

## **Live Cinema: Autoria Coletiva em Narrativas Objetivas e Subjetivas<sup>1</sup>**

Alexandre Coronato RODRIGUES<sup>2</sup>  
ESPM, São Paulo, SP

### **Resumo**

A produção coletiva de narrativas, direta ou indiretamente, aliadas à possibilidade de utilização de diversas mídias em tempo real, aparece como um caminho dos mais instigantes e inovadores por nos levar de volta, ao que Benjamin chamou de narrativas mais naturais e com maior valor social por englobarem as visões e experiências de várias pessoas. As mídias digitais aceleram e intensificam o processo de produção coletiva de nossa cultura, fornecendo mecanismos de captação e transmissão de dados cada vez mais velozes e conexão constante em tempo real entre todos. O live cinema se apresenta como uma entre inúmeras formas coletivas de produção de narrativas, onde questionamentos sobre a autoria, bem como sobre os tipos de narrativas produzidas, se fazem pertinentes.

**Palavras-chave:** live cinema, autoria, narrativas, tempo real.

### **Introdução**

A produção coletiva de narrativas, direta ou indiretamente, aliadas à possibilidade de utilização de diversas mídias em tempo real, aparece como um caminho dos mais instigantes e inovadores por nos levar de volta, ao que Benjamin chamou de narrativas mais naturais e com maior valor social por englobarem as visões e experiências de várias pessoas.

É no mínimo curioso pensar que a tecnologia seja o motor que nos leve de volta a uma visão coletiva do mundo, quando muitas vezes pensamos o contrário.

As mídias digitais aceleram e intensificam o processo de produção coletiva de nossa cultura, fornecendo mecanismos de captação e transmissão de dados cada vez mais velozes e conexão constante em tempo real entre todos.

O live cinema se apresenta como uma entre inúmeras formas coletivas de produção de narrativas, onde questionamentos sobre a autoria se fazem pertinentes.

### **A função da autoria**

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Cinema, XV Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela PUC\_SP e Professor do Curso de Comunicação Social e do Curso de Design da ESPM-SP, email: [alecoronato@espm.br](mailto:alecoronato@espm.br).

O conceito de autoria existe para qualquer produção ou criação humana seja ela artística, científica, técnica, etc. A construção de nosso corpo cultural e de conhecimento está estruturada na recombinação de conhecimentos acumulados, como tijolos que constituem uma parede - a evolução de nossa cultura é alicerçada pelos tijolos e teorias anteriores que, recombinadas e agregadas a novos conhecimentos, produzem novos conceitos e teorias realimentando essa evolução.

A autoria individual é, portanto, um conceito discutível nos colocando dentro de uma discussão longa e inacabada porque navega por limites desfocados. Como determinar a importância da contribuição de ideias ou conceitos anteriores para a nova construção a ponto de configurarem uma participação autoral?

Percebe-se que este é um questionamento antigo iniciado com Mallarmé e presente na obra de filósofos como Barthes e Foucault. Estes questionamentos se intensificam com a chegada da mídia digital e suas infinitas possibilidades de interação.

Isaac Newton, o famoso cientista em sua célebre frase "se vi mais longe, foi por estar de pé sobre os ombros de gigantes", alude à importância da contribuição de seus antecessores e suas teorias para que chegasse a suas próprias formulações.

Estas reflexões têm uma variedade imensa de ramificações que podemos levar para o âmbito da multidisciplinaridade ou da interdisciplinaridade da autoria.

A multiplicidade de formas de interação que vão dos games até a produção de conteúdos de forma colaborativa, ou mesmo a facilidade que o uso da base de dados coletiva proporciona para a busca e construção de novos conceitos, teorias ou obras, exigem um novo olhar sobre a ideia de autor. O autor se dilui e passa a ser um condutor que instiga a produção de uma narrativa numa certa direção, sem que com isso determine um desfecho ou conclusão. De certa forma podemos dizer que as narrativas passam a ter vida própria e, o autor, como o maestro de uma orquestra, o fio condutor através do qual se cria uma narrativa com caráter impessoal. O processo de autoria necessita, então, de uma revisão, onde o processo de produção e a capacidade de geração de novos conhecimentos, à partir de novas relações entre os conhecimentos já produzidos, sejam levados em consideração para sua determinação. Antonio Miranda afirma:

"Numa etapa final, a autoria seria mais "inteligente" no sentido de sua construção e projeção social mediadas pelas novas tecnologias da informação. Exemplificando, os novos autores não partiriam apenas das próprias experiências e reflexões pessoais, mas ampliariam isso valendo-se dos recursos informacionais disponíveis em rede assim também, e sobretudo, pela

capacidade de gerar conhecimentos novos pelas relações desenvolvidas no processo produtivo com as ferramentas de autoria.

Na prática significa aliar a autoria do texto com o processo de pesquisa de fontes de informação durante o processo de redação e produção com a ajuda da ontologia" (MIRANDA, Antonio: 2006).

Percebemos que o modo *remix* de produção cultural, como definida por Lev Manovich, é o eixo central, a forma básica de produção de conteúdo de nossos tempos, evidenciada pelo advento das mídias digitais que explicitam o processo *remix* de criar, iniciado com as experiências das produções surrealistas do início do século.

O autor se torna uma figura de difícil definição e análise, mas em sua resposta a esta questão, Manovich nos dá uma pista sobre os possíveis critérios para a determinação do conceito, diante desta nova realidade:

"Existem tantas e diferentes formas de *remix*, fusões, *mash-ups* e assim por diante, que eu penso que tentar fazer algumas afirmações gerais sobre autoria em relação ao *remix* seria uma ilusão. Mas, em um nível geral e abstrato, posso afirmar que um bom *remix* é um diálogo entre o autor do *remix* e os autores dos trabalhos que estão sendo remixados. E, já que muito frequentemente os próprios músicos remixam suas músicas e letras antigas, o *remix* pode ser também um diálogo com o meu próprio eu antigo" (MANOVICH apud SILVA: 2012).

### **Narrativas objetivas e subjetivas**

Tal distinção no entanto não é simples de ser estabelecida quando se trata do cinema contemporâneo. André Parente, em seu livro **Narrativa e Modernidade** (2000), faz um estudo profundo sobre o assunto. Seu objetivo é caracterizar o audiovisual narrativo e não narrativo e apresentar os parâmetros que ajudem a esclarecer esta questão sobre tipos de narrativas.

A partir das ideias do filósofo francês Gilles Deleuze, que escreveu dois livros sobre o cinema e seus processos narrativos (**Cinema-1: A Imagem-movimento** (1983) e **Cinema-2: A Imagem-tempo** (1985)) onde estabelece a distinção entre imagem-movimento e imagem-tempo e com isso determina a separação entre o cinema clássico e o moderno, quanto as diferentes formas de representar o tempo, somadas as ideias de Blanchot sobre a existência de um devir verídico, e um devir falsificante, que determinariam respectivamente uma narrativa verídica ligada aos processos conhecidos da realidade e uma narrativa não verídica onde o mundo conhecido se desmonta e abre espaço para múltiplas visões de um mundo desconhecido.

"Em outras palavras, os processos narrativos/imagéticos são as condições que explicam por que as imagens-movimento compõem a narrativa verídica que exprime

um devir único do mundo, e por que as imagens tempo compõem a narrativa não-verídica a qual exprime um devir múltiplo do mundo" (PARENTE, 2005: 269).

Parente mostra que as narrativas audiovisuais contemporâneas mesclam estas duas formas de abordar o tempo e construir histórias e demonstra a falsidade da oposição entre narrativo e não-narrativo que culmina na generalização de cinema experimental como não narrativo, ou sem história, e um cinema clássico ou convencional como narrativo, com história.

Parente nota que a oposição que generaliza o cinema experimental como não narrativo e o cinema clássico como narrativo é falsa por três razões:

- "o cinema, qualquer que seja ele, não tem natureza linguística, mas propriamente imagética" (PARENTE, 2000: p. 14).
- "a maioria dos processos que servem para distinguir as imagens são, a um só tempo, imagéticos e narrativos" (PARENTE, 2000: p. 14).
- "para compreender melhor o cinema experimental, o cinema direto e o cinema dinarrativo, devemos abandonar as falsas oposições. Tais oposições não são pertinentes para pensar as várias tendências que habitam o cinema dito moderno" (PARENTE, 2000: p. 14).

O autor demonstra, ao longo de seu livro, que na composição do que se denomina experimental, apenas o "cine-olho", ou "cinema-matéria" de Vertov pode ser considerado não-narrativo, ou realmente sem uma história.

"o "cinema-matéria" é o único cinema que merece ser qualificado de não-narrativo. A razão disso é evidente: no "cinema-matéria", o olho não é distinto das coisas e o mundo é uma matéria quente anterior aos homens. Para que haja história e narração, é preciso que haja imagens privilegiadas, ou seja, centros sensório-motores (intervalo de movimento, centro de indeterminação, cérebro, organismo vivo, homem). Se não há intervalo de movimento, não se pode passar de imagem a outra, seja para diferenciá-las ou integrá-las" (PARENTE, 2000: p 97).

Portanto o universo do que denominamos narrativas é amplo e contém a maior parte do que chama-se de cinema experimental e erroneamente entende-se como não narrativo.

As narrativas estão presentes e permeiam nossa existência e as histórias se constroem internamente especialmente nos processos imagéticos. Parente afirma que "as imagens são acontecimentos" (2000: p14) e estabelece três regimes para os acontecimentos imagéticos:

Imagens-matérias ou imagens não narrativas: "abordadas do ponto de vista gasoso de variação universal" (2000: p14), não têm ligação com nossa realidade por serem anteriores a nossa existência. Acredito que talvez esta seja a razão pela qual não suscitam a criação de narrativas em nosso processo de cognição.

"As imagens-matéria são acontecimentos que antecedem o homem e sua relação sensório motora com o mundo" (PARENTE, 2000: p. 14).

Imagens-substantivas: que expressam uma ligação direta com nossa realidade, ou como Parente define, "são acontecimentos que expressam as relações sensório motoras do homem e o mundo" (2000: p. 14).

Imagens-tempo: que se formam no tempo, ou no caso do cinema, ou dos processos narrativos imagéticos, na montagem, na troca de uma imagem a outra. A quebra espaço-temporal que desperta um significado ou um devir como explica Parente no trecho abaixo:

"No regime de imagem-tempo, passar de uma imagem a outra não é passar de um antes a um depois, é reunir o antes e o depois para expressar um devir" (PARENTE, 2000: p. 14).

Estes dois primeiros regimes são o que Deleuze chamou de imagens-movimentos que podem ser não-narrativas por não possuírem ligação direta com nosso repertório sensório motor e, portanto, não despertarem o processo mental que nos faz criar histórias. Ou podem ser imagens-movimentos narrativas que por expressarem nossa relação sensório-motora com o mundo despertam o processo mental que estabelece relações e constrói as histórias, ou em resumo narrativas

Independentemente do regime ao qual o acontecimento, ou podemos dizer a imagem, esteja vinculada - esta sempre será a expressão de um devir, que se configurará como narrativa se houver relação com a realidade interna ou externa, em outras palavras, a realidade percebida e a realidade pensada.

Parente conclui:

"Em cada regime de acontecimento imagético, o acontecimento é um devir que a imagem expressa: devir coisa para as imagens-matérias, pois passar de uma imagem a outra é pôr os olhos na matéria; devir verdadeiro para as imagens-substantivas, pois passar de uma imagem a outra equivale a reconhecer, julgar, universalizar, explicar, etc.; devir falso para as imagens-tempo, pois passar de uma imagem a outra é mostrar o que elas têm de incomensurável, de inexplicável, de comum, de insignificante etc" (PARENTE, 2000: p. 15).

De qualquer forma, no universo do que denominamos narrativas podemos identificar uma divisão clara entre dois tipos de narrativas possíveis. Uma que Parente identifica como a narrativa dos "filmes veiculares", ou de cinema convencional, que ao longo do tempo se apropriaram de sintaxes criadas por filmes considerados não-narrativos ou não-diegéticos, mas possuem um sentido imediato ligado diretamente a montagem e a diegese.

Acredito que esta característica esteja diretamente ligada à relação entre cada plano quanto a complementação de seus sentidos. Tal complementação possui um caráter explícito, uma

relação de continuidade de forma direta ou indireta, "verdadeira" ou "falsa", ou seja, com imagens-movimento ou imagens-tempo, que conduza a um enredo específico que conte uma história específica que pode ser reproduzida a partir do encadeamento dos fatos que a compõe.

Em oposição a este tipo de narrativa, Parente utiliza o termo "filmes artísticos", ou de cinema experimental, para identificar os filmes onde as experiências com a linguagem ou a gramática do cinema, são levadas ao seu limite; o que não significa que os filmes produzidos não desenvolvam narrativas porém, nestes casos, as narrativas são fluidas, gasosas, subjetivas, onde "o sentido não adere imediatamente aos acontecimentos representados" (2000: p26).

Aqui a relação entre os planos não é evidente, não há continuidade explícita dos sentidos intrínsecos a cada plano que conduzam a uma história específica, com fatos específicos encadeados. Não possuem um sentido imediato diretamente ligado a montagem e a diegese.

### **Experiências contemporâneas de narrativas coletivas**

Ao longo de nossa história podemos colher diversos exemplos de narrativas produzidas de forma coletiva. Desde os estudos promovidos pelos surrealistas com textos e imagens até o momento presente, onde as novas tecnologias abrem as portas para produções coletivas em todos os níveis.

Apresentamos a descrição e análise, de quatro exemplos de narrativas produzidas coletivamente, com relação ao tipo e as técnicas empregadas em sua construção.

Para esta análise foram escolhidos dois exemplos específicos de *Live cinema* extremamente baseados na lógica da base de dados e outros dois que envolvem a interatividade e multiplicidade de participantes e a realização pura de uma história em tempo real sem o auxílio de novas tecnologias respectivamente. Considera-se a escolha destes exemplos significativa para a identificação de características específicas do meio digital e da produção coletiva em tempo real, que possam nos conduzir á proposição de um novo método.

### **STORM de Luiz duVa**

**Storm** é uma composição audiovisual sobre a relação do ser humano com o desconhecido; coloca-nos frente a frente com os medos e as angústias que sentimos quando experimentamos a incerteza e a imponderabilidade e as maneiras que encontramos para

superar ou transpor esses obstáculos, apresentada em um espetáculo de improvisação multimídia.

O público é acomodado na sala de projeções, preferivelmente, não em cadeiras, mas em almofadas e colchonetes espalhados pelo chão bem próximo e abaixo da tela. Desta forma imagens, sons e público se misturam num espaço comum que transcende a tela de projeção e ocupa todo o espaço físico em torno colocando o público como protagonista.

Luiz duVa compõe o filme ao vivo a partir de centenas de pequenos arquivos de vídeo captados por ele com paisagens da Mata Atlântica brasileira e da costa das praias do sul da Inglaterra, que são concatenados de forma frenética na tela, com sobreposições e efeitos aplicados sobre as imagens, produzindo um forte impacto visual e emocional.

O áudio também é processado ao vivo pelo compositor Manuel Pessôa, a partir de *samplers* previamente produzidos, que são usados para compor uma nova trilha a cada apresentação do espetáculo.

Como não há um roteiro concreto a ser seguido, a interação entre as imagens e sons, nem sempre sincronizada, cria espaço para que o jogo, entre o que se vê e o que se ouve, revele as sensações específicas que cada um de nós sente frente ao desconhecido.

Neste sentido a imersão adquire um papel fundamental na composição da obra como forma de intensificar e complementar as sensações provocadas pelas imagens.

"Em *STORM* vemos aos poucos uma tempestade se formar e explodir sensorialmente para fora da tela. Quando ela passa estamos diante de um homem que aos poucos é conduzido ao interior de uma floresta, rumo à escuridão. Adentrar a selva em *STORM* é mergulhar num misterioso mundo interior e aqui, a despeito de toda fragmentação apresentada pelo ritmo e encadeamento das imagens, e de toda a força da natureza que se manifesta, surge um traço narrativo: o percurso mítico do Herói – das trevas à superação" (DUVA, Luiz: 2012) .

Este é um exemplo de *Live cinema* com uma narrativa subjetiva, um tipo de cinema que podemos chamar de experimental. Não há uma história definida com personagens e acontecimentos como as narrativas objetivas do cinema convencional, o artista constrói uma narrativa da sensação.

Pode-se prever neste exemplo que, ao final de cada apresentação, várias narrativas foram desenvolvidas individualmente por cada pessoa que assistiu ao espetáculo. Cada um percorre seus próprios caminhos a partir do "gatilho" inicial: O medo do desconhecido.

Quando o filme se inicia e imagens e sons começam a se suceder na tela, as sensações são particulares, determinadas pela experiência acumulada por cada um em sua relação pessoal



com a imponderabilidade da vida. Existe, portanto, um enredo comum, mas este se bifurca em várias histórias diferentes definidas não por palavras, mas por sensações.

Nota-se aqui, a ligação do *Live cinema* com as ideias do cineasta Dziga Vertov e sua teoria sobre o "cinema das sensações" onde as imagens colhidas pela câmera seriam expressões mais claras e precisas da realidade em comparação com o olho humano.

O cinema convencional, com suas narrativas objetivas, também utiliza esta linguagem subjetiva e, a rigor, todos os tipos de narrativas sejam elas subjetivas ou objetivas, têm esta característica, os sentidos e significados compreendidos ao final são diferentes para cada espectador porque cada um a decodifica com base em sua experiência e conhecimentos acumulados.

Porém, pode-se dizer que a narrativa subjetiva abre um espaço maior para as interpretações pessoais que a narrativa convencional, pois os sentidos são mais abertos, a história contada pela narrativa não é conduzida através de uma relação de causa e efeito explícita entre as cenas. A maior parte da relação entre as cenas é feita por quem assiste ao contrário da narrativa objetiva onde esta relação é mais explícita e conduzida a um sentido específico.

No caso de **Storm**, não há uma história com começo meio e fim, a intenção é colocar cada um em contato com o medo do desconhecido e não contar uma história que fale do desconhecido a partir da visão de seus personagens. Não há personagens, ou melhor, todos os espectadores são personagens que vivenciarão tal medo a partir de suas experiências pessoais unicamente. O filme é a porta de entrada para sua própria história.

Nota-se neste exemplo a ligação direta da linguagem do *Live cinema* com as características básicas da linguagem digital proposta por Manovich. A codificação numérica, a modularidade, a automação, a variabilidade, a transcodificação, o uso de uma base de dados, o artista ou autor como a interface que escolhe e determina os caminhos que serão percorridos através da base de dados, etc.

Vejo este tipo de trabalho como a evolução do *Vjing*, o passo seguinte. Suas estruturas e lógica de construção são as mesmas, porém no *Live cinema*, como o deste exemplo, a diferença dos trabalhos dos *Vjs* está na construção da base de dados, que é produzida pelo autor, ou seja, o conteúdo da base de dados é produzido pelo autor e não apenas escolhido e selecionado por este.

O trabalho dos *Vjs* pode ser definido como um *remix* de imagens coletadas por muitas pessoas com suas próprias intenções, que são re-significadas através do improviso do artista, o que dá à história um caráter coletivo muito maior e a narrativa construída uma



abertura maior de significados, já que a base de dados não é criada com uma intenção específica, a intenção, ou o que se deseja comunicar com as imagens, também é improvisado em tempo-real.

Em seu trabalho Luiz duVa define um objetivo - o medo do desconhecido - e constrói uma base de dados com imagens colhidas com esta intenção - a de comunicar o medo do desconhecido. O autor procura colocar o público em contato com o medo a partir de suas visões pessoais sobre este assunto, utilizando uma base de dados individual e pensada para este fim.

Nos dois casos - o dos *Vjs* e do *Live cinema* - os artistas são as interfaces pelas quais se percorre a base de dados existente, criando *insights* de relações entre ideias que são finalizadas numa segunda interface, o público. Este relaciona as informações do filme com sua base de dados pessoal acumulada até então. Assim, não temos uma única história sendo assistida por várias pessoas, mas sim, diversas histórias que versam sobre o mesmo assunto e que são conhecidas apenas por cada indivíduo.

### **Ressaca - filme de Bruno Vianna**

O filme conta a história de um rapaz que passa pela puberdade e adolescência nos anos 80, período em que o país também atravessava seu período de adolescência política e econômica com o início das eleições diretas e acertos econômicos para combater a inflação na forma de planos econômicos que geraram consequências nas vidas de todas as famílias.

O filme foi todo concebido para ser composto por cenas que se completam em si, como explica Bruno Vianna:

“As cenas são pensadas individualmente e dentro do conjunto. A partir do momento em que o roteiro passou a ser escrito pensando-se nessa estrutura, passamos a desenvolver cenas que tivessem relação com outras cenas, porém mantendo certa independência” (VIANA apud COUTINHO: 2011).

Tal estrutura permite ao diretor montar o filme em tempo real diante da platéia, escolhendo uma nova ordem para as cenas a cada apresentação, espelhando a cada montagem o quebra cabeça social vivido na época.

Ao todo foram registradas 129 cenas com aproximadamente três horas de material filmado que resultava num filme de uma hora e vinte minutos. Uma interface batizada de "Engrenagem" foi desenvolvida para que o diretor fizesse a montagem diante da platéia. Tal interface era composta por uma tela de acrílico sensível ao toque e um programa que

permitiam ao diretor/montador visualizar as seqüências dentro círculos, que podiam ser manipulados e organizados em qualquer ordem há qualquer momento, acrescentando-se transições e cortes de uma seqüência para outra.

A trilha musical foi originalmente produzida em tempo real, na forma de uma performance de música eletrônica do artista Rodrigo Marçal, juntamente com a montagem, assim como no exemplo anterior.

Neste projeto Bruno Vianna encontra um caminho intermediário entre o *Live cinema* e o cinema convencional.

A narrativa é pré-definida, porém a cada exibição esta é modificada pela ordem em que as cenas se sucedem. Bruno afirma que não seguia nenhuma guia ou roteiro específico e que a escolha das cenas se dava pelo diálogo do diretor com a platéia e com a própria obra. O resultado é sempre uma história não linear, por não seguir uma ordem cronológica de fatos narrados, mas objetiva por produzir uma história coerente e definida e, por ser construída ao vivo, se formaliza como filme por diferentes caminhos, porém com um enredo constante.

A base de dados usada por Bruno é produzida pelo autor, como no exemplo anterior, com a diferença de os cliques de vídeo que a compõe possuem intenção mais definida. Cada clipe é parte de uma história específica, resumida no início desta análise, não de uma ideia ou sensação.

A relação entre as cenas é, neste caso, mais explícita e definida, o que reduz as possibilidades de interpretação do espectador.

O diretor/montador é também uma interface que escolhe o caminho percorrido através da base de dados, mas o espaço para que o público seja também interface, através do acréscimo de sua própria base de dados pessoal, é reduzido. O aspecto imersivo e sensorial influi menos na construção da narrativa final dentro de cada pessoa, já que as cenas contêm diálogos que conduzem a um significado específico não abstrato.

Esta é a proximidade com o cinema convencional que Bruno cria com este projeto - um *Live cinema* com narrativa objetiva.

Comparando-se, ainda, com o exemplo anterior, nota-se a redução do aspecto coletivo no que tange à participação do público, já que as possibilidades de inferências e interpretações que influam no enredo são bem menores do que em **Storm**.

Nos dois casos a história ou o enredo não são criados em tempo real, Luiz duVa cria o que ele chama de "partitura" para designar o roteiro aberto ao improvisado e a interpretação que conduzem a novos significados como na música. Sua partitura é em última instância um

roteiro, uma definição narrativa. O filme **Ressaca** possui um roteiro de cenas, ou melhor, cada cena possui um roteiro que se encerra em si mesmo e o conjunto dos roteiros de cenas compõe o roteiro do filme, porém um roteiro que não determina sua montagem.

### **Can You See Me Now - Blast Theory**

Nesta obra executada na forma de um game, o grupo de artistas multimedia Blast Theory, liderados por Matt Adams, Ju Row Farr e Nick Tandavanitj, cria um sistema para a produção de narrativas coletivas em tempo real com um alto nível de interação entre os participantes.

Baseado em localização GPS, o sistema é um jogo de perseguição, jogado online, nas ruas. Um mundo virtual é criado sobre o mapa da cidade real permitindo ao jogador habitar os dois mundos simultaneamente, explorando conceitos de ausência e presença. A correspondência entre o real e o virtual às vezes é exata e outras vezes não, numa relação elástica que permite o encontro de jogadores geograficamente distantes.

A comunicação de áudio e imagens também são fatores importantes. Os jogadores podem conversar entre si através do "walkie talk chat" e fotografar a paisagem real onde "encontram" um fugitivo no mundo virtual. As imagens ficam armazenadas no site como um registro dos acontecimentos de cada partida.

Três jogadores perseguidores, equipados com um computador portátil, um receptor GPS e ligados a uma rede sem fio, que os mantém conectados uns com os outros e com o mundo virtual do jogo - andam pela cidade real atrás de jogadores de qualquer lugar do mundo, transportados ao mundo virtual do jogo, conectando-se ao site. Lá, devem evitar os perseguidores, pois se forem vistos, terão o local de seu encontro no mundo real, correspondente ao local de seu encontro no mundo virtual, fotografado e assim, estarão fora do jogo.

As imagens produzidas e a comunicação verbal feita pelo "walkie talk chat", armazenadas no site do projeto constroem a narrativa de cada partida, com sua história e lugares específicos.

Tal interatividade somada ao registro audiovisual em tempo real das ocorrências de cada jogo produz um filme.

O tipo de narrativa resultante é não linear e sem uma história específica, porém, com um enredo de perseguição bem claro e perceptível ao espectador.

Comparando-se este exemplo com os dois exemplos anteriores nota-se muitas semelhanças quanto a sua lógica de construção pois esta é baseada nos mesmos paradigmas tecnológicos, porém aqui não há pré-definição da história ou enredo que irá compor a narrativa. Apenas o tipo de história ou enredo é definido - uma história de perseguição - pela interface utilizada para sua criação, um jogo de perseguição. A história ou enredo acontece em tempo real através das ações dos participantes. Tais ações compõem uma base de dados em tempo real. Não há base de dados pré-definida, a única pré-definição é o tipo de história. Não há um autor para o roteiro, não há roteiro para as ações ou diálogos.

Neste exemplo, o aspecto coletivo se amplia e a figura do autor individual desaparece totalmente. Todos os participantes são autores. A história que se cria como resíduo das ações dos participantes do jogo é única e indefinida até que o jogo termine e nenhum dos participantes poderia saber *a priori* seu sentidos, seus significados, ou seu desfecho. Por outro lado a pré-definição embutida na interface conduz a narrativa criada sempre para o mesmo tipo de história, mas com enredos distintos.

### **Conclusão**

Com o estudo sobre questões relativas a autoria, percebe-se que a criação individual é extremamente discutível quando distancia-se o olhar e enxerga-se um cenário mais amplo, que permite perceber o quão impregnada de conceitos e ideias anteriores estão todas as narrativas. O próprio processo de construção de nossa cultura e nosso corpo de conhecimento se faz sobre esta lógica.

Penso que é a possibilidade de partir de um patamar já estudado e conhecido, que permite a evolução do conhecimento. Nesse sentido, não existiria narrativa individual - toda e qualquer tipo, é coletiva por definição, por estar apoiada no corpo de conhecimento comum. Segundo Santaella e Miranda, os motivos que nos levaram a definir historicamente a figura do autor individual - um autor único e identificável - são a determinação da responsabilidade sobre o que foi dito e o direito a eventuais lucros econômicos que a obra possa vir a gerar. Por outro lado, nota-se que existem formas de narrativas coletivas onde o aspecto grupal é imediato, concomitante com sua construção, onde várias pessoas participam da construção no mesmo tempo/espaço. A meu ver, tal fato amplifica a discussão sobre a autoria dos conteúdos produzidos desta forma e podemos dizer que esta será uma discussão importante neste século que se inicia sob a perspectiva de evoluções

tecnológicas cada vez mais rápidas, que trazem consigo formas coletivas mais complexas, não incluídas nas determinações realizadas até o presente.

A análise de duas experiências com Live cinema, revelaram-me que este formato pode produzir narrativas coletivas - subjetivas ou objetivas, na construção do filme; mas, não com relação ao enredo. A história no caso de uma narrativa objetiva ou o conceito, no caso de uma narrativa subjetiva - são pré definidos, fruto das idéias de um indivíduo e não de um grupo. A construção da narrativa na forma de uma peça audiovisual possui mais de um autor, porém a história, o enredo, a ideia ou o argumento possuem identificação individual. Storm é uma obra de Luiz duVa, construída em tempo real como um filme em conjunto com Manuel Pessôa. O filme possui dois autores a cada exibição, mas a idéia que motivou sua criação, seu argumento, pertence a uma única pessoa.

Além disso, o aspecto do tempo real, se restringe mais a montagem do filme, que é feita a partir de uma base de dados pré concebida e criada para este fim por um indivíduo, o que o qualifica como autor desta, o que demonstra haver possibilidades coletivas mais significativas e determinantes de tal qualidade. Já a análise do jogo online The Blast Theory, revelou-me que a base de dados pode ser construída por várias pessoas em tempo real porém, o argumento único programado no algoritmo do jogo, restringe o enredo criado a um único tipo, tornando o que será dito pré definido.

Os avanços tecnológicos e o surgimento das mídias digitais modificaram as formas de narrar e continuam a fazê-lo, aproximando-as da forma coletiva inerente a tradição oral. Este fato indica a existência de um processo de retorno de uma visão de nossa existência como grupo, em detrimento da visão individual - tão propícia ao capitalismo emergente do início do século passado. Estas observações, propiciaram-me a percepção ampliada do significado e importância do segundo objetivo desta pesquisa: a proposta de elaboração de um sistema, revelando sua inserção num processo amplo de retorno ao coletivo.

## REFERÊNCIAS

- BARTHES, Roland. **A aventura semiológica**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- BARTHES, Roland. **O Rumor da Língua**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- BUCH-JEPSEN, Niels, **From Homer to Hypertext Studies in Narrative**, Literature and Media, 2002.
- COUTINHO, Eleonora Loner. **O live cinema e o cinema interativo:**

**uma análise a partir do filme Ressaca.** Revista VISUALIDADES v.9 n.1, Goiânia, UFG p. 93-111 2011. Disponível em:

<[http://portalppgs.cercomp.ufg.br/uploads/459/original\\_Visualidades-V.\\_09\\_\\_n.1\\_\\_2011.pdf#page=94](http://portalppgs.cercomp.ufg.br/uploads/459/original_Visualidades-V._09__n.1__2011.pdf#page=94)>. Acesso em: 01 fev. 2015, 13:23:00.

DUVA, Luiz; DERRAIK, Marcia . **Live Cinema, o futuro é agora!**. Revista do Cinema Brasileiro, 2011. Disponível em <<http://revistadocinemabrasileiro.com.br/colonista/1304>>. Acesso em 15 set. 2014, 12:32:00.

DUVA, Luiz. **STORM**, 2012. Disponível em <[http://www.liveimages.com.br/www.liveimages.com.br/Storm\\_Ok.html](http://www.liveimages.com.br/www.liveimages.com.br/Storm_Ok.html) >. Acesso em 10 set. 2014, 10:37:00.

JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. São Paulo: Aleph, 2009.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas& Pós-cinemas**. São Paulo, Ed. Papirus, 1997.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**, São Paulo: Editora Senac, 2000.

MAKELA, Mia. **Live Cinema: Language and Elements. Dissertação de Mestrado**. Helsinki: Media Lab - Helsinki University of Art and Design, 2006.

MANOVICH, Lev. **The language of New Media**. Massachusetts: The MIT Press, 2001.

MANOVICH, Lev. **What Comes After Remix?** , 2007. Disponível em: <[http://manovich.net/content/04-projects/055-what-comes-after-remix/54\\_article\\_2007](http://manovich.net/content/04-projects/055-what-comes-after-remix/54_article_2007)>. Acesso em: 20 jan. 2015, 17:30:00.

MIRANDA, Antonio; SIMEÃO, Elmira; MUELLER, Suzana Pinheiro Machado. **Autoria Coletiva, Autoria Ontológica E Intertextualidade Na Ciência: Aspectos Interdisciplinares E Tecnológicos**. Brasília: UnB, 2006.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

PARENTE, André. **Narrativa e modernidade: os cinemas não-narrativos do pós-guerra**. Campinas, SP: Papirus, 2000.

PARENTE, André. **Deleuze e as virtualidades da narrativa cinematográfica**. In: RAMOS, Fernão Pessoa (org.). Teoria contemporânea do cinema – Volume I: Pós-estruturalismo e filosofia analítica. São Paulo: Editora Senac, 2005.

PERNISA JUNIOR, Carlos. **Vertov - O Homem E Sua Camera**. Rio de Janeiro: Mauad, 2010.

SALATIEL, José Renato. **Estruturalismo: Quais as origens desse método de análise?**, 2008 Disponível em: <<http://educacao.uol.com.br/disciplinas/filosofia/estruturalismo-quais-as-origens-desse-metodo-de-analise.htm>>. Acesso em: 18 jan. 2015, 19:00:00.

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SILVA, Cicero Inácio. A era da infoestética – entrevista com Lev Manovich. **Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação Universidade Federal de Juiz de Fora**. Minas Gerais, Vol. 6, 2012. Disponível em <<http://lumina.jor.br/index.php/lumina/article/view/3/11>>. Acessado em 15 set. 2014.