

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS  
ESCOLA DE BELAS ARTES

GABRIEL DE SOUZA SANTANA

**HIPERTEXTUALIDADE NA NARRATIVA AUDIOVISUAL:  
POSSIBILIDADES DA LINGUAGEM**

BELO HORIZONTE

2018

GABRIEL DE SOUZA SANTANA

**HIPERTEXTUALIDADE NA NARRATIVA AUDIOVISUAL:  
POSSIBILIDADES DA LINGUAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso a ser apresentado na Escola de Belas Artes da UFMG como requisito básico para conclusão do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais. Orientado pelo Professor Luis Moraes Coelho. Coorientação de Patrícia Gomes de Azevedo.

BELO HORIZONTE

2018

## RESUMO

Por meio de elementos presentes na minha trajetória acadêmica, como a forte presença da ficção, da aleatoriedade e da discussão sobre autoria, surge o “Projeto 96”: a minha tentativa de levar estes elementos para o campo do cinema. Um experimento fílmico que busca testar a hipertextualidade, proporcionada por uma plataforma de *streaming* de vídeo, como uma ferramenta de construção narrativa para o audiovisual. Para esta pesquisa, abordo a elaboração de hipermídia e seus principais componentes: o hipertexto, o roteiro e a interatividade. Ademais, descrevo o meu processo na criação deste projeto e a aplicação de um formulário, subsequente à disponibilização dos vídeos do filme, para a coleta de estatísticas acerca da recepção da obra pelo público. Dessa forma, este trabalho conta com os resultados obtidos e uma reflexão sobre a execução do filme.

**Palavras-chave:** hipertextualidade, hipermídia, cinema.

## ABSTRACT

In my academic trajectory, many elements have had a strong presence, such as fiction, randomness and the issue of authorship. From them, came out the “Project 96”: my attempt to bring these elements into cinema. An experimental film that aims to test the hypertextuality, provided by a video streaming platform, as a tool for narrative construction in the audiovisual. For this research, I approach the development of hypermedia and its main components: the hypertext, the script and the interactivity. Furthermore, I describe my creation process for this project and the application of a form, following the videos being made available online, in order to collect statistics about the reception of the work by the public. Therefore, this paper includes the obtained results and a reflection on the production of the movie.

**Key words:** hypertextuality, hypermedia, cinema.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Fotos criadas no Arcanos Quiméricos .....	9
Figura 2 - Foto e Texto produzidos em fac.tu.al .....	10
Figura 3 - Quadros do filme Catarse .....	11
Figura 4 - Tabelas usadas no sorteio em Arcanos Quiméricos .....	15
Figura 5 - Tela interativa no fim de um dos vídeos no YouTube.....	20
Figura 6 - Fluxograma dos vídeos do Projeto 96 .....	25
Figura 7 - Quadros dos vídeos S1/S2, S5 e S7 respectivamente .....	26
Figura 8 - Quadros dos vídeos T1, T2 e T4 respectivamente.....	27
Figura 9 - Quadros da animação no vídeo D6.....	27
Figura 10 - Quadros dos vídeos D3, D4 e D8 respectivamente .....	28
Figura 11 - Quadros dos vídeos L1, L2 e L4 respectivamente.....	28
Figura 12 - Quadros dos vídeos N3, N1 e N5 respectivamente .....	29
Figura 13 - Quadros dos vídeos P6, P1 e P4 respectivamente .....	30

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO .....	5
1.1. Problema .....	6
1.2. Justificativa .....	7
2. MEMORIAL DESCRITIVO .....	8
2.1. Narrativa .....	8
2.2. Controle sobre a Obra .....	13
3. HIPERMÍDIA .....	15
3.1. Hipertexto .....	16
3.2. Roteiro .....	17
3.3. Interatividade .....	18
4. AUTORIA NA HIPERMÍDIA .....	20
5. PROJETO 96 .....	22
5.1. Processo de Roteirização .....	23
5.2. Histórias e Enredo.....	26
5.3. Recepção do Público.....	31
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	34
REFERÊNCIAS .....	36
APÊNDICE .....	38

## 1. INTRODUÇÃO

Minha trajetória pela graduação foi permeada por várias artes: desenho, pintura, fotografia, teatro, performance, animação e cinema; entretanto, no último ano, minha pesquisa voltou-se para a questão do controle do artista sobre a obra. Meu objeto de estudo passou a ser a existência e o funcionamento de ferramentas que tiram do autor o controle absoluto sobre a produção e/ou algum possível resultado final por meio de processos de *gameificação* do objeto artístico.

Começou com um projeto de fotografia, intitulado *Arcanos Quiméricos* (2017), no qual as fotografias eram criadas por meio de uma jogada do baralho de tarô. A incerteza do sorteio das cartas trouxe certa aleatoriedade para as performances que foram construídas com as alegorias reveladas. Para tal, dividi o baralho em três partes e designei funções diferentes para cada. A primeira parte, dos Arcanos Maiores, fornecia um tema para a imagem. A segunda, que compreende as Cartas de Corte, determinava uma limitação a se cumprir de acordo com o naipe. A terceira e última parte do baralho era a dos números. Fiz uma tabela de correlação de cada uma das cartas com um objeto que teria que constar em cena. Assim, as fotografias foram resultado de *sorteios*, determinadas por cada um destes conjuntos de cartas de Tarô. Para evitar direcionamento por parte do artista, sempre uma outra pessoa realizava o sorteio. Logo após, houve outro projeto com lógica de construção parecida criada para a Maratona Fotográfica do Festival Internacional de Fotografia de Belo Horizonte. Neste, trabalhei com o sorteio de aparições inusitadas para as fotos de pontos turísticos da capital mineira.

No último semestre, veio o anseio de trazer o componente de aleatoriedade contido nos sorteios para o meio audiovisual e comecei, então, a pesquisar como construir uma narrativa não linear que pudesse funcionar em meio digital com hipertextualidade. Algo que possibilitasse ao expectador ser um usuário ativo da obra; onde ele pudesse escolher, a partir do uso de *links* entre as cenas, o caminho a seguir dentro da narrativa. Por meio dessa interatividade, meu controle de autoria sobre a obra audiovisual seria colocado em questão, visto que eu não teria domínio sobre como as pessoas iriam assistir ao filme; tampouco estaria em minhas mãos quanto do filme seria apreendido, uma vez que algumas cenas poderiam nem chegar a serem vistas. Apesar disso, decidi ter mais controle sobre todas as opções e estabeleci regras para a interação.

## 1.1. Problema

A linguagem do hipertexto não é nova; o termo cunhado pelo americano Ted Nelson<sup>1</sup> já tem 53 anos e dominou a rede internacional de computadores. Contudo, o modelo de hipertexto que compreendemos hoje como o comum na *web* não segue a ideia do criador do termo, pois este previa que a autoria dos *links* de um texto não fosse apenas de quem o criou, mas de todas as pessoas que o lessem e quisessem modificá-lo. Pelo contrário, a internet, hoje, tem os seus *links* definidos pelos programadores que criam as páginas, canais ou plataformas e esses não podem ser modificados pelo usuário padrão na maioria das vezes. Existem poucos ambientes onde se pode não só editar o texto, mas também adicionar mais conexões, tais como as páginas *Wiki*, que são uma ferramenta que tem sido usada de diversas maneiras desde sua criação e é uma das características dos meios digitais.

Atualmente, essa maneira pela qual acessamos conteúdos já foi assimilada de tal maneira que faz parte do dia-a-dia de bilhões de usuários, seja para navegar em textos, músicas, imagens ou vídeos nas mais diversas plataformas e dispositivos. De *link* em *link*, a pessoa consegue avançar num assunto ou desviar para outro; selecionar, agrupar e pesquisar. Entretanto, têm-se poucas experiências para fazer a não linearidade do hipertexto funcionar como linguagem narrativa para produções audiovisuais. À luz disso, questiono se seria um modelo não atraente para o mercado ou apenas pouco explorado devido à dificuldade de ser aplicado. Isso porque num filme a lógica do hipertexto faria o mesmo se aproximar da mecânica de funcionamento de um videogame, onde procuramos pistas para seguir em frente e escolher um novo caminho. Esse modelo acabaria tornando o processo de produção cinematográfica um tanto mais complexo, pois não se pensaria em uma narrativa, mas em várias. Além disso, a interatividade requisita equipamentos próprios para tal e mesmo já se possuindo ferramentas o suficiente para colocar a ideia em prática, ainda assim tem sido pouco explorada. A exemplo disso, a maioria das obras que encontrei disponíveis na internet foram trabalhos de conclusão de curso de entusiastas como eu.

Dessa forma, busco, primeiramente, entender o que é necessário para criar um roteiro que possa ser montado com a hipertextualidade numa plataforma virtual. Em seguida, procuro avaliar junto ao público usuário da obra a aprovação e aproveitamento da trama nessa linguagem.

---

<sup>1</sup> Ted Nelson cunhou o termo *hypertext* em 24 de agosto de 1965 em um documento para a Associação para Maquinaria da Computação (ACM). Disponível em: <<http://ted.hyperland.com/>> Acesso em 24/05/2018.

Pensar uma história para ser contada linearmente é bem diferente de construir algo que será fragmentado e visto em diversas perspectivas. Nesse sentido, proponho não usar o hipertexto como uma ferramenta extra, mas sim fazer uma narrativa que seja feita especificamente para ser contada, ou vivenciada, dessa maneira. Pesquiso, então, como construir uma trama específica para essa possibilidade de linguagem e, para isso, investigo como adequar a forma ao conteúdo.

Escolho o *YouTube* para o experimento fílmico acontecer, pois, hoje, é a plataforma de *streaming* de vídeo com mais acessos do mundo e possui fácil usabilidade. Em razão disso, acredito ser um bom local para realizar um experimento dessa categoria, uma vez que o meio de organização e recomendação da plataforma já induz ao hipertexto. Mas será que o público de hoje realmente anseia por conteúdo dessa forma? Seria essa uma linguagem de fácil assimilação para o meio audiovisual?

## 1.2. Justificativa

O cinema não é uma manifestação artística antiga, tem pouco mais de 100 anos. Entre a projeção no Grand Café de Paris em 1895 e a grandiosa projeção 4K da sala IMAX no shopping center da capital, há mais que meras diferenças técnicas. A sétima arte já enfrentou crises como um meio de produção financeiramente viável e passou por diversas modificações em seu curto período de existência. Um dos motivos é por estar intrinsecamente ligado à tecnologia, sendo uma imagem técnica que surgiu quase como um experimento, uma nova máquina na era das invenções. Em sua história, o cinema passou de atração de feira para algo glamouroso e forte veículo da cultura de massa mundial; lançou celebridades; ganhou a dimensão sonora, o que trouxe a controvérsia de se ter o áudio competindo com a imagem; ganhou cores; teve de competir com a televisão; passou por diversas inovações tecnológicas: Cinerama, 3D, computação gráfica, IMAX, filme digital. E, agora, pode-se dizer que o cinema, enquanto mercado, enfrenta mais um desafio à sua sobrevivência: o *streaming*. Este ameaça não só o cinema, como também o formato da própria televisão, tal qual foi criada. O *streaming* propõe uma dinâmica diferente ao mercado do audiovisual, a qual vem abalando a audiência das demais mídias.

Em razão disso, vários estúdios, canais de televisão e outras empresas estão investindo nesta ferramenta; a *Netflix* não é a única na disputa por esse espaço. O *streaming*

faz sucesso e, a cada dia, surge mais um serviço do gênero no mercado, como *Hulu*, *HBO GO*, *FOX Premium*, entre outros. Até a gigante *Disney*, que relutou em se modificar, lançou o seu serviço *Disney NOW* para tentar competir com as outras plataformas. Assim, parece ser cada vez mais claro que tratar o audiovisual como um cardápio de restaurante onde se pode pedir na hora que se quer e o que se deseja pode ser visto instantaneamente é a tendência do momento e entrar nesse menu de opções tem sido como o cinema tem lidado com os novos tempos. Até agora, os grandes conglomerados de produção viram no *streaming* apenas a possibilidade de distribuição à domicílio do seu conteúdo; poucos foram os projetos que realmente utilizaram as possibilidades do meio como forma de produção e construção narrativa. Nos últimos anos, posso citar alguns videoclipes ou pequenos experimentos. Foi apenas no ano passado que um grande canal de televisão, a *HBO*, anunciou uma série interativa para ser lançada em 2018 e a *Netflix* começou a experimentar narrativas interativas em alguns produtos infantis em seu catálogo.

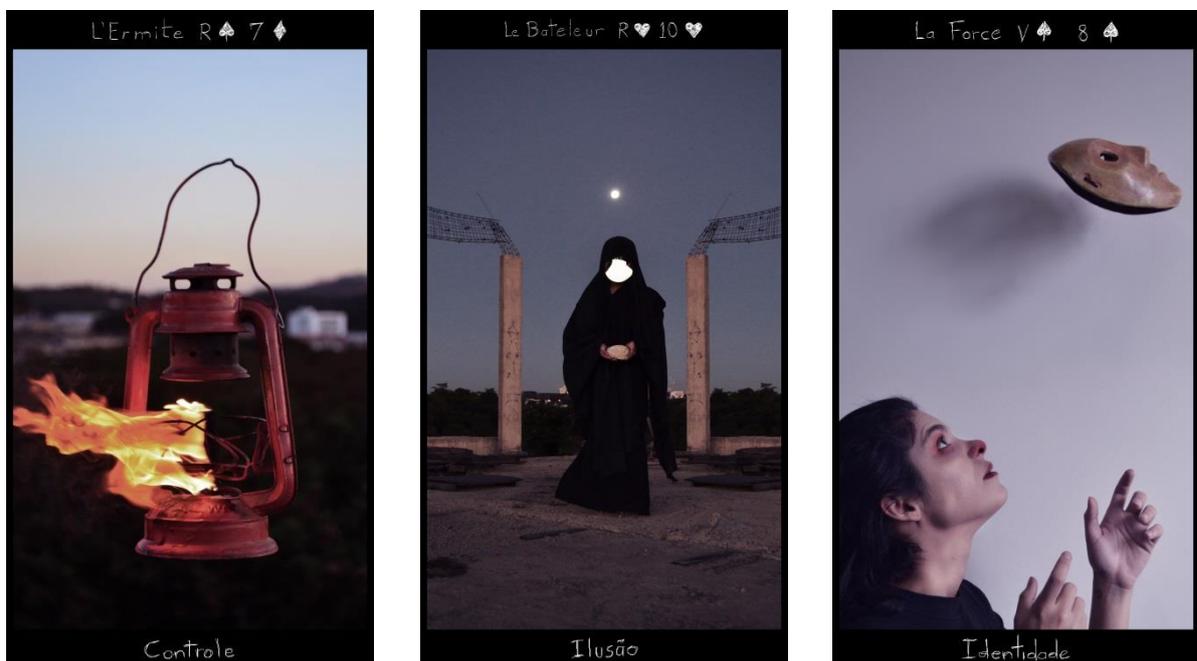
Nesse cenário, onde a possibilidade técnica de feitiço já existe, o costume do público à linguagem do hipertexto, assim como ao *streaming*, também já são uma realidade que as primeiras grandes aventuras nessa área começaram. Dessa forma, parece-me importante então pesquisar métodos de fazer a narrativa interativa por hipertexto funcionar bem para os filmes. Para isso, faz-se necessário investigar formas de montar estruturas de roteiro para tal e como estas afetam o aproveitamento do público, ou do usuário por assim dizer. Logo, busco entender o que é necessário para isso e refletir se essa linguagem pode mesmo se tornar um caminho viável de criação audiovisual nesta nova era.

## **2. MEMORIAL DESCRITIVO**

### **2.1. Narrativa**

A trajetória acadêmica por mim trilhada dialogou com várias expressões artísticas, mas encontro em todas estas experiências traços muito fortes da narrativa e da performatividade. Isso porque mesmo quando o trabalho se tratava de um desenho ou fotografia, a construção de uma narrativa via performance de um outro indivíduo esteve presente. Possivelmente, essa característica pode ser um reflexo da minha aspiração ao roteiro, existente já no início da graduação; uma vontade de contar histórias, de trazer as ideias e imaginários da minha mente para a realidade.

Contar uma história sempre foi um ponto importante; o ato de criar uma cadeia de eventos ligados por causa e efeito num tempo e espaço, como define David Bordwell (2013). Ainda que esta narrativa seja bem pequena, que se contenha num único quadro, como no projeto *Arcanos Quiméricos* (2017), onde cada fotografia é uma pequena trama performada pelo ator em cena. Fato pertinente, eu sempre trabalhei com atores e não simplesmente com modelos que posassem para a minha câmera. Além disso, era um trabalho de equipe: havia uma ideia, mas o ator contribuía em sua ação física e uma figurinista me ajudava a criar a ambientação pelas vestimentas e até pelos objetos em cena para trazer à tona a trama que a carta sorteada podia contar.



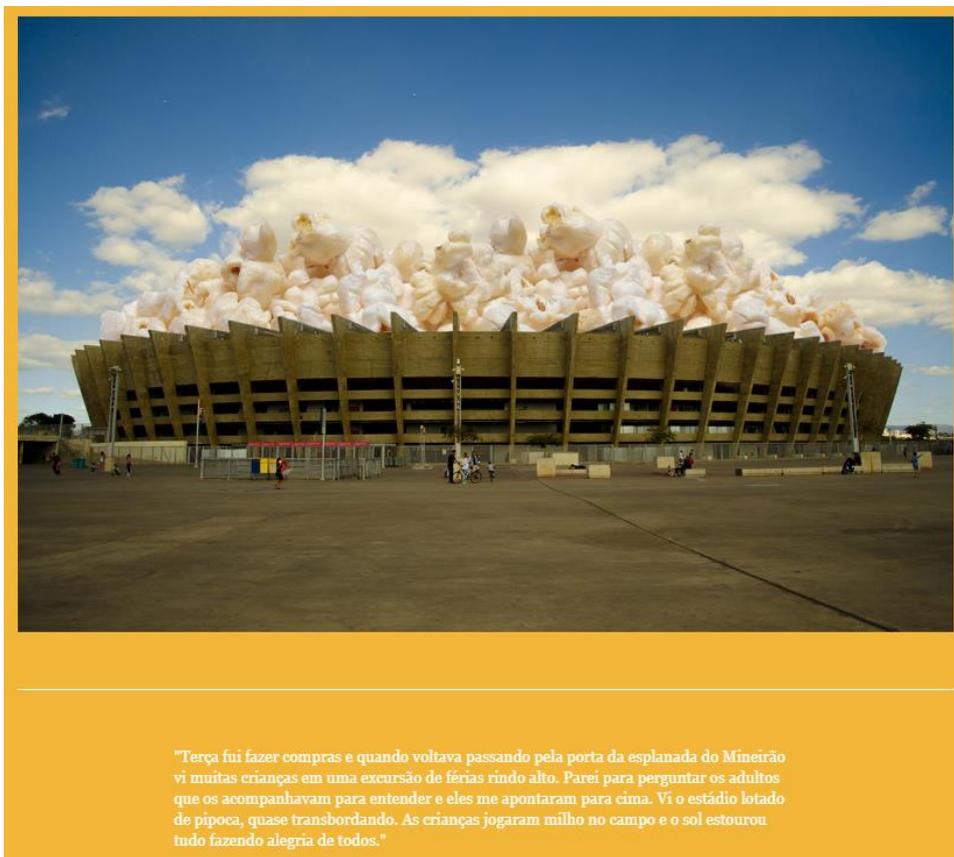
**Figura 1 - Fotos criadas no Arcanos Quiméricos**

Dessa forma, cada peça apresenta mais do que apenas aquele momento, assim como um roteiro cinematográfico dos outros curtas-metragens que eu fiz. Nesse sentido, sempre foi bem claro que havia duas dimensões: a história e o enredo, como Bordwell (2013) declara:

O conjunto de *todos* os eventos numa narrativa, os que são explicitamente apresentados e os que são inferidos pelo espectador, constitui a história. O termo enredo é usado para descrever tudo que está presente de maneira visível e audível no filme que assistimos. O enredo inclui, primeiramente, todos os eventos da história que são retratados diretamente. Podemos pensar nessas diferenças entre história e enredo por duas perspectivas. Do ponto de vista do narrador (o cineasta), a história é a soma total de todos os eventos na narrativa. O narrador pode apresentar alguns desses eventos diretamente (ou seja, transformá-los em parte do enredo), pode indicar eventos que não são apresentados e pode simplesmente ignorar outros eventos. (p. 146-147)

A diferença entre os dois conceitos foi muito presente e importante no meu último filme, *Catarse* (2017), no qual a história em si era algo muito maior do que o enredo propriamente dito. Isso por dois motivos: a narrativa não linear e a busca por um processo catártico, de algum nível. pedia pela ausência de parte da história; os recursos e o tempo disponível para realização não possibilitavam muito. Dessa forma, a história de um futuro onde as pessoas possam assistir aos sonhos das outras como se fossem um programa de televisão é contada num quebra-cabeça tão surreal quanto os sonhos assistidos.

O enredo ser mais contido também se verifica fortemente nos meus projetos fotográficos, até mesmo pela limitação de um quadro único. Porém, a possibilidade de contar muito com pouco, que sempre foi uma preocupação inspirada pela viabilidade técnica, passou a ser quase um estilo. Em *fac.tu.al* (2017), as fotos são uma construção de um evento mágico ocorrido em alguma parte da capital mineira, as quais, sozinhas, podem dar a impressão de serem apenas belas montagens. Entretanto, ao virem acompanhadas de relatos, como num diário sobre o evento “vivenciado” pelo fotógrafo, entra em contato, então, o motivo da imagem, a história por trás do pequeno enredo, como o flamingo na praça ou as pipocas no estádio de futebol.

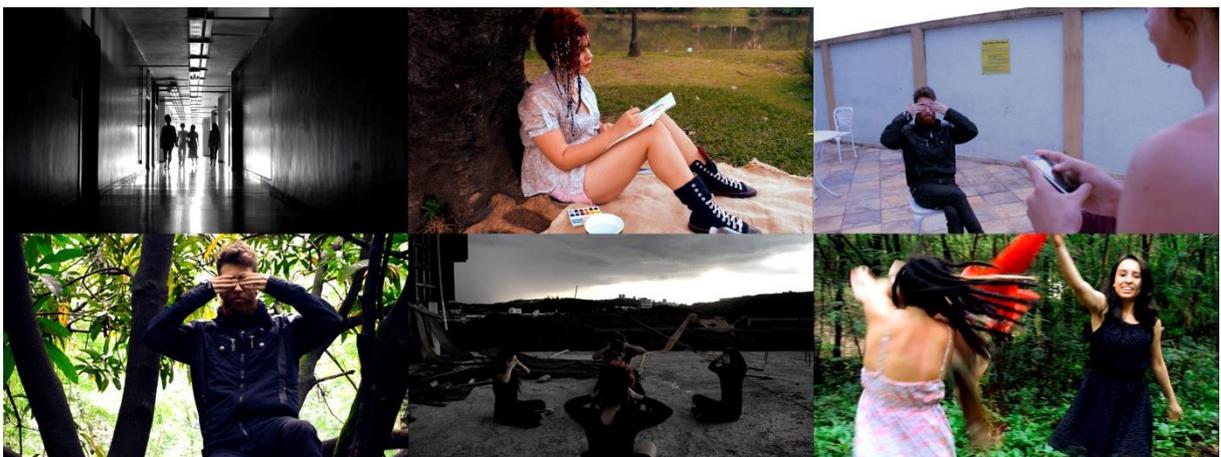


**Figura 2 - Foto e Texto produzidos em *fac.tu.al***

À luz disso, pude concluir que meu vínculo intrínseco com a narrativa, e mais ainda com a ficção, com essa busca de contar histórias, é meu trabalho. Mas são histórias que não são de ninguém; não é uma figura pública ou um personagem do povo, muito menos uma figura histórica, mas sim um delírio, uma fantasia, uma surrealidade, mesmo que toque em temas importantes da nossa realidade. Necessidade que os humanos têm há milênios e continua até hoje, como dito por Toni Morrison (1984), autora de *Amada*:

A narrativa é uma das maneiras de organização do conhecimento. Sempre pensei que era a maneira mais importante de transmitir e receber conhecimento. Já não tenho tanta certeza disso agora, mas a nossa necessidade de narrativa nunca diminuiu, e a ânsia por ela é tão vivida como era no Monte Sinai, no Calvário ou no meio do pântano. ( p. 388)

Outro elemento de importante articulação dentro da minha pesquisa é a não linearidade dentro dos meus roteiros. O desejo de criar tramas que fossem como um quebra-cabeça, em que o público tivesse que juntar suas peças enquanto assiste, geralmente era um objetivo. Em menor escala, isso é colocado em questão no *Arcanos Quiméricos* (2017) por meio da necessidade de se entender o jogo do sorteio através das tabelas para que a obra possa ser lida em totalidade. Em maior escala, tem-se a estrutura de *Catarse* (2017), na qual o filme traz partes dos sonhos dos personagens, a cena deles indo para a sala sonharem, eles no processo e alguém assistindo os sonhos fora de ordem.



**Figura 3 - Quadros do filme *Catarse***

Algo que passei a ser mais preocupado na criação eram estruturas narrativas que transmitissem melhor o que a própria história queria passar. Então, para se falar de sonhos,

pensei uma estrutura tão desconexa quanto meu tema. Neste campo, uma referência de peso é o diretor britânico Christopher Nolan<sup>2</sup> que tem um trato estrutural em seus roteiros que tendem sempre a contar uma história não da forma cronológica, mas da maneira que mais se adequa àquela situação, como ele diz ao jornal *The Guardian* (2000) sobre seu filme *Amnésia* (Memento):

Eu estava procurando adotar a estrutura que melhor se adaptasse à história. Você está contando uma história sobre um personagem que está sujeito a uma crescente bola de neve de pressões e eu realmente queria entrar na cabeça do personagem principal - realmente seguir esse personagem através da história. Eu queria cometer os erros com ele. Se você está falando sobre alguém que está sujeito a essas pressões, então você realmente tem que apresentar isso cronologicamente. (NOLAN, 2002, *The Guardian*)

Na obra acompanhamos a saga de vingança de Leonard, homem que no episódio do assassinato de sua esposa teve uma lesão, que o deixou com perda de memória recente. Ele luta contra sua sequela para perseguir o assassino de sua mulher. O filme tem dois eixos narrativos, um preto e branco que conta a trama de forma mais subjetiva porém cronologicamente e outro colorido que vai de trás para frente. Começa o filme com o começo e o final da história e no fim tem-se o meio da trama. Esta estrutura faz com que acompanhemos, enquanto público, o personagem com a mesma sensação que ele tem de não saber o que houve antes. Pois se mostra as consequências para depois mostrar as causas, o público fica tão perdido quanto Leonard.

Acredito que estas estruturas, menos ou não lineares, mesmo não sendo as mais populares e não sendo a grande aposta dos blockbusters, representam uma força notável no cinema e televisão mundial. Pelo menos uma trama assim é um grande evento no ano e atrai críticos e público para desvendar a sua complexa e diferente maneira de entretenimento. Entram nesta lista filmes e séries de peso dos últimos dois anos como: *Dunkirk* (2017), *Big Little Lies* (2017), *A Chegada* (2016), *Westworld* (2016).

É necessário discutir também um conceito narrativo que extrapole o cinema como ele é e parta rumo à hipermídia, que é a *multilinearidade*. Não se trata de um termo de consenso, mas uso aqui apenas para ilustrar uma questão dentro da narrativa não linear que é questão de não seguir a trama de uma maneira que bagunce a linha temporal, mas que existam mais de

---

<sup>2</sup> Diretor de filmes com narrativas não lineares ou estruturas que conversam diretamente com a narrativa como: *Memento* (2000), *The Prestige* (2006), *Inception* (2010) e *Dunkirk* (2017).

uma linha temporal. Chama atenção uma ambiciosa tentativa de criar esta ideia num filme da virada do século chamado *Timecode* (2000). Nele você acompanha sem cortes quatro telas dentro de quadro, com quatro caminhos diferentes de enredo para o expectador seguir como desejar. Um filme que traz para a sala de cinema a experiência de usuário para quem assiste escolher navegar como quiser pelas quatro telas e acompanhar a melhor história a seu gosto.

## 2.2. Controle sobre a Obra

No decorrer do ultimo ano, a minha pesquisa ganhou mais um ponto de interseção que é a questão do controle do autor sobre a obra. No cinema, geralmente tem-se a ideia de que o autor tem o controle de tudo, todas as fases e de que nada está ali por acaso. Isso é tão intrínseco que se vê em muitas análises fílmicas uma dissecação minuciosa de cada *frame*, cada cenário, luz e forma em quadro. Cinematograficamente falando, chegou até a se criar nos anos cinquenta o conceito de *politique des auteurs* que buscava identificar e estudar diretores que não fossem apenas operários do estúdio, mas sim um autor com o seu estilo pessoal.

Nas demais artes, a autoria diz da profissão de quem escreve ou quem criou uma obra escrita, musical ou artística. E em qualquer dos cenários prevê que tal pessoa que a detém, possui controle tanto da concepção, quanto da produção, exibição e veiculação da sua obra. Isso é tão importante, até os dias de hoje, que toda obra tem seus direitos autorais, com leis que regulamentam o que pode ou não pode ser feito por terceiros com o seu trabalho.

Contudo, pode-se haver um autor com incompleto controle sobre sua obra, seja na produção ou na apreensão do público da mesma? É possível. Foi papel de vanguardas europeias no começo do século passado, como o Dadaísmo, que abriu caminho para esta possibilidade. Este movimento que chocou os padrões do mundo da arte teve muito a dizer sobre o autor ser mais do que aquele que executa muito bem uma técnica. O grupo encabeçado por Marcel Duchamp tinha como principais pilares: o aleatório e o *nonsense*. Suas obras se baseavam na desordem, no caos e em objetos que não fizessem sentido a priori.

O poder do acaso sobre o artista pode produzir conversas interessantes e mais inusitadas do que as pensadas por este. Experimentei disso em *Arcanos Quiméricos* com o sorteio das cartas do tarô. Cada foto sendo resultado de um sorteio de três cartas. Já no *fac.tu.al* trabalhei com o sorteio no cara ou coroa. Se desse cara, eu faria a foto com objetos e

se desse coroa, com seres vivos. Em certa medida, a perda do controle para o aleatório não prejudicou minha fruição artística, deu força para que a criatividade tentasse encaixar, fazer funcionar o que a sorte colocou no meu caminho. Aprendi na prática, mas para tal experimento tive como referência outro grupo, agora dos anos de 1960, o *OuLiPo*:

OU é oficina, uma fábrica.  
 Para fabricar o quê? A LI.  
 LI é literatura, aquilo que se lê e que se rasura. Que tipo de LI?  
 A LIPO. PO significa potencial. Literatura potencial em quantidade ilimitada, potencialmente produtiva até o fim dos tempos, em quantidades enormes, infinitas para todos os fins práticos. (...)  
 Que fazem os oulipianos, os membros do OULIPO (Calvino, Pérec, Marcel Duchamp e outros, matemáticos e literatos, literatos-matemáticos e matemáticos-literatos)? Eles trabalham.  
 Claro, mas em quê? Em fazer avançar a LIPO.  
 Certo, mas como?  
 Eles inventam restrições. Restrições novas e antigas, restrições difíceis, menos difíceis e demasiadamente difíceis. A Literatura Oulipiana é uma literatura sob-restrições.  
 E um autor oulipiano, o que é ele? É um "rato que constrói para si mesmo um labirinto do qual se propõe a sair".  
 Labirinto de quê? De palavras, de sons, de frases, de parágrafos, de capítulos, de livros, de bibliotecas, de prosa, de poesia, de tudo isso... (OULIPO, 2002, p.5).

Os oulipianos tinham além da noção do acaso a ideia propositiva de restrição ou em seu conceito original *contraintes*. Eles se propunham a criar dentro de um conjunto de restrições e acreditavam que neste labirinto que construía para si mesmos, eles poderiam ser mais livres e potentes. Como no projeto “Cem Trilhões de Poemas” de Raymond Queneau, criador do grupo, que consiste em um livro de sonetos em que o leitor pode escolher ler até cem trilhões de poemas. Há a *contrainte* primeiramente do próprio soneto, por não se tratar de um poema livre, mas de uma rígida estrutura. Um soneto é composto de quatorze versos decassílabos divididos em dois quartetos e dois tercetos com rimas entrelaçadas ou opostas. Além disso, tinham que ter dez sonetos ao todo a serem criados pelo autor e quem vai montar quantos quiser é o leitor através do livro que tinha cada verso cortado em uma tira separada. Assim, a restrição criada pela estrutura do soneto na verdade cria a possibilidade de intercâmbio entre os poemas, justamente por este ser tão metrificado e controlado.

A liberdade gerada pelas limitações, por mais paradoxal que possa parecer, trouxe para os meus dois projetos acima citados muita diversidade e conversa conceitual. Quando fui forçado pelas cartas a, por exemplo, colocar em diálogo uma máscara com a carta “A Força” e

ainda ter algo na cena flutuando, o projeto deixou de ser apenas uma releitura das cartas para gerar novas metáforas e simbolismos próprios.

Portanto, têm-se todos os conceitos que movem para o campo cinematográfico no meu trabalho prático, o *Projeto 96*. Um filme no qual se articula a narrativa ficcional, não linear e que busca no acaso dialogar com o controle do cineasta sobre a apreensão do público. No próximo capítulo abordo a quais ferramentas recorri para integrar estes aspectos ao filme.

Corte								
				Ace	espelho	portal	tecido	água
				2	árvore	cigarro	tinta	baralho
				3	pessoas	porta	sombra	boneco
				4	chave	estátua	fone	janela
				5	livro	cama	escada	(aleatório)
				6	texto	flor	fogo	pisca-pisca
				7	tijela	lâmpada	vela	fumaça
				8	barbante	chapéu	desenho	máscara
Luz	Plongée	Reflexo	Flutuar	9	cajado	dinheiro	terra	corda
				10	cadeira	faca	pedra	pena

Figura 4 - Tabelas usadas no sorteio em Arcanos Quiméricos

### 3. HIPERMÍDIA

Ao conceber formas de articular os conceitos anteriores para o audiovisual me deparei com alguns termos que dialogam com a hipertextualidade, esclarecem e diferenciam alguns aspectos; seriam estes hipertexto, multimídia e hipermídia. Por todos eles terem origem no mesmo campo que é o campo eletrônico e digital e ser um campo em constante evolução acabam por gerar confusão até mesmo entre os teóricos do assunto.

Um texto é composto de linhas e parágrafos de palavras que são lidos linearmente em um bloco estável de informação. Como uma possível evolução do texto surge o hipertexto no meio computacional. O prefixo *hiper*, de acordo com Michael Heim<sup>3</sup>, significa estendido, ampliado. O hipertexto trata de um texto que é ligado a outros por meios de elos semânticos que se encontram em uma palavra ou frase. O que promove uma leitura não linear de vários

<sup>3</sup> Michael Heim, *Virtual Realism* ( Nova York: Oxford University, 1998), p. 214

textos ao invés de apenas um. Ainda para alguns teóricos, como Crawford Kilian<sup>4</sup>, hipertexto seria um documento eletrônico (texto, áudio imagem ou vídeo) que se liga a outro.

Multimídia diz não de um elemento, mas de uma estrutura. Refere-se à junção de animações, imagens, vídeos, músicas ou textos utilizados ao mesmo tempo com o fim de transmitir um conteúdo de forma linear ou não. Este termo não diz sobre interação nem sobre hipertexto propriamente dito, podendo ou não apresentá-los.

A hipermídia seria o mais completo dos três termos. Nela o hipertexto é ampliado, permite acesso simultâneo a som, animação, vídeo e texto de modo interativo através de *links*. Ela está além da multimídia pela ênfase na interatividade e no acesso não linear e pelo volume de documentos acessados. Aqui os muitos trajetos são o foco assim como o audiovisual. A hipermídia traz em si várias linguagens como a pictórica, sonora e cinematográfica. Seu conteúdo extenso exige mais na sua roteirização pedindo uma formação mais eclética da gama de profissionais envolvidos para o sua produção.

Assim, pode-se atentar para os três aspectos constituintes mais importantes desta mídia que analiso para a construção do experimento fílmico que propus criar: hipertexto, roteiro e interatividade.

### 3.1. Hipertexto

Este seria a unidade primordial da hipermídia, como se fosse os tijolos desta obra. O hipertexto tecnicamente, no ponto de vista da ciência da computação<sup>5</sup>, seria um nodo ou tela que conecta a outro pelo *link* que tem seu ícone para identificação pelo usuário. O *link* é aqui o elo entre os conteúdos e se torna o meio pelo qual o usuário e o conteúdo interagem.

Ele torna-se uma peça importante, pois é o elemento que faz possível a não linearidade que permite ao usuário o poder de acessar outros fragmentos de narrativa ou outros conteúdos. O *link* traz a flexibilidade de acesso e assim a criação virtual de múltiplos e múltiplos caminhos possíveis para um mesmo projeto se dar. No caso do *Projeto 96*, que é o objeto desta pesquisa, os *links* das 36 cenas geraram cerca de 46.656 possibilidades. Ele é um kit de construção no qual os espectadores vão montar, à sua maneira, a narrativa com os

<sup>4</sup> Crawford Kilian, *Writing for the Web* ( Bellingham: Self-Counsel, 2000), p. 1.

<sup>5</sup> Segundo Michael Heim, *Virtual Realism* ( Nova York: Oxford University, 1998), p. 214

“tijolos” que foram dados pelo autor. O que dá liberdade, mas pode adicionar dificuldade para a fruição da trama, uma vez que obriga o público a fabricar sua própria história a partir dos fragmentos apresentados.

Nessa interpretação, toda travessia produz uma nova história, no sentido semântico, porque é o leitor quem constrói a história a partir dos segmentos textuais. O hipertexto é como um kit de construção: ele lança o léxico ao leitor, um de cada vez, e o diz: faça uma história com isso. (MARIE-LAURE RYAN, 2001, on-line<sup>6</sup>)

Neste quebra-cabeça a ser montado, o *link* efetua a amálgama não só do conteúdo mas também dos significados, uma vez que pelos caminhos por eles sugeridos o público pode ir e voltar, criar e recriar sentidos para cada nodo. Este trabalho de montagem feito pelo usuário em tempo real prova mais uma vez o poder do efeito Kuleshov, a cada nova visualização daquele conteúdo ele ganha novo contexto por associação com aqueles vistos anteriormente. E isso deve ser levado em conta pelo roteirista.

Numa obra hipermidiática o sentido pode se construir mais na associação através dos *links* que dentro de cada nodo. É uma estrutura mais aberta que não se prende a uma única maneira de ser apreendida. Dialogando com o pensamento de estrutura diacrônica que Flusser<sup>7</sup> descreve sendo própria do pictórico, do filme, da imagem como um todo; mas que aqui se aplica ao hipertexto inserido no meio audiovisual.

### 3.2. Roteiro

A criação do roteiro nesta mídia é mais complexa que de um filme tradicional, mesmo que este não seja linear. Esta diferença se dá pela interatividade e a possibilidade de leituras múltiplas da narrativa proposta. Ela é construída de diversas maneiras, é revista de outras e conta com diversos pontos de vista. Por isso, o roteiro é considerado o momento mais decisivo para o sucesso ou fracasso nesta linguagem e produto chamado hipermídia.

O processo de roteirização passa por alguns estágios que será abordado mais a frente no texto, mas não passa apenas pela produção da trama de cada cena ou nodo aqui entre um *link* e outro. Esta preocupação narrativa do cinema clássico não pode ser a única a ser levada

<sup>6</sup> Disponível em < <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>>. Acessado em 24/05/2018.

<sup>7</sup> Vilém Flusser, *Diacronia e Historicidade* (Flusser Brasil, p. 02) Disponível em < <http://www.flusserbrasil.com/art358.pdf>>. Acessado em 24/05/2018.

em conta uma vez que existem os *links* e os caminhos. É obrigação do autor ao criar uma narrativa para esta linguagem pensar numa estrutura de cenas e como elas se conectam. A narrativa não é uma linha, mas um sistema de tramas que devem fazer sentido por associação ao serem ligadas umas às outras. Sai da dimensão única e passa para o bidimensional, podendo ser em árvore ou rizoma o desenho deste planejamento de caminhos possíveis.

O roteirista deve prever, quando não todas, pelo tamanho do banco de dados, várias trajetórias do usuário, para que possa desenhar melhor o andamento do conteúdo pelas tramas e escolher quando e em quais cenas colocar determinadas informações. Pode-se esconder informações, selecionar quais informações aparecem mais cedo ou mais tarde nas opções e criar finais diferentes para o público. Isso a compreensão final da obra por parte de quem a utiliza não será resultado do conhecimento de todos os conteúdos e da experiência de trilhar todos os *links*.<sup>8</sup> Não se pode contar que o usuário passará por todos os *links* disponíveis e nem sempre é o ideal. No meu projeto esta opção chega a ser indesejável, assistir a tudo pode gerar mais dúvidas que respostas de um final concreto para a pessoa. No *Projeto 96* é preferível que a pessoa veja de 20 a 30 dos 37 vídeos disponíveis.

Desta forma reside nesta etapa o desafio de conceber uma história onde as cenas sejam módulos que permitam o maior número de permutas significativas<sup>9</sup> para que enfim o público possa ser o agente montador da trama, dos seus desenvolvimentos narrativos.

### 3.3. Interatividade

Interatividade é um recurso de troca ou de comunicação entre a obra e seu espectador. Ela promove um desejo de interferir de se relacionar com a obra ao invés de apenas contemplá-la, o faz ativo junto a ela. Este é o terceiro elemento que compõe a hipermídia. A interação não é algo novo, a arte diz de um lugar onde o contato direto com o público já opera, podendo citar exemplos de instalações, livros de artista e performances. Entretanto, a interatividade digital oferece uma nova dimensão de controle e de envolvimento do usuário nos procedimentos criativos.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Vicente Gosciola, *Roteiro para as novas mídias: do game à TV interativa* (Senac, 2003) p.103.

<sup>9</sup> Jeffrey Shaw, O cinema Digitalmente expandido: o cinema depois do filme. In: Lúcia Leão. *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias* (Senac, 2005), p. 362.

<sup>10</sup> Ibidem, p 359.

Como sintetiza Ray Kristof e Amy Satran,<sup>11</sup> a interatividade é comunicação mais opção de escolha. Esta seria a fórmula para a interação no meio digital e ela só é possível a partir da consistência do roteiro de cada cena e da estrutura geral. O usuário de um produto interativo só se vê compelido a abrir mais um *link* da obra quando o conteúdo recém-apreendido é consistente e instigante para este tentar organizar e interligar os demais módulos para chegar à proposta geral da hipermídia em que está inserido.

Um bom exemplo de hipermídia que me guiou como referência foi *HyperCafe* (1996). Esta obra de Sawhney, Balcom, & Smith consiste em um site que dispõe ao seu espectador/usuário possibilidade de escolhas dentro de uma narrativa de conversas em um café, onde as cenas são continuamente reproduzidas com os diálogos a espera de alguma interação. Dentro da cena não tem como haver interrupções do usuário, porém ao fim de cada uma ele tem alguns segundos para selecionar através dos *links* na tela alguma outra conversa. Vale acrescentar o apreço dos autores com os *links* e como interagir com eles. Há opção de clicar no *link* pela moldura retangular dentro do vídeo, mudança do cursor ao passar por algo e também *preview* do áudio e vídeo do *link* em questão.

Em “96” não foi investido tanto neste quesito, maneiras diversas de interação. Ao fazer o meu projeto, busquei maior invisibilidade da interface e maior imersão. Esta, tão valorizada, tende a ser alcançada com uso de mecanismos que fiquem invisíveis ao usuário. Isso, quando se usa formas de interação que são tão intuitivas para ele que não percebidas. Logo, a não interferência durante a cena foi uma decisão acertada e os *links* apenas ao fim da cena, conversa com a maneira como grande parte das plataformas digitais atuais funciona.

Também é reflexo a plataforma escolhida para hospedar a obra. A possibilidade de criar um site e conseguir um domínio na rede mundial de computadores não era tão viável, mas assim como outros projetos de filmes interativos tem feito nos últimos oito anos, a solução é colocar sua produção numa plataforma de vídeo gratuita.

Desta maneira, o *YouTube* entra como a melhor opção, uma vez que é gratuito, é já natural a forma de lidar com hipertexto de um vídeo para o outro e é acessível de qualquer dispositivo. Este foi o fator que mais pesou para a escolha do site. Ele é comum a todos os dispositivos móveis, como *tablets* e *smartphones*, e também a computadores. Além disso as

---

<sup>11</sup> Ray Kristof e Amy Satran, *Interactivity by Design: Creating and Communicating with New Media* (Mountain View: Adobe, 1995), p. 121.

peças estão bem acostumadas com o funcionamento dele. Portanto, quando surgem caixas com *preview* de escolha de quatro próximos vídeos não é espanto para o usuário desta plataforma, já é algo incorporado ao léxico dela. Tudo isso ajuda a interatividade ser mais fácil e o acesso em si ao conteúdo ser bem democrático.



Figura 5 - Tela interativa no fim de um dos vídeos no YouTube

#### 4. AUTORIA NA HIPERMÍDIA

O tópico da autoria já vem sendo colocado em xeque e comentado nas artes no último século, entretanto ainda é muito importante para definir o controle sobre uma produção artística. No contexto comum, uma obra é idealizada, produzida por alguém ou alguns e estes detêm a autoria desta assim como tem em certa medida controle da interpretação da mesma por parte do público. Isso por que tradicionalmente deve-se ter ciência do que se faz e do que realmente chega a quem vê, pois o autor não quer que sua obra seja mal interpretada.

Este paradigma se vê balançado quando o assunto é hipermídia. Começa as mudanças de perspectiva, pois esta obra é não linear por causa do hipertexto. Isso adiciona camadas para se discutir nesta nova mídia como as que Landow<sup>12</sup> propõe e comento a seguir a pelo viés do filme interativo que é o meu experimento.

<sup>12</sup> Tradução livre. George P. Landow, “Twenty Minutes in the Future, or How are we Moving Beyond the Book”. In: Geoffrey Nunberg, *The Future of the Book* (Berkeley: university of California, 1999), p 224-225.

“Hipertextualizar um trabalho [...] o reconfigura valorizando relações entre os subtópicos do texto tanto quanto outras partes do "mesmo" texto.” Quando os *links* são inseridos dentro da lógica do filme são somadas mais alternativas de construção de sentido que são as relações de cenas diferentes através de conexões diferentes feitas pelo espectador que também é usuário desta plataforma virtual que é o filme.

“O hipertexto, exige novas formas de leitura e escrita, prometendo radicalmente recriar nossas concepções de texto, autor, propriedade intelectual e uma série de outras questões.” Algo que quis trazer à discussão na divulgação do *Projeto 96* foi a pergunta se este era um filme apenas. Eu criei uma narrativa com vários caminhos e neste campo de possibilidades seria cada uma delas um filme diferente? Cada uma delas executada pelo público é de minha propriedade ou dele próprio? Não previ todas as rotas que poderiam ser feitas, matematicamente falando está na casa das dezenas de milhares, então se pode dizer que grande parte da experiência de quem assiste ao filme, ou aos filmes, é construída por ele mesmo e não por mim, pois eu enquanto o autor não tenho domínio absoluto sobre como cada pessoa vai lidar com minha obra. Tenho um vislumbre através da estrutura criada de qual conteúdo fica mais restrito ao fim ou ao começo, mas não do processo de cada indivíduo.

“Ao permitir que os leitores escolham seus caminhos através de um conjunto particular de lexias, o hipertexto em essência transfere parte do poder do autor para os leitores.” Desta forma acredito que este espectador/usuário, no sentido clássico da palavra autoria, é um coautor; uma vez que ele cria com as partes que eu criei a história que ele quer. É difícil ignorar a participação do público para que a hipermídia, que aqui é um filme, seja completa não apenas como arte, mas como trabalho em si. No caso específico do meu projeto, sem a interação do usuário a obra se resume a um vídeo sem uma conclusão e sem explicação de nada. Só há trama com início e fim, desenvolvimento de personagem e resposta para as perguntas levantadas no primeiro vídeo se o espectador/usuário se interessar pelo projeto e seguir via interação dos *links* em busca do que foi acima citado.

Neste contexto encontrei uma distinção dentro da hipermídia de como lidar com a responsabilidade e controle do projeto na nova mídia, o que elucidou acerca do papel do criador da obra e da audiência. Há uma separação em dois termos: autoria e autoração.

Autoria na hipermídia diz da geração do conteúdo, as narrativas, os vídeos, sons e imagens. Claramente, vejo-me como roteirista e idealizador da obra nesta área. Autoração diz do processo de edição da estrutura deste conteúdo para a interação. Este termo veio de *authoring* de DVD e de *webdesign*, onde se cria menus, *links*, animações e demais meios para a interatividade se dar. Nesta etapa do desenvolvimento do projeto, com certeza, eu também estava envolvido, porém proponho uma corruptela do termo. Que o primeiro pudesse abranger tanto o conteúdo quanto a estrutura e o uso da palavra, autoração, fosse voltado para a ação de montar uma narrativa possível no processo de visualização do filme. Desta forma fica demarcado o papel de quem interage com trabalho.

## 5. PROJETO 96

Atravessado por este arcabouço de conceitos e influências surgiu o desejo de construir uma narrativa que fosse essencialmente fundada na hipertextualidade. Algo que possibilitasse o expectador-usuário ser ativo na montagem e apreensão da obra, pois em certa medida esse que constrói a sua própria narrativa dentro da trama que eu proponho. Interatividade que desafia meu controle sobre a autoria do filme e adiciona o processo de autoração do usuário que cria novos filmes cada vez que se assiste uma possibilidade.

O Projeto 96 nasceu de um roteiro que estava parado a alguns meses. Nele quatro pessoas, dois homens e duas mulheres, acordam numa sala sem memória de quem são ou de porque eles estariam ali. Não conseguem sair dali, tinham a sua disposição água e uma espécie de farinha em potinhos além de um balde para necessidades. No centro da sala havia um computador desligado e numa parede tinha um timer de noventa e seis horas rodando. Os quatro começam a interagir entre si em busca de entender o que está acontecendo e se chamam por números que estão escritos em suas nucas. Neste cenário surreal, o número 4 traz a informação de que a cada vinte e quatro horas o computador iria ligar e teriam quatro minutos para digitar uma pergunta.

Durante o decorrer do tempo, eles vão se lembrando de algumas coisas anteriores à sala, como o fato de trabalharem juntos, um plano de vingança contra o chefe que eles planejaram, seus nomes e relações. As perguntas os levam ao estado de acreditar que eles estavam vivendo uma experiência pós-morte e que ateando fogo à sala eles sairiam daquele

lugar e seriam livres. No roteiro original de “96”, eles fazem o fogo e corta para apenas uma voz em *off* de um deles perguntando onde estavam. O final era aberto, a interpretação e todo o enredo se passavam dentro das mesmas quatro paredes. Esta foi a brecha para voltar neste roteiro e transformá-lo em hipermídia. Era uma história na qual ela mesma favorecia a existência de pontos de vistas diferentes, de cada personagem ter seu arco e possíveis finais. Então me deparei com a questão de como roteirizar para tal.

### 5.1. Processo de Roteirização

Toda obra audiovisual precisa de planejamento e roteiro que é base de tudo que virá a seguir, até ver aquele texto em uma tela como imagem e como diz Jean-Claude Carrière, “o roteirista é - por necessidade, senão por gosto - muitos mais um cineasta do que um escritor”.<sup>13</sup> Desta forma quando se trata de hipermídia este profissional adere a si outras habilidades que não só a de cineasta como de programador ou ainda de designer de interação. Uma vez que este precisa pensar como os conteúdos irão chegar ao usuário e prever como este irá lidar com os mesmos.

Vicente Gosciola descreve este processo em três etapas<sup>14</sup> dentro da pré-produção do filme, segue aqui resumidamente no que consiste estas etapas e como elas foram feitas em consonância com o meu projeto.

- a) Desenvolvimento de programação hipermídia: corresponde a análise de programas necessários, design do programa interativo e design preliminar da estrutura.
- b) Desenvolvimento criativo: roteiro cinematográfico, *storyboard*, fluxograma para multimídia e projeto de autoriação.
- c) Preparação para a fase de produção: procura de equipe e locação, pesquisa de aspectos legais, como direitos autorais.

No primeiro momento, a etapa a, foi quando fiz a decisão de usar o YouTube como plataforma para construção e circulação do projeto, o que ditou as *contraintes* de como seria a interação para ele. Além disso foi acertado como seria a estrutura para desenvolvimento do

<sup>13</sup> Jean-Claude Carrière & Pascal Bonitzer, *Prática do roteiro cinematográfico* (São Paulo: JSN, 1996), p.12

<sup>14</sup> Vicente Gosciola, *Roteiro para as novas mídias: do game à TV interativa* (Senac, 2003) p.155.

roteiro. Seriam seis arcos cada um com cerca de seis vídeos: Sala, Todos, Diego, Luisa, Nicole e Pedro. Então teria que desenvolver trinta e seis cenas modulares para design que a plataforma permitia, no fim de cada vídeo revela-se *links* para quatro outros.

A parte criativa foi bem extensa e com certeza que mais exigiu de mim enquanto um produtor de conteúdo. Fora a primeira vez escrevendo um roteiro tão extenso e tão complicado em sua concepção, uma vez que sempre tinha que ponderar como cada nova cena escrita poderia relacionar com outras já desenvolvidas e de maneiras diferentes. Um balanço entre entregar as informações necessárias e ser vago o suficiente para adequar a diversas interpretações, gerando também várias tensões narrativas diferentes. Como o romancista Ian McEwan diz esta tensão é devido a retenção de informações, então o equilíbrio se dá ao estabelecer o mistério sem, entretanto, perder o interesse do público.

Demandou bastante cuidado e minúcia a estruturação dos 36 vídeos em uma ordem de provável aparição ao usuário e assim calcular alguns caminhos principais. A manutenção de uma base narrativa e construção de sentido com a ligação entre estas cenas via *link* foi difícil balancear. Cheguei ao resultado do fluxograma através de teste de leitura do roteiro com algumas pessoas para eu ter noção de como usuários diferentes reagem às cenas que priorizei aparecerem no começo ou mais o fim da experiência. A necessidade de criar pequenas continuidades em algumas das linhas de sucessão e ainda passíveis de curiosidade para se mudar para outra linha, foram pontos que levaram a muitas mudanças até chegar neste modelo que foi utilizado na versão final. Serão abordadas estas relações assim como mais detalhes da trama no próximo tópico.

O próximo passo se tratou em conseguir uma equipe de atores e colaboradores que aceitassem a tarefa de criar esta nova experiência. Foram cinco atores no elenco principal, três participações especiais e alguns figurantes. Reservei salas, pedi autorização para utilização de espaços que seriam locações. Fora isso pesquisei sobre músicas no YouTube e sua política de direitos autorias para entender o que poderia ser usado neste quesito dentro do site.

A versão que se encontra na próxima foi a definitiva que foi usada no YouTube<sup>15</sup>. De branco são os vídeos “Sala”, que são todos referentes ao enredo que acontece com todos presos dentro da sala com o timer de 96 horas. Em verde claro o arco “Todos”, que são cenas

---

<sup>15</sup> Disponível em < <https://www.youtube.com/channel/UC3E7CdTKnMaadrDAPauhCAA>>.

em que todos os quatro personagens principais estão junto e interfere na narrativa geral deles. “Diego” tem seus vídeos em amarelo, “Nicole” em rosa, “Pedro” em vermelho, “Luisa” em roxo; cada um deles tem cenas que concernem para o seu desenvolvimento individual. As linhas retas são as sucessões de cenas mais contínuas e os círculos são cenas relacionadas de outros arcos. Começa o filme no vídeo do centro e no fim aparece *link* para os quatro vídeos do círculo seguinte. A partir daí cada vídeo escolhido leva a abrir *link* para o próximo da mesma linha e os três vídeos do mesmo círculo daquele que acabou de ser visto.

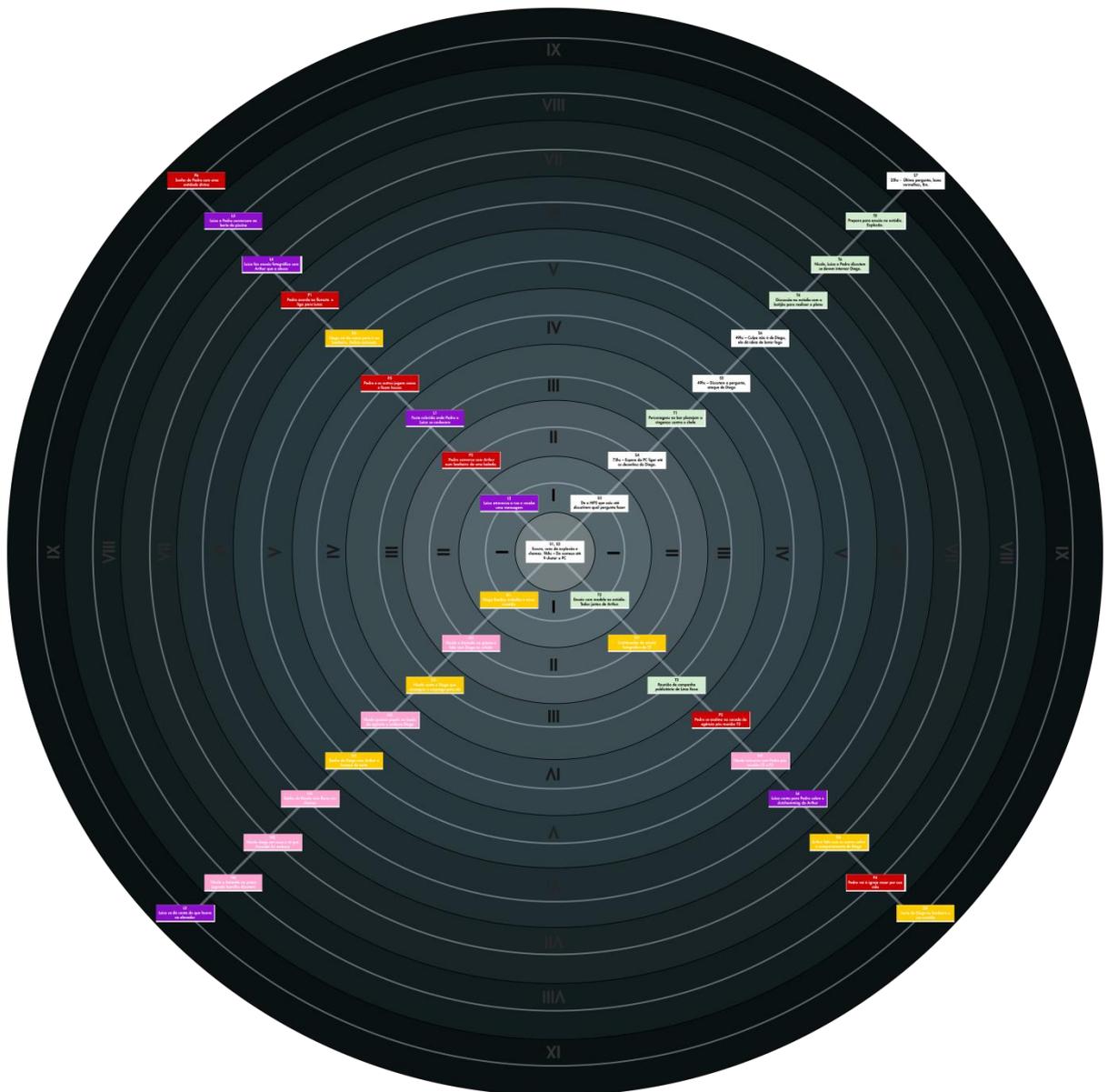


Figura 6 - Fluxograma dos vídeos do Projeto 96

## 5.2. Histórias e Enredo

Durante o desenvolvimento da história do “Projeto 96” uma característica que se estruturou aos poucos e se tornou uma diferencial foi o processo de deriva narrativa. Não era desejado que a interatividade gerasse alternativas de ações para os personagens como em um jogo onde se escolhe se o personagem segue para o lado esquerdo ou direito da tela. Influenciado pela teoria da deriva de Debord<sup>16</sup> de que esta se dá na afirmação de um comportamento lúdico de locomoção pelo espaço, uma passagem ativa que rejeita uma única maneira de vivenciar uma trajetória. Movendo este conceito para um enredo, tem-se aqui uma trama com um começo, mas não tem um final definido, se move dentro dela sem tanta preocupação de estar perdendo acontecimentos numa linha temporal, mas sim desvendando outras peças de um grande quebra-cabeça. Neste projeto, quanto mais se assiste, mais partes da história se mostram ao espectador, mais um detalhe que pode ou não mudar como esse entende o todo, fazendo-o ou não chegar a uma das quatro interpretações finais.

Os vídeos que compõe a lista “Sala” é a única parte do enredo que é totalmente linear. Entre o S1 e o S7, tudo ocorre dentro da sala e é sequência um do outro, portanto seria a trama principal. Se o espectador não assistir a este arco todo talvez ele não veja sentido nas demais cenas existirem. O restante dos arcos não corresponde a uma ordem sequencial, são fragmentos, são módulos que mostram pequenos momentos de cada personagem que adicionam mais personalidade ou explicam algo que eles comentaram dentro da sala.



Figura 7 - Quadros dos vídeos S1/S2, S5 e S7 respectivamente

O conjunto “Todos”, junto com alguns vídeos de outros arcos, mostra cenas dos quatro personagens no contexto de trabalho. Tem-se cenas de reunião com cliente na agência

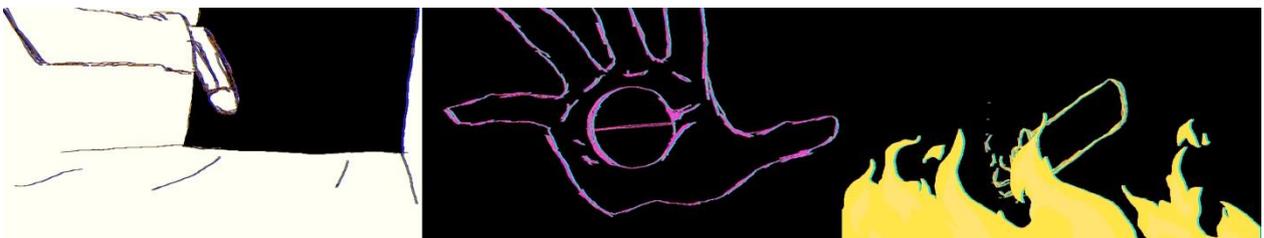
<sup>16</sup> Guy Debord. Teoria da Deriva / Internacional Situacionista. In. Paola Berenstein Jacques (Org.) *Apologia à deriva, escritos situacionistas sobre a cidade/Internacional Situacionista*. Trad. Estela Santos de Abreu. Rio de Janeiro: Casa da palavra, 2003. P. 87-91 (publicado originalmente em *Internationale Situationnist*, nº2, 1958).

de publicidade, ensaio fotográfico com uma modelo, conversa sobre a doença mental de Diego, o planejamento da vingança contra o chefe Arthur, a discussão de seguir ou não com este plano que envolvia incendiar o estúdio e como o plano se deu na prática. Aqui todas as cenas são do passado, elas explicam a maior parte das supostas lembranças que eles possuem dentro da sala, além mostrar as ações de Arthur. Caso, apenas este conjunto e o da sala, sejam vistos a veracidade da sala pode ficar em questão e ser colocada como uma resposta do maldoso chefe após eles terem sido culpados pelo estrago na empresa dele.



**Figura 8 - Quadros dos vídeos T1, T2 e T4 respectivamente**

Diego foi um dos personagens que mais permitiu criar. Creio que ao abandonar a normalidade e dialogar com a loucura pude ser mais livre para o que poderia desenvolver na narrativa dele. Nos vídeos desse que não se juntam ao arco “Todos” temos dois em que a loucura vai para outro nível e me permitiu fazer dois vídeos bem diferentes. Em D4, temos um delírio ou um sonho dele amarrado e Arthur saindo detrás de fumaça para assombrar o rapaz. Foi mais desprendido com a fotografia e realismo da filmagem e edição. Este vídeo pode se encaixar em qualquer momento, como um delírio dele dentro da sala ou mesmo fora, passado ou futuro. Em D6, Diego vai no banheiro numa festa particular e delira desta vez em animação. A escolha de inserir uma cena com animação surgiu para dar uma roupagem diferente para insanidade de um desenhista e ao mesmo tempo prestigiar minha trajetória pelo curso de animação.



**Figura 9 - Quadros da animação no vídeo D6**

Outras cenas de Diego reforçam sua situação de ouvir uma voz que conversa com ele e o remédio que toma, até chegar a sua cena final. Em D8, temos um surto e seu suicídio. Esta cena em conjunto de T6 e D3, pode levar à uma das interpretações finais de que a sala não passou de uma grande alucinação de Diego que não queria voltar a ser internado. Ela isolada corrobora com a noção de que a sala foi real e ele não está suportando a experiência além de ter medo de voltar para lá.



**Figura 10 - Quadros dos vídeos D3, D4 e D8 respectivamente**

Luisa foi uma personagem ativa dentro da sala, entretanto em seu próprio arco seria uma personagem secundária. Suas cenas foram, contudo, para além de criar sua relação com a música e o namorado, um bom motivo para eu poder realizar alguns desejos cinematográficos. Em L1 temos uma festa colorida com uma iluminação bem diferente do restante do filme, em L2 testo um pouco de dilatação do tempo no longo plano do trânsito. Mas em L4, que é a cena do abuso do chefe, é a qual eu faço uma escolha que ponderei muito em fazer, que é não mostrar tudo. O enquadramento fechando em Luisa, deixando-a presa em quadro e na situação além de mostrar seu desconforto com tudo aquilo. Todavia, a tentativa de Arthur de investir sobre ela quase não é vista, tem-se o áudio e o branco de fundo, não era necessário mostrar a violência para esta ter sido sentida. Foi uma cena pesada para a atriz e também para o ator gravarem. Ela também tem uma cena que poderia ser vista como um momento depois da sala, que a mostra se dando conta do que aconteceu através de um telefonema de Nicole, dizendo que aquilo foi real. Porém, alguns podem pensar que foi real não a sala, mas o incêndio.



**Figura 11 - Quadros dos vídeos L1, L2 e L4 respectivamente**

Uma personagem bem instigante de escrever para ela foi Nicole, a piromaníaca e amiga de Diego. A relação dos dois personagens menos “normais” da trama não poderia ser comum e é parte crucial da história de Nicole, sendo problema até em seu namoro. Destaco a cena que os dois se conhecem na qual queria forçar o quão estranho os dois podem ser. Fiz questão que o jeito dos dois interagirem fosse travado, sem muito contato e ainda sim os dois se entendessem muito bem, como em N3. Ela namora Amanda, elo abordado em três de seus vídeos, mas seu relacionamento não está tão bem e um dos motivos é Diego, notável em N1. Esta personagem também conta com um sonho, N5, que reflete sua fixação com fogo que pode ser colocado em qualquer parte da linha do tempo e, além disso, tem um vídeo em que se entende que pode ser pós a experiência da sala. Pelo diálogo, entretanto pode-se crer ter sido tudo real, mas junto com as cenas da insanidade de Diego, acima comentadas, pode levar a crer que ela apenas não conseguiu lidar psicologicamente com o plano do incêndio que talvez tenha dado errado.



**Figura 12 - Quadros dos vídeos N3, N1 e N5 respectivamente**

Pedro foi o personagem que possibilitou a leitura que mais gosto e também a mais estranha para o filme. O publicitário religioso que pende ora para seu lado mundano e destemperado com a namorada e ora para seu lado sagrado e temeroso de fiel. Três de suas cenas são, em certa medida, decisivas para a terceira interpretação do que foi a sala, uma experiência pós-morte resultado do incêndio do estúdio.

Tem-se um sonho ou um contato com uma real entidade divina, em P6, que conversa com Pedro acerca de sua situação e diz que ele precisa ressuscitar para resolver o seu problema. Em P1, ele acorda no meio das árvores e surta ao ligar para Luisa, representando um vislumbre de como eles podem ter voltado à vida e em P4, Pedro vai até uma igreja para agradecer pelo milagre de uma segunda chance na vida. Contando que estas seriam certamente cenas que acontecem depois da sala, o espectador percebe que a maneira surreal de Diego para sair dela realmente funcionou.



**Figura 13 - Quadros dos vídeos P6, P1 e P4 respectivamente**

No geral, as cenas que constroem o passado de cada personagem foram priorizadas de ter acesso no começo das escolhas de interatividade, juntamente das que carregavam algum tipo de mistério do que pode ter acontecido antes. Como, por exemplo, o ensaio fotográfico em T2, Diego ilustrando em D1, Arthur oferecendo um emprego a Pedro em P2. No meio das trajetórias estão as narrativas de sonhos, delírios e pontos de virada para um novo olhar sobre alguma das trajetórias. Vídeos como a discussão sobre o Diego ser o culpado por estarem presos na sala em S6, o delírio em animação em D6 ou o sonho de Nicole em N3 ilustram este ponto. No fim das linhas temos aqueles vídeos que concluem um ponto de vista e fecham o entendimento do que o espectador/usuário viu até aquele momento. Pode-se citar nesta área o fim da saga da sala branca em S7, o suicídio de Diego em D8 e a ida de Pedro à igreja em P4.

Devido a esta estrutura, a hierarquia da ordem pode ser quebrada a qualquer momento gerando mais possibilidades do que as imaginadas pelo autor dela. Bem como os módulos criados fazem a deriva não só uma opção, mas a maneira mais intuitiva de seguir pelo enredo, uma busca por meio de peças com conexões mais soltas por uma ordenação plausível. Caso o usuário, no YouTube, não queira seguir a sugestão de escolhas propostas ele pode também navegar via lista de reprodução de cada arco, ou ainda procurando pelo vídeo que preferir por todos no canal. Escolhi por não limitar as maneiras de criar conexões e trajetos o que faz com que não possua para a narrativa um fim correto ou mesmo ordem correta para o filme acontecer. Eu, como autor, não tenho uma resposta certa para o filme, não saberia apontar qual ordem eu acho mais correta numa busca pelo pensamento original, pois a narrativa foi pensada múltipla desde o começo. Desta forma, só conseguiria indicar a alguém que me fizesse este questionamento qual seria minha opção preferida, mas não a opção original ou correta.

### 5.3. Recepção do Público

Quando o projeto ainda estava em fase de planejamento senti a necessidade de não apenas produzi-lo e disponibilizá-lo online; havia a vontade de apreender o que o público pensou sobre a obra. Afinal, este a constrói quando a assiste, logo tem metade da responsabilidade de qual filme será visualizado. Para averiguar a recepção do projeto, no primeiro momento, havia como ferramenta apenas o *analytics* do YouTube. Então criei uma página no Facebook para divulgação e um formulário no Google Forms para ser respondido após o filme.

Na página foi feita uma divulgação mais efetiva do projeto antes dele ser lançado para tentar atrair pessoas das quais eu não teria contato apenas pelo privado. Houveram 47 curtidas, porém alcançaram mais de 1400 pessoas as publicações da página. O *trailer* divulgado na mesma página rendeu 239 visualizações e os demais *teasers* mais 50 ao todo.

O canal do YouTube, de nome Projeto 96, foi a real casa do experimento. Ele contou com 30 inscritos e 1673 visualizações ao todo. O vídeo inicial teve quase 300 visualizações e pelo *analytics* pude perceber que o tráfego pelos *links* nas telas finais dos vídeos agiu como esperado, sendo responsável por 45% de toda a navegação. Seguido por 19% vindo do vídeo incorporado em fonte externa como a página do Facebook; 17% da página do canal na própria plataforma e 11% de vídeos sugeridos. É importante notar como o algoritmo do site propiciou que, mesmo fora dos meus *links*, ele recomendasse ao usuário nas suas sugestões outros vídeos do canal, geralmente numa sequência com o mesmo código que eu havia definido no canal como outra alternativa de navegação.

Por mais que estas ferramentas permitam uma análise de consumo da produção, elas não fornecem opiniões concretas de quem passou por ali. Desta forma, o formulário funcionou melhor como grupo de controle do experimento, uma vez que pôde chegar a pessoas desconhecidas e o anonimato fez com que opiniões mais sinceras surgissem. Confesso haver, em comparação as visualizações, um número baixo de respostas, porém é possível tirar algumas conclusões da amostragem de 20 respostas obtidas.

O formulário contava com 16 perguntas e seu *link* estava disponível na página do projeto e na descrição de todos os vídeos do canal. A maior parte das questões é fechada para estimular o usuário a sentir que será algo demorado e ter maior adesão; o que acredito não ter

surtido o efeito desejado. A partir daqui comento sobre o resultado geral de cada pergunta dele e o formulário na íntegra se encontra no apêndice desta pesquisa para consulta do leitor para melhor detalhamento.

Uma surpresa foi perceber com a primeira pergunta que 55% do público do filme foi feminino. É importante verificar que consegui atingir ambos os sexos e não criar uma história que tem um apelo direcionado para os homens, sendo eu um criador do sexo masculino. Minha tentativa de ser mais atento a diversidade e dar a mesma importância para personagens femininas e masculinas parece ter sido bem sucedida. Entretanto o recorte de idade se fez bem notável, sendo uma história que não conseguiu sair muito do público jovem; com 85 % das respostas de pessoas com menos de 30 anos. Metade deste contingente é da mesma faixa etária do criador, entre 20 e 25 anos. Creio que apesar de não ter pensado exatamente em quais usuários queria atingir com o filme, criei um produto voltado praticamente para outros jovens adultos. Fator que pode ser explicado tanto pela temática, quanto pelo acesso exclusivamente virtual, que pode ter afastado um pouco o restante das pessoas.

Depois disso, pergunto sobre a velocidade em que o espectador/usuário assistiu aos vídeos e verifico que 75% deles fez o trajeto de uma vez só. Isso seria a maneira mais adequada para não perder o senso de sequência e não quebrar a ideia de que apesar de fragmentado a pessoa está vendo uma unidade e não um conjunto desconexo de vídeos na plataforma de streaming. Outra estatística é que 25% assistiram mais de 30 vídeos ou todos os 37 e que 75 % viu mais da metade, o que leva a perceber que poucos se contentaram com poucos fragmentos da trama e queriam ver mais detalhes. A deriva narrativa propiciada fez que por retenção de informação em cada módulo ou por pura curiosidade do espectador a maioria dos vídeos fosse vista.

Sobre quais módulos foram mais vistos, narrativas que cativaram mais e quais foram menos acessadas pude perceber que o arco S- da Sala e T- de Todos foram os que tiveram maior acesso. Acredito que a vontade de entender o geral da trama, o que levou os personagens para dentro da sala e se eles saíram; foi mais atrativa do que os próprios personagens em seus mundos fechados. Os mais vistos dos arcos dos personagens não demonstram representar uma preferência, mas sim um resultado da aleatoriedade gerada pela interação. Concluo isso devido à outra pergunta sobre quais os vídeos que chamaram mais atenção do usuário e as respostas diferem um pouco dos mais assistidos. S1,S2 juntamente

com S7 são os vídeos mais votados nesta categoria, e eles são o começo e o fim da trama da sala. Outras cenas que foram bem avaliadas foram a P1, em que Pedro acorda após sair da sala no meio de uma mata; D6, em que Diego delira no banheiro e tem animação e D8, a cena em que Diego surta e se mata. São cenas impactantes, sejam visualmente ou no seu conteúdo, que chamaram atenção maior entre os espectadores. Estes são seguidos pelos vídeos da explosão, de Pedro com a entidade, e do sonho de Diego.

As dificuldades na produção, que fizeram com que “96” não fosse perfeito tecnicamente, não o impediram de conseguir boa aceitação de seu público. Apenas 15% não se entretiveram ou se interessaram no enredo assistido e 90% das pessoas deram notas superiores a 07 em 10 para quanto gostou da trama. Além disso, apenas um terço das respostas indica que navegar por um filme da maneira proposta não foi boa. Em observações feitas, surgiu a necessidade de não ser uma escolha á cega, que fosse mais baseada em sinopses e também que fosse mais curta a experiência como um todo, tendo afirmações de que a quantidade feriu a qualidade da história. Contudo a maioria comentou que mesmo sendo um pouco confusa esta deriva gostaram de poder montar o filme à medida que escolhe o que vê. Acredito que essa percepção seja ligada não só por êxito do projeto, mas também pelo senso de novidade, pois 85% dos indivíduos nunca haviam visto uma estrutura de filme como esta. Assim como o mesmo número deseja ver mais produtos audiovisuais assim no mercado, o que indica por esta pequena amostra, que se houvesse mais investimento na criação de obras interativas o público geral está disposto a consumi-las e realmente é um fator que cativa.

Quando as perguntas debruçaram mais especificamente sobre a narrativa foi quando pude notar com mais clareza o entendimento dos espectadores. Ficou bem dividida a opinião das pessoas entre os personagens conseguirem ou não sair da sala, a maioria respondeu a opção talvez. Acredito que pela maioria dos usuários terem passado por todas ou quase todas as cenas, eles se depararam com as interpretações variadas de finais, descritas no tópico 5.2 deste texto, o que gerou a dúvida do talvez. Os que assistiram menos cenas tiveram mais certeza de sim ou não nesta resposta. Na justificativa de porque saíram ou não da sala, surgiram ideias como os personagens estarem mortos e especulações com base nas cenas que dão a entender que eles não estão lidando bem com a experiência vivida anteriormente. Fiquei satisfeito com grande parte de o público ter decifrado os diálogos e cenas para criar interpretações, demonstrando que o roteiro está funcionando. Na pergunta sobre como resumir

a trama pude perceber que apesar de fragmentado e cada um passar por maior ou menor quantidade de cenas, a maioria descreve uma narrativa muito parecida, um resumo sobre a sequência de vídeos da “Sala”, com mais ou menos detalhes de como e por que estão ali. Deduzo este resultado ser devido à quantidade de outros vídeos assimilados.

Entre ferrenhos comentários apontando problemas técnicos, críticas acerca da dinâmica da narrativa e elogios sobre poder escolher os caminhos dentro da mesma para criar interpretações próprias, concluo que o projeto obteve sucesso. Isso não pelo fato de não possuir defeitos, mas por ter-se feito entender por uma maioria e levar a perceber que a interatividade pode sim ser usada como uma possibilidade de linguagem cinematográfica, com uma aceitação ampla da audiência.

## **6. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Quando o “Projeto 96” ainda era apenas um plano no papel, previ que enfrentaria diversos obstáculos para sua realização, porém não foi um fator que me fizera desistir. A vontade de fazer este experimento fílmico e de linguagem dentro desta pesquisa me fez persistir, além de não diminuir o projeto ou desistir de alguma parte. Houve dificuldade para conseguir todas as locações, em especial a da sala branca; assim como houve também escassez de equipamentos técnicos que foram superados pela disposição da minha equipe.

O elenco estava bem envolvido, desde o começo, com o projeto e ajudou bastante para que ele acontecesse, conciliando a vida acadêmica com a intensa rotina de gravação que durou cerca de um mês. Pude, como nunca antes, perceber o quão complicado é o trabalho de direção de atores, principalmente quando tinha que desempenhar outras funções no dia da gravação. Desta forma, nem todas as cenas contaram com tanta atenção à atuação e para tal foi concedida maior liberdade para os atores.

Passei por quase todas as funções da área cinematográfica durante o processo do “96” e aprendi um pouco de suas necessidades e dificuldades, valorizando ainda mais o trabalho em equipe que é o cinema. Se houvesse uma pessoa em cada função para me auxiliar talvez o produto tivesse sido melhor executado. O emprego de produtor tomava muito tempo, para acertar todos os detalhes prévios e o mais difícil foi conciliar a função de diretor,

operador de câmera e de áudio na hora das filmagens. Apesar disso, acredito que o aprendizado foi rico, até mesmo por causa dos erros cometidos.

O Projeto 96 conseguiu sintetizar minhas aspirações e conceitos movidos em minha trajetória acadêmica. Nele foi trabalhado o roteiro com o traço de ficção ou fantasia que levo nos meus projetos, assim como uma presença forte de estruturas, tabelas e organizações criadas para gerir a aleatoriedade que rege a obra. É curioso ressaltar que não apenas o projeto em si foi feito com base em estruturas organizacionais, este trabalho também foi feito neste sistema. Cada assunto era representado por uma cor, montando um arranjo de referências nos livros e outro arranjo de notas coloridas com todos os assuntos e capítulos em minha parede. O processo da pesquisa foi de certo modo metalinguístico com a minha produção artística.

Esta pesquisa trouxe um bom resultado para o meu problema, que a hipertextualidade pode ser usada como ferramenta de roteiro e que o público interage bem com esta linguagem. Este experimento, porém não conclui ou soluciona por completo a questão. Ele estimula novas possibilidades para se pensar como construir narrativas para as plataformas digitais de conteúdo audiovisual, terreno adequado para inovações da área. Como o diretor japonês Yasujiro Ozu disse “Não penso que o filme tenha uma gramática. Não penso que o cinema tenha apenas uma forma. Se o resultado é um bom filme, então ele criou a sua própria gramática.”(2013, p.629). Desta forma, aqui me encontro não fechando este tema, mas abrindo espaço para continuar e expandir esta pesquisa na pós-graduação ou em outro âmbito.

## REFERÊNCIAS

ANDREW, Geoff. Christopher Nolan answers questions at the NFT. **The Guardian**. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/film/2002/aug/27/features>>. Acesso em: 02/05/2018.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A Arte do Cinema: uma introdução**. São Paulo: Editora Unicamp e Editora da USP, 2013.

CARRIÈRE, Jean-Claude; BONITZER, Pascal. **Prática do roteiro cinematográfico**. São Paulo: JSN, 1996.

DEBORD, Guy. Teoria da Deriva, Internacional Situacionista. In: JACQUES, Paola Berenstein (Org.). **Apologia à deriva, escritos situacionistas sobre a cidade/Internacional Situacionista**. Trad. Estela Santos de Abreu. Rio de Janeiro: Casa da palavra, 2003. (publicado originalmente em Internationale Situationnist, n°2, 1958).

FLUSSER, Vilém. **Diacronia e Historicidade**. Flusser Brasil. Disponível em <<http://www.flusserbrasil.com/art358.pdf>>. Acesso em 02/05/2018.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias: do game à TV interativa**. São Paulo: Senac, 2003.

HEIM, Michael. **Virtual Realism**. Nova York: Oxford University, 1998.

KILIAN, Crawford. **Writing for the Web**. Bellingham: Self-Counsel, 2000.

KRISTOF, Ray; SATRAN, Amy. **Interactivity by Design: Creating and Communicating with New Media**. Mountain View: Adobe, 1995.

LANDOW, George P. “Twenty Minutes in the Future, or How are we Moving Beyond the Book”, In: NUNBERG, Geoffrey. **The Future of the Book**. Berkeley: University of California, 1999.

OULIPO. **Abrégé de littérature potentielle**. Paris: Mille et une nuits, 2002.

RYAN, Marie- Laure. **Beyond myth and metaphor – The case of narrative in digital media**. Disponível em <<http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>>. Acesso em 24/05/2018.

SANTANA, Gabriel. **Projeto 96**. Canal no YouTube. Disponível em <<https://www.youtube.com/channel/UC3E7CdTKnMaadrDAPauhCAA>>. Acesso em 18/06/2018.

SAWHNEY, Nitin; BALCOM, David; SMITH, Ian. **HyperCafe**. Disponível em <<http://www.eastgate.com/storyspace/film/HyperCafe.html>>. Acesso em 20/06/2018.

SHAW, Jeffrey. O cinema Digitalmente expandido: o cinema depois do filme. In: LEÃO, Lúcia. **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Senac, 2005.

TIMECODE. Direção: Mike Figgis. Produção: Dustin Bernard, Mike Figgis, Gary Marcus, Annie Stewart. Roteiro: Mike Figgis. Música: Mike Figgis, Anthony Marinelli. Los Angeles, Columbia TriStar Home Video, 2000. 1 DVD (97 min), *widescreen*, color.

## APÊNDICE - FORMULÁRIO SOBRE O FILME

Segue abaixo o formulário sobre o Projeto 96 na íntegra. Este foi divulgado na página criada no Facebook e presente na descrição dos vídeos no YouTube. Desta maneira ficam explícitos todos os dados para consulta e evita assim equívoco na interpretação da informação.

Esta pesquisa foi disponibilizada na mesma data do lançamento do experimento fílmico no dia 20 de abril de 2018 e ela foi fechada no dia 18 de junho de 2018. Por meio desta foram coletadas 20 respostas anônimas.

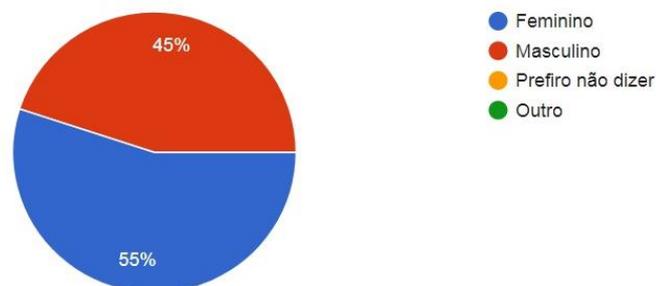
Texto que introduz o formulário:

"96" é um filme interativo desenvolvido como parte do projeto de trabalho de conclusão de curso do aluno Gabriel de Souza Santana; no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais na UFMG. O filme consiste de 37 vídeos no YouTube que podem ser vistos no canal de *link*: <<https://www.youtube.com/channel/UC3E7CdTKnMaadrDAPauhCAA>>.

Depois de assistir ao filme, sendo este o número de vídeos que você, espectador, achar o suficiente; peço que responda este formulário para que eu possa analisar se o produto lá proposto alcançou ou não os seus objetivos. Estas estatísticas serão muito importantes para o restante do trabalho.

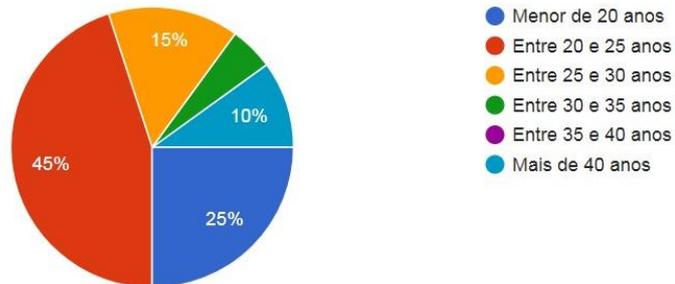
### 1. Gênero

20 respostas



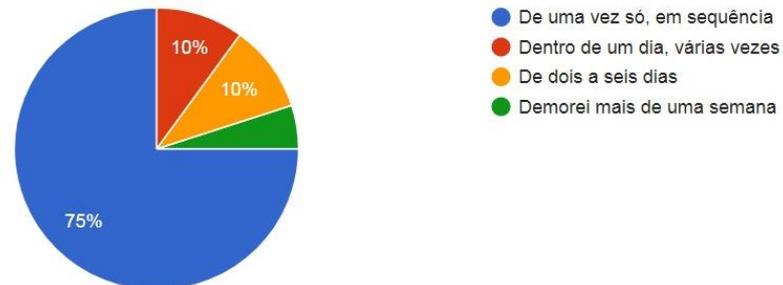
## 2. Idade

20 respostas



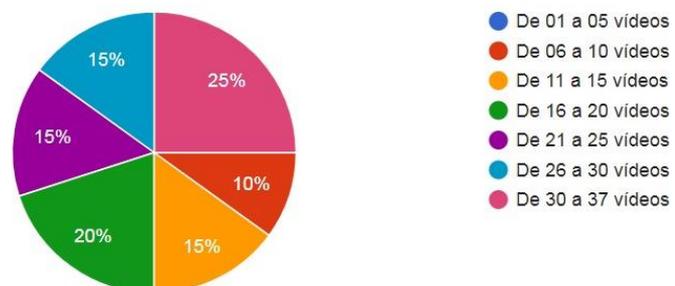
## 3. Em que velocidade você assistiu ao filme?

20 respostas



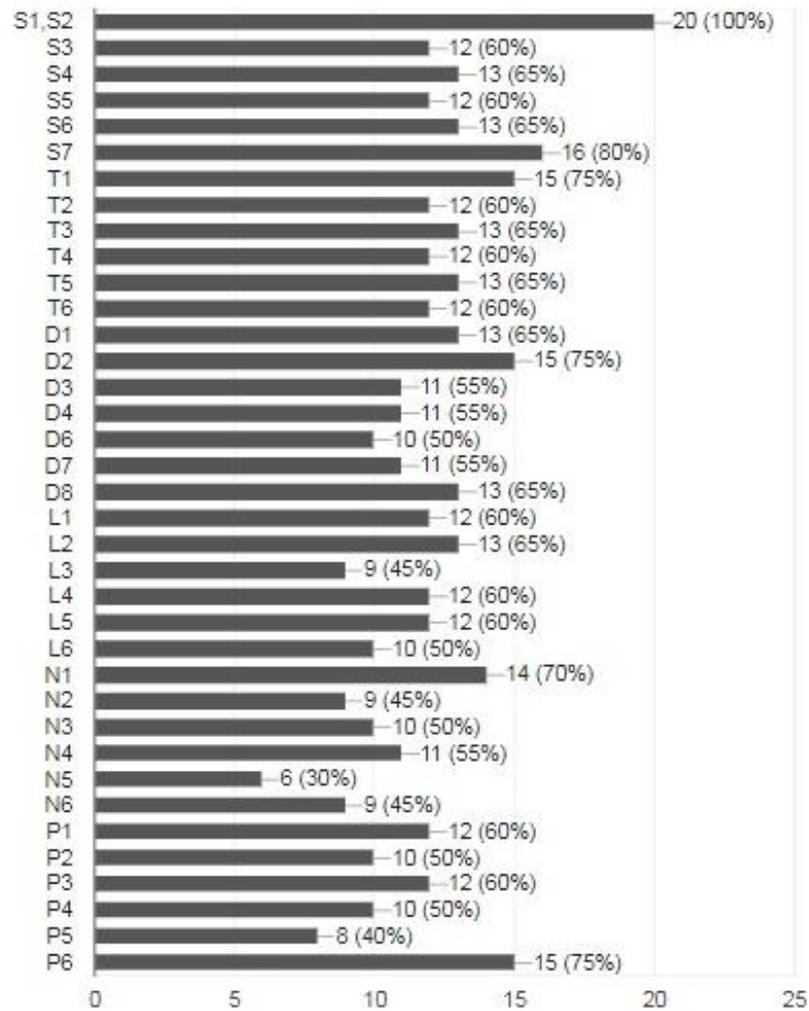
## 4. Quantos vídeos você assistiu?

20 respostas



5. Você lembra qual foi o caminho que você fez? Marque quais foram os vídeos que você viu.

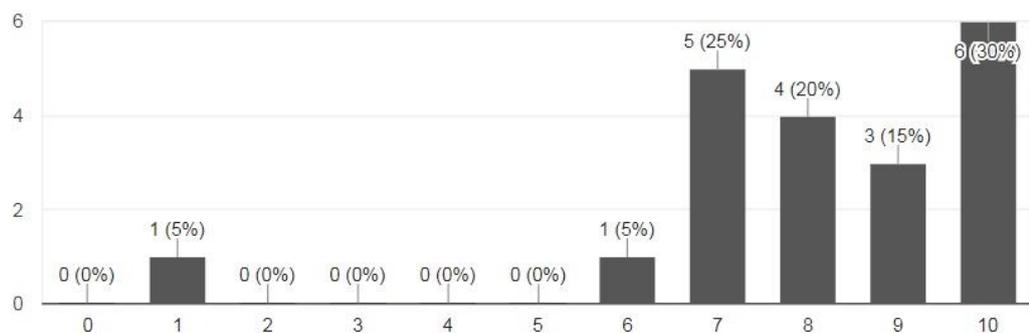
20 respostas



6. A narrativa te entretteve? Numa escala de 0 a 10

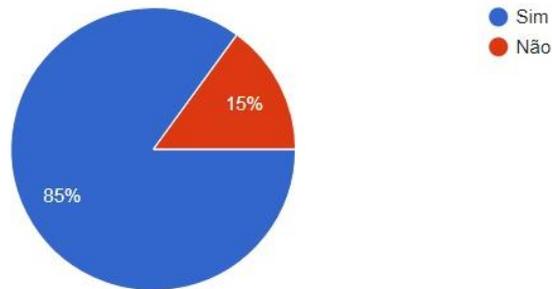


20 respostas

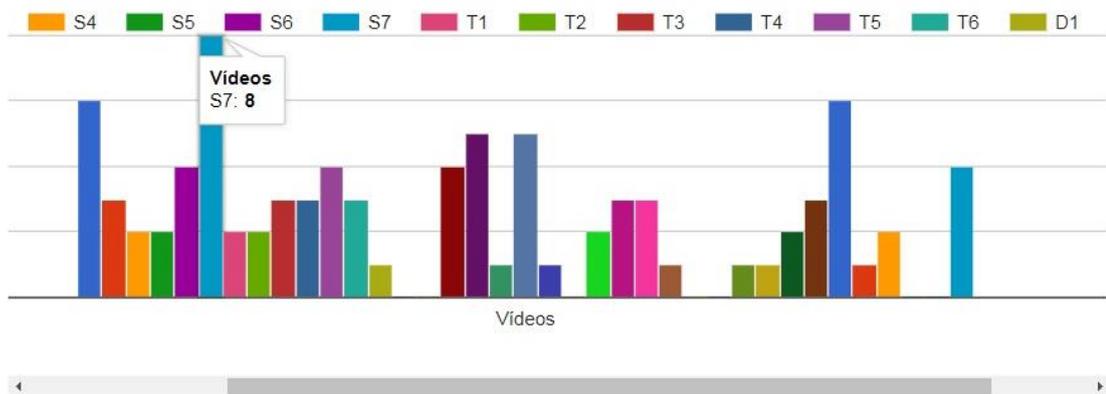


7. O que você assistiu foi o suficiente para você se interessar e entender o filme?

20 respostas

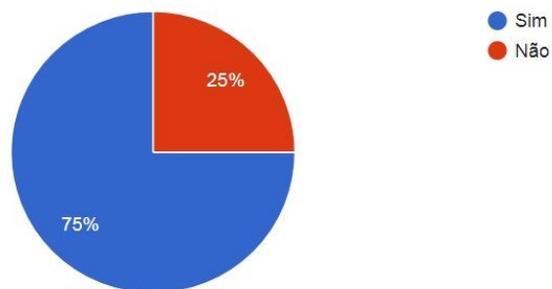


8. Quais vídeos te chamou mais atenção?



9. Você gostou de navegar pela narrativa do filme desta maneira?

20 respostas



## 10. Por quê?

17 respostas

Foi diferente, desafiador. (2)

Pois tenho a sensação de estar descobrindo eu mesmo a história

As narrativas não se encaixam, fica maçante assistir. Não me interessei prosseguir com outros vídeos

Porque ficou diferente!

A proposta coloca o espectador no papel de buscar a resolução, não ficando claro para este qual o início, meio e final do enredo, tirando o espectador de sua zona de conforto, já habituado ao cinema convencional.

Porque achei diferente , podemos escolher as forma de encaixe das cenas formando assim contextos diferente para o filme.

Tenho dificuldades para entender filmes, dessa maneira fiquei ainda mais confusa.

Através da thumbnail pude presumir qual o cenário da cena seguinte e, com isso, pude seguir, ou não, uma determinada linha de raciocínio, priorizando o ambiente que me entretia mais.

Nunca tinha visto um filme interativo

Eu acho até que deveria ter uma opção "não sei, porque me senti frustrada pela curiosidade não suprimida sobre as partes do filme que eu não vi. Mas foi super instigante tentar montar o quebra cabeça das cenas

## 10. Por quê?

17 respostas

Eu acho até que deveria ter uma opção "não sei, porque me senti frustrada pela curiosidade não suprimida sobre as partes do filme que eu não vi. Mas foi super instigante tentar montar o quebra cabeça das cenas embaralhadas pela minha escolha instintiva. Foi muito bom de assistir, embora frustrante. Dá vontade de assistir seguidinho pra ver se eu peguei tudo mesmo.

Da mais flexibilidade e possibilita varias interpretações

Não consegui achar uma sequência cativante.

Na verdade marcaria a opção não sei. Ainda estou avaliando. Foi uma experiência muito incomum na minha vida e demoro um pouco para processar.

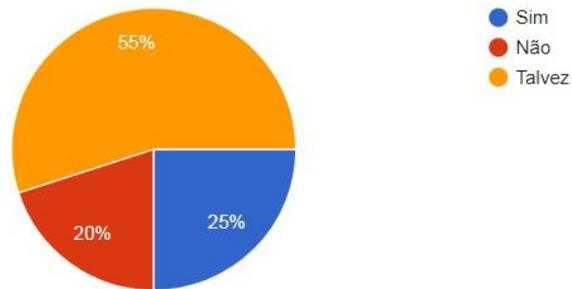
A trama principal é a mais chamativa, ela te prede e consegue criar teoria expectativas na sua cabeça. A forma como escolhemos caminhar é meio confusa, mas encaixa com a narrativa. na minha visão todas as outras cenas (excetos as finais) funcionam como memórias, confusas que vem de forma gradativa e aleatória para um narrador com 5 perspectivas, e essa pequena confusão não so o prende como também cativa e incita à imaginação

Eu acho que é legal, mas gera muita ambiguidade quanto às afeições criadas pelos personagens. Não há um personagem principal definido, ele será moldado de acordo com o caminho escolhido

Esta dinâmica de nós montarmos o filme ao decorrer da narrativa é muito interessante.

## 11. Pelo que você assistiu, os quatro personagens saem da sala?

20 respostas



## 12. Por quê?

16 respostas

- Porque talvez eles nunca tenham estado realmente presos na sala. (2)
- Muitas falas indicavam que houve um "depois da sala", principalmente a cena P1
- Não me interessei para ver mais.
- Na cena P1, Pedro diz que conseguiu sair da sala. Contudo, dá a entender que Luísa não sabia do que se tratava e podia ser tudo um sonho de Pedro ou todos realmente saíram e ela terminou com ele como disse que faria se saísse da sala
- Por alguns diálogos dá se a entender que os personagens saíram, como o diálogo de Nicole e Amanda enquanto jogam cartas, é o telefonema de Luisa no elevador.
- Porque o Diego ficou meio sumido em alguns contextos nas cenas com todos e ele disse que ja esteve naquela sala e porque não apareceu ele dizendo que saiu de lá .
- Tem cenas do exterior da sala, algumas parecem ser antes e outras após a sala.
- Há cenas que mostram, cada uma, 1 dos 4 personagens que estavam na sala. Eu soube que estas se tratavam de cena posteriores ao ocorrido na sala, pois eles se mostraram tristes e temerosos quanto a algo que aconteceu. Além disso eu assumi que os números identificadores dos episódios representavam o índice do episódio na sequência de episódios que se referiam a cada personagem.
- Pode ser que todos já estivessem mortos.

## 12. Por quê?

16 respostas

Pode ser que todos já estivessem mortos.

Tenho certeza de que todos saíram da sala menos a Nicole, fiquei na dúvida.

Não cheguei nessa cena.

Eu assisti o filme de forma rápida, não passei pelas 37 narrativas assistindo somente 24 , todas as cenas finais de cada núcleo me prendeu a atenção. a ultima cena da sala nos deixa a entender que ou eles morreram dentro da sala ou eles foram libertos, mas essa interpretação só se faz valida se a sala for um lugar físico. Eu acredito que a sala não seja só um ambiente mas sim uma metáfora. Mas se observamos com clareza os 4 núcleos dos personagens suas cenas finais são chocantes, todos estas parece ser cena pós a sala da trama principal. Claramente todos os personagens estão sofrendo consequências após "sair" do suposto lugar. Todavia vale lembrar a cena final do Pedro que não parece algo natural e cotidiano como os dos demais, carregando um ar mais sombrio e místico nos levando a pensar no significado das três cartas do taro. Morte/Ressureição palavras da ultima cena que eu assisti que estão ecoando na minha mente, apesar de ainda não encontrar respostas para todas minhas perguntas, por isso não ficou claro pra mim se saiu ou não. E se saíram , será que saíram todos ?

Porque eles morrem

Eu vi que o Diego saiu, a Luisa e o Pedro saem mas não vi a Natália

Eles botaram fogo na sala para sair, mas não tenho mt certeza se eles conseguiriam. Alguns episódios como o D8 e o L5 me fazem crer que saíram. Mas sem mts certezas;

## 13. Em suas palavras, como você resumiria a narrativa do filme?

20 respostas

Misteriosa e envolvente. (2)

Os quatro amigos, após colocarem fogo no estúdio, acabaram presos no incêndio mas tiveram uma "segunda chance" numa espécie de limbo, como a Luisa tinha comentado, e depois conseguiram sair colocando fogo novamente no lugar

Não criei empatia o suficiente com nenhum dos personagens para ter vontade de seguir o suficiente para resumir a narrativa de um início ao fim.

4 amigos resolvem dar uma lição em seu chefe, mau caráter, ameaçando atear fogo na agência em que trabalham. Uma dessas 4 pessoas aproveita desse plano para se vingar, mas acaba causando a destruição da agência e da vida das pessoas que ali trabalham.

Amigos que juntos resolvem colocar fogo em um local que não suportavam mais, e quando colocam, passam por consequências que não imaginavam.

A história se passa em uma agência de publicidade, comandada por um chefe prepotente, que abusa de sua funcionários. Para se vingar, 4 de seus funcionários resolvem fazer ameaças de incendiarem a agência caso ele não se entregue. Algo dá errado e os 4 ficam presos em um sala, sem se lembrar do acontecido. Podendo se comunicar com o externo apenas por um pc que responde somente sim ou não.

Narrativa simples com um pouco de mistério de algum acontecimento que não foi desvendado, que foi causado pelos próprios personagens demonstrando um certo peso de culpa durante o filme.

### 13. Em suas palavras, como você resumiria a narrativa do filme?

20 respostas

4 jovens acordam numa sala, sem saber quem são e como foram parar ali e precisam arrumar um jeito de se libertar.

Jovens amigos passaram a trabalhar juntos em uma empresa, que apesar de pagar bem, mostrou-se como um ambiente desconfortável para todos devido a abusos de seu patrão. De repente acordam numa sala branca sem nada lembrar, nem mesmo de seus nomes. Para sair da sala os jovens apenas dispunham de materiais como papel, isqueiro, pneu, comida, um temporizador (indicando o prazo para conseguirem sair) e um computador o qual respondia de forma binária perguntas feitas pelos reféns. Ao descobrirem que precisavam incendiar o local para sair o fizeram sem exitar. Após o ocorrido os jovens se mostraram abalados social e psicologicamente levando um até a suicidar em sua casa.

mecheu com as minhas perspectivas sobre o que acreditar.

4 pessoas que se conhecem em níveis variados trabalham juntas em uma agência publicitária com um chefe inescrupuloso e boçal. Diego, um dos 4 que tem algum problema psiquiátrico sugere que como vingança eles encurralem o chefe anonimamente e caso não funcione, eles causarão um incêndio na agência. Aparentemente Luiza deixa o gás que causará o incêndio aberto antes do momento planejado e sem que os outros saibam, e isso causa uma explosão com eles dentro do estúdio. Penso eu que a sala é uma espécie de limbo no qual eles ficam presos após a explosão e um segundo incêndio talvez seja a forma de seguirem viagem no pós morte. Porém tenho dúvidas a esse respeito porque Diego fala mais de uma vez que se lembra de ter estado nesta sala antes no vídeo em que os 3 se reúnem sem o Diego eles mencionam que ele não aguentou tudo o que aconteceu e deveria ser internado devido ao seu delicado estado mental. Isso pode abrir precedente pra uma nova interpretação de que eles saíram sim da sala branca. Mas não consigo decidir qual das opções é a correta.

### 13. Em suas palavras, como você resumiria a narrativa do filme?

20 respostas

4 pessoas que estagiam em uma empresa, incendeiam o lugar para que o dono (que é um fdp) pare de defender marcas que fazem coisas muito erradas. Então algo acontece e os quatro ficam presos numa sala branca com um computador, onde tem 96 horas pra sair. No final descobrem que é colocando fogo na sala que se libertaria

Diferente do habitual.

Emboscada, vingança e consequências.

Em um primeiro momento não consegui fechar uma conclusão sozinho. Pra mim muitas coisas ficaram vagas e incompletas. Depois conversando com minha esposa que tinha assistido antes e passado por mais cenas do que eu, fiquei com algumas impressões. Aparentemente os 4 trabalham em uma mesma empresa de publicidade e tramam um plano para se vingar das atitudes do seu chefe mau caráter. De alguma forma o plano dá errado e eles ou morrem, ficando no limbo, ou quase morrem, passando, por algum motivo juntos, por uma experiência de quase morte, acordando depois de um tempo. Na sequencia que eu assisti, não fica claro o retorno de todos, nem se todos morreram efetivamente, uma vez que o chefe não aparece em nenhum local após a explosão. E não é possível ver com quem a Luisa conversa na cena do elevador. Não sei se por meu costume de ver filmes na estrutura mais comum do cinema, mas fiquei com vontade de assistir esse enredo de forma linear e completa para entender totalmente a história.

Quatro jovens, uma sala trancada, um timer, muitas perguntas e um passado em comum. Você acorda confuso com poucas lembranças e supostos estranhos. Ao poucos respostas vão sendo respondidas e outras sendo criadas. Seis núcleos, quatro protagonistas, com seus problemas, defeitos, medos e personalidades. Todos estão conectados por um evento, e apesar de tudo, agora o único objetivo é sair da sala antes que se passem 96 horas. Se eles conseguem? Isso nem eu sei.

### 13. Em suas palavras, como você resumiria a narrativa do filme?

20 respostas

após a explosão. E não é possível ver com quem a Luisa conversa na cena do elevador. Não sei se por meu costume de ver filmes na estrutura mais comum do cinema, mas fiquei com vontade de assistir esse enredo de forma linear e completa para entender totalmente a história.

Quatro jovens, uma sala trancada, um timer, muitas perguntas e um passado em comum. Você acorda confuso com poucas lembranças e supostos estranhos. Ao poucos respostas vão sendo respondidas e outras sendo criadas. Seis núcleos, quatro protagonistas, com seus problemas, defeitos, medos e personalidades. Todos estão conectados por um evento, e apesar de tudo, agora o único objetivo é sair da sala antes que se passem 96 horas. Se eles conseguem? Isso nem eu sei .

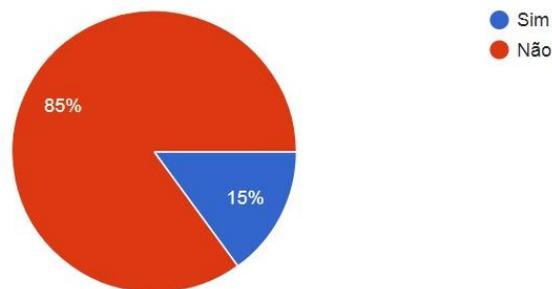
Quatro pessoas presas no seu próprio erro

Quatro desconhecidos acordam numa sala, sem saber nem seus nomes. Um computador marca um timer de 96 horas e a cada 24 horas, eles podem fazer uma pergunta. Posteriormente é revelado que Pedro, Nicole, Diego e Luisa são amigos que trabalham na mesma empresa de publicidade e detestam seu chefe, Arthur. Um dia eles botam fogo na firma e ninguém sabe o que aconteceu depois. Volta a cena da sala e Diego convence os outros a botar fogo na sala. Pedro acorda, liga pra Luisa, que também está acordada. Diego se desperta e fica lutando com as alucinações de sua esquizofrenia

4 amigos que trabalham em uma agência de publicidade se sentem incomodados com o chefe Arthur que abusa de seus funcionários, a exemplo da Luiza, com isso decidem se vingar ameaçando-o a revelar as atrocidades e botam fogo na agência. Com isso, os 4 se encontram presos em uma sala sem saber quem são e o que estão fazendo lá o tempo de 96 horas é iniciado e os mesmos tem poucas chances de saber como sair daquele local. Nas últimas 24 horas descobrem que devem botar fogo no local para sair;

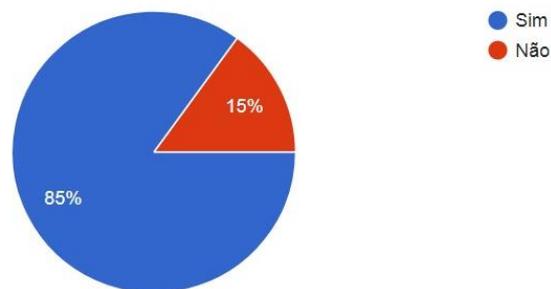
### 14. Você conhece outros vídeos nesta estrutura ou similar?

20 respostas



## 15. Você gostaria de ver mais conteúdo como este no mercado?

20 respostas



## 16. Deixe aqui algum comentário ou observação não contemplado pelas questões acima.

11 respostas

Acredito que a necessidade de quantidade fere excessivamente a qualidade da proposta. Atuações exageradas e momentos de explosão dos personagens sem qualquer real motivo torna tudo muito forçado. No início do contador não tem nem 5 minutos que eles estão na sala e eles já começam a se desesperar sem qualquer motivo real, sem qualquer motivador, não existe uma progressão de paranoia. Veja por exemplo o filme Fragmentado, as meninas são raptadas por um desconhecido, existe um motivo, existe toda a preocupação de serem adolescentes raptadas por um homem (mesmo sendo um motivo externo ao filme) e ao passar dos primeiros 20 minutos do filme elas vão descobrindo mais motivos para ficarem preocupadas.

Outro exemplo é o filme Jogos Mortais, o primeiro filme da série foi brilhante em sua ambientação naquele banheiro imundo, correntes que impedem que os personagens fujam daquela situação além da informação dada por Jigsaw que irão morrer com o gás se não salvarem suas vidas jogando o jogo.

Nesse projeto 96, claramente não houve um cuidado com a produção. Em situações de real preocupação de vida, as vítimas com certeza teriam arrombado aquela porta ou pelo menos teriam tentado de verdade. Em última instância teriam quebrado aquela janela.

Além disso, mais cuidado com o roteiro. O espectador não precisa que lhe contem tudo "O que vai acontecer quando esse contador chegar a zero" e outras falas são extremamente prejudiciais para a crença na narrativa e empatia pelos personagens é inexistente.

Para finalizar, processo de realização de um filme é algo que necessita extremo planejamento para que os personagens não saiam constantemente do que seria crível para as suas personalidades. Em diversos dispositivos fica extremamente difícil entender o que cada ator fala e vira um jogo eterno de aumentar e diminuir

## 16. Deixe aqui algum comentário ou observação não contemplado pelas questões acima.

11 respostas

personagens não saíam constantemente do que seria crível para as suas personalidades. Em diversos dispositivos fica extremamente difícil entender o que cada ator fala e vira um jogo eterno de aumentar e diminuir volume. Uma captação melhor e uma masterização do som ajudaria bastante.

Em uma das cenas da sala um tripé de câmera simplesmente aparece no canto da sala, não estava lá antes. O ambiente de filmagem também tem que ser todo montado para que fique fácil a leitura da imagem. Uma das cenas os personagens trazem um botijão para dentro de uma sala e a sala está muito bagunçada, fica extremamente difícil gostar de assistir. Existe uma diferença entre produzir um ambiente bagunçado mas que exista um certo planejamento para o interesse do que simplesmente ligar a câmera.

Achei a iniciativa interessante mas espero que as críticas contribuam para melhores resultados por parte da equipe no futuro. Aos atores tenho apenas a dizer que cinema não é teatro, no cinema e ainda mais na narrativa pedida, os diálogos estão muito sintéticos e teatrais. Recomendo assistirem o vídeo "What Realistic Film Dialogue Sounds Like" pelo canal The Nerdwriter.

Sobre este questionário. Alterem a pergunta 7. Está muito sugestiva, o espectador pode não ter se interessado e é papel dos produtores e diretores fazer com que o espectador entenda um filme, mesmo que não entenda a moral da história. Perguntar se o espectador assistiu o suficiente para entender é claramente dizer que o filme é maçante e confuso até certo ponto.

"O que você assistiu foi o suficiente para você entender e se interessar pelo filme?"

Acho que o YouTube me fez me perder um pouco na ordem, pra mim foi tranquilo porque eu já tinha lido e conheço a história, mas pra quem apenas assiste os vídeos pode ficar um pouco confuso, mas de qualquer forma todos foram ótimos e ficou muito bom!! ♥

## 16. Deixe aqui algum comentário ou observação não contemplado pelas questões acima.

11 respostas

Belíssima fotografia!

Poderia ser um pouco mais dinâmico, algumas cenas estão bem repetitivas.

Uma obra de suspense que me deixou angustiado e tenso por toda a narrativa. Não entendi o propósito de limitar para 4 as possíveis escolhas de continuação. Inicialmente pensei que se trataria de um jogo interativo com escolhas e diferentes finais, mas se o fosse eu não teria gostado tanto. A idéia é maravilhosa e original.

Gostei da forma como ele gerou dúvida.

Parabéns Gabriel!!! Você foi criativo demais ao criar a narrativa e essa estrutura diferenciada. Foi ótimo assistir assim. E seu empenho é louvável! O resultado foi lindo e dá pra perceber muito como vc se esforçou pra criar tudo isso.

Imagino que este tipo de narrativa funcionaria melhor se fosse mais curta. Linda a fotografia.

Complementando a resposta 15, acho que seria interessante pra mim assistir a outros conteúdos dessa maneira. Eu tenho a cabeça bem limitada no que diz respeito a arte, e conhecer outros tipos de cinema, me força a pensar diferente. Acho isso bom para o meu desenvolvimento. Obrigado pela experiência.

A forma como foi disposta as próximas cenas ficou muito interessante pois como já mencionado quando você disponibiliza não necessariamente linear as possibilidades, nessa situação, o telespectador se torna parte da

## 16. Deixe aqui algum comentário ou observação não contemplado pelas questões acima.

11 respostas

maneira. Eu tenho a cabeça bem formada no que diz respeito a arte, e conheço outros tipos de cinema, me força a pensar diferente. Acho isso bom para o meu desenvolvimento.  
Obrigado pela experiência.

A forma como foi disposta as próximas cenas ficou muito interessante pois como já mencionado quando você disponibiliza não necessariamente linear as possibilidades, nessa situação, o telespectador se torna parte da historia , e isso é genial.

Pedro, o personagem que mais se distanciava do pensamento do grupo, ele que não concordava com as decisões em geral foi o personagem que teve a cena final mais anormal , seria tão interessante saber se isso tem alguma ligação ou significado real.

detalhes das cenas como:

-todos de roupa preta e descalços

-somentemente um celular na sala

-o cigarro do Pedro dentro da sala

-a caneta do Diego na sala

me fazem querer muito uma cena S0. Percebesse que a ideia das possibilidades de caminhos se casa perfeitamente com a ideia de possibilidade de interpretação masssss seria muito interessante ter no final de todas as teorias um confirmação ou direcionamento.

Eu adorei o estilo do filme de ser "montável", contudo escolhemos às cegas os episódios, mesmo que os códigos tem relação com o conteúdo. Contudo acho que seria interessante dar um pequeno resumo ou uma palavra chave do próximo episódio para termos mais ciência do que estamos escolhendo. Mas adorei mesmo este estilo de filme!