

Experiências Narrativas do Cinema em Expansão¹

Patrícia Azambuja²

Universidade Federal do Maranhão, São Luís, MA

Resumo

Considerando a necessidade de reforço imagético para o cinema, vinculado à pintura e reclamado pelo cineasta Peter Greenaway, pretende-se em pressupostos híbridos e hiper-midiáticos, a possibilidade de ampliação do potencial difundido pela arte: o de novas experiências perceptivas e de liberdade de escolhas. Aqui, busca-se entender na experiência vivida pelo filme-jogo *A Gruta* fundamentos para a compreensão e “incorporação” dessas transformações.

Palavras-chave

Hipermídia; hibridação; narrativa; cinema expandido.

Há de se considerar que a liberdade introduzida pelo vídeo, pelo controle remoto e pelas mídias digitais vem mexendo com a dinâmica dos formatos audiovisuais há algumas décadas, muito especialmente, esquentando a discussão sobre o conceito de cinema, acusado, inclusive, por Peter Greenaway (2007a), de conservar postura extremamente passiva. Além disso, entendendo uma queda vertiginosa no número de espectadores nas salas de cinema tradicionais e uma inflexibilidade em relação à distribuição (pré-determinada em local e data), Greenaway (2007a) afirma que “o cinema de edição, da narrativa, do enredo cronológico, da ilustração de texto e do ilusionismo” talvez tenha se exaurido (p.91). E enumera algumas características especiais do cinema (entre elas, texto, quadro, atores e câmera) como espécies de tiranias, capazes de manter a linguagem cinematográfica confinada aos limites de um retângulo. Tiranias que podem, inclusive, destruir qualquer idéia de emancipação da imagem em movimento. “Não devemos desejar um cinema de apropriação, de mimese ou de reprodução do mundo conhecido, nem mesmo um cinema da realidade virtual, mas um cinema de irrealidade virtual” (GREENAWAY, 2007a, p.95). Entendendo tais tiranias como heranças emprestadas de outras artes e outros contextos, o cineasta, e artista multimídia, vê

¹ Artigo científico apresentado ao eixo temático “Estéticas e ciberarte”, do III Simpósio Nacional da ABCiber.

² Professora titular do Curso de Comunicação Social da UFMA e doutoranda em Psicologia Social pela UERJ (Orientação prof. Dr. Ronald João Jacques Arendt). E-mail: patriciaazambuja@ufma.br.

neste “monstrengo” – o cinema para ele (com exceções pontuais) – como algo que não descobriu o seu verdadeiro papel, principalmente, por continuar sendo influenciado pelo texto, e não pela imagem; ao contrário da pintura, que através da energia de seus executores, influenciou aspectos importantes na vida cotidiana. “Todos esses processos de pensamento começaram com os pintores, desaguando na filosofia geral, para depois cair no uso comum” (GREENAWAY, 2007b, p.41). Com isso, reclama mudanças mais radicais na linguagem cinematográfica, como as que aconteceram na Alemanha, no final da década de 1970.

Por outro lado, não distante de um entendimento em sentido *lato* para o cinema, Carlos Gerbase (2003), professor da PUC do Rio Grande do Sul, sugere que linguagem e narrativa cinematográficas, na verdade, “podem ser consideradas as bases sobre as quais todas as outras linguagens e narrativas audiovisuais se estabelecem” (p.8). Então, o cinema, antes mesmo de sofrer influência da TV, do vídeo ou dos suportes digitais, já era campo fértil para novas experiências e hoje, a partir de uma larga transversalidade entre estas áreas, é cada vez mais difícil defender a manutenção de uma linguagem pura, seja para o cinema como para qualquer outro meio de comunicação. Mesmo narrativo, o cinema moderno já era uma mistura de diversas possibilidades expressivas (mescla entre imagens fotográficas, desenhos, pinturas cenográficas etc.), coube às imagens eletrônicas o direcionamento rumo a novos procedimentos de hibridação. Em seu livro *Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica*, Carlos Gerbase (2003) traça uma relação entre imagens pós-modernas, novas tecnologias digitais e a narrativa cinematográfica, confiando às imagens contemporâneas uma tendência multimídia e de mistura ainda maior, visto que hoje estão imersas em um novo patamar estético: o da pós-modernidade.

Em *Corra, Lola, Corra* (1998), a Modernidade parece estar sendo posta à prova, como se o diretor Tom Tykwer fizesse questão de levar mais adiante as fronteiras estéticas do cinema narrativo contemporâneo e oferecer um padrão audiovisual que flerta explicitamente com a condição pós-moderna [...] um choque entre dois padrões visuais numa mesma narrativa (GERBASE, 2003, p.87).

Uma questão em comum entre Gerbase (2003) e Greenaway (2007a) é o potencial que as novas mídias e o contexto pós-moderno têm para a complexidade das narrativas, que acentuam as diversas possibilidades entre não-linearidade, multiplicidade de sentidos, ambiguidade e, aumentando a indefinição da narrativa, colocam o “espectador numa condição de ativo descobridor de significados” (GERBASE, 2003, p.89), pressupondo interpretações mais abertas e livres. Assim como Gerbase (2003), Greenaway vincula à televisão, a partir de

1980 e, atualmente, às mídias digitais, um potencial de repaginação para o “novo pós-cinema”. Também, insiste que devemos conviver e agir como parceiros em um mundo renovado pelas atividades multimídia.

No entanto, Gerbase (2003) adverte:

Esses componentes, insistimos, não são decorrência dos pressupostos digitais aplicados à produção cinematográfica. São resultado, isto sim, de um ambiente, ou de uma ‘condição’ (usando a feliz expressão de Lyotard) que faz alguns roteiristas, diretores e montadores criarem filmes que, além de retratarem seu tempo, acabam, em sua lógica narrativa interna, absorvendo os mecanismos da época (p.172).

Se para Greenaway (2007a), o “cinema está morto”, junto com Gerbase (2003) concordam que a fotografia e o vídeo cumprem um papel verdadeiramente revolucionário nessa mudança, visto que sua postura mais experimental e trabalho efervescente com formas e imagens (diferente do cinema, mais preocupado com a narrativa do texto) corroboram como a liberdade para associações. De qualquer maneira, tais questões, assim como a relacionada à digitalização do cinema, estão longe de uma conclusão definitiva, na verdade, o discurso ideal para Gerbase (2003), “ainda está por vir e, em nossa opinião, necessariamente será um discurso híbrido” (p.169)

Ainda sobre a idéia de morte do cinema, o filósofo Gilles Deleuze (1992), em Carta a Serge Daney, rebate de forma otimista o anúncio, deslocando o debate para o que chamou de mudança no “conjunto das relações da imagem cinematográfica” (p.90) - em relação à montagem, à profundidade de campo, aos re-encadeamentos. No entanto, discorre sobre as diferentes estratégias entre cinema e televisão, uma função estética e outra social (de controle e de poder). Portanto, para Deleuze (1992) se há algo divergente entre essas duas realidades é de caráter operacional, não imagético. Propondo, inclusive, que aspectos como a ênfase ao entretenimento e à informação, muitas vezes, são o que sufoca uma possível função estética para a TV.

Interessante a visão que Walter Benjamin (1994) já tinha em 1936 (quando ainda não existia a televisão de forma difundida) e pregava o caráter contrarrevolucionário (valor de culto) para o cinema. Muito próximo do que Deleuze enfatiza hoje sobre a televisão.

“Na Europa Ocidental, a exploração capitalista do cinema impede a concretização da aspiração legítima do homem moderno de ver-se reproduzido [...] A indústria cinematográfica tem todo o interesse em estimular a participação das massas através de concepções ilusórias e especulações ambivalentes” (BENJAMIN, 1994, p.180).

Roteiro para novas mídias

Seguindo uma especificação híbrida para conteúdos audiovisuais, a análise de Vicente Gosciola (*Roteiro para novas mídias*, 2003) e Janet H. Murray (*Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*, 2003) sobre roteiros específicos para meio digital revisita inúmeras possibilidades, do game à TV interativa. Para Gosciola (2003), o termo hipermídia já tem em seu sentido etimológico os significados estendido e ampliado, que vai além do multimídia, pois inclui possibilidades de escolhas amplas a partir dos acessos múltiplos aos espaços não-lineares impostos pelos links. Mesmo trabalhando conteúdos próprios para espaços digitais, o professor da PUC de São Paulo lembra que a linguagem hipermídia se aproxima da linguagem cinematográfica quando “agrega um conjunto de linguagens como a fotográfica, a sonora, a visual, a audiovisual e a própria cinematográfica” (p.35); e o roteirista tem como desafio o planejamento de um fluxo comunicacional não previsível, a partir do qual o usuário pode acessar várias leituras de uma mesma obra. Não distante desse universo hipermidiático, ou mesmo do cinema de narrativa contínua (consolidado no início do século XX), são inúmeros os exemplos de “narrativas por desconstrução” (p.109), utilizadas para despertar no espectador o senso crítico em relação à técnica em questão que, supunha-se, tinha sentido ligado à projeção da realidade. Desde as obras de Sergei Eisenstein à *nouvelle vague* francesa, o objetivo das narrativas audiovisuais descontínuas, paralelas ou de sobreposição era funcionar como manifestos contra o ilusionismo cinematográfico.

A narrativa por desconstrução era um recurso para encontrar as maneiras mais expressivas do meio cinematográfico, explorando todos os recursos já conhecidos somados à descontinuidade promovida pela inserção de eventos, de planos e de sonoridades que quebravam a sequência lógica e cronológica da história (GOSCIOLA, 2003, p. 109).

A exposição do espectador às múltiplas situações de conteúdo em obras hipermidiáticas favorece a relação autor/receptor quando o receptor, exposto a um número de informações simultâneas considerável, se vê obrigado a ter mais atenção e por isso mesmo uma participação mais efetiva no processo. Nesse caso, Vicente Gosciola (2003) adverte que o objetivo final do roteiro de hipermídia é a interatividade, definido pelo *link* e pelo recurso de navegação não-linear. O que serve tanto para narrativas ficcionais como não-ficcionais. Algumas experiências com documentários interativos são facilmente acessados pela internet. Alguns exemplos são encontrados nos links que se seguem:

http://www.agenciabrasil.gov.br/grandesreportagens/2007/10/16/grande_reportagem.2007-10-16.3152825702

Nação Palmares - **Ganhador do Prêmio Jornalístico Vladimir Herzog** (criado pelo coletivo de jornalistas da Agência Brasil).

<http://www.hiperinterativos.ufma.br>

<*Hipervídeo*>- **1º lugar no 15º Expocom Nacional – Categoria Áreas Emergentes – Modalidade Produto Científico** (experiência vinculada ao projeto de pesquisa “Interfaces Digitais: do telespectador-usuário às novas possibilidades no audiovisual” de alunos e professores da Universidade Federal do Maranhão). Artigo referente em <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2008/expocom/EXP-3-1457-1.pdf>.

Vicente Gosciola (2009), inclusive, em texto recente, intitulado *Narrativas Complexas para a TV Digital: do cinema de atrações à interatividade*, destaca na própria história do cinema a origem de experiências bem resolvidas e adequadas aos problemas e desafios da hipermídia e da narrativa não-linear de hoje. O que chamou de “narrativas complexas” no cinema são bases estabelecidas para um roteiro a partir do qual não somente se articula uma narrativa principal atravessada por outras narrativas, mas, “uma história multidimensional, [que] por ser incompleta e não resolvida na sua estrutura principal, demandaria sempre desafios e mais desafios ao telespectador em busca de respostas em outros conteúdos do programa acessíveis pelos mecanismos de interatividade” (p.205).

A discussão sobre esse potencial passa hoje inevitavelmente pelas discussões sobre televisão digital e pensando não mais o sentido convencional de televisão, algumas provocações para esse meio - de potencial hipermidiático -, já utilizam terminologia específica: televisão expandida. Para Ana Sílvia Lopes Davi Médola (2009), em *Televisão digital, mídia expandida por linguagens em expansão*, a televisão não pode mais ser pensada a partir de paradigmas analógicos. “Por sua função indicial, de contiguidade no processo de semiose hipertextual, a TV possibilita ao telespectador/interator trilhar percursos próprios de busca da informação na estética da hiperfragmentação” (MÉDOLA, 2009, p.259).

Polêmicas à parte, já é possível entender como ponto pacífico que existem diferentes públicos para diferentes formas de comunicação e fruição artística, tornando vital hoje o

entendimento das transformações sofridas por estas zonas de mediação, para uma perfeita compreensão dos limites de suas influências.

Conceito híbrido

A hibridação entre meios técnicos e linguagens, tema recorrente nos campos da comunicação e da arte, bastante citado neste artigo, não vincula apenas à digitalização aspectos de renovação aos processos comunicacionais e artísticos. Marshall McLuhan (1994) já descrevia na década de 60, veículos tecnológicos como “extensões e ampliações” dos sentidos humanos, considerando que os meios começavam realmente a funcionar antes mesmo do indivíduo que o utilizava se dar conta disso. Para McLuhan, os meios como extensões do homem estabeleceriam novos índices relacionais não apenas entre sentidos e percepções individuais, mas, a partir de sua inter-relação e da influência que um meio provocaria no outro. “O rádio alterou a forma das histórias noticiosas, bem como a imagem fílmica, com o advento do sonoro. A televisão provocou mudanças drásticas na programação do rádio e na forma das radionovelas” (p.72). Desse inter-relacionamento surgem propostas híbridas comuns há bastante tempo na história dos suportes de comunicação.

Hoje vivemos um desses momentos possíveis de serem representados por sentidos de intercruzamento e mistura, refletidos nas convergências socioculturais, na fragmentação e nas combinações múltiplas entre tradição, modernidade e pós-modernidade, discutidas por Néstor Garcia Canclini (*Cultura Híbridas*, 2003), que vê nas condições de globalização “cada vez mais razões para empregar os conceitos de mestiçagem e hibridação” (p.XXVI).

Jean-François Lyotard (1988), em *O pós-moderno*, aponta para uma crise do projeto de modernidade, a partir da qual a ciência exerce sobre o seu próprio estatuto um discurso de legitimação. Por sua vez, o sociólogo francês Bruno Latour (1994), em *Jamais Fomos Modernos* descreve uma relação entre o adjetivo moderno e a idéia de ruptura / assimetria entre mundo natural e mundo social e, se opõe severamente a esse paradoxo, considerando que, a modernidade postulou ambições que não conseguiu colocar em prática e, por isso mesmo, “jamais fomos modernos”. Sobre os pós-modernos, Latour afirma: “depois deles, não há mais nada. Longe de ser o fim do fim, representam o fim dos fins” (1994, p.61). Nem romperam completamente com o estatuto moderno, nem avançaram em soluções; apenas dispersaram os elementos que os modernizadores agruparam e perpetuaram na idéia de purificação entre pólos opostos, na tentativa de civilizar e evitar os “antigos híbridos

inapropriados” (mistura bárbara do passado). Nesse sentido, Bruno Latour (1994) defende a idéia de realidade híbrida, dentro da qual os atores (mistura entre natureza e sociedade) não correspondem a indivíduos isolados, mas a um grupo heterogêneo e múltiplo em possibilidades. Para alguns desses autores, a ambição delegada ao conhecimento científico tinha como objetivo central “dissipar a aparente complexidade dos fenômenos a fim de revelar a ordem simples a que eles obedecem” (MORIN, 2007, p.5), uma utopia que hoje começa a parecer improvável, pois, os modelos que buscam simplificar o conhecimento sobre o mundo mutilam mais que exprimem. É a partir da noção de simetria que as diferenças tornam-se claras e estabelecem coexistências possíveis.

De certo que os processos comunicacionais e as idéias nascidas nesses contextos são moldados por certas características materiais e híbridas, não explícitas ou aceitas - uma vez que o que está posto em debate são aspectos de não purificação entre sujeito/objeto-, não muito distantes do que foi analisado por Marshall McLuhan na década de 60 na relação mídia e constituição de subjetividades. Se não nesses termos, talvez, em um sentido de influência entre técnicas de produção e linguagem, entendendo toda mídia como entidade híbrida que incorpora a gramática de mídias anteriores, refazendo-a ou adequando-a aos novos momentos de apropriação. Lev Manovich (2005), em *Novas mídias com tecnologia e idéia: dez definições*, também discorre sobre o híbrido como um mix entre antigas e recentes convenções culturais, o que chamou de nova mídia em um contexto pós-moderno e de reapropriação a partir de fatores materiais nas mudanças estéticas e produtivas.

A nova vanguarda não se preocupa mais em ver ou representar o mundo de novas maneiras, mas de estabelecer o acesso a mídias anteriormente acumuladas e em usá-las de novas maneiras. Nesse aspecto, a nova mídia é pós-mídia ou metamídia, já que usa antigas mídias como seu material primário (MANOVICH, 2005, p.46).

Em sentido original, o híbrido, para Carlos Gerbase (2003), é a própria linguagem cinematográfica, sob análise estruturalista, que pressupõe três matrizes básicas de pensamento e, através de combinações, dão forma a outras linguagens. “O cinema aparece então como uma linguagem sonoro-visual-verbal (e, importante, não apenas audiovisual), extremamente hibridizada e complexa (p.164). Com o intuito de entender a própria noção de cinema em um contexto moderno, Walter Benjamin (1994), inclusive, pressupõe esse arcabouço combinatório de antecipações na história da arte.

Uma das tarefas mais importantes da arte foi sempre a de gerar uma demanda cujo atendimento integral só poderia produzir-se mais tarde. A história de toda forma de arte conhece épocas críticas em que essa forma aspira a efeitos que só podem concretizar-se sem esforço num novo estágio técnico, isto é, numa nova forma de arte (BENJAMIN, 1994, p.190).

Os dadaístas, por exemplo, produziram na pintura e na literatura efeitos percebidos na gênese do próprio cinema que, embalados por efeitos de choque, tentaram libertar a arte do invólucro do culto, da contemplação individual e concentrada. No sentido de despertar novas habilidades perceptivas, a recepção por distração apontava sintoma de transformação profunda e tinha (e tem) na arte espaço propício.

Cinema Expandido em Experiência?

Considerando a relação entre o prefixo *hiper* e seu pressuposto de ampliação, vale lembrar que a digitalização, a convergência e os referenciais hipermidiáticos trazem à cena, novamente, um potencial muito difundido pela arte e, de certa forma, reprimido no cinema: o de novas práticas perceptivas e de liberdade de escolhas.

Neste sentido, a experiência vivida no Festival do Rio (2009), a partir da relação com filme-jogo *A Gruta*³, foi fundamental para “incorporação” dessas transformações. Um *thriller* de enredo simples - viagem de um casal de namorados envolvidos com a descoberta de uma gruta -, está baseado na relação do diretor Filipe Gontijo com leituras de livros-jogos⁴ e apresenta, ao longo da narrativa, várias possibilidades de interrupção e de escolhas para continuação das cenas. Com onze possibilidades de final e até 30 momentos em que o espectador participa (através de um controle) tomando decisões sobre o andamento da história, o resultado pode variar e o filme durar entre cinco e 40 minutos.

Em um primeiro momento, é essencial o entendimento das conexões, neste trabalho, entre cinema e literatura ou, talvez, entre cinema, literatura e a própria prática humana, seja a partir da herança do romance burguês do século XIX ou da simples experiência de contar histórias como uma maneira de compreender o mundo, ou mesmo, de vencer a própria morte.

³ Do cineasta brasileiro Filipe Gontijo, foi exibido inicialmente no 41º Festival de Brasília, em 2008.

⁴ Os *livros-jogos*, ou *aventuras-solo* são livros ou revistas que contam uma história com algumas possibilidades de desenrolar, onde o/a jogador/a cria e/ou utiliza, mas não encarna, uma personagem pronta que pode seguir diferentes caminhos dentro da história. Conforme lê a história, o leitor-jogador simultaneamente a joga. Pelo fato de não ser tão complexo e interativo quanto o *RPG*, mas guardar similaridades de conteúdo, o livro-jogo é considerado consensualmente uma porta de entrada para o *RPG*, introduzindo um usuário iniciante às possibilidades da narrativa aberta (BETTOCCHI, 2003).

Assim, as influências de Filipe Gontijo estão inscritas no conceito de interatividade tanto dos livros-jogos convencionais como da literatura não-convencional do escritor argentino Julio Cortázar. - a partir da qual as histórias podem se desenrolar conforme a escolha dos leitores, autorizados a pular páginas e construir sua própria narrativa. “Cortázar foi considerado um dos autores mais inovadores de sua época – é o autor de *Rayuela* (em português, *Jogo da Amarelinha*), obra famosa por permitir vários tipos de leitura, indicados pelo próprio autor (saltando capítulos, por exemplo, de forma não-linear)” (BARRETO, 2008, p.7).⁵

Somando a proposta de Filipe Gontijo - na zona de confluência entre cinema e literatura -, e o pensamento de Peter Greenaway (2007a) - influenciado por 8 mil anos de pintura, que coloca a imagem como essencial para produções cinematográficas -, torna-se interessante recuperar as colocações de Gerbase (2003) sobre o híbrido cinematográfico: de linguagem sonoro-visual-verbal, híbrida e complexa.

Ainda em bases estéticas, a análise de Kátia Maciel (*Transcinema*, 2009) sobre mudanças sinalizadas por novas camadas tecnológicas no cinema-instalação, marcadas pelo “extrafilme”, também alerta para tendência experimental inata ao cinema (como possibilidade de campo expandido). A professora da pós-graduação da UFRJ analisa que o barateamento e a portabilidade dos suportes de projeção, assim como, a diversificação dos espaços de recepção, começam a provocar complexidade nas histórias e provocar bifurcações nas narrativas. Sugere, com isso, a necessidade de maior abertura e de efetiva participação do espectador, que deve se estabelecer sob bases dinâmicas e fluidas de interface, dando conta assim de um potencial narrativo ampliado. Nesse sentido, o filme-jogo *A Gruta*, estimulante no sentido em que rompe com qualquer expectativa que se tenha presenciado em uma sala de cinema, rompe com os contornos definidos pela tela e com a linearidade temporal, estados recorrentes nas experiências cinematográficas. Adequado, de alguma forma com conceito de *transcinema*, de Kátia Maciel (2009), no sentido que “cria uma nova construção de espaço-tempo cinematográfico, em que a presença do participador ativa a trama desenvolvida” (p.17), o filme-jogo em questão fica muito próximo da forma híbrida no campo da arte, que estimula o espectador e seu envolvimento sensorial, em um sentido diretamente ligado à necessidade de interrupção

⁵ Relação de liberdade é também experimentada no processo de leitura do livro convencional, a partir de uma relação livre e inventiva entre autor e intérprete, onde sejam possíveis intertextualidades, envolvimento sensorial, interação e abertura. Tema discorrido no texto: AZAMBUJA, Patrícia (2009). A interação na narrativa audiovisual: liberdade, subversão e mudança de comportamento. Apresentado no XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste: RJ. E disponível no link <http://200.136.53.130:13580/cdrom/2009/intercom/sudeste/cd/resumos/R14-0083-1.pdf>.

no processo, em oposição às bases tradicionais da mera contemplação. Entende-se com isso, a idéia proposta por Maciel (2009) de “cinema expandido” que contribui para uma reinvenção e desdobramento da sala convencional de cinema em outros espaços, nesse caso, outras experiências no mesmo espaço. Não apenas mudanças nas formas de fazer, mas, novas formas de comportamento e de agenciamentos cognitivos que emergem desse novo cenário.

Algumas questões para reflexão

A discussão de Walter Benjamin (1994) é retornada no momento em que se entende um objeto de fruição, destituído da autoridade da pura contemplação. O efeito de choque, muito próximo ao que, na modernidade, esteve como correspondência à metamorfose da estrutura perceptiva humana, antecipada pelo movimento Dadá e pelo aparelho cinematográfico, destaca o poder de concentração não mais como um fator decisivo no processo de recepção das obras. Percebe-se aí que uma forma de arte, na maioria das vezes, prepara modificações sociais quando da transformação nos modos de recepção.

Não distante, o que experimentamos com o filme-jogo *A Gruta* - quando das quebras na narrativa (conseqüentemente, nos protocolos de imersão) através de saltos entre camadas sobrepostas paralelamente -, evidencia uma situação completamente inusitada em relação à experiência com um filme convencional. Justificadamente, algo muito próximo, ao puro entretenimento, que, no entanto, não descarta a possibilidade do exercício humano de novas atenções e reações, como pressuposto fundamental para o entendimento de novas competências cognitivas e novas linguagens.

Referências Bibliográficas

BARRETO, Tamara (2008). **Aposta na interatividade**. In: Moviola. N.3. Disponível em http://www.iesb.br/moviola/moviola2008_3_p7.pdf. Acessado em outubro de 2009.

BARROSO, Cecília (2008) **A Gruta**. Disponível em <http://www.cenasdecinema.com/2008/11/gruta.html>. Acessado em outubro de 2009.

BETTOCCHI, Eliane; KLIMICK, Carlos (2003). A imagem como link: autonomia, crítica e criatividade na aquisição de linguagem. **Espaço Informativo Técnico Científico do Ines**, Rio de Janeiro, v. 19, p. 00-00. Disponível em <http://www.historias.interativas.nom.br/historias/textos/espaco.pdf>. Acessado em outubro de 2009.

BENJAMIN, Walter (1994). A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura** [Trad. de Sérgio Paulo Rouanet] 7.ed. São Paulo: Brasiliense.

CANCLINI, Néstor Garcia (2003). **Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo.

DELEUZE, Gilles (1992). **Conversações** [Trad. de Peter Pál Pelbart]. São Paulo: Editora 34.

GERBASE, Carlos (2003). **Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica**. Porto Alegre: EDIPUCRS.

GOSCIOLA, Vicente (2003). **Roteiro para as Novas Mídias: do game para as novas mídias**. São Paulo: Editora Senac São Paulo.

_____ (2009). Narrativas complexas para TV digital: do cinema de atrações à interatividade. In: SQUIRRA, Sebastião e FECHINE, Yvana (org.). **Televisão digital: desafios para a comunicação**. Porto Alegre: Sulina.

GREENAWAY, Peter (2007a). **O cinema está morto, vida longa ao cinema?** In: Caderno SESC_Videobrasil 03_Limite, Movimentação de Imagem e Muita Estranheza. Disponível em http://www2.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/up/arquivos/200803/20080321_164202_Caderno_VB03_P.pdf. Acessado em setembro de 2009.

GREENAWAY, Peter (2007b). Entrevista no Catálogo do 16º Festival Internacional de Arte Eletrônica SESC_Videobrasil - "Limite: Movimentação de Imagem e Muita Estranheza". Disponível em http://www2.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/up/arquivos/200803/20080312_143023_Catalogo_16ºVB_P.pdf. Acessado em setembro de 2009.

LATOUR, Bruno (1994). **Jamais fomos modernos: ensaio de antropologia simétrica** [Trad. De Carlos Irineu da Costa]. Rio de Janeiro: Editora 34.

LYOTARD, Jean-François (1988). **O pós-moderno** [Trad. de Ricardo Corrêa Barbosa] 3.ed. Rio de Janeiro: José Olympio Editora.

MANOVICH, Lev (2005). **Novas mídias como tecnologia e idéia: dez definições**. In: LEÃO, Lúcia (org.) O Chip e o Caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Editora Senac.

MCLUHAN, Marshall (1969). **Os meios de comunicação como extensões do homem** [Trad. de Décio Pignatari] São Paulo: Cultrix.

MÉDOLA, Ana Sílvia Lopes Davi (2009). Televisão digital, mídia expandida por linguagens em expansão. In: SQUIRRA, Sebastião e FECHINE, Yvana (org.). **Televisão digital: desafios para a comunicação**. Porto Alegre: Sulina.

MORIN, Edgar (2007). **Introdução ao pensamento complexo**. 3.ed. Porto Alegre: Sulinas.

MURRAY, Janet H (2003). **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço** [Trad. de Elissa Jhoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol] São Paulo: Itaú Cultural: Unesp.

REGIS, Fátima (2008). **Tecnologias de comunicação, entretenimento e competências cognitivas na cibercultura**. Dossiê ABCiber. In: Revista FAMECOS, n. 37, Porto Alegre.

Disponível em

<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/4797/3601>.

Acessado em agosto de 2009.