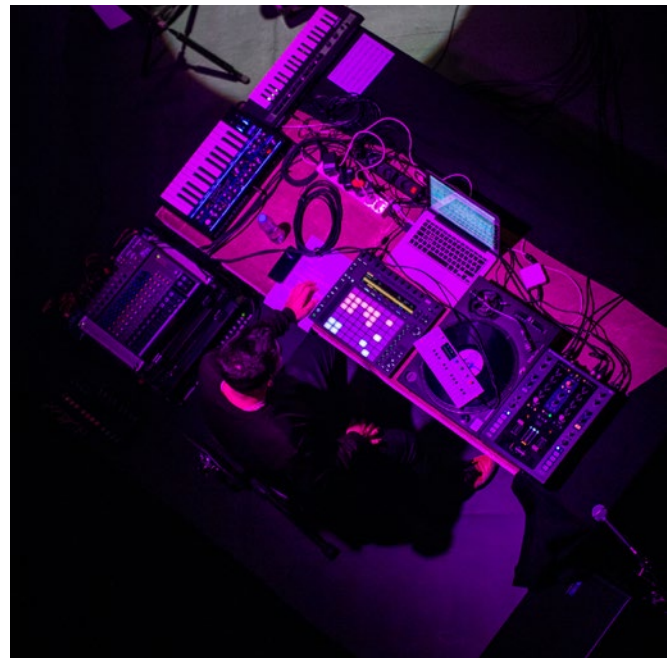


Fig. 1 - Music producer’s desk at a *Moda Vestra*’s show

For the electronic music’s creation (and “*live act*”) was used a digital software called *Ableton*, its operation is similar to the one used for the visuals (*Resolume Arena*) — both store *samples* (or *videoclips*) that can be played in *real-time* with added effects and

15 A sample is defined as a “small sound excerpt taken from musical works or other recordings, for later reuse in a new musical piece”. [2]

13 Trailer of “*SuperEverything*” show <https://vimeo.com/38638236>

14 Excerpt of the show “*Everything Is Going According to Plan*” <https://vimeo.com/76571554>

transitions. These programs were operated through various “MIDI controllers”<sup>16</sup>, as shown in *figure 1*.

Afterwards, several musical tracks were created with accordion, electronic music, and audio *samples* from the videos that contained voices and sounds about traditions and nature (e.g. plagues of Alvor and the sound of birds from the region).

For the visuals were used *videoclips* which reminded us of older times (e.g. excerpts from the carnival of Vila Real de Santo António from 1973), other *videoclips* which referred to the contemporary Algarve (e.g. a continuous journey along the National Road 125), as well as others which referred to nature (e.g. underwater footage from the region’s coast).

In the first show the musical tracks were played, and the *videoclips* mixed (see *figure 2*).



**Fig. 2 - Moda Vestra at Cineteatro Louletano (6/10/2018)**

The result was positive, however, the mixing of videos in real time, raises problems that the music does not pose. The music manages to transmit messages, mostly in a sensorial way, *i.e.*, the rhythmic beat and synchronisation between instruments and *samples*, are the key factors for the music to communicate with the spectator — in the video, those two are not enough. It is also necessary that the contents shown in the images, present conceptual links. Here arises the challenge in this kind of language: to be able to create a narrative while mixing the *videoclips* in live.

### 3.1 Non-linear narrative

In the first show —on 6 October 2018 at *Cineteatro Louletano*<sup>17</sup>— 10 themes (or audio-visual tracks) were presented, lasting from 3:30 to 6 minutes. Each track represented individually a specific cinematic universe, within the same global theme: the Algarve.

One of them was given the provisional name of “*Corridinho*”, initially because it was inspired by the rhythm of the traditional music from the Algarve with the same name. That one was played with the three accordions simultaneously and accompanied by digital music rhythms. Visually, *videoclips* were projected containing images of the Vila Real de Santo António carnival in 1973 (see example in *figure 3*).

The *videoclips* have maximum durations of 10 seconds, and they repeat continuously, so we can also call them “*video loops*”. The selection and the mixture of these was done in *real time*, not following any pre-structured sequence — in order to be able to improvise.

<sup>16</sup> “A MIDI Controller is a keyboard that includes some additional buttons allowing user to have a completely customisable device that could be mapped with buttons and keys to produce a sound effect like any keyboard could produce. These devices can be connected to your computer system and with the use of software integration (...)” [14]

<sup>17</sup> Reportage about the first Moda Vestra’s show in Cineteatro Louletano <https://www.youtube.com/watch?v=D4qPgmDGJ10&t=57s>



**Fig. 3 – still image from a videoclipse used in the track “Corridinho”**

Another theme was “*Underwater*”. The name —which was still provisional too— was chosen because it refers to the subaquatic Algarve. The idea was to take the spectator to observe the depths of the ocean. For this, *videoloops* were projected with images of fishes and plants, captured by divers on the Algarve coast. The music had a slow rhythm and *samples* of aquatic sounds (see *figure 4*).



**Fig. 4 - still image from a videoclipse used in the track “Underwater”**

All the clips (or “*videoclips*”) used in the show were previously created inside a video editing program (*Adobe Premiere*). This process consisted in taking excerpts of films, and make sure they have the greatest possible content and movement, in the shortest possible length. The movements serve to accompany the rhythm of the live music, these can be found both in the content of the film (e.g. people dancing, walking, fish swimming) and in the way it is filmed (e.g. the “*travellings*” and “*zooms*”). The *videoclips* should be short, so that there is a greater variety of visual content and action in live.

The films have different sources, for example, the images used for the track “*Corridinho*” were “*extracted*” from an old documentary from the 70s, about the carnival in Vila Real de Santo António. For “*Underwater*”, it was a collaboration with a diving company, which filmed their underwater “*trips*” and provided the images.

Throughout the presentation, live visual effects were added (e.g. colour changes) and *videoclips* were layered over transitions. Some of the effects were “*audio-reactive*”, *i.e.*, they triggered with the frequency of sound. For this purpose, it was necessary to connect the

computer —by audio cables and external sound cards— to the main audio mixer that was in the backstage.

As in the digital music part, the visual part is also operated in live via “MIDI controllers”, as we can see in figure 5. These were pre-programmed with the software used in the performance: *Resol-ume Arena*. The buttons and knobs assumed functions such as: fade in and fade out of the projection, selecting clips, triggering effects and modifying their intensity.

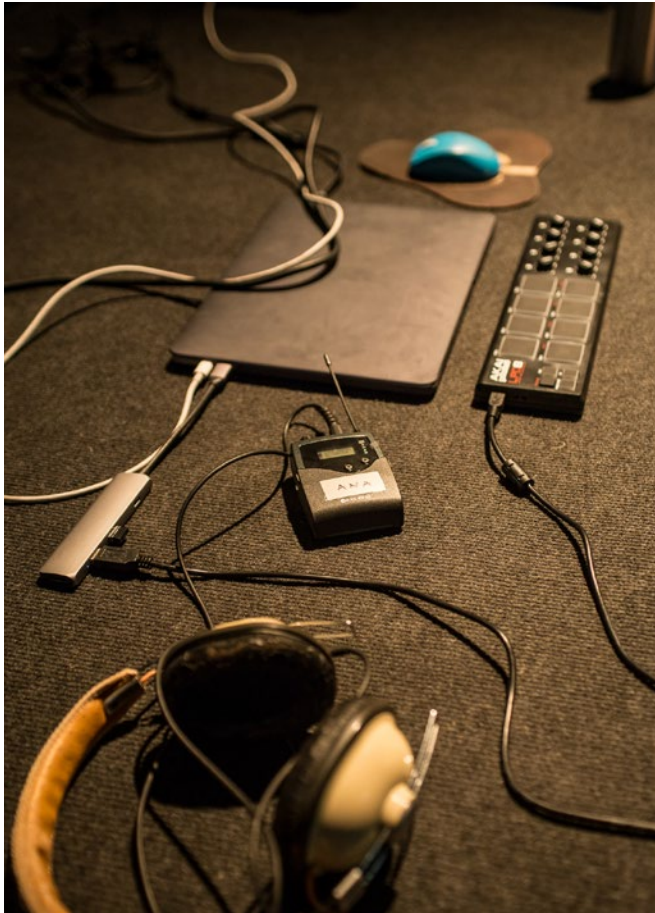


Fig. 5 - desk of the filmmaker in *Moda Vestra's* show

This first performance was well received by the audience, however, the group addressed aspects that could be improved:

- Between songs there were sound pauses and the audience didn't know whether to applaud or not, because the image continued to be projected —it was graphic textures in movement— and usually in musical concerts, the pauses between songs are very perceptible.
- Absence of a narrative, or specific message to pass on to the audience. Different universes were represented within the Algarve theme, but there was no continuous narrative from the beginning to the end of the show.

After addressing these issues, the goal was to achieve a solution that would allow the concert to continue with live improvised music and visuals, but also to be able to tell a story.

*Mia Makela* —author of a scientific article about the elements and languages of live cinema— compares the language of cinema with that of *live cinema* in the following way:

“*The communication of cinema consists of shots and their order. Continuity is one of the key concepts of cinema.*”, while in *live cinema*, *Makela* explains that meanings are achieved through two aspects: editing and composition, resembling poetry “(*..*) *poetry language is used for its aesthetic and evocative qualities in addition to its ostensible meaning.*” [12]

In fact, in *Moda Vestra*, the compositions could have numerous interpretations, for example, in one of the moments of the theme “*Winter*”, an image of birds was overlaid on a video with a cluster of buildings by the sea. Many spectators claimed to have interpreted this composition as a criticism of non-sustainable tourism. Others said that the show had a lot of irony — a style proper to poetry, which was intended to remain in the performance, but there were aspects to be improved.

To overcome the issue of breaks between songs, the group decided to try the following: divide the show by segments, *i.e.*, the breaks —both sound and visual— happened only between groups of tracks, and never between individual tracks. From this idea, the possibility of naming these segments “*chapters*” was considered, and with this, creating a narrative.

The main subject was the Algarve, and there was audiovisual material portraying events from the last 50 years, with this information, an attempt was made to build a global history from the 70's until today. In this way, each of the chapters dealt respectively with the following questions: what we are; what we were; what we did to get where we are; and finally, the prevision of a future.

### 3.2 Narrative by Chapters

To structure the visual part with this new format, the following methodology was adopted: grouping the already existing *videoclips* by categories. The aim was to answer the above questions, even if in a metaphorical way. The chapters were structured as follows:

- Chapter 1 (*what are we?*): *videoclips* portraying the present of Algarve — mostly *aerial footage* or *travellings* recorded from trains and cars. These showed the landscapes of the region, as an introduction to the global thematic.
- Chapter 2 (*what were we?*): gathered the oldest images, the *archive footage*, for example: images about Feira de Santa Ria in the 1980s; a religious festival with fishermen in the 1970s; the music folk group of Alte in the 1960s.
- Chapter 3 (*what have we done?*): images related to the present and nature, but with critical approaches in their compositions, for example: birds overlapped with the images of the decay buildings.
- Chapter 4 (*a prediction of the future*): a junction of all the images. All the *videoclips* continued to be mixed, multilayered and with “*audio-reactive*” effects. This format has brought new possibilities:
  - More real-time improvisation — each clip can already be used in several different music tracks instead of being associated to only one;
  - More subliminal messages — clips from different “*universes*” were mixed together, *e.g.* in the song “*Last*” of the second chapter, images of women in the interior of the Algarve washing clothes, were overlaid with images of women on the beach, wearing bikinis and playing rackets.

This structure was already closer to the classical structures of narrative in cinema.

According to Syd Field in “*The Foundations of Scriptwriting*”, the essential structure of a film’s narrative is divided into three acts:

- *Act 1* — the story of the main character in time and space is contextualized;
- *Act 2* — a series of events happens to the main character, which prevents him from achieving his goals;
- *Act 3* — resolution of history, *i.e.*, how the problems of *act 2* were solved. [15]

If we analyze the structure of *Moda Vestra*’s shows, with that of Field, we will be able to fit *chapter 1* and *chapter 2* “*what we are*” and “*what we were*” in *act 1*; *chapter 3* “*what we did*” in *act 2*; and *chapter 4* “*a prediction of the future*” in *act 3*.

However, to be in complete agreement, there would have to be a main character, and specific events in continuity. In *Moda Vestra*’s shows this does not happen. There are several events with distinct characters that, even within the same chapter, are not in continuity. Nevertheless, the compositions and montages of the *clips*, manage to transmit several distinct messages, in which the meaning is left to be completed by the audience.<sup>18</sup>

The following three shows worked best, although, in live, it was not possible to notice the difference between the chapters, even if there were pauses in sound and image. So it was decided to add something else: *videoclips* with the name of the chapters. The names chosen were: *Chaos* (for *what we are*), *Origin* (for *what we were*), *Development* (for *what have we done*), *Balance* (for *a prediction of a future*).



Fig. 6 - narration in live of the separators’s poetry

In live, these were launched after a break, and before the first song of each chapter — therefore the group called this *videoclips* “*separators*”. Those *separators* contained narration of poetry (previous recorded), animated captions with the name of the chapter, and mixed ambient sound related with the theme of the chapter (*e.g.*, birds sound for the 3<sup>rd</sup> separator).

The poetry was written by a Portuguese poet (*Napoleão Mira*), who narrated it live at the last show in Faro (see *figure 6*). An ex-

<sup>18</sup> This principle fits with the concept of the name “*vestra*”, which in Latin means “*yours*” (the public), who enter into the construction of the story.

ample of this poetry was “*Chaos... This was in the time, when it was boiling in the sustenance, the exaggeration of the disorder*”.

## 4 Conclusion

Since the era of silent films —at the end of the 19th century— there have been shows with live music and moving pictures. At that time, only music brought together structures and objects that made it possible to act in *real-time*.

At the beginning of the 20th century, experimental artists like *Oskar Fischinger* developed structures for visuals, more similar to those of music, *e.g.*, abstract animations in *stop motion*.

In the 1970s, devices such as *VHS* readers allowed *VJs* to perform functions that put them in a performer position: they mix and project live *videoclips*, while the bands and *DJs* perform.

Currently, several audiovisual artists —such as *The Light Surgeons*, *Adam Curtis*, *etc.*— develop shows that cross the methods of *VJs* —a mix of *real-time* visuals— with the aim of traditional cinema — to develop concepts and tell stories. *The Light Surgeons* define this genre as “*live cinema*”.

The artefacts used in this type of performance are digital and analog interfaces (*e.g. Resolume Arena, MIDI controllers*). These technologies allow artists, in live mode, to project multiple audiovisual clips, add effects, mix it in layers, and even create graphics through computer programming.

*Moda Vestra* is a *live cinema show*. Musicians and filmmaker perform live, and a story is told with beginning, middle and end — as in cinema. Yet the narrative only gained a beginning, middle and end, when the group structured the show’s alignment by segments (which became *chapters*). Before that, several different universes were explored in a non-linear way, even within a global theme: the Algarve.

Each of these chapters aims to tell parts of the region’s history over the past 50 years. However, the audiovisual material used had not been prepared for this purpose from the beginning of the creation process. The result was that, although each chapter has similar temporal, spatial and visual universes (*e.g.* the chapter called “*origin*”, brings together *clips* of old events in the Algarve with music played mostly by the accordion and bass) they are not telling stories in continuity, as in the cinema. They’re just launching various ideas that can be interpreted in different ways.

Another reason why the story was not perceptible was that the global theme —the Algarve in the last 50 years— was very vast, it was not a story, but a theme!

For a linear narrative to take place in audiovisual performances of this kind, we could experience the following creation process:

- Choose a story;
  - Divide it by chapters;
  - Give names to the separators to use between chapters;
  - Do research or shoot audiovisual material that fills these same chapters.
- We now give a practical example:
- Story: a footballer who died in a football stadium with a heart attack, but the media told that he had died days after the match, already in the hospital.
  - Chapters: who the character is; what he did that day; what happened to him; what others thought happened to him.
  - Names of the separators: Carlos Silva; Benfica-Porto game May 2019; the real accident; the virtual accident.
  - Audiovisual material to be used in order of the chapters: archive footage that tells who Carlos Silva is; footage from the football

game before the accident happened; approximate visuals that show the rescuers saying that he stopped breathing; footage from the media telling that he had died in hospital.

The contents within each chapter would be —as in *Moda Vestra*— improvised in *real-time*. However, using this process of creation from the beginning, the story would be more perceptible to the audience.

In this way, there would be: a main character; specific events in continuity, possible to be verbalized. Therefore, the narrative would be totally in line with *Syd Field's* structure for cinema. This vision makes it possible to develop a new genre that we could call “real-time cinema”.

Live cinema are still experimental shows, without standarts structures for artists to follow. However, like it happened with cinema, structures that work will probably repeat — and it will be more frequent spectators going to movie theaters to watch a film, and see performers mixing the audio and visual elements in real-time.

## REFERENCES

- [1] Collins English Dictionary. Performer. Accessed April 10, 2019, <https://www.collins-dictionary.com/dictionary/english/performer>
- [2] Priberam Dicionário. Sample. Accessed April 28, 2019, <https://dicionario.priberam.org/sample>
- [3] Archive Valley. Stock and archive footage. Accessed April 10, 2019, from <https://archivevalley.com/blog/stock-and-archive-footage-whats-the-difference/>
- [4] Kobel, Peter. 2009. *Silent Movies: The Birth of Film and the Triumph of Movie Culture*. Hachette UK (p. 7-9)
- [5] Techopedia. Stop Motion. Accessed April 12, 2019, from <https://www.techopedia.com/definition/109/stop-motion-animation>
- [6] Marks, Martin Miller. 1994. *Music and the Silent Film: Contexts and Case Studies 1895-1924*. Oxford University Press, USA (p.9)
- [7] Betancourt, Michael. 2004. *Visual Music Instrument Patents, Volume One*. Wildside Press LLC (p. 141-167 e 109-213)
- [8] Garity, William & Watson, Jones. 1942. Experiences in Road-Showing Walt Disney's Fantasia. *Journal of the Society of Motion Picture Engineers*. United States. (p.1-15)
- [9] Moller, Daniel (2011) “Redefining music video”. Accessed May 1, 2019, from [http://danmoller.com/wp-content/uploads/2011/03/Dan\\_Moller\\_-\\_Redefining\\_Music\\_Video.pdf](http://danmoller.com/wp-content/uploads/2011/03/Dan_Moller_-_Redefining_Music_Video.pdf)
- [10] The Light Surgeons. (2011). What is live cinema. Retrieved April 20, 2019, from <http://supereverything.net/what-is-live-cinema/>
- [11] Adam Curtis. 2013. BBC. Retrieved April 19, 2019, from <https://www.bbc.co.uk/blogs/adamcurtis/entries/f431c7d1-3da0-3c56-bc67-fbc3bca2debc>
- [12] Makela, Mia. 2006. “The practices of live cinema”. Compressed version of the thesis “Live Cinema Language and Elements” at Helsinki University of Art and Design, (2006)
- [13] Moda Vestra. 2019. Barlavento. Retrieved May 1, 2019, from <https://barlavento.pt/cultura/moda-vestra-termina-em-faro-mas-com-novo-disco-na-calha?fbclid=IwAR0bOki253IzqTtGtOCx6vCHMgY11ZUPaoihRDEqGGCAtdUPk-31spO5mPmk>
- [14] Best Digital Piano Guides. What is a MIDI Controller. Accessed May 5, 2019, from <https://bestdigitalpianoguides.com/characteristics-of-some-best-midi-controllers/>
- [15] Field, Syd. (2005). “The foundations of screenwriting”. Delta trade paperback revised edition. United States. (p.21-30)

## ABOUT THE AUTHORS

Ana Perfeito is an artist and researcher from south Portugal — with a degree in sciences of communication (by the University of Algarve), and several diplomas from art schools: cinematography (*Restart*, Lisbon); video and graphics animation (*Cenjor*, Lisbon); film and digital photography (*Ar:Co*, Lisbon). Since 2010 has been creating multimedia art works, using the formats of filmmaking, photography and live performances. Ana wrote this article —with Bruno Mendes da Silva— based on her artistic practice in *Moda Vestra* shows (2018/19).

Bruno Mendes da Silva is a post-doctoral fellow in the project “*The Paths that fork: hypotheses of interactivity for the cinema of the future*”, at the University of Algarve (UAlg). He is Vice-coordinator of the Arts and Communication Research Centre and Coordinator of the Communication Sciences Area of the School of Education and Communication (ESEC) of UAlg. He has participated in eighteen (18) scientific projects (as responsible researcher or research member) and is author of several books, book chapters and other scientific publications (about 70). He has several doctoral and master's theses completed.

# SPEEDRUN COMO RELEITURA DA TEORIA DOS VIDEOJOGOS E COMO CONSTRUÇÃO DE GRUPO

SPEEDRUN AS REVIEW OF VIDEOGAME THEORY AND GROUP BUILDING

Lis Yana de Lima Martinez

Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Letras/Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS-CNPq)  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)  
Porto Alegre, Brasil  
[yana.flafy@gmail.com](mailto: yana.flafy@gmail.com)

Ricardo Cortez Lopes

Professor assistente na Universidade Aberta do Brasil  
Universidade Aberta do Brasil  
Porto Alegre, Brasil  
[rshicardo@hotmail.com](mailto: rshicardo@hotmail.com)

## RESUMO

Este artigo trata da construção de grupos com base em uma micro-sociologia. A ideia é analisar elementos de um grupo por meio de valores compartilhados, disputas internas, bode expiatório e ressignificações da cultura. Esse grupo em questão é o que denominamos como *speedrunners*, que utilizam jogos para evidenciar a habilidade de seus membros por meio do isolamento dos outros elementos que compõem a obra videointerativa. Assim, é ressignificada a teoria videointerativa na medida em que se põe em discussão a intencionalidade dos produtores e se ignora o caminho de imersão proposto por eles.

## PALAVRAS-CHAVE

*Speedrun*, Construção de grupo, Teoria de videogogos

## ABSTRACT

This article deals with group building based on a micro-sociology. The idea is to analyse elements of a group through shared values, internal disputes, scapegoating and resignifications of culture. This group is what we call *speedrunners*, which use games to highlight the ability of their members by isolating other elements that structure the video-interactive product. Thus, the theory of the game is re-signified as the producer's intentionality is questioned and the immersion path proposed by them is ignored.

## KEYWORDS

Speedrun, Group Building, Videogame Theory

## 1 Introdução

Os videogogos, principalmente na última década, visam a transparência, ou seja, a interação imediata e imersiva do usuário para com a mídia. Em Bolter e Grusin (2000), vimos essa característica ser denominada *immediacy* que seria, em outras palavras, “quando uma mídia visa à imersão” ou seja, quando “ela pretende desaparecer aos olhos de seus usuários” e o “pressuposto então é dar ao usuário uma experiência de realidade que torne a necessidade de um suporte midiático imperceptível. Os próprios programadores agem como autores fantasmas” e “procuram programas sem que sua presença seja percebida dentro da mídia videointerativa pelos usuários” (MARTINEZ, 2017, p.37).

Assim, elabora-se um contexto, por vezes, criado especialmente para ser palco da interação do usuário. Certamente, a interação, como ressalta Adrienne Shaw (2010, p. 8), é imprescindível à mídia videointerativa e a característica que a torna o que de fato ela é. Assim, de modo a organizar a interação, cada jogo expressará diferentes regras e objetivos que deverão ser cumpridos por seu jogador:

No videointerativo, as regras variam desde estabelecer a dimensão do jogo (jogos de plataforma, por exemplo, são em segunda dimensão, e o jogador só pode se movimentar para a esquerda ou para a direita, sendo a direita a direção preferencialmente escolhida pelos desenvolvedores), a seu objetivo (em *Sonic the Hedgehog*, por exemplo, não há como discutir que o objetivo do jogo é juntar o maior número de pontos a fim de passar de fases e abrir fases bônus e não fazer Sonic apenas passear de uma ponta outra do jogo). (MARTINEZ, 2017, p. 48)

É mister, portanto, que se observe que o videogogo é um produto videointerativo e que o que o diferencia dos demais jogos e o classifica como uma mídia complexa é sua estrutura digital. Isso pois, se-

gundo Freitas (2011), a partir de disposições de cálculo instantaneas, o meio digital possibilita a inserção de objetivos e, assim, compete à “máquina” os cuidados de produção da jogabilidade não ao usuário da mídia, o jogador. Ainda segundo recorda o autor, essa estrutura digital incorre em duas relevantes instâncias: (1) “permite que o jogador comece a jogar sem nenhum conhecimento prévio das regras, o que não ocorre nos esportes e jogos de tabuleiro” e (2) “permite que os jogos digitais lidem com uma quantidade muito maior de parâmetros, dado que o jogador não precisa se ocupar deles” portanto, “em geral, o jogador está alheio aos cálculos que são realizados a todo momento pela máquina, lidando apenas com a manifestação dessas operações matemáticas na interface” (FREITAS, 2011, p.1).

Ainda assim, mesmo que haja regras e uma máquina, um computador, agindo como calculadora constante de dados e, por que não dizer, uma cerceadora que cria parâmetros e regras de modo a condensar o tipo de interatividade ao jogador, não se pode dizer que o usuário não tem liberdade criativa e essa “liberdade” nem sempre é prevista pelos produtores. A verdade é que os usos dados ao jogo por seus usuários são inimagináveis, pois há uma acentuada diferença entre o ser e o dever ser.

Isso ocorre no videogame quando o produto permite certas liberdades ao jogador que, ao pôr em ação sua capacidade imaginativa, pode vir ou não a agregar novos sentidos à interação. O produto videointerativo propõe o desafio de ser vencido (finalizado) pelo jogador por meio de seus próprios esforços dentro dos objetivos e das regras propostas, mas não raro os jogadores encontraram outras maneiras de experimentar a mídia, como, por exemplo, encerrar o desafio do jogo no menor tempo possível. Isso se chama *speedrun*.

Neste artigo, não vamos estudá-lo do ponto de vista técnico, analisando um caso. A ideia é investigar a prática por meio da formação de um grupo e perceber o quanto ele mobiliza e cria pertencimentos e comunidades.

## 2 Jogos e imersão

Jogar é uma atividade humana antiga – já nos fazia recordar Johan Huizinga (2019) –, que pode ser articulada em diferentes suportes, como o digital – sendo o videogame um deles. O que seria um jogo? Segundo Coelho (2011), o jogo proporciona ao jogador, por meio de seu processo, a possibilidade de experimentar situações sem que atravesse perigos reais, mas sim um ambiente imaginativo em que possa desenvolver o lúdico. Em outras palavras, “ao entrar no mundo do jogo, o jogador pode se sentir, mesmo que temporariamente, afastado da realidade em que vive e ir ‘viver’ de modo seguro em outro mundo que lhe dá prazer” e “essa prática e imersão do jogador ‘de estar no jogo’ é o que caracteriza o jogo (COELHO, 2011, p.305).

Ao corresponder a um contexto de evasão do cotidiano por meio da ludicidade e, portanto da interação, o envolvimento “desinteressado” permite a imersão no jogo, ele está no seu interior. Destarte, tanto quanto a literatura precisa de seu leitor para se efetivar enquanto literatura, o jogo precisa do jogador para que seja ‘jogo’. Quando um de nós se torna, momentaneamente, um jogador, ele utiliza sua atenção, sua memória e sua lógica para concluir os desafios propostos dentro desse “outro mundo”.

Assim, durante o jogo, é possível exercer muitas dessas inteligências simultaneamente: desde o cálculo posicional até a habilidade comunicativa. Em jogos mais contemporâneos, quase todas elas podem ser exercidas para a superação dos obstáculos:

- Se é interativa, uma peça de entretenimento é o que o autor chama de ‘plaything’: algo com o que se diverte. Livros e filmes, por exemplo, são não interativos;
- Se não há objetivos associados a uma “plaything”, a mesma é um brinquedo. Um brinquedo pode se tornar

parte de um jogo caso quem brinca adicione regras e, além disso, exemplos de jogos de computador como The Sims e SimCity não são jogos, já que envolvem simulações ‘sem fim’ (fim aqui sendo usado como ‘propósito final’ e ‘término’ ao mesmo tempo);

- Caso a ‘plaything’ tenha objetivos, é um desafio. Se o desafio não possui agentes ativos com quem se compete, é um puzzle (quebra-cabeças). Se há pelo menos um, é um conflito;
- Se um jogador pode se sair melhor que o oponente, mas não atacar ou interferir com sua performance, o conflito é uma competição. No entanto, se ataques são permitidos, o conflito é qualificado como jogo (JUNIOR, CHAUVIN, 2014, p.3).

Assim como seus antecessores, os videogames mantêm fundamentalmente a inclinação à imersão. Eles permitem que o jogo adentre o domínio do digital, tornando-se uma “Meia-realidade”. Uma meia-realidade? Sim, explica Jesper Juul que

(...) *Meia-realidade* se refere ao fato de que os videogames são duas coisas diferentes ao mesmo tempo: videogames são reais no que consiste regras reais com as quais os jogadores verdadeiramente interagem, e ganhar ou perder um jogo é um evento real. No entanto, quando ganhando um jogo por ter derrotado um dragão, o dragão não é um dragão real, mas um dragão ficcional. Assim, jogar um videogame é interagir com regras reais enquanto se imagina um mundo ficcional, e o videogame é um conjunto de regras bem como um mundo ficcional! (JUUL, 2011, p. 1)

Destarte, “para que bem se interaja com as regras, elas precisam ser bem definidas para que o jogador não se perceba incomodado ou em constante embate com elas ao longo do jogo” (MARTINEZ, 2017, p.48). Porém, os usos possíveis de um artefato não se resumem a sua intencionalidade, como já foi dito anteriormente. É possível dar usos diferentes do projetado para essas mídias. No caso, o objetivo inicial dos jogos mais antigos era o do “zeramento” – o ato de finalizar o produto cumprindo todas as suas tarefas –, para o qual se colocava algum nível de dificuldade, de maneira linear.

As primeiras gerações de produtos videointerativos apresentavam uma unicidade angular e movimento bidimensional, mas com a revolução digital e maiores possibilidades tecnológicas de criação, programação e armazenamento, adveio a incorporação de produtos tridimensionais que hoje são considerados padrões para a mídia, como recordam Junior e Chauvin (2014). E se a mídia em seu processo criativo pode elaborar deslocamentos que tenham interferência direta na estrutura de seus produtos, também podem os jogadores. É mister observar que o núcleo do desenvolvimento de novas tecnologias para dentro do videointerativo trata de um deslocamento espacial e que a proposta dos usuários com *speedrun* é também um deslocamento, mas temporal. Sua proposta é que o tempo do jogo passe a ser medido por outra ferramenta que não a da mídia (no caso, um cronômetro externo):

A discussão de gameplay parte da elaboração de uma sín-

1 “(...) *Half-real* refers to the fact that video games are two different things at the same time: video games are real in that they consist of real rules with which players actually interact, and in that winning or losing a game is a real event. However, when winning a game by slaying a dragon, the dragon is not a real dragon but a fictional one. To play a video game is therefore to interact with real rules while imagining a fictional world, and a video game is a set of rules as well as a fictional world.”

tese dos discursos em língua inglesa sobre o conceito, para em seguida, propor uma definição e observar que existem elementos que o constituem, como a atitude lúdica, a jogabilidade, a narrativa e a interface, e outros que nele interferem: imersão, agência e emergência (SANTOS, 2010, p.5)

Nesse caso, a prática social de criar e jogar-se jogos eletrônicos data do século XX:

O videogame, ou jogo digital, surgiu inicialmente no ano de 1958. Sua invenção se deu em um osciloscópio, onde era exibida uma visão lateral de uma quadra de tênis e uma bola. Apesar de tudo, o criador disto, o físico William Higinbotham, não se deu conta de seu valor e não patenteou a obra. Nos anos 70, os jogos passam a se popularizar. Tudo começa com o lançamento do primeiro console, o Odyssey e os fliperamas de SpaceWar! e “Pong!, jogo para arcade criado por Bushnell na Atari e lançado no final de 1972, que se torna um fenômeno no ano seguinte [...]”. A segunda geração de consoles merece ser lembrada pelo lançamento do Atari [...] A terceira geração é representada pelo NES e o Master System. [...] A quarta geração foi composta principalmente por Neo Geo, Super NES e Mega Drive [...] A quinta geração é marcada pela entrada da japonesa Sony no mercado de jogos. Seu console chamava-se Playstation e tinha como principais concorrentes o DreamCast, e o Nintendo 64 [...] A sexta geração foi marcada pela entrada da gigante americana Microsoft. Também marcou a consolidação da Sony como líder de mercado de consoles. O Playstation 2 tinha como concorrentes o Nintendo Game Cube e o Microsoft XBOX. A Geração atual é marcada por três modelos: o Sony Playstation 3, o Nintendo Wii e o Microsoft XBOX 360 (JUNIOR, CHAUVIN, 2014, p.54)

Pode-se observar que a história do videogame é dividida em gerações, que são delimitadas de acordo com os recursos tecnológicos para a representação do contexto de jogo. Esse contexto foi ficando cada vez menos preso a interpretações conforme as gerações avançam, pois as representações visuais e sonoras foram ficando verossimilhanças.

Um grupo é um agregado de indivíduos que compartilham de representações e, por esse motivo, acabam por criar alguma espécie de vínculo. Esse vínculo aproxima o suficiente os membros a ponto de eles possuírem uma ideia comum sobre alguma prática social, e assim constituírem laços entre si. O estabelecimento de fronteiras se dá por meio do bode expiatório: é ele que permite que se crie um parâmetro para a construção do grupo ao excluí-lo do próprio grupo, o que demarca com muita nitidez o que o grupo é (GIRARD, 1990). O interessante é que a significação central compartilhada não é atribuída de fora e nem é estática: o próprio grupo a absorve e a muda.

### 3 Valores compartilhados

O indivíduo não se reduz ao grupo, no entanto o grupo precisa oferecer valores que atraiam membros para o compor. Nesse caso, existem valores que estão no centro e que permitem a agregação e a identificação de indivíduos entre si. Vale ressaltar que esses valores tendem a sofrer modificações ao longo do tempo, uma vez que a agregação de neófitos ou pontos de virada na vida dos estabelecidos podem alterar esses valores compartilhados. Em volta desse ideal orbitam subgrupos que discordam sobre valores periféricos e que não entram diretamente em confronto com esses valores. Esse valor central é mais geral e lida com alguma prática, o que não impede que um in-

divíduo pertença a vários grupos simultaneamente. Assim, praticar *speedrun* pode ser um valor central, porém não houve ainda uma definição acadêmica dela, de modo que fica a definição do grupo por si mesmo. No entanto, a definição do grupo é etnocêntrica e autocentrada e deve ser cotejada com o conhecimento sociológico. Por essa razão, vamos começar com a definição dada pelo próprio grupo com relação ao valor central:

Haveria assim, em primeiro lugar, um sistema central, constituído pelo núcleo central da representação, ao qual são atribuídas as seguintes características: 1. é marcado pela memória coletiva, refletindo as condições sócio-históricas; e os valores do grupo; 2. constitui a base: comum, consensual, coletivamente partilhada das representações, definindo a homogeneidade do grupo social; 3. é estável, coerente, resistente à mudança, assegurando assim a continuidade e a permanência da representação; 4. é relativamente pouco sensível ao contexto social e material imediato no qual a representação se manifesta. Suas funções são gerar o significado básico da representação e determinar a organização global de todos os elementos (SÁ, 1996, p.22)

A tradução literal do termo seria a de corrida “rápida” ou acelerada:

O termo vem da junção de duas palavras do inglês, *speed* (velocidade) e *run* (correr), e quando juntas nesse contexto, passam o significado de que você está correndo por um game, buscando zerá-lo o mais rapidamente possível (SCHUTT, 2012, s/p)

Nesse caso, a rapidez no zeramento —a conclusão do caminho que o jogador deve percorrer para começar e terminar o jogo— seria o foco do praticante, o que o faz adquirir uma visão mais utilitarista do percurso a ser percorrido. Ela só pode ser acelerada, portanto, porque o trajeto já é conhecido previamente e atalhos podem ser tomados.

Outros jogadores também explicam o conceito.

Speedrunning é quando uma pessoa tenta completar um jogo (ou uma fase) o mais rápido possível, na intenção de bater um tempo recorde em alguma leaderboard, ou superar seu próprio tempo. Normalmente esses jogadores gravam suas partidas em vídeo, para comprovar seus feitos ou apenas divertir os espectadores (Flávio, 2018, s/p)

A expressão “mais rápido possível” reforça a ideia de que existe uma ideia de feito sobre humano, que corresponde a superar um humano ou a maioria. Nesse caso, a habilidade em encerrar a narrativa proposta pelo game tem a ver com sua dificuldade ou com o seu comprimento. Essa definição aparece também em outros materiais:

Para fazer uma *speedrun* é preciso ter uma visão diferenciada de cada centímetro dos jogos que serão zerados. Isso porque você deve conhecer cada atalho, perceber cada oportunidade e planejar, planejar muito [...] E isso exige que a pessoa estude o game de forma profunda, fechando-o inúmeras vezes, vendo vídeos na internet, conhecendo os outros speedrunners e montando uma estratégia praticamente infalível [...] É preciso montar uma rota perfeita, lembrar-se de cada inimigo e a sua exata posição. Ao pular plataformas, um erro pode significar horas de trabalho desperdiçado, fazendo com que o *gamer* precise começar tudo de novo (SCHUTT, 2012, s/p)

Nesse caso, o planejamento aparece fortemente, aliado com a estratégia para a montagem da rota. Nesse caso, a espontaneidade, que gera a tomada de riscos, não tem lugar. Ou seja, é preciso um mapeamento preciso de todo o contexto, de todos os elementos, o que permite esse enfoque no elemento do desafio.

O grupo acaba por promover verdadeiros eventos rituais para isolar a prática do cotidiano:

As maratonas são eventos onde vários games são apresentados simultaneamente, e aí você assiste o que estiver afim. Algumas maratonas, como a Games Done Quick, realizada duas vezes por ano, tem como intuito unir os jogadores para angariar fundos para caridade, são mais bem organizadas pela comunidade e contam com comentaristas, já que boa parte da audiência talvez não seja familiarizada com speedruns, ou com os próprios games apresentados (Flávio, 2018, s/p)

Ou seja, a habilidade com games é absorvida pelos e-sports ou pelos speedruns, e disso resultam eventos que agregam indivíduos fisicamente para celebrar a prática e a publicizar para meios diferentes que o da internet. Nesses eventos são consolidados os grandes nomes que agregam a comunidade em sua volta:

Praticar uma speedrun é gravar o próprio desempenho em um game (ou, até mesmo, somente em uma determinada fase), chegando ao seu final no menor tempo possível, estabelecendo um recorde que será alvo de jogadores do mundo inteiro (SCHUTT, 2012, s/p)

Assim, um evento consolida o nome dos jogadores que se tornam referência na prática e que ao mesmo tempo se consolidam como rostos para a prática. Nesse ponto, é possível até mesmo se mencionar ancestrais:

Tudo começou muitos anos atrás, quando jogadores precisavam utilizar meios analógicos para registrar o seu desempenho, gravando tudo em fitas VHS com o videocassete ou mesmo filmando tudo com uma câmera de vídeo [...] Dessa forma os gamers comparavam seus filmes entre si. Além disso, podiam enviar os recordes para revistas especializadas em jogos para que tivessem seus nomes publicados nos rankings mensais, que traziam o melhor desempenho da galera em centenas de games diferentes (SCHUTT, 2012, s/p)

Nota-se que o grupo funciona por meio de seus registros. Eles estabelecem uma narrativa que expande o pertencimento do grupo também para o passado, pois a agregação é um dos critérios para a os valores internos do grupo se mostrarem verdadeiros em sua atribuição.

É interessante que o grupo não precisa da proximidade física para que seus valores se concretizem em práticas, embora a presença física aconteça nos eventos. Basta que exista a atividade ocorrendo e o acompanhamento online:

Como um erro de percurso pode significar horas de trabalho desperdiçado, quem pratica o speedrun tem o hábito de registrar suas várias tentativas por vídeo. É comum o uso de sites de transmissão em tempo real, como o twitch, onde os treinos são assistidos por usuários de todo o mundo. Caso consigam melhorar seu tempo, o filme pode servir para comprovar a façanha, passando a integrar rankings on-line mantidos por comunidades de jogadores (ELER, 2018, s/p)

O ranking, assim, estabiliza as posições dos praticantes no campo, é a busca do prestígio. As posições mais avançadas são obtidas com base em rankings:

Nessas comunidades, recordes estão constantemente sobre análise, sendo revistos e atualizados por novos desafiantes. Só o Speedrun.com conta com mais de 135 mil usuários do mundo todo (são mais de 4.000 brasileiros), boa parte deles ativa diariamente (ELER, 2018, s/p)

Assim, o laço de solidariedade se expressa por meio da competição, pois o ranking nada mais faz do que colocar os valores em movimento, atualizando-os para gerar mais desafios e aglutinar mais jogadores. O ranking permite que o grupo expanda suas fronteiras. Porém, também há conflitos diretos:

Normalmente, jogadores costumam se especializar em um dos tipos, focando seu treinamento apenas em fazer o menor tempo possível, ou para otimizar sua busca por itens, por exemplo. Em competições do gênero, dois jogadores costumam disputar em tempo real o mesmo jogo, na busca pelo menor tempo — o que é conhecido como race (ELER, 2018, s/p)

A corrida, portanto, serve como um ranking em tempo real e gera a efervescência que cria o padrão, o que ao mesmo tempo melhora o tempo da comunidade. Porém, ainda há eventos que levam o grupo a outra escala:

No Brasil, destacam-se no segmento eventos como o BAT (Brazilians Against Time), feito em São Paulo, e o “Speedendê”, de Salvador, marcado para setembro. A 3ª edição do Brazilians Against Time, realizada em março, contou com 55 jogos e aproximadamente 40 jogadores. Segundo Hugo Carvalho, diretor de eventos e CEO da BAT, os quase R\$ 27.000 arrecadados com o torneio foram doados à ONG Médicos Sem Fronteiras (ELER, 2018, s/p)

Pode-se observar que o grupo, portanto, se quer influente também a nível de outros grupos sociais, por meio da solidariedade. Assim estabelece-se uma ponte por meio de solidariedade material, uma maneira de apontar para o reconhecimento do grupo.

#### 4 Disputas internas

Um grupo não é uniforme, os membros se aproximam mais ou menos do valor central e isso remete nas posições assumidas com relação aos prestígios. Haveria um iSlema periférico, constituído pelos demais elementos da representação. que, provendo a “interface entre a realidade concreta e o sistema central” (Abric. I 994b. p. 79). atualiza e contextualiza as determinações normativas e consensuais deste último. daí resultando a mobilidade, a flexibilidade e a expressão individualizada das representações sociais. O sistema periférico apresenta, portanto, as seguintes características: 1) permite a integração das experiências e histórias individuais; 2) suporta a heterogeneidade do grupo e as contradições; 3) é evolutivo e sensível ao contexto imediato. Sintetizando. suas funções consistem, em termos atuais e cotidianos, na adaptação à realidade concreta e na diferenciação do conteúdo da representação e, em termos históricos, na proteção do sistema central.

Assim, os grupos que orbitam em volta do valor principal disputam para significar esse núcleo. Nesse caso, o valor periférico é o do uso ou não dos bugs para o zeramento do jogo:

Para isso, além de muita prática, concentração e planejamento, também é permitido explorar glitches e bugs

presentes no código do game. Diferente de usar cheats, explorar essas “falhas” do jogo é permitido porque não mexe com nenhum hardware ou software externo ao próprio console ou PC. Além disso, jogar explorando glitches e bugs é imensamente mais difícil do que jogar o game normalmente... afinal de contas, o *speedrunner* está beneficiando-se de partes do jogo que os desenvolvedores não querem que a gente veja (FLÁVIO, 2018, s/p)

Ou seja, aquilo que é falha na programação, que não é a intenção dos idealizadores do jogo, compõe o jogo como um todo, porém não faz parte da experiência principal. Dessa primeira discordância geram-se três tipos de *speedrun*:

*Real Time Speedrun (RTS)*: quando se pensa em speedrunning, normalmente é disto que estamos falando. Durante um Real Time Speedrun, o relógio não pára enquanto o jogador não chegar ao fim do jogo, e não é permitido pausar. O que vale aqui é habilidade para conquistar o melhor tempo. No Japão, este tipo de speedrun é conhecido como Real Time Attack (RTA). *Single Segment Speedrun*: funciona com regras parecidas ao RTS, mas é permitido que o speedrunner jogue partes separadas do game, repetindo cada parte quantas vezes for necessário para otimizar o tempo total. *Tool-Assisted Speedrun (TAS)*: nesta categoria, a partida é pré-programada pelo speedrunner dentro de um emulador, especificando inputs quadro a quadro, permitindo que o game seja jogado, em tempo real, por um computador. O resultado é, teoricamente, a partida perfeita. Além de ser divertido assistir a um computador jogando (podendo gerar resultados bizarros), o TAS também serve para descobrir eventuais glitches e exploits que possam ser usados pelos jogadores em partidas de RTS (FLÁVIO, 2018, s/p)

O primeiro *speedrun* é o mais próximo da experiência real de jogo, pois ele utiliza o mundo do jogo em seu favor. O segundo lida com a possibilidade de otimizar o tempo, enquanto o terceiro é desempenhado pelo computador, o qual não possui obstáculos para o desafio por conhecer a programação de dentro. Porém, ainda há categorias quanto ao tipo de desafio:

*Any%*: esta categoria implica em terminar o jogo o mais rápido possível, independente da quantidade de missões concluídas, itens coletados ou inimigos derrotados. Contudo que rolem os créditos, está valendo. *100%*: obrigatoriamente, o speedrunner precisa zerar tudo do jogo – ou a porcentagem mínima estabelecida pela comunidade. No vídeo inaugural do meu canal no YouTube, eu e meu amigo Lucas fechamos 100% de Super Metroid (Nintendo, 1994), ele deu dicas valiosas para quem quer zerar o clássico de Super Nintendo, usando técnicas como o damage boost. *Individual Level*: implica em conseguir o melhor tempo em uma única fase de um jogo. Porque as fases são curtas e pode-se fazer várias tentativas mais rápido, os tempos registrados pelos speedrunners costumam ser bem competitivos. Além disso, a maioria das estratégias são arriscadas demais para um jogador tentar em uma partida de RTS! (FLÁVIO, 2018, s/p)

Ou seja, há um parâmetro para se medir o *speedrun*, que é a experiência completa com o jogo, sendo 100% a exploração completa

do jogo. A experiência com o jogo completo é o compartilhado, ele aquilo que é conhecido pelos apreciadores para o conhecimento, por contraste, da habilidade dos jogadores. Porém, o jogo é só um *background*, ele não deve ser o foco, mas sim a habilidade do jogador.

Porém, a presença *online* também implica a necessidade de comprovação diante da comunidade: “Hoje, com a facilidade da comunicação via internet, a forma de registrar os tempos dos *speedruns* é decidido pela comunidade, com regras diferentes para cada jogo” (FLÁVIO, 2018, s/p). Assim, o jogo ser o definidor das regras implica a forma como seu desafio será isolado do resto do seu contexto. Isso porque o importante é o quanto o desafio vai demorar para ser suplantado pela tentativa do *speedrunner*.

Importante destacar que a comunidade cria regras (permissões) de acordo com a obra. Cria-se o ritual para a transcendência: as condições são iguais a todos e o *speedrunner* é na verdade lido em função de sua habilidade. Em muitos dos casos,

também se deve ficar atento ao fato de que nem tudo o que o jogo exige precisa realmente ser feito. Há vários games em que você pode simplesmente pular partes, não cumprindo todas as tarefas e conseguir, assim, ganhar um bom tempo na partida (SCHUTT, 2012, s/p)

Ou seja, o *speedrun* é focar no desafio possível do jogo em si, ignorando outros elementos que poderiam causar a imersão pela via pretendida, elevando o potencial do jogado ao máximo respeitando a obra:

E o aproveitamento destas ferramentas acontece quase sempre. Isso porque além de estudar os mapas e trajetos, os gamers também exploram cada oportunidade que o jogo trazer. Há casos em que bugs tornam possível você pular partes enormes dos games, enquanto que em outros, pequenos truques o levam para a última fase (SCHUTT, 2012, s/p)

Essa é uma divisão do grupo, pois tem a ver com a obra em si. Há aqueles que consideram que a intenção dos autores é parâmetro e deve, por essa razão, ser de onde parte o esforço de integralização. Outros, no entanto, consideram a programação como a delimitadora da ação:

Entretanto, o uso de artifícios gera bastante controvérsia e muita discussão entre os praticantes das speedruns. Isso porque muita gente não considera um recorde realmente válido quando você usa truques para chegar ao final dos games (SCHUTT, 2012, s/p)

Assim, a delimitação já parte da obra e da intenção, o que causa a divisão. O que é obra de fato? Ela se disjunta de seu autor ou deve a ela ser atrelada?

Para facilitar a tarefa, jogadores de speedrun costumam recorrer a certos atalhos. Há truques que tornam possível avançar partes enormes dos games, encurtando o trajeto, enquanto outros levam diretamente para a última fase, por exemplo. Entre eles, destacam-se os bugs e glitches, que podem ser definidos como: Bug: erro na programação do jogo. A expressão costuma ser utilizada para descrever falhas não intencionais — se o personagem desaparece após determinada interação com o cenário e retorna em um ponto diferente do original, por exemplo. Glitch: Provocado pelo jogador e que ocasiona uma falha na programação

do jogo. Normalmente, refere-se a um movimento brusco/repetitivo e pontual, que leva o cenário a se comportar de forma não convencional — como permitir que um personagem atravesse paredes, por exemplo (ELER, 2018, s/p)

Dessarte, existe uma estratificação interna ao grupo, que não se trata da habilidade do *speedrunner*, essa é o ponto de consenso. Essa mirada mais quantitativa fica bem forte no modo como o treino é instituído:

A ideia é que, treinando um mesmo game repetidas vezes, o jogador consiga replicar os movimentos necessários para terminá-lo no menor tempo possível. Graças a esse estudo aprofundado, quem pratica speedrun acaba encarando os jogos de forma diferente de jogadores convencionais. Otimizar o tempo gasto através de rotas alternativas, atalhos e novos caminhos é essencial para se estabelecer novos records (ELER, 2018, s/p)

Os novos records são o elemento de imersão no grupo, pois são números que competem contra os jogadores. Assim, o tempo acaba sendo o inimigo do *speedrunner* e isso acaba por também criar a agregação na medida em que há uma troca de experiências para *vencer* o desafio do jogo.

## 5 Bode expiatório

No seu sentido original, o bode expiatório é utilizado para um grupo transformar uma transgressão em uma falha individual, como é o caso descrito por Girard sobre o Édipo Rei e sua transgressão do incesto e do parricídio. Utilizá-lo para analisar relações entre grupos foi apontado por Lopes (2015) ao analisar a relação entre cristãos. No caso, estamos lidando com a estabilização da identidade por meio do bode expiatório, que ajuda a estabelecer uma oposição direta entre subgrupos. No caso, do grande grupo gamer, o grupo dos *speedrunners* se define pela escolha:

Entre os vários possíveis caminhos até o final de um jogo de videogame, existem, pelo menos, duas escolhas. Enquanto alguns buscam explorar o novo universo ao máximo, investigando cada detalhe e completando todos os objetivos possíveis, há quem prefira chegar o quanto antes ao desfecho da história. O conceito de *speedrun* se aplica ao segundo grupo. Nessa modalidade de gameplay, popular principalmente nos Estados Unidos, a corrida contra o relógio é o principal desafio (ELER, 2018, s/p)

Ou seja, a questão quantitativa supera a qualitativa, o que demarca a experiência com o campo de possibilidades interativas oferecidas pelo jogo. Erige-se um grupo externo, que é daqueles que mergulham no jogo de maneira holística, e que apreciam a obra dessa maneira qualitativa. Nesse sentido, é possível afirmar que o grupo que é contra a utilização do que o grupo denominou como *bugs* seja um grupo intermediário, pois prega o respeito à intencionalidade do autor do jogo.

Portanto, a existência do grupo holística é o bode expiatório que permite que se formule uma semelhança no *speedrunners*, pois há, no mínimo, um valor que é compartilhado e que permite que os praticantes se reúnam em volta dessa prática. Igualmente, um dos valores principais dos praticantes se forma na definição possibilitada pelo bode expiatório. Essa estabilização identitária permite que o grupo ressignifique valores sociais sem perder seu potencial agregativo.

## 6 Resignificações da cultura circundante

Após a estabilização da identidade do grupo em torno do valor principal seguido do descarregamento da tensão nos subgrupos e no bode expiatório, existe uma possibilidade de uma releitura dos símbolos oferecidos pela cultura. Nesse caso, a atividade do jogo é fornecida pela cultura, toda sua estruturação é conhecida via socialização, mas o grupo subverte essa lógica por meio de sua leitura, como veremos nesta seção.

Como vimos anteriormente, o jogo é focado na sua dinâmica interna, o jogador que o alcança é o vencedor. No caso do *speedrun*, o que ocorre é o foco no jogador, pois os elementos imersivos do jogo são ignorados, mesmo que não sejam desconhecidos. Destarte, o desafio presente é aquele definido pela comunidade, não é o do jogo em si. A palavra chave do jogo em si é a diversão com o jogo e o outro é uma ascense, uma disciplina que chega a um resultado operativo. Assim, mais do que a imersão no jogo, o importante é isolar o elemento do desafio.

Há uma galera que faz o possível para chegar ao fim de determinados games sem prestar atenção a outros elementos dos jogos, como itens secretos ou novas fases. Para eles o negócio é fechar o game o mais rápido possível (SCHUTT, 2012, s/p)

Portanto, o percurso de imersão é a curva de envolvimento do usuário na mídia. Ele pode ser medido na medida em que o usuário assume autonomia dentro do ambiente e busca cumprir seus objetivos para entrar no percurso do jogo de maneira natural, tácita. O *speedrun* aparece como o extremo dessa imersão: após passá-la, o jogador sai do jogo, retorna a si e depois vai para o jogo de novo.

Nesse ponto, o *speedrun* é a decomposição do ambiente virtual, pois apenas o desafio é proposto, os demais elementos estão subsumidos. Assim, sua prática social reaviva jogos cujo fator de impacto era sua dificuldade e dilui conclusões de jogos propositadamente longos.

Esse foco no desafio também ocasiona certa uniformização das produções videointerativas, mesmo aquelas de perfil mais diferenciado. Assim, não importa o refinamento técnico do artefato:

Junto a uma maior capacidade de armazenamento de dados, proporcionada pela substituição do cartucho pelo CD e posteriormente pelo DVD, a facilidade que o memory card trouxe para o jogador de conhecer as consequências das suas ações, demandou dos desenvolvedores a criação de jogos que investissem na multiplicidade das escolhas como geradoras de sequência narrativas distintas para além das definidoras de vitória e derrota. Essa multilinearidade da narrativa lúdica não é característica da quinta geração, pois já em gerações anteriores era vista em jogos como Chrono trigger, lançado em 1995 para Super Nintendo, que possuía 10 finais distintos. O que acontece na quinta geração de consoles é uma intensificação dessa característica que continuou se desenvolvendo até produzir um novo gênero, o Sand Box, cuja experiência do jogador é focada principalmente na diversidade de possibilidades narrativas e na impressão de liberdade de ação quase ilimitada (CAYRES, 2012, p.5)

Assim, o gênero Role-Playing Game (RPG) era, até o momento, o que dava maior possibilidade de escapar da linearidade, na medida que são possíveis desvios da rota linear, mesmo que não haja o avanço. Os games vão adquirindo mais elementos de programação que permitem que o jogador trilhe caminhos que não sejam aquele que

leva à conclusão do jogo, o que cria uma possibilidade de prazer da liberdade inconsequente. No entanto, o *speedrunner* opta por ignorar toda essa estrutura:

O elemento do conflito motiva os jogadores perseguir ativamente algum objetivo, enquanto os obstáculos evitam que os objetivos sejam facilmente alcançados. Fontes de conflitos incluem: outros jogadores, elementos de realidade do jogo e o tempo. Esse elemento — principalmente, se permite o conflito entre os jogadores, como, por exemplo, no jogo Ludo, em que você pode eliminar um peão do seu adversário, criam a sensação de Schadenfreude, o que contribui no prazer do jogador (WANGENHEIM, 2012, p.20)

Essa sensação é obtida com o jogo em si, quando se vence o desafio. Nesse sentido, o *speedrun* consegue dar essa sensação sem a imersão, não se compra a narrativa de um novo mundo no qual o jogador adentra. O que importa é apenas a suplantação dos obstáculos que impedem, o prazer em si não é buscado, o enfoque é na ascensão.

Como movimento final, ao partir dos dados apresentados podemos montar uma arquitetura da dinâmica global como descrito na figura 1:

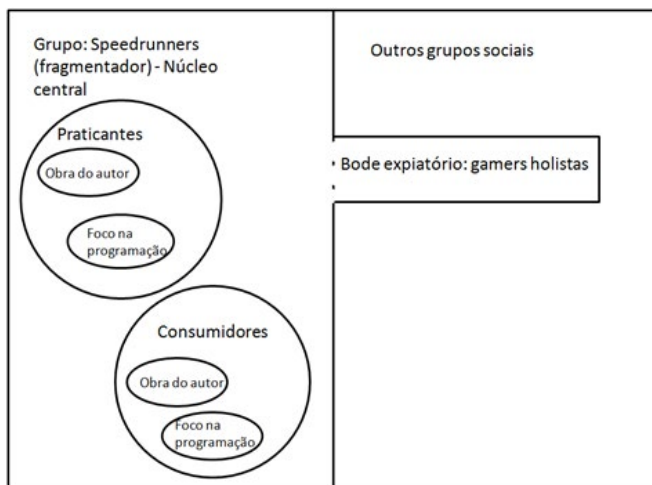


Fig. 1: arquitetura de formação do grupo. Fonte: autoria própria.

Da miríade de grupos que existem na sociedade, entre eles o de *speedrunners*. Esse grupo compartilha, internamente, o valor de que um jogo pode ser apreciado de maneira fragmentada, focado no nível de desafio de integralizar a narrativa oferecida pelo jogo eletrônico. É importante ressaltar que o bode expiatório ajuda a criar uma espécie de delimitação dentro do grupo *gamer*, o que ajuda a especificar a prática e o grupo.

## 7 Considerações Finais

Este estudo tratou de analisar os elementos estruturais de um grupo, os *speedrunners*. Nisso levantamos o valor central, disputas internas relativas aos valores periféricos, o bode expiatório e a ressignificação da cultura. O valor central é de experimentar jogos de videogames, compostos por vários elementos, apenas pelo elemento do desafio. A partir dessa premissa, que ressignifica a definição de jogo, é que se compõem os grupos periféricos e o bode expiatório.

Assim, o jogo é uma obra composta de vários elementos e o *speedrun* os ignora em prol do desafio. Assim, o videogame já oferece, por si só, elementos interativos que, de tão atrativos, influem na cultura e produzem a gamificação. No caso, trata-se de uma maneira de tornar relevantes jogos antigos, que precisavam ser desafiantes por aumentar a sua vida útil, pois havia um *deficit* de conteúdo por conta das limitações de software. O interessante é que os jogos mais modernos possuem capacidade de superar a falta de conteúdo, porém o excesso de conteúdo pode ser um fator de dificuldade também, o que incentiva os *speedrunners* a estabelecer novos recordes. Dessa maneira, é possível que a prática se renove com os novos jogos e a comunidade se mantenha ativa.

Finalizamos esse texto afirmando que o artefato videogame pode ser centro de diversos tipos de pesquisa. Não bastasse o uso inesperado dos jogos, como é o caso do *speedrun*, há também reconfigurações da própria programação dos jogos, com a criação de grupos que ressignificam literalmente o *software*, ou aqueles que os compartilham de maneiras criativas. Desse ponto de vista, com a utilização da internet, o videogame serve como um *case* de como o conhecimento pode se difundir dentro da rede mundial de computadores.

## BIBLIOGRAFIA

- CAYRES, Victor de Moraes. *Dramaturgias para máquinas que lembram: entre video games, passwords e memory cards*. Salvador, Universidade Federal da Bahia. Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas – UFBA, doutorado
- COELHO, Patrícia M. F. Um mapeamento do conceito de Jogo. *Revista GEMInIS*, v. 2, n. 1, p. 251-261, 2011.
- DE FREITAS, Filipe Alves. *Video Game, Realidade Virtual e Experiência Estética*. 2011.
- ELER, Guilherme. O que é speedrunspeedrun. E como essa modalidade de jogo funciona. Nexo. 2018. Disponível em: <https://www.nexojournal.com.br/expresso/2018/04/21/O-que-%C3%A9-speedrunspeedrun.-E-como-essa-modalidade-de-jogo-funciona>. Acesso em 06/09/2019.
- FLÁVIO. *Entenda (em resumo) como funcionam os speedrunspeedruns*. 2018. PlayAgain. Disponível em: <https://playagaingames.wordpress.com/2018/09/21/entenda-em-resumo-como-funcionam-os-speedrunspeedruns/>. Acesso em 06/09/2019.
- GIRARD, René. *A violência e o sagrado*. São Paulo: Paz e Terra; UNESP, 1990.
- HUIZINGA, Hohan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- JUNIOR, Washington Guilherme Barbosa; CHAUVIN, Jean Pierre. A Adaptação da Literatura para Jogos Digitais: um estudo sobre a jornada do herói em game, a partir da obra literária. *Rehutec*, Bauru, vol. 04, n. 01, dezembro/2014, pp.41-63.
- JUUL, Jesper. *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Massachusetts: The MIT Press, 2011.
- MARTINEZ, L. Yana L. *O Diálogo Intermediário Entre A Sociedade Do Anel e The Lord Of The Rings Online (Lotro): Aspectos De Remediação, Meia-Realidade, Estrutura e Ficção Interativa*. 2017. Dissertação (Mestrado em Estudos de Literatura) Universidade Federal do Rio Grande do Sul.
- SANTOS, Hélia Vannucchi de Almeida. *A importância das regras e do gameplay no envolvimento do jogador de videogame*. 2010. Tese (Doutorado em Artes Visuais) Universidade de São Paulo.
- SCHUTT, Eduardo Medeiros. *SpeedrunSpeedruns: zerando games como você nunca viu antes*. *Tecmundo*. 2012. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/20256-speedrunspeedruns-zerando-games-como-voce-nunca-viu-antes.htm>. Acesso em: 06/09/2019.
- Shaw, Adrienne. *Identity, identification, and media representation in video game play: an audience reception study*. 2010. 286 p. Dissertation (Degree of Doctor of Philosophy) – University of Pennsylvania, Philadelphia. 2010.
- WANGENHEIM, Christiane Gresse von. *Ensinando computação com jogos*. Florianópolis: Bookess Editora, 2012.

## SOBRE OS AUTORES

Lis Yana de Lima Martinez é Doutoranda e Mestre em Estudos de Literatura (linha de pesquisa Teoria, Crítica e Comparatismo) do Programa de Pós-graduação em Letras Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e Especialista em Literatura Contemporânea pelo Centro Universitário UniDomBosco. Sua pesquisa se concentra em estudos sobre Intermedialidade, especialmente nas temáticas de Meia-Realidade, Ficção Interativa, Remediação, Criação e Adaptação em Literatura, Cinema e Video Games. Também tem

publicações nas áreas de literatura fantástica, mitológica e epistolar. Atualmente, é Bolsista CNPQ.

Ricardo Cortes Lopes é Doutor e Mestre em Sociologia (linha sociedade e conhecimento) no Programa de Pós-graduação em Sociologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Suas pesquisas se

focam nas ressignificações dos conceitos da modernidade primeira em representações sociais. Em 2019, lançou os livros “Personagens: entre o literário, o sociológico e o social” (em co-autoria) e “Construindo Contextos”, no qual delinea a sua teoria dos contextos representativos.

# ARTE PÓS-COLONIAL E PAN-AFRICANISMO: O AFROFUTURISMO COMO UMA PERSPECTIVA ALTERNATIVA AO DESENVOLVIMENTO AFRICANO E DIASPÓRICO NO FILME *PANTERA NEGRA* (2018)

POSTCOLONIAL ART AND PAN-AFRICANISM: AFROFUTURISM AS AN ALTERNATIVE PERSPECTIVE TO AFRICAN AND DIASPORIC DEVELOPMENT IN THE FILM *BLACK PANTHER* (2018)

Bruno de Alcântara Conde da Silva  
Mestrando em História (PPGH)  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)  
Porto Alegre, Brasil  
[bruno.alcant.conde@gmail.com](mailto:bruno.alcant.conde@gmail.com)

## RESUMO

O presente trabalho centra-se em analisar o movimento afrofuturista por meio de uma perspectiva histórica, abrangendo sua ascensão na década de 1980 até a atualidade com o fenômeno cultural provocado pelo longa-metragem *Pantera Negra* (2018). Serão analisados também aspectos específicos do filme *Pantera Negra*, como o seu pensamento e simbologias pan-africanistas, tais como a formulação e construção criativa da nação fictícia de Wakanda, bem como dos diversos grupos étnicos e clãs que o compõe. Também nos debruçamos analiticamente em cenas específicas do longa a fim de se apontar toda sua complexidade estética, simbólica e comercial. Por fim se tratará das implicações do fenômeno da diáspora africana no continente americano e como o filme aborda esse tema por meio do anti herói Erik Killmonger, sobretudo quanto às questões do legado histórico do colonialismo e racismo aos indivíduos negros africano e diaspóricos afro-americano.

## PALAVRAS-CHAVE

*Pantera Negra*, Afrofuturismo, Pan-africanismo

## ABSTRACT

The present work focuses on analyzing the Afro-Futurist movement through a historical perspective, including its rise in the 1980s to the present with the cultural phenomenon caused by the film *Black Panther* (2018). Specific aspects of the *Black Panther* film will also be analyzed, such as its Pan-Africanist thinking and symbolologies, such as the formulation and creative construction of the fictional nation of Wakanda, as well as the different ethnic groups and clans that

compose it. We also analyze analytically specific scenes in the film in order to highlight all its aesthetic, symbolic and commercial complexity. Finally, it will deal with the implications of the phenomenon of the African diaspora in the American continent and how the film reports this theme through the anti hero Erik Killmonger, especially regarding the issues of the historical legacy of colonialism and racism to black African and African-American diasporic individuals.

## KEYWORDS

*Black Panther*, Afrofuturism, Pan-Africanism

“Querem que nossa pele seja a pele do crime  
Que *Pantera Negra* só seja um filme  
[...]  
Racista filha da puta, aqui ninguém te ama  
Jerusalém que se foda eu tô a procura de  
Wakanda, ah” (Bluesman – Baco Exú do Blues)

## 1 Raízes Afrofuturistas: de *Black to the Future* a *Pantera Negra*

O Afrofuturismo pode ser conceituado como sendo tanto um movimento estético artístico quanto uma estrutura para a teoria crítica, por combinar elementos de ficção científica, ficção histórica, ficção especulativa, fantasia e afrocentricidade. Independentemente da mí-

dia ou plataforma artística (literatura, artes visuais, audiovisual ou música), o Afrofuturismo tenta abordar as várias realidades do sujeito racializado de origem africana a partir de uma narrativa sobre as experiências vividas pelas populações negras de todo o mundo; integra ainda elementos das mitologias africanas, do afrocentrismo, das cosmologias e misticismos não-ocidentais e da diáspora negra (Womack, 2013 e Yarak, 2017). Nas palavras de Ingrid LaFleur, curadora de arte e afrofuturista em uma palestra para o TEDx Fort Greene Salon em Nova York, intitulado *Visual Aesthetics of Afrofuturism*<sup>1</sup>, o Afrofuturismo define-se como sendo “uma maneira de imaginar possíveis futuros através de uma lente cultural negra” (Womack, 2013).

O termo “Afrofuturismo” foi originalmente cunhado pelo crítico cultural Mark Dery, que o usou em seu ensaio *Black to the Future* (1994) para descrever uma crescente produção de conteúdos e análises por estudantes universitários negros estadunidenses com forte influência da ficção científica e das várias mudanças sociais, culturais e tecnológicas dos anos 80 e 90 (Womack, 2013). Em outra perspectiva, o Afrofuturismo também pode ser compreendido como um novo nome para filosofias antigas dos povos Akan, Congolês e Dogon da África Ocidental, que foram reinventadas por escritores e artistas afro-americanos na segunda metade do século XX (Brooks, 2020). Ademais, tendo uma perspectiva mais abrangente, esse fenômeno pode ser interpretado como pessoas pretas, mulheres e homens se expressando de forma autônoma ou como resistência e contestação à indústria cultural hegemônica branca ocidental e ao colonialismo, com o que o papel da ciência e da tecnologia na experiência dos povos negros em geral foi resgatado e visto a partir de uma nova perspectiva (Kabral, 2016).

Muito embora as raízes desse movimento estético tivessem começado décadas antes, o surgimento do afrofuturismo como um estudo filosófico redescobriu vários artistas, os reenquadrando como afrofuturistas, tais como a lenda do jazz vanguardista Sun Ra (1914-1993), o pioneiro do funk George Clinton (1941-), a escritora de ficção científica Octavia Butler (1947-2006), o artista plástico Jean-Michel Basquiat (1960-1988) e até o guitarrista Jimi Hendrix (1942-1970) que, com o uso de *reverbs* em sua guitarra, foi reconsiderado como parte de um legado musical e científico negro (Womack, 2013).

No geral, parte do continente africano, e conseqüentemente seus descendentes, tiveram todas as suas representações discursivas, sobretudo entre os séculos XVI e XX, perpassadas por três discursos fundamentais: a escravidão, o colonialismo e o racismo. Esses discursos construíram representações que impactaram diretamente na forma de se olhar e pensar a África, o que condicionou paradigmas que se expandiram também nos modos de se interpretar o continente no campo político-histórico (Azevedo, 2013).

Segundo Frantz Fanon (2008), o fenômeno da colonização exerceu nos povos colonizados uma dominação não só física, mas também mental, que impossibilitava esses povos dominados de agir autonomamente. Através de uma imposição cultural e do subjulgamento do outro, a supremacia branca produziu um bloqueio na história e na memória desses povos. Nas palavras de Fanon: “A civilização branca, a cultura europeia, impuseram ao negro um desvio existencial”, sobretudo em função da estigmatização de sua raça, cultura, história e memória (Fanon, 2008).

As histórias e narrativas oriundas do continente africano e de seus indivíduos sempre foram negadas, sobretudo por alguns estudiosos da filosofia da história do século XIX, como por exemplo Friedrich Hegel, que em sua obra intitulada *Leçons sur la philosophie de l'histoire*<sup>2</sup> (1995) afirma que:

A África não tem interesse histórico próprio, é um local em que os homens vivem na barbárie e no selvagismo, sem se ministrar nenhum ingrediente da civilização. Por mais que retrocedamos a história, acharemos que a África está sempre encerrada no contacto com o resto do mundo, está fechada em si mesma, os africanos são crianças eternas, envoltos na negrura da noite sem a luz da história consciente. A África é até hoje desconhecida e não mantém nenhuma relação com a Europa. De todos estes rasgos, resulta que a característica do negro é ser indomável, sua situação não é suscetível de desenvolvimento e educação, de hoje para sempre, não tem a moralidade, as mais terríveis manifestações da natureza humana estão presentes no africano. (Hegel, 1995)

A visão hegeliana do continente africano exemplifica como parte do Ocidente reduzia a África, a um mundo histórico não desenvolvido, inteiramente preso ao espírito natural e por isso mesmo se encontra ainda no começo da “história universal”, ou seja, a historicidade ou conjunto dos fatores que constituem a história de um povo não é reconhecida aos povos negros da África por Hegel. Essa abordagem histórica dos povos não europeus de Hegel dominou por muito tempo o pensamento histórico no Ocidente, condicionando a África e seus sujeitos a um estatuto de povos aculturados e sem história (Munanga, 2015).

A partir dessas premissas, percebemos a importância, na contemporaneidade, desse movimento artístico, sobretudo do seu objetivo de construir uma perspectiva narrativa historicamente negada e desmistificar e estimular o debate e a análise da cultura pop contemporânea, mas sempre se atendo ao passado e na sua inclusão no futuro (Yarak, 2017 e Womack, 2013).

Ainda segundo Ytasha Womack (2013), autora do livro *Afrofuturism: The World of Black Sci-Fi and Fantasy Culture*, esse movimento tem extrema importância para a indústria cultural contemporânea, isso porque “quando até em um futuro imaginado as pessoas não conseguem cogitar a presença de um negro em situações de protagonismo, algo precisa ser feito!” (Yarak, 2017). Quando propomos pensar em emancipação e transformações sociais por meio da Arte é essencial que se faça uma reflexão dentro de um contexto global. É importante que se considere não só o contexto ou a conjuntura específica em que determinados movimentos artísticos germinaram, mas também a sua relação com as condições políticas e sociais que determinam essas tendências generalizadas num contexto mundial cada vez mais globalizado e integrado (Lima, 2018).

Contemporaneamente, o Afrofuturismo voltou a ficar em evidência devido ao fenômeno cultural provocado pelo longa-metragem estadunidense produzido pela Marvel Studios, *Pantera Negra* (Black Panther) em 2018. Musicalmente, destacam-se as artistas afro-americanas Janelle Monáe e Beyoncé Knowles, juntamente com a própria trilha sonora do filme, composta por Ludwig Göransson e com músicas originais de Kendrick Lamar, que renovaram esse movimento artístico no século XXI e alcançaram, de fato, o *mainstream* da indústria cultural. O longa *Pantera Negra*, escrito e dirigido por Ryan Coogler, se destaca por ser a primeira vez que um grande estúdio fez um filme de super-herói com um diretor afro-americano e com um elenco predominantemente negro. O filme se tornou a maior bilheteria de 2018 nos Estados Unidos, arrecadando mais de 700 milhões de dólares e se tornando a décima maior bilheteria de todos os tempos na história do cinema, com uma arrecadação de mais de 1.3 bilhão de dólares. Ademais, obteve sete indicações ao Oscar 2019, incluindo a de Melhor Filme (sendo o primeiro filme de super-herói a receber uma indicação nesta categoria). Ganhou três estatuetas, sendo

1 TEDxFortGreeneSalon — Ingrid LaFleur — Visual Aesthetics of Afrofuturism. TEDx Talks, 2011. <https://www.youtube.com/watch?v=x7bCaSzk9Zc>.

2 Título originalmente traduzido como “Filosofia da História”.

vitorioso nas categorias de Melhor Figurino, Melhor Trilha Sonora e Melhor Design de Produção (Setoodeh, 2018 e Tapley, 2019).

Toda a discografia de Janelle Monáe, por exemplo, tem forte traços e influência da estética afrofuturista, desde seu primeiro EP<sup>3</sup> *Metropolis: Suite I (The Chase)* em 2007, prosseguindo para seu primeiro álbum de estúdio *The ArchAndroid (Suites II and III)* (2010). Nos seus dois trabalhos subsequentes *The Electric Lady* (2013) e *Dirty Computer* (2018), Janelle apresenta uma persona, a androide feminina Cindi Mayweather, e, com isso, vai além dos limites da narrativa convencional, mesclando uma estética afrofuturista que incorpora os desejos do feminismo negro, ao mesmo tempo que fornece um som original e autêntico, que critica o conceito monótono do punk e aborda as complexidades de raça, gênero e sexualidade (Gipson, 2016).



Fig. 1 e 2: Álbum *The ArchAndroid (Suites II and III)* (à esquerda) e *Dirty Computer* (à direita). Fonte: Rede Social Pinterest/ Atlantic Records.

Outro exemplo da influência afrofuturista na produção artística na atualidade é o mais recente trabalho de Beyoncé, intitulado *Black Is King*<sup>4</sup> (2020). Nele, a artista escreve, dirige e produz um filme musical e álbum visual complemento audiovisual do álbum de 2019 *The Lion King: The Gift*, trilha sonora do remake de *O Rei Leão* (1994), dos Estúdios Disney. A narrativa de *Black Is King* é construída na personificação do protagonista Simba em uma jornada de autodescoberta, direcionando o espectador para a contemplação da rica diversidade da experiência negra ao longo do tempo e oferecendo uma representação audiovisual da negritude afrofuturista no século XXI e da negritude moderna (Brooks, 2020). Segundo Kinitra D. Brooks, especialista em estudos literários da Michigan State University e co-editora de *The Lemonade Reader: Beyoncé, Black Feminism and Spirituality* (2019), uma crítica significativa tanto a *Black Is King* quanto ao Afrofuturismo de uma forma mais ampla é que eles oferecem uma visão romantizada da África, que se concentra demais no que a África era no passado, sem espaço para considerar a África atual. O continente continua a ser percebido como um espaço monolítico de máscaras e estampas de animais, em vez de 55 países diferentes<sup>5</sup>, com uma vasta gama de povos, práticas, linguagens e cosmologias (Brooks, 2020).

Ainda segundo Brooks, o álbum visual de Beyoncé reconhece que alguns afro-americanos querem criar uma África nostálgica para se reconectar com o que foi perdido no nosso passado colonial e com os horrores provocados pelo tráfico transatlântico de nossos ancestrais africanos escravizados, optando por uma produção cultural que

3 *Extended play* (EP) é uma gravação que é longa demais para ser considerada um single e muito curta para ser classificada como um álbum musical.

4 *Black Is King* foi lançado globalmente para reprodução por meio da plataforma de streaming Disney+ em 31 de julho de 2020.

5 Atualmente, a União Africana (UA) reconhece e é composta por 55 Estados-Membros que representam todos os países do continente africano, incluindo o Saara Ocidental ou República Árabe Saaráui Democrática (RASD) (UA, 2019).

cura traumas geracionais em vez de um retrato realista da África contemporânea. Contudo, ao fazer essa escolha criativa, Beyoncé criou um momento na cultura pop, fomentando um debate riquíssimo com uma variedade de representações com poucos precedentes (Brooks, 2020).



Fig. 3 e 4: Cartaz oficial (à esquerda) e capa do álbum (à direita) *Black Is King*. Fonte: Rede social Pinterest/Disney+.

## 2 O pan-africanismo e a estética afrofuturista em Pantera Negra

O movimento pan-africanista tem suas origens na luta de ativistas negros em prol da valorização de sua coletividade étnico-racial, como indivíduos negros, e, como marca original, a construção de visões positivas e internacionalistas acerca da identidade do povo negro, entendida como comunidade negra, tanto africana como afrodescendente diaspórica. Esse movimento a princípio embasou-se na premissa de que as sociedades africanas ancestrais tinham valores civilizatórios, como a importância que davam a família, a vida coletiva e o uso comum da terra e da água, valores pelos quais deveriam ser reconhecidos, e pretendia ser incluído num projeto maior de “africanizar” a África, resgatando valores e princípios apagados pelo colonialismo (Barbosa, 2012).

O pensamento pan-africano é uma importante diretriz dos movimentos emancipatórios e de descolonização do pensar eurocêntrico. Realiza isso através de uma forma de interpretar a realidade por meio de uma perspectiva de conscientização da agência do povo negro, referido também como um movimento afrocentrado. De acordo com o autor Molefi Kete Asante, em sua obra *Afrocentricidade: notas sobre uma posição disciplinar* (2009), os estudos afrocentrados podem ser definidos como “um tipo de pensamento, prática e perspectiva que percebe os africanos como sujeitos e agentes de fenômeno atuando sobre a sua própria imagem cultural e de acordo com seus próprios interesses humanos” (Asante, 2009, p. 93).

A história do movimento pan-africanista é composto por vários períodos e gerações, que vão desde os seus formadores (1870-1920), até as vertentes pan-africanistas culturais e históricos e a crítica pós-colonial fomentada pelos movimentos de libertação e descolonização ao longo de todo o século XX. Embora todas essas vertentes caracterizam-se principalmente pela diversidade de perspectivas, elas têm pontos de convergências ou ideais primordiais que se inter-relacionam, são eles: a solidariedade, a liberdade e a integração entre

os múltiplos povos que compõem o continente e seus descendentes (Barbosa, 2012).

A primeira geração de ativistas que construiu as bases do pan-africanismo eram formadas essencialmente por intelectuais de tradição ocidental, dentre eles se destacam os estadunidenses Booker T. Washington, Alexander Crummel, W. E. Du Bois, o jamaicano Marcus Garvey e o caribenho Edward Blyden. A segunda geração pan-africanista, formada a partir de 1920, é marcada por uma diversidade maior de perspectivas, sendo em sua maioria pertencentes às correntes pan-africanista cultural e pan-africanista histórica. A vertente cultural tem sua origem no pensamento de autores do período formador, em especial, Blyden e W. E. Du Bois, encontrando o seu auge com a negritude francófona, nos anos 1950. Já a vertente histórica tem sua origem na historiografia sobre a escravidão e a formação do mundo atlântico dos anos 1930, se consolidando apenas nos anos 1960, principalmente devido ao historiador senegalês Cheikh Anta Diop<sup>6</sup> (Barbosa, 2012).

O período pós-colonial na África foi um ponto de virada nos debates pan-africanistas. Desde a década de 1970, o discurso pan-africanista passou cada vez mais a ser usado como uma ideologia política pragmática, sendo independente do cerne acadêmico e das teorias intelectuais. Com isso, nos anos de 1980 e 1990 o debate teórico pan-africanista deu lugar à discussão sobre as diversas etnicidades africanas, questionando as premissas pan-africanistas fundamentadas numa visão unitária da África e da população negra (africana e diaspórica). Essa nova geração de intelectuais pós-coloniais, tais como Kwane Appiah, V. Mudimbe, Ali Mazrui e Paul Gilroy em sua maior parte não comungavam com os ideais pan-africanistas, pelo contrário, eles têm uma visão bastante crítica da própria África, principalmente às elites africanas, que teriam um papel fulcral no atraso africano. Nas palavras de Muryatan Santana Barbosa (2012):

Em última instância, é uma argumentação que visa compreender os males africanos direcionando o foco de suas críticas às próprias elites locais. Trata-se de uma caracterização que, em geral, é vista como oposta àquelas anteriores, de origem pan-africana, que, supostamente, estariam entendendo os males africanos como simples epifenômeno da dominação europeia-ocidental; seja ela representada pelo tráfico escravista, pela Era Colonial, Imperialismo ou pelo Neocolonialismo. (Barbosa, 2012, p. 148)

Todos esses valores influenciaram diretamente no processo de criação do longa *Pantera Negra*: embora o país ficcional Wakanda represente uma nação nativa africana, sua criação e concepção são majoritariamente afro-americanas. O plano da equipe criativa e idealizadora de *Pantera Negra* era criar uma representação visual de um país africano que abrangesse todo um continente por meio de conceitos pan-africanistas: uma mistura afrofuturista e pan-africana de culturas que tinha por objetivo revolucionar a representação negra e africana na indústria cinematográfica ocidental, combatendo a visão estereotipada hegemônica de pobreza, fome e sofrimento que dominam grande parte das narrativas sobre o continente africano e seus habitantes na indústria cinematográfica hollywoodiana (Bennett, 2018).

O diretor e roteirista Ryan Coogler, juntamente com sua equipe de produção, visitaram durante seis meses de pré-produção países

<sup>6</sup> Cheikh Anta Diop foi o primeiro pensador a construir um paradigma pan-africano coerente para a historiografia. Historiograficamente suas ideias fundamentais, expostas em livros clássicos como *Nações negras e cultura* (1955) e *Anterioridade das civilizações africanas* (1967) eram duas: a) a África como berço da humanidade; b) a unidade afro-negra, fundada na sua relação histórico-cultural com o Egito Antigo e a Núbia, enquanto primeiras civilizações humanas. Estas seriam a premissa científica para o estudo da Antiguidade Clássica (por consequência, greco-romano) e das sociedades africanas sul-saarianas (Barbosa, 2012, p. 145).

como África do Sul, Gana, Quênia e Lesoto, coletando várias referências estéticas que serviram de inspiração para o filme. Utilizaram vários conceitos e ideias do pensamento político pan-africanistas, conciliando-o com a estética tradicional africana somada à temática tecnológica de ficção científica do afrofuturismo, o que resultou na construção de complexas mitologias da nação fictícia de Wakanda dentro do já consolidado Universo Cinematográfico da Marvel (*Marvel Cinematic Universe – MCU*) (Ryzik, 2018).

Foi realizado um profundo trabalho de pesquisa das culturas tradicionais africanas para formular as referências estéticas que formariam o universo de Wakanda, uma realidade alternativa futurista, tecnologicamente avançada e composta por diversos grupos étnicos africanos e intocada pelos colonizadores. A origem de Wakanda foi estabelecida a partir da união de diferentes tribos do continente africano, reunidas há milênios e refugiando-se dos horrores do colonialismo europeu; com isso, grupos étnicos de várias partes da África se uniram para formar Wakanda, um país isolacionista protegido de forças externas e tecnologicamente avançado devido à extração do metal fictício vibranium (Bennett, 2018).

A origem desse país fictício possibilitou à equipe de produção precedência para trabalhar com a matriz de diversas culturas do continente, tarefa extremamente complexa, tendo em vista que a ótica distorcida do Ocidente tende a retratar as culturas africanas na mídia de uma forma reducionista, monolítica e estereotipada. Contudo, o que se pode perceber é que a realização da obra fílmica consistiu numa exaltação afrofuturista e pan-africana da noção mais ampla de herança africana, negritude e de identidade negra (Bennett, 2018).

As grandes responsáveis pela construção visual dessa obra dentro da equipe de produção, além do diretor Ryan Coogler, foram a designer de produção Hannah Beachler e a figurinista Ruth E. Carter, ambas premiadas com o Oscar de melhor direção de arte e figurino, respectivamente, por seus trabalhos em *Pantera Negra*. Foram elas as principais encarregadas por idealizar a estética afrofuturista wakandiana (Tapley, 2019 e Ryzik, 2018). Segundo Carter, em entrevista ao *BuzzFeed News*, nesta realização se tentou imaginar e construir uma área na África não colonizada, reimaginando uma sociedade avançada tecnologicamente, que homenageia e exalta a cultura tradicional africana, ao mesmo tempo criando uma nova visão africana contemporânea, conciliando tradição e inovação (Bennett, 2018).

Em seus mais de 30 anos de carreira na indústria do cinema, Ruth E. Carter trilhou sua trajetória cinematográfica na criação da imagem e da história da cultura afro-americana nas telas. Colaborou em todo o cânone de Spike Lee e em filmes como *Amistad* (1997), de Steven Spielberg, *Selma* (2014), de Ava DuVernay e *Dolemite Is My Name* (2019) e *Coming 2 America*<sup>7</sup> (2020), de Craig Brewer. Em *Pantera Negra*, Carter também se baseou na coletânea visual criada pela designer de produção Hannah Beachler, responsável pelo estilo arquitetônico e urbanístico dos bairros fictícios de Wakanda (Ryzik, 2018).

Todos os personagens wakandianos do longa foram concebidos a partir de referências pertencentes a um grupo étnico distinto, cada qual com uma função dentro da sociedade de Wakanda, com atribuições, símbolos e cor característica, que representam seus respectivos clãs. O rei T'Challa, por exemplo, o *Pantera Negra*, interpretado por Chadwick Boseman, veste-se da cor preta, representando a realeza de Wakanda; as guerreiras Dora Milaje, lideradas pela general Okoye, interpretada por Danai Gurira, vestem-se de vermelho inspirado nas vestimentas do povo Maasai da região de Turkana no Quênia e nos tradicionais anéis de pescoço usados pelas mulheres Ndebele da África do Sul; Nakia, interpretada por Lupita Nyong'o, faz parte da tribo do rio e tem como cor característica tons de verde, inspirado no visual tradicional do povo Surma ou Suri da Etiópia,

<sup>7</sup> Intitulado a sequência *Um Príncipe em Nova York 2* no Brasil e *2 Príncipes em Nova York* em Portugal.

feito de conchas, contas e folhas; a tribo mercantil é inspirada pelos tuaregues, povo berberes do Saara; a tribo mineira se assemelha aos Himba da Namíbia, conhecidos por sua pintura corporal em ocre, vermelho e capacetes de couro; a tribo da fronteira, liderada pelo personagem interpretado por Daniel Kaluuya, é inspirada nos co-bertores tradicionais W’Kabi de Lesoto; e para o distrito artístico de Step Town, Hannah Beachler pegou como referência *looks* de um festival Afropunk em Atlanta, local inclusive onde Pantera Negra foi filmado (Ryzik, 2018).



Fig. 5: Elenco principal de Pantera Negra. Fonte: Entertainment Weekly, Kwaku Alston/Marvel Studios 2018.

A composição dos figurinos de Nakia, T’Challa e Okoye (figura 8), na cena do cassino coreano não foi feita ao acaso. O preto, o vermelho e o verde também são as cores da bandeira pan-africanista (figura 6), em que o preto representa o povo negro como nação, o vermelho significa o sangue que une todo o povo de ascendência africana e que foi derramado por sua libertação, tanto da escravidão como da colonização, e o verde as riquezas naturais da África. Essa bandeira tricolor pan-africana, composta por três faixas horizontais nas respectivas cores, foi criada pela Associação Universal para o Progresso Negro<sup>8</sup> em 1920, e viria a se tornar um símbolo do nacionalismo africano e da luta de libertação do povo africano da colonização, tanto que posteriormente vários Estados africanos libertos adotaram essas cores em suas bandeiras nacionais (UNIA, 2019).

Em vídeo gravado para a revista estadunidense de cultura pop *Vanity Fair* em 2018, chamado *Notes on a Scene*<sup>9</sup>, o próprio diretor Ryan Coogler destrincha a cena de luta no cassino em que os personagens T’Challa, Okoye e Nakia estão trajando cada qual com uma cor da bandeira pan-africanista, em oposição ao vilão Ulysses Klaue, interpretado por Andy Serkis, que traja roupas na coloração azul, cor que, segundo o diretor, representa a polícia, a autoridade e a colonização (Vanity Fair, 2018). Outra representação dessa simbologia pan-africanista são várias *fanarts*<sup>10</sup> da suposta bandeira de Wakanda, que em sua maioria também são caracterizadas portando a tricolor pan-africana (figura 6), assim como as bandeiras de diversos Estados africanos.

8 Em inglês: Universal Negro Improvement Association and African Communities League (UNIA-ACL) (UNIA, 2019).

9 Black Panther’s Director Ryan Coogler Breaks Down a Fight Scene — Notes on a Scene. Vanity Fair, 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=SNHc2PxY8IY>.

10 Em tradução livre: artes de fãs.



Fig. 6: Bandeira Pan-africanista. Fonte: Rede Social Pinterest.



Fig. 7: fanart da Bandeira de Wakanda. Fonte: Rede Social Reddit.



Fig. 8: Cena de luta no cassino com Nakia (Lupita Nyong’o), T’Challa (Chadwick Boseman) e Okoye (Danai Gurira). Fonte: Entertainment Weekly, Kwaku Alston/Marvel Studios 2018.

Apesar disto, Wakanda também está cheia de contradições: além da questão de se evitar uma representação cultural africana rasa e romantizada, a produção do longa proposadamente formulou uma antítese de uma potência tecnológica e isolacionista no meio do continente que mais tem fluxos migratórios e problemas sócio-econômicos de modo geral. Embora a criação da história wakandiana sem a interferência colonial não seja palpável na realidade africana, essa condição não exige a equipe criativa de *Pantera Negra* de certas restrições da história do mundo real, apesar de ser impossível desvincular inteiramente Wakanda da dolorosa experiência colonial que o continente africano e o povo negro experimentaram (Bennett, 2018).

Outro aspecto de destaque em *Pantera Negra* refere-se à questão diaspórica afro-americana, que também é evidente e se reflete na abordagem escolhida para essa adaptação audiovisual de uma perspectiva amplamente afro-americana, principalmente devido à origem da equipe de produção do filme. Por conseguinte, essa perspectiva afro-americana pode ser evidenciada desde a cena de abertura do filme ambientada em Oakland na Califórnia – não por acaso, também cidade natal do diretor Ryan Coogler –, até ao arco narrativo do anti-herói Erik Killmonger, interpretado por Michael B. Jordan. Sucintamente, Erik Killmonger pertence à família real de Wakanda, mas foi criado nos EUA como um garoto afro-americano comum, o que lhe permitiu ter a vivência da violência e da desigualdade social oriundas do preconceito racial e do racismo estrutural, condição que moldou seu caráter e convicções. Com isso, nos dias atuais ele retorna a Wakanda para reivindicar o trono, motivado principalmente pelo ressentimento em relação à opressão racial por ele vivida e à omissão de Wakanda quanto a questões dos danos históricos e do legado do colonialismo e racismo sobre o povo negro africano e diaspórico (Bennett, 2018).

Considerando que Erik é um negro nascido no contexto da diáspora, com uma experiência diferente da do protagonista e seu primo T'Challa, nativo africano, é possível traçar um paralelo entre as vivências e a jornada do herói e do seu antagonista, o que possibilita uma reflexão sobre a experiência negra em diáspora e a construção de diferentes tipos de identidades negras. Podemos destacar dois momentos do filme em específico, ambos protagonizados por Killmonger, que nos permite refletir sobre essas questões.

A primeira cena é a que ocorre no que parece ser o British Museum. Nela, Killmonger está em frente a uma exposição examinando uma seleção de artefatos africanos (figura 9), quando a curadora da exposição se aproxima, oferecendo-se para lhe explicar sobre as obras expostas. Percebe-se que os seguranças da exposição estão atentos aos movimentos do anti-herói. A curadora relata a origem e a época de diversas peças, mas Killmonger rapidamente a contradiz, corrigindo que uma das peças, um martelo de guerra do século VII, não foi feito pela tribo Fula no Benin, como ela havia dito: “Foi levado por soldados britânicos no Benin, mas é de Wakanda. E é feito de Vibranium”. Prosseguindo com o diálogo, a curadora do museu responde que o machado não está à venda e Killmonger retruca: “Como você acha que seus ancestrais conseguiram isso? Você acha que eles pagaram um preço justo? Ou eles pegaram ... como pegaram tudo o mais?” (Cascone, 2018).

Este trecho do filme nos faz refletir em como a branquitude<sup>11</sup> (e a sociedade Ocidental de uma forma geral) tem a pretensão de apropriar-se dos patrimônios dos povos racializados e dominar os conhecimentos e saberes dos próprios povos a que estes patrimônios pertencem. Também podemos pontuar acerca do debate atual de restituição do patrimônio histórico e artístico roubado dos países coloni-

zados pelos países colonizadores, e que estão expostos em inúmeros museus do Norte Global (Cascone, 2018).



**Fig. 9: Killmonger em exposição de artefatos africanos num museu britânico em cena do filme *Pantera Negra*. Fonte: Rede Social Pinterest/Marvel Studios 2018.**

Outro célebre momento protagonizado por Killmonger é logo após a batalha final contra T'Challa, em que o *Pantera Negra* sai vitorioso e Killmonger gravemente ferido. O rei de Wakanda afirma que o vilão ainda poderia se salvar da morte, mas ele recusa a ajuda, já que, caso sobrevivesse, seria preso pelos seus atos. Antes de morrer, nos últimos esforços, Erik pede para ser lançado ao mar, como seus ancestrais que saltaram dos navios, já que a escravidão era pior do que a própria morte (Santos, 2018).

A jornada de Killmonger gera bastantes reflexões, principalmente no que se refere às questões de encarceramento em massa nas Américas. A problemática está diretamente ligada ao passado escravocrata dessa região e é uma realidade que atinge todos os indivíduos afro-americanos em diáspora no continente americano. Killmonger tem uma postura bastante crítica quanto à política isolacionista e omissão de Wakanda e do rei T'Challa não somente ao continente africano, mas a todo indivíduo oriundo de um contexto colonial (Quirino, 2018).

O desfecho final do filme sugere que parte da luta de Erik não foi em vão e demonstra como ele exerceu influência na abertura política de Wakanda, que decidiu compartilhar seu conhecimento e desenvolvimento tecnológico com outras nações, sobretudo com os afro-americanos, demonstrando uma nova noção de reparação e de africanos unidos pela diáspora forçada (Santos, 2018).

### 3 Conclusão

Analisar o fenômeno cultural de *Pantera Negra* na indústria do entretenimento transcende o simples viés comercial e o sucesso de arrecadação. Deve-se considerar o impacto que esse filme trouxe não só para o gênero de super-heróis, mas para toda a indústria cinematográfica ocidental. Através da associação entre a abordagem estética afro-futurista e elementos tradicionais da cultura africana, a equipe criativa e os idealizadores do longa formularam uma maneira de imaginar possíveis futuros através de uma lente cultural negra, concretizados por meio da criação do país fictício de Wakanda e toda sua mitologia.

Ao fazermos o exercício de pensar essas obras como sendo mais que puro entretenimento, independente do profissional ou plataforma, é importante considerarmos que, para produzir conteúdos com inspiração e motivação afrofuturista, sempre há que se ter em mente a crítica ao movimento de uma forma mais ampla e evitar uma visão romantizada da África que se concentre demasiado no que a África era no passado, sem deixar espaço para considerar a África contemporânea.

Como já mencionado, quando propomos pensar em emancipação social por meio da Arte ou em mecanismos de transformação

<sup>11</sup> A branquitude refere-se à identidade racial branca, a branquitude se constrói. A branquitude é um lugar de privilégios simbólicos, subjetivos, objetivo, isto é, materiais palpáveis que colaboram para construção social e reprodução do preconceito racial, da discriminação racial e do racismo (Geledes, 2011).

social através da Arte, é essencial fazer uma reflexão dentro de um contexto global, é importante que se considere não só o contexto ou conjuntura específica em que determinados movimentos artísticos germinaram, mas também a sua relação com as condições políticas e sociais que determinam essas tendências generalizadas num contexto mundial cada vez mais globalizado e integrado.

A indústria cultural está sempre atenta às mudanças de consumo e ao desejo de representação de seu público e responde prontamente para suprir essa demanda, considerando que esses públicos (indivíduos racializados) são um mercado consumidor monetariamente promissor e lucrativo.

## BIBLIOGRAFIA

- Asante, M. K. (2009). Afrocentricidade: notas sobre uma posição disciplinar. In: Nascimento, E. (org.). Afrocentricidade: uma abordagem epistemológica inovadora. São Paulo: Selo Negro.
- Azevedo, A. M. (2013). Imagens da África: Entre a violência discursiva e a produção de memória. Geledés. <https://www.geledes.org.br/imagens-da-africa-entre-violencia-discursiva-e-a-producao-de-memoria/>.
- Barbosa, M. S. (2012). Pan-africanismo e teoria social: uma herança crítica. África, São Paulo. v. 31-32, p. 135-155. <https://www.revistas.usp.br/africa/artic/view/115352/113006>.
- Bennett, A. (2018). “Black Panther” Is A Pan-African Medley Aiming To Reframe The Narrative. BuzzFeed News. <https://www.buzzfeednews.com/article/alannabennett/black-panther-pan-african-frame>.
- Brooks, K. D. (2020). With ‘Black Is King,’ Beyoncé has gone all in on Black. And Beyoncé doesn’t lose. The Washington Post. <https://www.washingtonpost.com/opinions/2020/08/04/beyonce-shows-that-modern-blackness-neither-begins-nor-ends-with-slavery/>.
- Cascone, S. (2018). The Museum Heist Scene in ‘Black Panther’ Adds Fuel to the Debate About African Art Restitution. Artnet News. <https://news.artnet.com/art-world/black-panther-museum-heist-restitution-1233278>.
- Fanon, F. (2008). Pele negra máscaras brancas. Salvador: EDUFBA.
- Geledés. (2011). Definições sobre a branquitude. Portal Geledés. <https://www.geledes.org.br/definicoes-sobre-branquitude/>.
- Gipson, G. D. (2016). Afrofuturism’s Musical Princess Janelle Monáe: Psychedelic Soul Message Music Infused with a Sci-Fi Twist. In: “Afrofuturism 2.0: The Rise of Afro-Blackness, edited by Reynaldo Anderson and Charles E. Jones, Liberty Books, pp. 91-107, cap.5.
- Hegel, G. H. (1995). Filosofia da história. Traduzido por Maria Rodrigues. Edição 2. Editora Universidade de Brasília.
- Kabral, F. (2016). [Afrofuturismo] O futuro é negro — o passado e o presente também. Medium. <https://medium.com/afrofuturismo-o-futuro-e-negro-o-passado-e-o-presente-tambem-8f0>.
- \_\_\_\_\_. (2018). AFROFUTURISMO: Ensaio sobre narrativas, definições, mitologia e heroísmo. Medium. <https://medium.com/afrofuturismo-ensaios-sobre-narrativas-definicoes-mitologia-e-he3%A>.
- Lima, R. (2018). Afrofuturismo: A construção de uma estética [artística e política] pós-abissal. Cabo de Trabalhos, 16.
- Munanga, K. (2015). Por que ensinar a história da África e do negro no Brasil de hoje? Revista do Instituto de Estudos Brasileiros. n.62, São Paulo, 2015. [https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0020-38742015000300020](https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0020-38742015000300020).
- Quirino, R. (2018). Killmonger e o discurso pan-africanista. Medium. <https://medium.com/roberta.quirino/killmonger-e-o-discurso-pan-africanista-75e86e2ba4>.
- Ryzik, M. (2018). The Afrofuturistic Designs of ‘Black Panther’. The New York Times. <https://www.nytimes.com/2018/02/23/movies/black-panther-afrofuturism-costumes-ruth-carter.html>.
- Santos, W. O. (2018). Identidade negra, relações étnico-raciais na diáspora e o filme Pantera Negra: para uma discussão educacional. REU, Sorocaba, SP, v. 44, n. 1, p. 69-89, jun.
- Setoodeh, R. (2018). Chadwick Boseman and Ryan Coogler on How ‘Black Panther’ Makes History. Variety. <https://variety.com/2018/film/features/black-panther-chadwick-boseman-ryan-coogler-interview-1202686402/>.
- Tapley, K. (2019). Oscars: ‘Black Panther’ Becomes First Superhero Movie Ever Nominated for Best Picture. Variety. <https://variety.com/2019/film/in-contention/oscars-black-panther-becomes-first-superhero-movie-ever-nominated-for-best-picture-1203113451/>.
- Thrasher, S. W. (2018). Afrofuturism: reimagining science and the future from a black perspective. The Guardian. <https://www.theguardian.com/culture/2015/dec/07/afrofuturism-black-identity-future-science-technology>.
- UA. (2019). Member States. Who we are — About the African Union. The African Union Commission. [https://au.int/en/member\\_states/countryprofiles2](https://au.int/en/member_states/countryprofiles2).
- UNIA. (2019). History Red - Black & Green. <http://www.theunia-acl.com/index.php/history-red-black-green>
- Vanity Fair. (2018). Black Panther’s Director Ryan Coogler Breaks Down a Fight Scene — Notes on a Scene. Vanity Fair. <https://www.youtube.com/watch?v=SNH-c2PxY8IY>.
- Womack, Y. (2013). Afrofuturism: The World of Black Sci-Fi and Fantasy Culture. Chicago Review Press.
- Yarak, A. (2018). Afrofuturismo: o que é, pessoas mais importantes, expoentes no Brasil. Free the essence. <https://www.freetheessence.com.br/unplug/interventores/afrofuturismo/>.
- Yaszek, L. (2006). Afrofuturism, science fiction, and the history of the future. <https://pdfs.semanticscholar.org/718e/2f7b16ff918bd02e2cedb9a45b4e3ba7faa.pdf>.

## ANEXO A: INFORMAÇÕES TÉCNICAS DE PANTERA NEGRA

Título (em português): Pantera Negra  
 Título original: Black Panther  
 Ano: 2018  
 País: Estados Unidos  
 Gênero: Ação, Aventura, Ficção científica, Fantasia, Super Herói  
 Duração: 134 minutos  
 Classificação indicativa: 14 anos  
 Ficha técnica:  
 Direção: Ryan Coogler  
 Produção: Kevin Feige  
 Escrito por: Ryan Coogler e Joe Robert Cole  
 Música: Ludwig Göransson  
 Efeitos especiais: Industrial Light & Magic  
 Cinematografia: Rachel Morrison  
 Edição: Claudia Castello e Michael P. Shawver  
 Figurino: Ruth E. Carter  
 Design de Produção: Hannah Beachler  
 Baseado em Black Panther de Stan Lee e Jack Kirby  
 Companhia produtora: Marvel Studios  
 Distribuição: Walt Disney Studios Motion Pictures

Elenco:  
 Chadwick Boseman: T’Challa / Pantera Negra  
 Michael B. Jordan: Erik Killmonger  
 Lupita Nyong’o: Nakia  
 Danai Gurira: Okoye  
 Letitia Wright: Shuri  
 Martin Freeman: Everett K. Ross  
 Daniel Kaluuya: W’Kabi  
 Winston Duke: M’Baku  
 Ramonda: Angela Bassett  
 Zuri: Forest Whitaker  
 Andy Serkis: Ulysses Klaue

Sinopse:  
 “Após os eventos de Capitão América: Guerra Civil, T’Challa volta para casa a isolada e tecnologicamente desenvolvida nação africana Wakanda, para assumir seu lugar como Rei. Entretanto, quando um velho inimigo reaparece no radar, a fibra de T’Challa como Rei e Pantera Negra é testada quando ele é levado a um conflito que coloca o destino de Wakanda e do mundo todo em risco.”

Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/Black\\_Panther\\_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Black_Panther_(film)).

## SOBRE O AUTOR

Bruno de Alcântara Conde da Silva, graduado bacharel em Relações Internacionais pela Universidade de Brasília (UnB), atualmente é mestrando em História (PPGH) pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), na linha de pesquisa Relações de poder político-institucionais.

**VARIA**

# REWRITINGS, ABSENCES AND DISTORTIONS: A CONVERSATION WITH REGINA SILVEIRA

REESCRITAS, AUSÊNCIAS E DISTORÇÕES: UMA CONVERSA COM REGINA SILVEIRA

Priscila Arantes  
Departamento de Artes  
Pontifícia Universidade Católica  
São Paulo, Brasil  
[priscila.a.c.rantes@gmail.com](mailto:priscila.a.c.rantes@gmail.com)

## ABSTRACT

Since the 1970s, Regina Silveira has been tracing a unique path within the context of contemporary art. With a solid background, with both national and international recognition, Regina has the quality of being an artist who moves through different languages. Video, print-making, photography, virtual reality, urban projections, animations, sculptures and site-specific projects, among others are creative devices in the hands of this artist who won't hesitate to *dare*. *Rewritings, absences and distortions: a conversation with Regina Silveira* debates some of her works and the exhibition *Limiãres*, showed at Paço Artes on 25 January 2020.

## KEYWORDS

Contemporary Art, Curatorship, Regina Silveira, Paço das Artes

Since the 1970s, Regina Silveira has been tracing a unique path within the context of contemporary art. With a solid background, with both national and international recognition, Regina has the quality of being an artist who moves through different languages. Video, print-making, photography, virtual reality, urban projections, animations, sculptures and site-specific projects, among others are creative devices in the hands of this artist who won't hesitate to *dare*.

Research with different media is not only a resource for expression, but also a deep investigation into the conceptual, creative and visual possibilities of technical images. From a graphic image placed on a sheet of paper to an adhesive vinyl print intended for the public space, the artist hybridizes traditional graphic techniques with resources obtained through digital software, re-signifying and reinventing the expressive possibilities of the visual language.

The hybrid character present across all of Regina's works, or post-media, as Rosalind Krauss would call it in her book *A Voyage*

on the North Sea: *Art in the Age of The Post-Medium Condition*<sup>1</sup> is not just about research on language, nor is it just a strategy to reach different forms of circulation and exhibition circuits.

Obviously, the metalinguistic trait is present in many of Silveira's works, as is the case of *Campo* (Field), one of her first videos, made in the early 1980s. In this project, the artist draws, with her own finger, the image's visual field. Oddly, the video shows no images, as her finger leaves no mark on the path it outlines, except the image of the artist's own gesture. But it is not only image that the video discusses. *Campo* also speaks of absence and invites us, as spectators, to imagine the drawing that the finger would be tracing, if it could leave vestiges on the canvas. Absence and perception.

Freud, in his essay entitled "The Uncanny" (1919), addresses the fantastic tale "The Sandman," by E. T. A. Hoffmann. In his essay, he discusses how an author can, by narrowing the boundaries between reality and fiction, evoke an unsettling feeling in the reader. According to Freud, the uncanny is characterized precisely by something that is familiar to us, and which suddenly becomes eerie. The uncanny is also what is repeated, but which simultaneously presents itself, at each repetition, as something different. Paradox.

Much of Regina Silveira's work is made up of repeated marks, shadows and indices. In this *rewriting*<sup>2</sup>, in this distinct repetition, the indices always appear in different way, producing an uncanny feeling in the viewer. Often, the artist uses familiar objects, displacing their presumed usual functionality and form: distorted objects, elongated benches, dizzying windows, shadows that metamorphose and reveal different realities, deconditioning the way we see and perceive reality.

This is the case with *Morfás*, one of the first videos developed by Regina Silveira. In this work, we hear a set of syllables and words

<sup>1</sup> Rosalind Krauss. *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*. London: Thames & Hudson, 2000.

<sup>2</sup> *Rewriting* is a concept developed in my book *Reescrituras da arte contemporânea: história, arquivo e mídia* [Rewritings in Contemporary Art: History, Archive and Media]. Porto Alegre: Sulina, 2015.

being repeated. Apparently familiar, we try to understand what they mean, but are led to realize that it is some sort of sound mantra that accompanies the ‘parade’ of a visual composition made up from the sequential framing of ordinary objects from our daily life. Objects distort and metamorphose as if they were ‘strange’ creatures that inhabit our world.

*Morfás* continues the series of graphic works entitled *Anamorfas*. Made in the 1970s–1980s, the artist subjected ordinary objects to a series of geometric distortions, significantly altering the visual and also functional characteristics of the objects portrayed. Not incidentally Haroldo de Campos—as Regina Silveira narrated to me and Ana Magalhães on the occasion of the exhibition *Paradoxes of Contemporary Art: Dialogues Between the Collections of MAC-USP and Paço das Artes* (2018)—writes the poem *O banal fantástico* [The Fantastic Ordinary] referring to *Anamorfas*.

Distortion, strangeness and absence are also present in *Dobra (Banco de jardim)* [Fold (Garden Bench)]. In this project, Regina revisits previous works, exploring the distortions in perspective as a basis for the construction of three-dimensional anamorphoses, positioned in real space.

Located in the context of the garden of the new Paço das Artes building, visually stretched and distorted, the ‘garden bench’ is optically corrected as the viewer moves around it; visitors must place themselves in the center of convergence of the geometric construction that originates it. Here, the distortion doubles on the uncanny sensation: what is produced is a bench we cannot sit on and which we can only see from a certain point of view: an absent bench.

In *Fresh Widow* (1920), Marcel Duchamp presents us with a miniature window covered in black leather: a window that cannot be opened and that is impossible for us to see through it. The window, here, is seen as a machine, in the sense that it is also triggered by the viewer. Uncanniness.

Measuring 180 square meters, and made with adhesive vinyl, *Cascata* [Cascade] resumes, in a different way, the operations carried out by the artist in *Claraluz* and *Memoriazul*. As in *Fresh Widow*, the windows in *Cascata* do not open either. Once again, the absence is present. What we have are juxtaposed visual fragments, of the same color and scale, from photo records of the real windows of the exhibition space. Displaced from their ‘usual’ place in architectural space, *Cascata* creates a visual narrative in which the real windows of the space occupy strange places, falling vertiginously at the viewer’s feet.

1928. First scene of *Un Chien Andalou*, by Luis Buñuel and Salvador Dalí: a cloud crosses the moon, morphing into an eye that is slashed by a razor blade. Uncanniness due to the approximation of disparate visual realities through the cinematic montage in the form of shock.

*Lunar*: Digital video made in 2002 by Regina Silveira, in collaboration with Ronaldo Kiel, for the set of the dance performance *RE-MAP*, of the Anita Cheng Dance Group. Transformed into a video installation in 2002, the project features two blue spheres that roll in an imaginary cosmic space and that move far and near each other in an unsettling way, destabilizing our usual perception.

Another work that dabbles on vision and perception is *Limiar* [Threshold], which shares its title with Paço das Artes’s inaugural exhibition, and consists of a video projection where the artist explores—as in other previous works—the conceptual, expressive, linguistic and political possibilities of light. As in Duchamp’s *Étant donnés*, we are invited to look through a small crack: here, image and script intertwine; the word *luz* [light] gives way to light as image and light source. Presented in several languages and alphabets, the word *luz* also dialogues with the writing of different peoples and cultures. Perhaps here the concept of light takes on an almost metaphysical meaning, as in Duchamp’s work: of a beginning, that which brings to life. Not casually, the image and the word are accompanied by a sound of breathing which, placed there in a strange fashion, gives us the feeling that the light is a body that breathes, a body that pulsates, alive, in this new beginning, as at the opening of the new headquarters of Paço das Artes.

Choosing the artist Regina Silveira to inaugurate Paço das Artes’s new venue—this historic achievement—could not have been more fitting. Artist, woman, teacher and a reference for many generations, Regina also holds the quality of having her work exhibited in group shows at Paço das Artes. This time, she presents us with a solo exhibition: *Limiares*.

## REFERENCES

- ARANTES, P. (2015). *Rewritings in Contemporary Art: History, Archive and Media*. Porto Alegre: Sulina.
- KRAUSS, R. (2000). *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*. London: Thames & Hudson.

## ABOUT THE AUTHOR

Priscila Arantes is a researcher, curator, and professor based in São Paulo. She is the director and curator of the Paço das Artes since 2007. Arantes developed postdoctoral research at Penn State University (USA) and currently teaches in the graduate program in Design at the Universidade Anhembi Morumbi. Between 2007 and 2011, she was the program director of the Museu da Imagem e Som. In 2010, she was a member of the editorial board of the Bienal de São Paulo’s *Revista Polo de Arte Contemporânea*. She has served as a juror at Capes/MEC and was a member of the history, theory, and criticism committee of the ANPAP. Among her publications are the books *Arte@Mídia: perspectivas da estética digital* (Senac, 2005); and *Re/escrituras da arte contemporânea: história, arquivo e mídia* (Sulina, 2015).

# CALÉNDULAS, NOSTALGIA E RUÍNAS

## CALÉNDULAS, NOSTALGIA AND RUINS

Lucas Rossi Gervilla  
Instituto de Artes  
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”  
São Paulo, Brasil  
[lucas.gervilla@unesp.br](mailto:lucas.gervilla@unesp.br)

### RESUMO

Recorre-se ao trabalho artístico *Caléndulas* (2020), criado por Lucas Gervilla e Soledad Rolleri para estabelecer relações entre memória, esquecimento, ruínas e nostalgia, sempre com a mediação da arte. A obra trabalha com a estética do abandono e utiliza o universo ruinoso para se relacionar com o conceito de ruínofilia, criado por Svetlana Boym (2011). Os diferentes conceitos de nostalgia propostos pela autora russa também são debatidos no texto, bem como a ideia de *lejanía* presente na obra *Sin*, de Samuel Beckett.

### PALAVRAS-CHAVE

Arte Contemporânea, Estética do Abandono, Memória, Nostalgia, Ruínas

### ABSTRACT

This article calls upon the artistic work *Caléndulas* (2020), created by Lucas Gervilla and Soledad Rolleri to establish relations between memory, oblivion, ruins and nostalgia, having arts as a mediator. The artwork deals with the aesthetics of abandonment and uses the ruinous universe to relate to the concept of ruínophilia, created by Svetlana Boym (2011). The different concepts of nostalgia proposed by the Russian author are also discussed in the text, as well as the idea of *lejanía* present in the work *Sin*, by Samuel Beckett.

### KEYWORDS

Aesthetics of Abandonment, Contemporary Art, Memory, Nostalgia, Ruins

“Nós não tememos as ruínas, porque levamos um mundo novo em nossos corações.”

—Buenaventura Durruti, 1936

*Caléndulas*<sup>1</sup> é um trabalho criado pelos artistas Lucas Gervilla (Brasil) e Soledad Rolleri (Argentina). As imagens do vídeo foram gravadas em abril de 2019, nas ruínas da cidade-fantasma de Epecuén<sup>2</sup>, no interior da Argentina. Na ocasião, ambos participavam da “Residência Epecuén, promovida pela galeria buenairense Ambos Mundos. O objetivo do programa é incentivar artistas e pesquisadores a desenvolverem investigações que dialoguem com a temática da arquitetura da desolação. Dentro desse contexto formou-se a parceria entre os dois, pois memória e nostalgia são objetos recorrentes em suas produções.

As imagens mostram uma ação na qual Soledad planta algumas mudas de caléndulas em uma floreira abandonada. Sua roupa vermelha e as flores laranjas destoam dos tons de cinza das ruínas e da areia pálida. A escolha desse tipo de flor se deu justamente pela sua forte coloração alaranjada, que contrasta com cores pouco saturadas. O cenário parece ter saído da obra *Sin*, de Samuel Beckett: “*Aire gris sin tiempo tierra cielo confundidos mismo gris que las ruinas lejanía sin fin*”. (Beckett, 2005, p. 07). Solitária, a artista trabalha de forma sistemática: primeiro colocando terra fresca na floreira, depois, removendo-a e, em seguida, plantando muda por muda. A ação tem seu tempo próprio, o tempo da “*lejanía sin fin*” proposto por Beckett. Os fortes ventos —perceptíveis o tempo todo nas imagens e nos sons— interferem nos gestos, mas não impedem que todas as flores sejam plantadas e, por fim, regadas.

O trabalho evoca um ar nostálgico, mas é importante refletir sobre qual tipo de nostalgia estamos falando. A escritora, artista e pesquisadora russa Svetlana Boym realizou um extenso estudo sobre o assunto e afirma que

a palavra nostalgia advém de duas raízes gregas, *nostos* que significa “voltar à casa” e *algia*, anseio. Eu a definiria como um desejo por um lar que não existe mais ou nunca existiu. Nostalgia é um sentimento de perda e deslocamento, mas é também uma fascinação com a própria fantasia. (Boym, 2017, p. 153)

<sup>1</sup> Disponível em <https://youtu.be/NXLKN3Fght4>

<sup>2</sup> Epecuén foi uma cidade balneária às margens do lago homônimo, na Província de Buenos Aires, cerca de 540 quilômetros da capital. Em 1985, após o rompimento da barragem do lago, a cidade foi completamente inundada, ficando submersa até 2009, quando as águas começaram a baixar.

O cineasta russo Andrei Tarkovsky alerta para os riscos que podem estar por trás do anseio de voltar para a casa, uma vez que

existe, afinal, uma enorme diferença entre a maneira como nos lembramos da casa onde nascemos e que não vemos há muitos anos, e a visão concreta que se tem da casa depois de uma prolongada ausência. Em geral, a poesia da memória é destruída pela confrontação com aquilo que lhe deu origem. (Tarkovsky, 1998, p. 29).

Esse confronto entre memória e realidade pode ser um dos geradores da nostalgia. Especialmente se levarmos em conta a forma não-linear e imprevisível de como a memória humana funciona. Para demonstrar a ausência de lógica em nossas maneiras de recordar, Tarkovsky usa como exemplo a lembrança de um dia feliz que vivenciamos e que vemos

como algo amorfo, vago, sem nenhuma estrutura ou organização. Como uma nuvem. E somente o acontecimento central daquele dia fixou-se, como um relato pormenorizado, lícido no seu significado e claramente definido. Em contraste com o restante do dia, esse acontecimento aparece como uma árvore em meio à cerração. (Ibid, 1998, p. 21)



**Fig. 1: Fotograma de *Caléndulas*, Lucas Gervilla e Soledad Roleri, 2020.**

A visão borrada de uma árvore envolta pela neblina pode ser comparada ao sentimento de deslocamento, característico da nostalgia, como proposto por Boym. A memória é essencial para a condição humana: “privado da memória, o homem torna-se prisioneiro de uma existência ilusória; ao ficar à margem do tempo, ele é incapaz de compreender os elos que o ligam ao mundo exterior”. (Ibid, 1998, p. 65). A nostalgia não pode existir sem a memória.

Nosso encanto não é pela nostalgia em si, mas pelo que ela representa para nós. A

nostalgia parece ser a saudade de um lugar, mas é na realidade um anseio por um tempo diferente — o tempo de nossa infância, dos ritmos mais lentos de nossos sonhos. Em um sentido ainda mais amplo, a nostalgia é uma revolta contra a ideia moderna de tempo, o tempo da história e do progresso. Os desejos nostálgicos de transformar a história em uma mitologia individual ou coletiva, de revisitar os tempos como espaço, recusando render-se à irreversibili-

dade do tempo que atormenta a condição humana. (Boym, 2017, p. 154)

A construção da memória está diretamente relacionada à nossa percepção de tempo — estes dois conceitos “são como os dois lados de uma medalha [...] sem o Tempo, a memória também não pode existir”. (Tarkovsky, 1998, p. 64). É interessante notar como o cineasta escreve a palavra *tempo* com “T” maiúsculo, como se fosse um nome próprio.

A maneira como experienciamos o tempo está em constante transformação e, conseqüentemente, isso afeta nossas diferentes formas de memória. Em nossos dias, vemos que

a crescente aceleração das inovações científicas, tecnológicas e culturais numa sociedade orientada para o consumo e o lucro cria quantidades cada vez maiores de objetos, estilos de vida e atitudes fadados à rápida obsolescência, e assim faz encolher efetivamente a duração temporal daquilo que pode ser considerado o presente, num sentido concreto. (Huysen, 2000, p. 75)

Quanto menos vivenciamos o presente e menos perspectivas temos para o futuro, mais nos voltamos para o passado, afinal, constantemente, vemos esfumetar as ideias de um futuro promissor. Assim, desperta-se o desejo por um ritmo mais lento, ao mesmo tempo em que surge uma possível revolta com o tempo atual. Esse é um terreno fértil para o nascimento da nostalgia. À medida em que mais desbalanceada for a relação espacial/temporal, maior será esse sentimento, pois “o nostálgico sente-se sufocado dentro dos limites convencionais de tempo e espaço”. (Boym, 2017, p. 154).

Tarkovsky (1998, p. 242) também associa a nostalgia à falta de ar, a uma “asfixiante sensação de saudade”. Entre as pessoas originárias da África que foram escravizadas e trazidas para o Brasil, esse mesmo mal-estar físico, resultante de um sentimento de deslocamento (nesse caso, forçado) recebeu o nome de *banzo*<sup>3</sup> e, com frequência, era associado a algum tipo de doença. Nessa situação, se torna perceptível que “o nostálgico nunca é um nativo, mas sim um desterrado que faz a mediação entre o local e o universal” (Boym, 2017, p. 158). Essa mediação quase sempre se dá de forma metafórica, ou através de signos que possam remeter ao lugar de origem: música, comida, vestimentas ou qualquer outra prática cotidiana que possa funcionar como elo com a terra natal.



**Fig. 2: Fotograma de *Caléndulas*, Lucas Gervilla e Soledad Roleri, 2020.**

<sup>3</sup> Ver o filme *Sou Negro*, Não Sei Sambar (2009), de Patricio Salgado.

As ruínas da estância turística de Epecuén estão localizadas às margens do lago homônimo —famoso por suas águas medicinais— e próximas a Carhué (cidade vizinha de Epecuén e considerada a fronteira entre a pampa e o deserto argentino), uma região que, durante séculos, foi disputada entre o exército espanhol e os povos nativos. A poucos quilômetros de distância, as ruínas separam territórios indígenas sagrados da rota da arquitetura modernista argentina. Esse é o contexto histórico e geográfico no qual se desenvolve a obra *Caléndulas*, na qual todos estes fatores funcionam como elementos nostálgicos.

Em um primeiro momento, a ação de plantar flores em um lugar ruinoso pode parecer uma tentativa de revitalizá-lo, ou ainda, de restaurá-lo. Porém, não é essa intenção dos artistas. Svetlana Boym propõe dois tipos de nostalgia: a restauradora e a reflexiva;

a nostalgia restauradora enfatiza o *nostos* (casa) e enceta uma reconstrução transhistórica da terra perdida. A nostalgia reflexiva se desenvolve com a *algia* (o próprio anseio) e posterga o retorno à casa — melancolicamente, ironicamente, desesperadamente. (Boym, 2017, p. 159)

A nostalgia restauradora muitas vezes se confunde com a ideia de tradição. Ela carrega um perigo em potencial, que “tende a confundir o verdadeiro lar com aquele imaginado. Em casos extremos, ela pode criar uma terra natal fantasma, em nome da qual alguém está pronto a morrer ou a matar”. (Ibid, 2017, p. 155). A nostalgia restauradora quer reconstruir a casa, mas, talvez, essa casa nunca tenha existido. Imagina-se uma casa “pura”, sem “imperfeições” e livre de “invasores”. Não é coincidência que esses adjetivos sejam constantemente encontrados em discursos nacionalistas ou de fundamentalistas religiosos — estes “valores” fazem eco quando se evoca um passado de tradições gloriosas. É fácil reconhecer esse tipo de nostalgia; normalmente, ela se faz presente em frases que anunciam: “*Antigamente é que era bom...*”, “*Na minha época era melhor...*”, “*O pessoal de hoje não sabe dar valor...*” e tantas outras que seguem essa linha de raciocínio. Teorias da conspiração, deus, família, pátria e propriedade privada também podem ser elementos da nostalgia restauradora.

Por outro lado, a nostalgia reflexiva é “mais orientada para uma narrativa individual que valoriza detalhes e signos da memória. Ainda que perpetuamente suspenda a verdadeira volta à casa, “[...] valoriza fragmentos esparsos da memória e temporaliza o espaço”. (Ibid, 2017, p. 161). As pessoas que se identificam com esse tipo de nostalgia, ainda que de forma inconsciente, sabem que “felizmente, porém, o passado não pode ser ressuscitado”. (Tarkovsky, 1998, p. 98). A nostalgia reflexiva lida com o fato de que “a casa está em ruínas ou, ao contrário, acaba de ser reformada e gentrificada, além da possibilidade de ser reconhecida”. (Boym, 2017, p. 161). Dessa forma, não é possível uma reconstrução da casa original. Aqueles que têm consciência dessa situação são os nostálgicos reflexivos — estes sabem lidar com os fantasmas das ruínas, pois, ao invés de tentar exorcizá-los, convivem com eles.

*Caléndulas* está no campo da nostalgia reflexiva, pois não propõe uma reconstrução, seja ela no sentido literal ou metafórico. O trabalho tampouco pretende reforçar valores ou ideais característicos da nostalgia restaurativa. As flores plantadas certamente não sobreviveram por muitos dias. O alto nível de salinidade das águas do Lago Epecuén geram uma brisa imprópria para plantas desse tipo. A maré do lago está em constante mudança e é possível que a floreira tenha sido novamente submersa nos dias seguintes à intervenção; além disso, chuvas são escassas na região. Para os artistas, a longevidade das flores não é o que importava, mas sim o ato simbólico de preservar a memória.

A preservação da memória —ou a sua tentativa— é uma prática que possivelmente surgiu junto com a arte. As pinturas rupestres,

além de serem as primeiras demonstrações artísticas da humanidade, também são formas de memorização. Será que “é o medo do esquecimento que dispara o desejo de lembrar ou é, talvez, o contrário?”. (Huysen, 2000, p. 19). Assim como existe o medo de esquecer, pode existir o medo do que é lembrado e por quem é lembrado. Ao longo dos séculos, esses medos transformaram mecanismos de memória, como a escrita e a arte, em símbolos de poder. Basta nos lembrarmos de que, há poucas décadas, o acesso ao aprendizado da leitura e escrita era privilégio apenas das classes sociais mais abastadas. A artista e pesquisadora brasileira Giselle Beiguelman (2019, p. 82) ressalta que a relação entre memória e poder nos leva a outra pergunta: “quem decide o que deve ser esquecido, como deve ser esquecido e quando deve ser esquecido?”

O encontro de práticas da memória com o universo ruinoso nos coloca sob uma nova perspectiva. “A memória é [...] passível de esquecimento [...] é humana e social”. (Huysen, 2000, p. 37) e, assim como um estrutura arquitetônica em ruínas, pode desaparecer com o tempo. No século XXI, vivemos “uma cultura incapaz de conviver com o envelhecimento, a corrosão dos materiais e as asperezas do que é natural”. (Beiguelman, 2019, p. 140), na qual não é tolerada a reclamação da natureza sobre as ruínas, em nenhum aspecto. Em nossos dias, presenciemos uma “era sem memória”. (Huysen, 2000, p. 33).

À medida que avançamos no século XXI, fica perceptível que “nunca se produziram tantos registros e nunca foi tão difícil ter acesso ao nosso passado recente. Estamos à beira de uma overdose documental, que abarca todos os formatos de mídias”. (Beiguelman, 2019, p. 192). Em meio a esse excesso informacional, que faz o presente se derreter, evaporar e desaparecer diante dos nossos olhos, as ruínas surgem como objeto de fascinação. Elas “nos fazem pensar sobre um passado que poderia ter sido e um futuro que nunca chegou, nos atormentando com sonhos utópicos de escape da irreversibilidade do tempo”. (Boym, 2008).

Esse interesse contemporâneo pelo universo ruinoso é diferente do olhar romântico que artistas como Giovanni Battista Piranesi (1720-1778) e Caspar David Friedrich (1774-1840) lançaram sobre ruínas e lugares abandonados. O atual vislumbre por lugares em ruínas “requer uma aceitação da desarmonia e da relação contrapontual da temporalidade humana, histórica e natural”. (Ibid, 2008). A esta prática, Svetlana Boym dá o nome de *ruinofilia*.

A ruinofilia não encara a ruína como um final, como os restos mortais de uma construção, pelo contrário, ela “sonha com o futuro potencial e não com o passado imaginário”. (Ibid, 2008). Dessa forma, a ruinofilia pode ser relacionada à nostalgia reflexiva, pois seu objetivo não é restaurar a ruína, mas sim encarar-la como um agente que fomenta a imaginação de possíveis futuros que não foram vividos; nesse contexto, a ruína é um começo, e não um recomeço. Se durante os períodos renascentista e romântico as ruínas representavam o passado, por serem referências às glórias e ao conhecimento da era clássica, para a ruinofilia do século XXI as ruínas simbolizam as possibilidades de outros futuros, sejam eles utópicos, distópicos ou perdidos. A ruinofilia se manifesta de diferentes formas — a fascinação “não é apenas intelectual, mas também sensorial [...], nos causando um espanto com o desaparecimento da materialidade”. (Ibid, 2008).

Visitar um lugar abandonado pode nos despertar diferentes sensações, e uma das mais marcantes é a percepção do silêncio. “*Lejanía sin fin tierra cielo confundidos sin un ruido nada móvil*” (Beckett, 2005, p. 08). Além de descrever um cenário ruinoso como um lugar sem nenhum barulho, a versão em espanhol do texto de Samuel Beckett traz novamente a palavra *lejanía*, a qual pode ser traduzida para o português como “distância”, “afastamento” ou algo longínquo. Na pintura gótica tardia a *lejanía* era o nome dado a fragmentos da natureza que eram retratados distante do assunto principal do quadro (Muguiro, 2017). Esses elementos só eram visíveis através de janelas

ou frestas arquitetônicas reproduzidas nas pinturas. Por conta dessas características, sempre houve um ar de mistério em torno da *lejanía*; monstros e demônios costumam surgir dos fundos e vãos das imagens, nunca do primeiro plano. Em *Caléndulas*, as ações de Soledad Rrolleri são observadas pelas ruínas da *lejanía*, mas delas não surgem seres fantásticos, apenas imaginações.

A sensação à qual Beckett refere-se não diz respeito a algo físico ou sobrenatural, e sim a uma situação na qual “prevalece a percepção do tempo em suspensão, de algo que não está no presente, não ficou no passado, mas também não chegou ao futuro. A instabilidade domina e empoeira a visão”. (Beiguelman, 2019, p. 142). Esse embaralhamento dos sentidos atrai o *ruinófilo* que, enquanto caminha, ouve o som dos próprios passos e da própria respiração somarem-se à paisagem sonora abandonada, tornando-se parte dela.

Em algumas situações, como em *Caléndulas*, o silêncio é substituído pelo som do vento, que reforça a sensorialidade da ruínofilia: além de o escutarmos, o sentimos na própria pele. Na obra, o vento é visível em todas as imagens. No dia da ação ventava muito, chegando a impedir que outros artistas realizassem seus trabalhos. Demais elementos sonoros, como o caminhar sobre a areia ou o manuseio das mudas, são encobertos pelos sopros de ar. Pode-se ouvir apenas o canto de algumas aves distantes. A montagem sonora resultante dessa mistura dá a sensação —ou espírito— do lugar (Bruno, 2015, p. 113). O vento constante parece reforçar a ideia da suspensão do tempo, gerando a *lejanía*. O trabalho pode ser exibido tanto de forma linear, como um filme tradicional, ou em *loop*. Essa segunda opção reforça a ideia de suspensão do tempo, uma vez que não é possível afirmar qual é a duração da ação.

Entre os meses de setembro e outubro de 2020, *Caléndulas* fez parte do 25º Salão de Artes de Vinhedo, no interior do estado de São Paulo. Na ocasião, o trabalho foi exibido junto a outras obras videográficas, numa situação onde não necessariamente o público assistia ao trabalho do início ao fim. É possível que muitos espectadores tenham visto apenas alguma parte de *Caléndulas*. Caso isso tenha acontecido, novamente o trabalho se converteu em uma representação de nossas memórias fragmentadas.



**Fig. 3: Fotograma de *Caléndulas*, Lucas Gervilla e Soledad Rrolleri, 2020.**

A região de Epecuén faz parte da chamada Rota Modernista Argentina, um percurso informal onde se encontram várias construções arquitetônicas com influências do modernismo europeu da primeira metade do século XX. Dentre essas construções, cerca de quarenta das que ainda perduram são de autoria do arquiteto ítalo-argentino Francisco Salamone (1897-1959). Durante as décadas de 1930 e 1940, o governo da Província de Buenos Aires colocou em prática um plano arquitetônico para “modernizar” e desenvolver o interior

da província, um pensamento muito parecido com o que levou à construção de Brasília, uma ideia que pode e deve ser questionada. Salamone foi o encarregado de diversos destes projetos, incluindo a Prefeitura de Carhué e o antigo *Matadero* municipal, localizado às margens da estrada que liga as duas cidades. A sede administrativa de Carhué ainda é o edifício projetado por Salamone; o frigorífico, no entanto, não teve a mesma sorte — embora a construção não tenha sido submersa pelas águas do Lago Epecuén, acabou ficando ilhada. A impossibilidade de transportar o gado até as instalações frigoríficas, somada às modernizações da produção de carne, levaram as atividades do *Matadero* ao fim. Hoje, o edifício tem um aspecto que não diferente das ruínas de Epecuén, seus traços modernos e sua torre em forma de facão em nada se assemelham à arquitetura campesina.

A fundação de Epecuén data do mesmo período das obras *salamónicas* e de projetos de outros arquitetos modernistas — naturalmente, o estilo deles teve influência nas construções da estância turística. Ver um projeto modernista literalmente arruinado traz novas camadas de ruínofilia a Epecuén, pois “as ruínas da modernidade, vistas da perspectiva do século XXI, apontam para futuros possíveis que nunca vieram a ser”. (Boym, 2008). Os restos de construções de um estilo que parecia nortear uma nova fase da sociedade hoje podem ser vistos como “uma metáfora de uma modernidade que deu errado”. (Huysen, p. 14-15). Os edifícios modernistas da pampa argentina se parecem com naves vindas de outra dimensão de espaço-tempo, esperando uma oportunidade para regressar ao seu lugar de origem, mas a era de onde elas vieram não existe mais, se é que existiu um dia.



**Fig. 4: Matadero Municipal de Carhué. Fotografia: Lucas Gervilla, 2019.**

Diante dessa percepção de que “o presente já se fundiu com o futuro, ou seja, o presente já traz em si todas as premissas de uma inevitável catástrofe” (Tarkovsky, 1998, p. 281), as ruínas e lugares abandonados surgem como elementos que representam o passado e trazem à lembrança uma outra época, na qual era possível divagar sobre futuros alternativos. Não importa se essas memórias foram vivenciadas ou imaginadas, ambas possuem o mesmo valor. No caso de Epecuén, suas ruínas ressurgem como que saídas de um portal do tempo, uma Atlantis sul-americana.

Refletir sobre processos de rememoração nos faz perceber que,

em certo sentido, o passado é muito mais real, ou, de qualquer forma, mais estável, mais resistente que o presente, o

qual desliza e se esvai como areia entre os dedos, adquirindo peso material somente através da recordação. (Ibid, 1998, p. 65-66)

Esse entendimento reforça a ideia de que as ruínas podem se converter em um agente de conforto, “*refugio cierto por fin ruinas esparcidas mismo gris que la arena*”. (Beckett, 2005, p. 07). Por outro lado, “o tempo não pode desaparecer sem deixar vestígios [...] o tempo por nós vivido fixa-se em nossa alma como uma experiência situada no interior do tempo”. (Tarkosky, 1998, p. 66). Quanto mais situações experienciamos em nossas vidas, mais marcas do tempo carregamos. Mas não são marcas no sentido literal, como sinais de envelhecimento; são vestígios memoriais, traços que ficam marcados em nossas lembranças, assim como a natureza imprime suas marcas quando retoma um lugar abandonado. Nossas memórias também possuem pátinas do tempo, assim como as ruínas presentes em *Caléndulas*.

Quando a arte é usada para fazer a mediação entre ruínas e memórias, tensionando suas relações, têm início as estéticas do abandono — um tipo de estética que não prima pelo belo, nem tenta reviver um passado glorioso, mas que usa o abandono para imaginar novas possibilidades. Durante seus processos de criação, o/a artista usa a realidade como matéria-prima, podendo moldá-la de acordo com a sua percepção. Muitas vezes a realidade pode ser um vulto de uma lembrança. As estéticas do abandono na arte contemporânea buscam diferentes formas de lembrar —ou de esquecer— e as unem à ruínofilia, transformando ruínas em elementos de contemplação e lugares abandonados em espaços ocupados por imaginações de um outro tempo. Simultaneamente, remetem a nossos fracassos e conquistas, nos lembrando de nossa condição humana em relação ao tempo. As relações das artes com as ruínas não devem acabar tão cedo, já que vivemos na era digital do capitalismo pós-industrial, que avança deixando para trás estruturas arquitetônicas que se tornam uma espécie de fóssil, nos questionando sobre os caminhos que percorremos e as decisões que tomamos.

Por outro lado, as estéticas do abandono e a ruínofilia têm como forte concorrente a especulação imobiliária, que devora lugares

abandonados e os vomita na forma de empreendimentos de gosto duvidoso, uma antropofagia do mercado de imóveis. Artistas que trabalham com essas estéticas não veem as ruínas como um sinal de decadência, mas sim como um elemento gerador de processos criativos.

*Caléndulas* é um exemplo de trabalho artístico que lida com esse tipo de estética, despertando diferentes sensações no público. Uma obra audiovisual que transita por diversas linguagens, do cinema às artes visuais, passando pela performance. O trabalho pode se espalhar por muitos suportes, seja um monitor de vídeo, projetor ou telefone celular, assim como as ruínas de Epecuén se espalham pela areia cinza.

## BIBLIOGRAFIA

- Beckett, Samuel. (2005). *Sin; seguido de el despoblador*. Tusquets.
- Beiguelman, Giselle. (2019). *Memória da amnésia — Políticas do esquecimento*. Edições Sesc São Paulo.
- Boym, Svetlana. (2017). Mal-estar na nostalgia. *Hist. Historiogr.* (23), 153-165.
- Boym, Svetlana. (2008). *Ruinophilia: Appreciation of Ruins*. Disponível em: <http://momenttotransformation.org/atlas-of-transformation/html/r/ruinophilia/ruinophilia-appreciation-of-ruins-svetlana-boym.html>
- Bruno, Giuliana. (2015). Ruínas modernistas, arqueologias filmicas: a free and anonymous monument, de Jane e Louise Wilson. *Aniki.* (2-01).
- Huyssen, Andreas. (2000). *Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos, mídia*. Aeroplano.
- Tarkosky, Andrei. (1998). *Esculpir o tempo*. Martins Fontes.

## SOBRE O AUTOR

Artista visual, trabalha com imagens desde 2005. Doutorando (Bolsa CAPES) e mestre pelo Instituto de Artes da UNESP e bacharel em Comunicação e Mídias pela PUC-SP. Participou de mais de 160 produções artísticas. Em 2020, dirigiu seu primeiro longa-metragem, intitulado *Ruinoso*. Foi comissionado pelo Canal Futura para a produção do curta-metragem *Edmur e o Caminhão*. Em 2017 recebeu a bolsa “*Mobility Fund*” oferecida pelo Prince Claus Fund. Foi artista residente no ZK/U, Berlim; Fabrika CCI, Moscou; Galeria Ambos Mundos, Buenos Aires; NES Artist Residency, Islândia; e no Espacio Casa 3 Patios em Medellín.



REVISTA DE  
COMUNICAÇÃO,  
CULTURA E ARTES

# ROTURA

**CIAC.**  
CENTRO DE INVESTIGAÇÃO  
EM ARTES E COMUNICAÇÃO