

Universidade Federal do Rio de Janeiro

HIPERDRAMA – COMUNICAÇÃO E CULTURA NAS MÍDIAS DIGITAIS

Escola de Comunicação / UFRJ

Mestrado em Comunicação e Cultura

Maria Cláudia de Oliveira

2005



HIPERDRAMA – COMUNICAÇÃO E CULTURA NAS MÍDIAS DIGITAIS

Maria Cláudia de Oliveira

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito necessário à obtenção do título de Mestre em Comunicação e Cultura.

Orientador: Prof^a. Dr^a. Heloisa Buarque de Hollanda

Rio de Janeiro
Fevereiro de 2005

FOLHA DE APROVAÇÃO

HIPERDRAMA – COMUNICAÇÃO E CULTURA NAS MÍDIAS DIGITAIS

Maria Cláudia de Oliveira

Orientador: Prof^a. Dr^a. Heloisa Buarque de Hollanda

Dissertação de Mestrado submetida ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ, como requisito necessário à obtenção do grau de Mestre em Comunicação e Cultura.

Banca Examinadora

_____- Orientador
Prof^a. Dr^a. Heloisa Buarque de Hollanda

Prof^a. Dr^a. Angela Ancora da Luz

Prof^a. Dr^a. Ilana Strozenberg

_____(suplente)
Prof^a. Dr^a. Liv Sovik

Rio de Janeiro

Fevereiro de 2005

Oliveira, Maria Cláudia de
Hiperdrama – comunicação e cultura nas mídias
digitais / Maria Cláudia de Oliveira. Rio de Janeiro:
UFRJ/ ECO, 2005.

ix, 90f.; 31 cm

Orientador: Heloisa Buarque de Hollanda
Dissertação — Universidade Federal do Rio de
Janeiro, ECO.

Referências: f. 78-83.

1. Hiperdrama. 2. Cultura. 3. Internet. 4. TV digital.
I. Hollanda, Heloisa Buarque (orient.) II. Universidade
Federal do Rio de Janeiro, Programa de Pós-
Graduação em Comunicação e Cultura. III. Título.

Resumo

HIPERDRAMA – COMUNICAÇÃO E CULTURA NAS MÍDIAS DIGITAIS

Maria Cláudia de Oliveira

Orientador: Prof^a. Dr^a. Heloisa Buarque de Hollanda

Resumo da Dissertação de Mestrado submetida ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, da Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre em Comunicação e Cultura.

O objetivo desta dissertação é analisar as características e as potencialidades comunicativas do hiperdrama, um novo formato de narrativa dramática e audiovisual desenvolvido para mídias digitais. Utilizando as tecnologias de comunicação digital disponíveis hoje e sendo um potencial instrumento de tradução entre as culturas, o hiperdrama é estudado a partir dos conceitos de hipertexto e hipermídia. A dissertação faz uma comparação entre o ambiente multicultural da Internet, no qual surge este novo formato de narrativa, com os ambientes em que nasceram o melodrama e o cinema. É apresentado um panorama sobre a situação da Internet e da TV digital no Brasil e no mundo, bem como uma análise das possibilidades de relacionamento e comunicação entre as culturas.

Palavras-chave: hiperdrama, comunicação, cultura, Internet, TV digital.

Rio de Janeiro

Fevereiro de 2005

Abstract

HIPERDRAMA – COMMUNICATION AND CULTURE ON DIGITAL MEDIA

Maria Cláudia de Oliveira

Adviser: Prof. Dr. Heloisa Buarque de Hollanda

The purpose of this dissertation is to analyse the characteristics and communicational potential of hyperdrama, a new dramatic and audiovisual narrative format developed for digital media. Using the digital communication technologies which are available today, and being a potential instrument of translation between the cultures, the hyperdrama study is based on the concepts of hypertext and hypermedia. This dissertation draws a comparison between the multicultural environment of Internet, in which this new narrative format appears, and the environment in which melodrama and cinema were born. It presents a panorama of the situation of Internet and digital television in Brazil and worldwide, as well as an analysis of the possibilities of relationship and communication between the cultures.

Sumário

Introdução 1

1. Labirinto de dramas

1.1.	Hipertexto e hipermídia	6
1.2.	O hiperdrama e a pós-modernidade	10
1.3.	O <i>hyperdrama</i> de Deemer	16
1.4.	Bifurcação no tempo e espaços justapostos	25
1.5.	Narrativas hiperdramáticas e videogames	26
1.6.	Questões sobre a autoria da obra	28

2. As influências do melodrama e do cinema na construção hiperdramática

2.1.	A Poética	33
2.2.	Melodrama e hiperdrama	34
2.3.	Cinema e hiperdrama	44
2.4.	Considerações sobre a televisão	49

3. O estado da tecnologia: Internet e TV Digital

3.1.	Dados sobre a Internet no Brasil e no mundo	51
3.2.	A revolução anunciada da TV digital	53
3.3.	A questão do conteúdo	56

4. O hiperdrama e a relação entre as culturas

4.1.	Da circulação das culturas	62
4.2.	Tradução cultural	64
4.3.	Comunicação e cultura	70

Conclusão 74

Referências 78

Tabelas

Tabela 1 - Domicílios particulares permanentes, segundo algumas características – 1999/2003 – Brasil	59
Tabela 2 – Número de internautas no mundo	60

Anexos

Anexo A	84
Decreto n. 4.901, que institui o Sistema Brasileiro de Televisão Digital	
Anexo B	89
Instruções sobre conteúdo do CD-ROM anexo, do qual constam	
a) reprodução do site http://www.ibiblio.org/cdeemer/chile-m.html	
b) 11 (onze) filmes-demonstração do videogame “Shenmue”	

A meus pais, Mauri e Josenir, pelo amor verdadeiro e o apoio constante

Ao Del, meu companheiro e (literalmente) braço direito

A Ângela, que me ajudou a dar os primeiros passos

E a Heloísa, que me guiou até aqui.

“Nunca pudemos ser tão cosmopolitas como agora, tão contemporâneos de muitas culturas, e sem viajar.”

Nestor Garcia Canclini.

Latinoamericanos Buscando Lugar en este Siglo.

“A diferença, sabemos, é essencial ao significado,
e o significado é crucial à cultura”.

Stuart Hall. *Pensando a Diáspora*

– *Reflexões Sobre a Terra no Exterior*

“A cultura pós-moderna é global – embora isso
não signifique, de maneira alguma, que ela seja
a cultura de todas as pessoas do mundo”.

Kwame Anthony Appiah. *Na Casa de Meu Pai*

– *A África na Filosofia da Cultura*

Quantos tipos de construções da realidade podem fazer sentido?

Mary Douglas. *The world of goods – Towards an Anthropology of Consumption.*

INTRODUÇÃO

As profundas transformações provocadas pelo advento das novas tecnologias digitais nos meios de comunicação, na criação artística e no mercado de entretenimento são uma realidade já bastante debatida no meio acadêmico. Porém, a criação de produtos culturais voltados para a sociedade globalizada ainda é um campo bastante fértil para experimentações e suposições, constituindo um desafio tanto para o pensamento dos teóricos de estudos culturais quanto para a criatividade de artistas e produtores. Profissionais do mercado de entretenimento e cultura de massa preocupam-se hoje com a solução de questões como o complexo relacionamento entre culturas locais e culturas transnacionais; as novas e infinitas possibilidades criativas que se constituem através da velocidade do deslocamento de informação nas mídias digitais; as dificuldades enfrentadas em relação à tradutibilidade cultural de obras voltadas para um público marcadamente transnacional; e as novas formas que podem assumir esses produtos culturais criados em pleno mundo globalizado.

Trabalhando na área de produção cultural há vários anos, como jornalista e roteirista de televisão e cinema, fui obrigada a refletir profundamente sobre a formatação de produtos culturais para a sociedade informatizada e globalizada ao ser convidada, em 2000, para criar roteiros de dramaturgia audiovisual num portal infanto-juvenil da Internet¹. A questão que imediatamente me ocorreu foi a fabulosa quantidade de novos recursos disponíveis, naquela mídia, para se contarem histórias em formato audiovisual. Entre esses, os que me chamaram mais a atenção foram a possibilidade de simultaneidade de ações dramáticas, ou seja, de se construírem tempos paralelos

¹ O *Portal X*, da apresentadora de televisão Xuxa Meneghel (www.portalx.globo.com). Entre os trabalhos multimídia por mim desenvolvidos destacam-se “Lendas brasileiras”, “Turma da Xuxinha” e “Xuquinho”, entre outros.

numa mesma narrativa, proporcionando uma desconstrução da relação entre o tempo e o espaço dramático; e a possibilidade de interatividade entre o antigo autor da obra, que chamo nesta dissertação de primeiro autor, e seu público, que pode se transformar em co-autor, interferindo na construção da narrativa, escolhendo destinos e mudando os rumos dos acontecimentos com um simples clicar do mouse, revolucionando a posição até então passiva do receptor em relação a obras dramáticas audiovisuais convencionais. O advento da tecnologia de televisão digital, que deve ser implantada no Brasil até 2010, reforçou a idéia de que era necessário pensar em novos formatos de entretenimento audiovisual para estas novas mídias.

A proposta deste trabalho é, portanto, sugerir o desenvolvimento de um novo formato de narrativa dramática audiovisual que utilize as tecnologias de comunicação digital e todas as suas possibilidades, incluindo interatividade, fragmentação da narrativa, simultaneidade de ações e descentralização da figura do autor, elementos que ampliam os limites da representação dramática tradicional e descortinam um ambiente de comunicação ainda desconhecido, pleno de possibilidades de interação entre autores e receptores. Essa nova narrativa dramática é chamada aqui de *hiperdrama*, a partir do estudo dos conceitos de *hipertexto* e *hipermídia*, bem como da comparação do ambiente cultural em que ela surge, em pleno mundo globalizado, com aquele do aparecimento de duas das mais importantes representações dramáticas de todos os tempos: o melodrama e o cinema. Por possuir características que o relacionam diretamente com as questões da pós-modernidade e da globalização, a hipótese que pretendo defender é que *o hiperdrama seria a representação pós-moderna da dramaturgia audiovisual e poderia servir como elemento de ligação entre as culturas, atuando como forma de tradução cultural.*

No primeiro capítulo da dissertação, relembro algumas das principais definições do conceito de *hipertexto*, desde sua origem, em trabalho do cientista americano Vannevar Bush, que em 1945 descreveu pela primeira vez um sistema de armazenamento de informações através do processo de associação, chamado por ele de Memex; passando pela criação do próprio termo hipertexto, por Theodore Nelson, em 1965, quando criou o sistema Xanadu, e finalmente chegando a uma variação de hipertexto, a *hipermídia*, que atualmente serve para definir o processo através do qual o receptor consegue acessar informações na Internet. A partir destes conceitos, nos quais se baseia o hiperdrama, enumero as características do hiperdrama que remetem às questões da pós-modernidade, como a fragmentação da narrativa, a descentralização da figura do autor, o rompimento da relação tempo-espço e a eliminação de fronteiras entre arte erudita e arte popular, entre outras. Por fim, apresento uma análise do trabalho do professor Charles Deemer, que utiliza o termo *hyperdrama* para definir as narrativas que desenvolve para teatro e que contêm várias ações simultâneas no mesmo espaço. Comparo ainda a linguagem hiperdramática com as narrativas interativas dos videogames e questiono se a tão propagada interatividade nas mídias digitais é realmente interativa, ou se não passa de uma nova forma de imposição de narrativas por parte do autor.

O segundo capítulo trata de lembrar as origens da narrativa dramática, a partir da *Poética*, de Aristóteles, e busca as semelhanças entre este momento de globalização cultural em que se insere o hiperdrama e o ambiente em que se criaram, primeiro o melodrama, que inaugurou nos folhetins do século XIX o que mais tarde veio a ser chamado de cultura popular, e depois o cinema, que surgiu num espaço que comportava diversas atrações e espetáculos, com um caráter muitas vezes circense.

Procuro demonstrar como, no ambiente da Internet, essas características se reproduzem, fazendo com que o hiperdrama surja como representação dramática da era da globalização.

No terceiro capítulo, procuro mapear as tecnologias disponíveis, de Internet e TV digital, mostrando como se encontra, no Brasil e no mundo, a situação de comunicação digital, mostrando dados como número de internautas no mundo, número de internautas no Brasil, algumas soluções encontradas para a exclusão digital e os trabalhos preparativos para a implantação da tecnologia de televisão digital no Brasil, que promete servir como forte elemento de inclusão digital das populações periféricas.

No quarto capítulo, finalmente, procuro pensar no hiperdrama como um possível formato para a troca e tradução entre as culturas, questionando se o hiperdrama poderia servir como instrumento de tradução cultural entre sujeitos localizados em partes diferentes do globo. Sendo o hiperdrama uma narrativa audiovisual de ficção que utiliza como plataforma mídias digitais como Internet e TV digital, de cuja criação diferentes indivíduos ou grupos de diferentes localidades do mundo podem participar, justamente este caráter transnacional faz com que seu estudo enfrente não apenas a complexidade das relações entre as culturas, mas também o que se configura como um de seus maiores desafios: as possíveis formas de tradução cultural entre os criadores de uma narrativa coletiva global. A tradução lingüística pode ser perfeitamente resolvida através da utilização de softwares específicos. Mas e a tradução entre culturas, a qual eventos como a perseguição aos *Versos Satânicos* de Salman Rushdie, a derrubada dos Budas no Afeganistão, a queda das torres gêmeas em Nova York e a intolerância entre morro e asfalto no Rio de Janeiro, para citar apenas alguns, provam que está longe de ser alcançada pela chamada sociedade da informação? Como possibilitar a

compreensão de uma cultura pela outra? Como construir uma narrativa de ficção que circule pela World Wide Web levando e trazendo informações culturais de diversos locais do mundo sem que se configure a dominação de uma cultura sobre outras? Como criar uma obra com vários autores que falam várias línguas e estão inseridos em diferentes culturas? Será que as culturas, assim como as línguas para Benjamin, na verdade não são estranhas umas às outras, mas se interrelacionam no que desejam expressar? (BENJAMIN, 1968)

Esta dissertação tenta, se não responder a essas questões, ao menos lançar um olhar mais acurado sobre uma questão que fatalmente irá emergir nos próximos anos, com a solidificação das novas tecnologias digitais nos meios de comunicação: a necessidade de reestruturação conceitual do mercado de entretenimento de massas para a sociedade globalizada.

1 LABIRINTO DE DRAMAS

1.1 Hipertexto e hipermídia

A utilização do conceito *hiperdrama* nesta dissertação tem o objetivo de definir um novo formato de narrativa dramática audiovisual, passível de ser executada apenas em mídias digitais, e cuja estrutura se baseia principalmente nos conceitos *hipertexto* e *hipermídia*, ambos largamente utilizados, definidos e estudados principalmente quando se pensa em Internet e com a qual estão profundamente ligados desde a sua criação.

A origem do conceito *hipertexto* é atribuída a um artigo do cientista e acadêmico americano Vannevar Bush (1890-1974), que dirigiu, durante a Segunda Guerra Mundial, o *Office of Scientific Research and Development* dos Estados Unidos, órgão responsável pelas pesquisas efetuadas para a guerra. O artigo *As we may think*, escrito após o fim da guerra, em 1945, foi publicado originalmente na revista *Atlantic Monthly* e atualmente é referência mundial nos estudos sobre a Internet. Preocupado com a melhor forma de organizar o saber científico da época, espalhado por laboratórios do mundo inteiro sem nenhum tipo de catalogação, Bush descreveu ali um mecanismo que chamou de Memex (abreviação de *Memory Extender*), cuja proposta era complementar a memória humana criando um meio de organizar informações através do processo da associação. Seu projeto previa que o usuário juntasse pedaços de informação criando *links*, que ele chamava de *trails*, ou trilhas, através das quais qualquer item catalogado poderia ser ligado a outro.

O Memex também permitiria aos usuários copiar e inserir informações, bem como conectá-las àsquelas já existentes. O projeto jamais saiu do papel mas, caso fosse construído, o Memex teria sido a primeira biblioteca interativa da História.

Visionário, Vannevar Bush já previa a forma de armazenamento de dados que atualmente é utilizada em larga escala no mundo digital:

“A Enciclopédia Britânica poderia ser reduzida ao volume de uma caixa de fósforos. Uma biblioteca de um milhão de volumes poderia ser comprimida no canto de uma mesa. Se a raça humana produziu, desde a invenção da máquina de escrever, um registro total na forma de revistas, jornais, livros, tratados, anúncios publicitários e correspondência, que tivesse um volume correspondente a um bilhão de livros, tudo isso, reunido e comprimido, poderia ser carregado por uma caminhonete. A simples compressão, claro, não é suficiente; é preciso não apenas fazer e estocar um registro, mas também ser capaz de consultá-lo.”
(BUSH, 1945)

Mas o termo *hipertexto* só foi cunhado anos depois, por Theodore Nelson, em 1965, para descrever a idéia de textos não lineares ligados por meio eletrônico, que permitiria aos leitores fazerem buscas por associação. Nelson desenvolveu um sistema chamado por ele de Xanadu, em homenagem ao poema de Samuel Taylor Coleridge (1772-1834).² Nelson visualizou um sistema de documentos “impossível de ser medido

² Trata-se do poema *Xanadu Kubla Khan*, que fala de um palácio mítico na Mongólia, uma espécie de paraíso terrestre, descrito por Coleridge em 1797:

In Xanadu did Kubla Khan/A stately pleasure-dome decree:/ Where Alph, the sacred river, ran / Through caverns measureless to man / Down to a sunless sea.

So twice five miles of fertile ground / With walls and towers were girdled round: / And there were gardens bright with sinuous rills, / Where blossomed many an incense-bearing tree; / And here were forests ancient as the hills, / Enfolding sunny spots of greenery.

But oh! that deep romantic chasm which slanted / Down the green hill athwart a cedarn cover! / A savage place! as holy and enchanted / As e'er beneath a waning moon was haunted / By woman wailing for her demon-lover! / And from this chasm, with ceaseless turmoil seething, / As if this earth in fast thick pants were breathing, /

A mighty fountain momentarily was forced: / Amid whose swift half-intermitted burst / Huge fragments vaulted like rebounding hail, / Or chaffy grain beneath the thresher's flail: / And 'mid these dancing rocks at once and ever / It flung up momentarily the sacred river. / Five miles meandering with a mazy motion / Through wood and dale the sacred river ran, / Then reached the caverns measureless to man, / And sank in tumult to

pelo homem” – exatamente como as cavernas do poema – onde um leitor poderia seguir seu próprio caminho através de uma rede, e ainda acrescentar um documento a ela, se quisesse:

"Sistemas de papel têm graves limitações tanto para a organização quanto para a apresentação de idéias. Um livro nunca se encaixa perfeitamente ao leitor; um leitor fica entediado, o outro confuso com as mesmas páginas. Nenhum sistema de papel – livro ou texto programados – pode se adaptar muito bem aos interesses ou necessidades de um leitor ou estudante em particular.

Entretanto, com o display e a memória massiva do computador, tornou-se possível criar um meio novo e legível, para educação e diversão, que vai deixar o leitor encontrar o seu nível, adaptar seu gosto, e encontrar as partes que têm significado especial para ele, como a instrução ou diversão.

Deixe-me introduzir a palavra "hipertexto" para significar o corpo de material escrito ou imagético interconectado de modo tão complexo que não poderia ser apresentado ou representado convenientemente em papel. Ele deve conter sumários, ou mapas de seu conteúdo e suas inter relações; deve conter anotações, somas e notas de pé de página de estudantes que o examinaram. Deixe-me sugerir que tal objeto e sistema, propriamente desenhado e administrado, poderia ter grande potencial para a educação, aumentando o leque de opções dos estudantes, seu senso de liberdade, sua motivação e seu desenvolvimento intelectual. Tal sistema poderia crescer indefinidamente, gradualmente incluindo mais imagens do conhecimento escrito do mundo". (NELSON, 1965)

a lifeless ocean: / And 'mid this tumult Kubla heard from far / Ancestral voices prophesying war!
The shadow of the dome of pleasure / Floated midway on the waves; / Where was heard the mingled measure / From
the fountain and the caves. / It was a miracle of rare device, / A sunny pleasure-dome with caves of ice!

A damsel with a dulcimer / In a vision once I saw: / It was an Abyssinian maid, / And on her dulcimer she played, /
Singing of Mount Abora. / Could I revive within me / Her symphony and song, / To such a deep delight 'twould win
me / That with music loud and long / I would build that dome in air, / That sunny dome! those caves of ice! / And all
who heard should see them there, / And all should cry, Beware! Beware! / His flashing eyes, his floating hair! /
Weave a circle round him thrice, / And close your eyes with holy dread, / For he on honey-dew hath fed / And drunk
the milk of Paradise.

Novas definições seguiram-se à de Nelson ao longo dos anos, mas a dele ainda pode ser considerada a mais “pura”, pois apresenta apenas os elementos essenciais de ligação entre os arquivos e o controle do leitor.

Outra definição de hipertexto que também nos serve para pensar o hiperdrama é dada por Pierre Lévy, que o descreve como um conjunto de nós ligados por conexões:

“Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos (...), seqüências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos. (...) Navegar em um hipertexto significa portanto desenhar um percurso em uma rede que pode ser tão complicada quanto possível. Porque cada nó pode, por sua vez, conter uma rede inteira.” (LÉVY, 1993, p.33)

Segundo Lévy, o hipertexto tem seis características principais: metamorfose, já que a rede hipertextual está em constante construção e renegociação; heterogeneidade, pois nele encontram-se imagens, sons, palavras, sensações etc.; multiplicidade, já que o hipertexto se organiza em um modo ‘fractal’, ou seja, qualquer nó ou conexão pode revelar-se como sendo composto por toda uma rede; exterioridade, pois a rede não possui unidade orgânica, nem motor interno, dependendo de um exterior indeterminado; topologia, em que tudo funciona por proximidade, por vizinhança; e finalmente a mobilidade dos centros.

Nancy G. Patterson lembra que, embora alguns teóricos discorram sobre pensamento hipertextual, o tipo de pensamento que ocorre durante os processos de leitura e escritura do hipertexto é muito próximo da própria cognição humana. (PATTERSON).

Este é um dos pontos mais curiosos e interessantes da cultura cibernética, dos processos na Internet, do hipertexto e, por que não dizer, do hiperdrama: seu funcionamento é muito semelhante ao da mente humana, indo e vindo em direções aleatórias, misturando passado, presente e futuro, fazendo ligações entre idéias e pensamentos que aparentemente não possuem qualquer conexão entre si.

Também o conceito de *hipermídia*, bastante próximo ao de hipertexto, tem características muito próprias para o hiperdrama. Segundo Arlindo Machado, a hipermídia aproveita a arquitetura não linear das memórias de computador para viabilizar obras “tridimensionais”, dotadas de uma estrutura dinâmica que as torne manipuláveis interativamente:

“Hipermissão é, portanto, uma forma combinatória, permutacional e interativa de multimídia, em que textos, sons e imagens (estáticas e em movimento) estão ligados entre si por elos probabilísticos e móveis, que podem ser configurados pelos receptores de diferentes maneiras, de modo a compor obras instáveis em quantidades infinitas. (...) Na verdade, não se trata mais de um texto, mas de uma imensa superposição de textos, que se pode ler na direção do paradigma, como alternativas virtuais da mesma escritura, ou na direção do sintagma, como textos que correm paralelamente ou se tangenciam em determinados pontos, permitindo optar entre prosseguir na mesma linha ou enveredar por um caminho novo.” (MACHADO, Arlindo, 1997, p.146)

1.2 O hiperdrama e a pós-modernidade

Estas características de fragmentação e descentralização presentes nos conceitos *hipertexto* e *hipermídia* remetem aos estudos sobre a pós-modernidade, que é definida por Jean-François Lyotard como “o estado da cultura após as transformações que afectaram as regras dos jogos da ciência, da literatura e das artes a partir do fim do

século XIX.”. (LYOTARD, 1989, p.11).Transformações estas bastante aceleradas a partir dos anos 1960, quando o advento de novas tecnologias de informação e o processo de globalização do capitalismo deram início a uma revolução nos meios de comunicação de massa, que romperam e ultrapassaram fronteiras culturais e socioeconômicas.

David Harvey coloca que o pós-moderno privilegia a heterogeneidade e a diferença como “forças libertadoras” na redefinição do discurso cultural. Segundo ele, a fragmentação, a indeterminação e a intensa desconfiança de todos os discursos universais são o marco do pensamento pós-moderno. (HARVEY, 1992, p.19). Na mesma obra, Harvey cita Lyotard, lembrando como o filósofo francês emprega uma metáfora de Wittgenstein para “iluminar a condição do conhecimento pós-moderno”:

“A nossa linguagem pode ser vista como uma cidade antiga: um labirinto de ruelas e praças, de velhas e novas casas, e de casas com acréscimos de diferentes períodos; e tudo isso cercado por uma multiplicidade de novos bairros com ruas regulares retas e casas uniformes”. (HARVEY, 1992, p.51).

A representação da antiga cidade européia, utilizada como metáfora da pós-modernidade, poderia ser comparada à arquitetura das favelas brasileiras, retratos nacionais do caráter excludente da globalização e do capitalismo tardio no qual estamos inseridos atualmente, e que são profundamente relacionados com o que se convencionou chamar de pós-modernidade. Harvey reforça esta idéia quando coloca, invocando Fredric Jameson, que o pós-modernismo não é senão a lógica cultural do capitalismo avançado. (HARVEY, 1992, p. 65).

Metáfora semelhante é utilizada por Machado, ao afirmar que a hipermídia reproduz perfeitamente a estrutura descentrada de um labirinto:

“Ao contrário do que imaginavam os gregos, o labirinto cretense não era uma prisão ou uma máquina de guerra, mas exatamente uma arquitetura representativa da complexidade máxima que a imaginação do homem da Antigüidade podia conceber (...). A saída não era propriamente um problema para o visitante (...). O problema, na verdade, era como avançar sem perder-se (...) Nesse sentido, o labirinto existia para ser percorrido (...) de modo a explorar ao máximo suas possibilidades.” (MACHADO, Arlindo, 1997, p.149).

Essa idéia se encaixa como uma luva no conceito de hiperdrama, que seria um labirinto de dramas, um emaranhado de histórias, uma teia de ações construída em rede de mídia digital, na qual o navegador poderia entrar e sair, interagindo com as ações propostas por aquele que passo a chamar de primeiro autor. Isto porque, sendo obra interativa que permite intervenções de outrem, o hiperdrama não comporta apenas um autor, mas vários – na verdade, quantos desejarem entrar na história e modificá-la de acordo com suas próprias preferências. Característica que também se relaciona com um dos aspectos da cultura pós-moderna: a desconstrução do poder do autor. Este deixa de impor significados ou narrativas, necessitando, para a conclusão de seu trabalho, da participação ativa dos receptores, que passam a ser co-autores da narrativa dramática.

Machado afirma ainda que todo texto é sempre a atualização de uma infinidade de escolhas, num repertório de alternativas que acabam eliminadas na versão final da obra. Ao longo do processo de escritura, o texto “sofre o fogo cerrado dos críticos

imaginários que atormentam o autor, multiplica-se numa profusão de possibilidades (que depois se rasuram ou se apagam), bifurca-se diante das soluções diferenciadas.” (MACHADO, Arlindo, 1997, p.148).

Já o texto hiperdramático passa a permitir que o receptor, ao navegar pela história, tenha a oportunidade de conhecer todas as outras possibilidades do desenrolar imaginadas pelo primeiro autor e que, numa narrativa tradicional, são deixadas de lado conforme a narrativa vai se desenvolvendo. Ou, indo mais além, de criar novas possibilidades de acordo com sua própria subjetividade, transformando aquela história numa nova narrativa, em que estarão presentes elementos de sua própria cultura, que por sua vez passarão a circular pelas máquinas da rede num sistema de troca cultural jamais realizado antes.

Guattari afirma que não se pode falar de produção de subjetividade sem reconhecer que seus conteúdos dependem, cada vez mais, de uma infinidade de “sistemas maquínicos”.

“Nenhum campo de opinião, de pensamento, de imagem, de afectos, de narratividade pode, daqui para frente, ter a pretensão de escapar à influência invasiva da "assistência por computador", dos bancos de dados, da telemática etc... Com isso chegamos até a nos indagar se a própria essência do sujeito - essa famosa essência atrás da qual a filosofia ocidental corre há séculos - não estaria ameaçada por essa nova “máquino-dependência” da subjetividade. Sabemos da curiosa mistura de enriquecimento e empobrecimento que resultou disso tudo até agora: uma aparente democratização do acesso aos dados e aos saberes, associada a um fechamento segregativo de suas instâncias de elaboração; uma multiplicação dos ângulos de abordagem antropológica e uma mestiçagem planetária das culturas, paradoxalmente contemporâneas de uma ascensão dos particularismos e dos racismos. (...)na verdade, não tem sentido o homem querer desviar-se das máquinas já que, afinal das contas, elas não são

nada mais do que formas hiper desenvolvidas e hiper concentradas de certos aspectos de sua própria subjetividade _ e estes aspectos, diga-se de passagem, justamente não são daqueles que o polarizam em relações de dominação e de poder." (GUATTARI, 1993, p.177).

Seguindo esta linha de pensamento, a união de homem e máquina na construção de subjetividades leva a uma nova forma de produção de cultura que está em andamento na sociedade. Edmond Couchot coloca que a relação entre artista e público através da máquina permite uma interação instantânea, tornando possível ao público associar-se diretamente à produção da obra e acelerando a produção de significados: "Uma obra interativa não saberia esperar indefinidamente como Cinderela adormecida para ser acordada para significar." (COUCHOT, 1997, p.135).

Ainda segundo Couchot, o desenvolvimento das tecnologias numéricas proporciona agora formas de participação mais elaboradas e ampliadas. O computador permite efetivamente ao público interagir com imagens, textos e sons que lhe são propostos. É permitido a cada um associar-se diretamente não somente à produção da obra, mas também a sua difusão. (COUCHOT, 1997, p.137). O que pode provocar, agora de acordo com Manovich, a suspensão de um dos fatores mais sedutores da narrativa dramática audiovisual, a ilusão – suspensão esta causada pela interação do usuário com a obra através da máquina. Neste caso, sem máquina não há obra e portanto não há artista, autor ou receptor. O processo não se inicia e nem se completa a não ser através dela:

"Não há destinatário humano, apenas uma máquina. Então, enquanto o usuário fica checando se a informação está vindo, ele realmente se endereça à própria máquina. Ou melhor, a máquina se endereça ao usuário. A máquina se

revela; ela lembra o usuário de sua existência – não apenas porque o usuário é forçado a esperar, mas também porque é forçado a testemunhar como a mensagem está sendo construída através do tempo. Uma página se preenche parte por parte, do topo ao pé; o texto vem antes das imagens; as imagens chegam em baixa resolução e são gradualmente refinadas. (...) Um mundo virtual que incorpora essas técnicas tem uma ontologia fluida que é afetada pelas ações do usuário. Enquanto o usuário navega através do espaço (...) a imobilidade do sujeito garante uma ilusão completa; o mais leve movimento a destrói.” (MANOVICH, 2000, p.206)

O hiperdrama pode ser comparado também a uma representação arquitetônica definida por Fredric Jameson como “hiperespaço pós-moderno” – o Hotel Bonaventure, construído no novo centro de Los Angeles pelo arquiteto John Portman:

“Há três entradas no Bonaventure, uma na rua Figueroa e as outras duas através de jardins suspensos do outro lado do hotel, que se encaixa na encosta restante da antiga Beacon Hill. Nenhuma delas tem qualquer semelhança com as antigas marquises das entradas de hotéis (...). As entradas do Bonaventure são, por assim dizer, pela porta dos fundos, bem ao estilo das entradas de serviço; os jardins do fundo dão acesso ao sexto andar das torres e, mesmo ali, tem-se que descer um lance de escadas para descobrir o elevador pelo qual se tem acesso ao saguão. Entrementes, aquilo em que ainda ficamos tentados a pensar como sendo a entrada principal, na rua Figueroa, admite-nos, com bagagem e tudo, à sacada do segundo andar, de onde temos que descer uma escada rolante para chegar ao balcão da recepção.” (JAMESON, 1993, p.35)

Como no labiríntico Bonaventure de Portman, o navegador do hiperdrama pode entrar na narrativa não necessariamente pelo início, ou sair necessariamente pelo final. O hiperdrama comporta várias ações simultâneas distintas, que por sua vez levam a outras ações, e outras, e outras, bifurcando-se sucessivamente.

1.3 O *hyperdrama* de Deemer

Um exemplo de narrativa hiperdramática na área de representação teatral, é o trabalho do professor e escritor Charles Deemer, da Universidade de Portland, nos Estados Unidos, que foi o primeiro a utilizar o termo *hyperdrama* para designar uma narrativa dramática contendo várias ações simultâneas num mesmo palco. Seu trabalho inclui textos teóricos e práticos, sendo o mais conhecido deles *The Last Song of Violeta Parra*. Escrita por Deemer em 1996, a peça tem apenas um ato e todas as mudanças de cena são feitas sempre que uma personagem entra ou sai. Todas as personagens têm a mesma importância para o desenrolar da trama; o mais importante é o espaço onde estão colocadas e a sua ligação a este. A qualidade hipertextual está na criação de links para o que ocorre a cada vez que uma personagem muda de sala; assim as personagens circulam de um cenário para outro sem que a ação inicial seja interrompida. A personagem ou se junta a outras que já estão no espaço ou inicia uma nova ação, enquanto que, no cenário deixado para trás, outras personagens continuam a circular. Assim, o que temos são várias ações que decorrem simultaneamente em diferentes espaços. Apesar de existir um início definido na peça, o percurso pode começar por qualquer das sete divisões da casa ou por qualquer das oito personagens, ou ainda por uma indicação de tempo. E as opções do desenrolar da história multiplicam-se até chegarem a um destino comum.

No menu principal do site em que é apresentada a peça³, após o nome de cada personagem há um link a ser seguido, conforme mostrado a seguir:

³ <http://www.ibiblio.org/cdeemer/chile-m.html>

Menu Principal

O Elenco:

- ALBERTO, 20a, o noivo [\[começar\]](#)
"Voltaire nos disse para cuidar de nossos próprios jardins.
Acho que ele estava certo."
- LUISA, 20a, a noiva, herdeira da casa [\[começar\]](#)
"Quero que a vida seja uma lua-de-mel "
- JUAN (EL ROLO) RAMIREZ, 20a, dono da galeria [\[começar\]](#)
"nós ainda estamos determinados a fazer com que o mundo
saiba a verdade sobre a morte de Violeta Parra."
- EDUARDO MEZA, 20a, artista [\[começar\]](#)
"meus melhores trabalhos eu faço quando estou aborrecido ."
- FRANCISCO LARRAIN, 40a-50a, crítico de arte [\[começar\]](#)
"a arma que escolho é Inteligência, Eduardo. Você está morto"
- CARMEN EYZAGUIRRE, 40a, colecionadora de arte [\[começar\]](#)
"a degeneração da cultura é real, garanto isso a vocês, mas não
quer dizer que eu tenha que pagar por isso."
- ANA, 20a, sua filha [\[começar\]](#)
"a alfândega não se preocupa com alguém tão rica quanto minha
mãe. Ela vai levar a pintura para Madrid . . ."
- GUILLERMINA, 20a, assist. de Juan [\[começar\]](#)
"Queria fazer alguma coisa importante no mundo. Dar uma
contribuição"

Caso o navegador clique em “Alberto”, por exemplo, será aberta a seguinte página⁴:

“Sala de Estar I Script

Hora: prelúdio

INTRODUÇÃO

[Apresentador apresenta a peça]

Time: 0000

(JUAN está falando com CARMEN e ANA quando ALBERTO e LUISA entram. Alberto carrega uma cesta de piquenique. Juan os vê.)

JUAN (para Carmen)

Desculpe. O quadro no qual você está interessada está ali no corredor. Encontro você em um minuto.

(Ele se movimenta na direção de Alberto e Luisa. Carmen começa a sair mas Ana hesita.)

JUAN

Eu não os esperava tão cedo.

ALBERTO

Estou surpreso que você ainda esteja aqui.

(Em outro local:)

ANA

Oh meu Deus - é Luisa. Luisa!

(Ela também sai.)

CARMEN (seguindo-a)

Ana?

(Ela dá de ombros e [continua virando o corredor](#) para outra área da sala de estar)”

⁴ <http://www.ibiblio.org/cdeemer/LR1.html>

Caso o navegador continue nesta parte da história, clicando em *continua virando o corredor* ele será levado ao seguinte trecho⁵:

“(Carmen entra e encontra GUILLERMINA no aposento, olhando uma pintura. Guillermina a ouve e se vira para ela.)

CARMEN

Desculpe. Não sabia que havia alguém aqui.

GUILLERMINA

Você gosta disso?

(Carmen aproxima-se para olhar a pintura.)

GUILLERMINA

Acho a tensão entre desenho e cor hipnotizante.

CARMEN

Mesmo? Não sinto tensão nenhuma.

GUILLERMINA

Sinto como se as cores quisessem esvair-se para o desenho ao mesmo tempo que o desenho quer explodir em cores. É muito sexual, muito apaixonado. Você não está vendo isso?

CARMEN

Não estou vendo porque não existe.

GUILLERMINA

Então você não gosta?

CARMEN

Detesto.

GUILLERMINA

Nem um pouco?

CARMEN

Já vi arte melhor nas paredes da estação de trem.

⁵ <http://www.ibiblio.org/cdeemer/LR1.html>

GUILLERMINA
Graças a Deus. Achei que eu era a única.”

Se, ao invés de visitar este aposento, o espectador resolver permanecer na primeira cena, esta continuará até encontrar o próximo link:

“(Ela dá de ombros e [continua virando o corredor](#) para outra área da sala de estar.)

(Agora os quatro estão juntos.)

ANA
Luisa?

LUISA
Ana!

(Elas beijam-se.)

ALBERTO
Você ainda tem muita mudança para fazer.

JUAN
Não se preocupe, até amanhã tudo terá saído.

(As mulheres param de se beijar.)

LUISA
Não acredito nisso. O que você está fazendo aqui?

ANA
Ajudando minha mãe a comprar arte. O que VOCÊ está fazendo aqui?

LUISA
Essa casa é minha

ANA
Você comprou? Deve estar muito bem de vida.

LUISA
Eu herdei. Alberto, esta é Ana – nós estudávamos juntas no pensionato.

ALBERTO

Prazer.

LUISA

Acabamos de voltar da Jamaica – nossa lua-de-mel.

ANA

Que maravilha! Parabéns. Espero que você saiba o quanto é sortudo.

ALBERTO

Absolutamente.

JUAN

Tenho que tratar de negócios. Se me dão licença.

(Ele [se move para outra área](#) da sala de estar)”

Como se pode ver, o espectador tem à sua frente neste hyperdrama diversas opções de narrativa, podendo fazer pequenas viagens no tempo e no espaço. Se, ao invés de Alberto, escolher entrar na história através da personagem Carmen, irá parar no mesmo local em que Alberto está, já que Carmen e Alberto estão juntos naquele momento da peça. Já se escolher Guillermina, a ação começará no local em que ela se encontra, próxima ao quadro.

O mesmo ocorre com os cenários. Na página de apresentação, o espectador vê todas as opções existentes:

O cenário: uma galeria de arte numa casa velha, que está fechando e já está quase que inteiramente vazia

Primeiro Andar:

- [Sala de estar I](#), próxima ao saguão
- [Sala de estar II](#), virando o corredor
- [Sala de jantar](#)
- [Cozinha](#)

Segundo Andar:

- [Quarto principal](#)
- [Segundo quarto](#)
- [Saguão superior](#)

Clicando em *Quarto Principal*, o espectador encontrará a seguinte cena⁶:

Quarto Principal Script

Hora = 0430

(Alberto e Luisa entram no quarto principal.)

ALBERTO

Hora de algumas borbulhas.

(Alberto vai abrir o champagne, pegando a garrafa e as taças da cesta de piquenique)

LUISA

Você ainda tem vontade de comemorar?

ALBERTO (ignorando a pergunta)

Em que tipo de problema você acha que Juan se meteu? Ele parecia uma pessoa estável – pelo menos para a comunidade artística.

LUISA

Drogas, certamente.

ALBERTO

Acho que sim. Veja no que nos tornamos. Nossa cultura, o mundo.

LUISA

Talvez nossos pais estejam certos e os tempos tenham sido melhores antes.

ALBERTO

Talvez nossos pais estejam certos ! Aqui vamos nós . . .

(Ele serve duas taças de champagne.)

⁶ <http://www.ibiblio.org/cdeemer/MBR.html>

ALBERTO

Acho que as gerações sempre se sentem desta maneira. A grama era mais verde, os bons e velhos tempos, todos esses clichês. Um clichê não se tornaria um clichê a menos que tivesse uma semente de verdade nele.

LUISA

Os tempos modernos são tão deprimentes.

ALBERTO

É, acredito que Charlie Chaplin fez um filme com esse mesmo tema. “Tempos modernos”, foi como ele chamou o filme. Não há nada de novo sob o sol, meu amor. Saúde.

LUISA

Você não está chateado por estarmos indo para a cena de um crime?

ALBERTO

Não é meu crime. E não acredito em fantasmas.

LUISA

E se as drogas estiverem escondidas nas paredes, ou se houver um aposento secreto na casa em algum lugar?

ALBERTO

Um cemitério no porão, também!

LUISA

Não goze da minha cara. Isso me preocupa.

ALBERTO

Sua avó alugou a casa para um sujeito desprezível. O que mais há a dizer? A polícia vai prendê-lo, ele vai passar alguns dias na cadeia antes de ser solto para começar de novo em algum outro lugar – e enquanto isso nós nos mudamos para esta casa adorável e seguimos com nossas vidas.

LUISA

Não posso esquecer tudo assim tão facilmente.

ALBERTO

É por isso, minha querida, que eu a amo. Alguém na família tem que ter uma consciência.

LUISA

Só espero que Juan vá com calma essa noite. Ela disse que ele pode ser perigoso.

ALBERTO

Motivo pelo qual estamos aqui em cima e fazendo o que nos disseram para fazer.

LUISA

Você não está curioso sobre o que está acontecendo lá embaixo?

ALBERTO

Nem de longe. Vou fingir que nada disso aconteceu . Você está com fome?

LUISA

Não, meu Deus! Eu vomitaria se comesse alguma coisa.

Ana entra.

[0600]"

Navegando por dentro das páginas da peça, o espectador se depara todo o tempo com links que remetem a outros tempos e espaços do roteiro. Deemer explica seu trabalho:

“No hyperdrama, a narrativa linear tradicional explode em galhos, multiplicando a ação num “palco” em cenas simultâneas ocorrendo por toda parte do espaço de performance. As cadeiras presas da audiência são arrancadas para dar mobilidade ao público, uma oportunidade para que este siga diferentes ramificações da linha narrativa enquanto desdobra diferentes, e muitas vezes distantes, áreas deste novo ‘palco’ expandido. O resultado desta explosão e desenraizamento é que alguns parâmetros tradicionais do teatro perdem seu significado”. (DEEMER, 1996)

Para melhor visualizar este *hyperdrama* de Charles Deemer, sua versão original em inglês está disponível nesta dissertação, no CD-ROM anexo.

1.4 Bifurcação no tempo e espaços justapostos

Assim, as narrativas do hiperdrama formam uma teia intrincada, um labirinto de narrativas, “uma bifurcação no tempo, e não no espaço”, como propõe Borges:

“Em todas as ficções, cada vez que um homem se defronta com diversas alternativas opta por uma e elimina as outras; na do quase inextricável Ts’ui Pen, opta – simultaneamente – por todas. *Cria*, assim, diversos futuros, diversos tempos, que também proliferam e se bifurcam.” (BORGES, 1975, p.100)

Novamente aqui encontramos outra característica da modernidade tardia: o rompimento da relação tempo-espaço, como coloca Anthony Giddens, afirmando que “o dinamismo da modernidade deriva da *separação do tempo e do espaço* e de sua recombinação em formas que permitem o ‘zoneamento’ tempo-espacial preciso da vida social.” (GIDDENS, 1991, p.28)

Um conceito lembrado por Harvey que também pode ajudar a compreender o hiperdrama é o de *heterotopia*, de Foucault, que “designa a existência, num ‘espaço impossível’, de um ‘grande número de mundos possíveis fragmentários’, ou, mais simplesmente, espaços incomensuráveis que são justapostos ou superpostos uns aos outros. As personagens já não contemplam como desvelar ou desmascarar um mistério central, sendo em vez disso forçadas a perguntar “Que mundo é este? Que se deve fazer nele? Qual dos meus eus deve fazê-lo?” (HARVEY, 1992, p.52)

Outra questão que envolve a criação do hiperdrama, também bastante debatida pelos teóricos da pós-modernidade, é a eliminação da fronteira entre arte erudita e arte

popular. Na constituição de uma narrativa dramática audiovisual que pode ser transnacional por conta da existência de uma rede digital que permite a qualquer cidadão em qualquer parte do mundo acessar e participar de sua elaboração, e que portanto deve ser produzida para fazer com que local e global interajam, é necessário que se abandone de vez a distinção, pelo menos em sua configuração tradicional, que opõe arte “séria” às mídias de massa. Segundo Andreas Huyssen, é necessário “substituir essa relação de valor hierárquica ou vertical por uma configuração lateral ou horizontal. Isso tiraria o drama da noção de erudito e reconheceria que o erudito está tão sujeito às pressões do mercado quanto o popular”. (HUYSEN, 2002, p. 28-29)

1.5 Narrativas hiperdramáticas e videogames

Um dos produtos culturais da era digital que mais se aproxima da estrutura do hiperdrama são os videogames, que possuem recursos interativos semelhantes ao que se está propondo nesta dissertação. Gonzalo Frasca, num trabalho sobre narrativas dramáticas em videogames, faz uma análise sobre as teorias narrativas de Claude Bremond em sua obra *Logique du recit* (1973). Bremond basicamente trabalha com a seguinte questão: “É possível descrever a completa rede de opções que a lógica oferece ao narrador em qualquer ponto da história para continuar com seu desenvolvimento?” (FRASCA, 1999) Esta rede de opções, que não formam a narrativa em si, mas as “possíveis narrativas” (*possibles narratifs*), já pode ser encontrada em alguns videogames do tipo *adventure*, que começam a utilizar narrativas dramáticas e oferecem ao jogador algumas opções de interatividade.

Um exemplo da hiperdramatização do videogame é o jogo japonês *Shenmue*, desenvolvido por um dos maiores criadores de *games* do mundo, Ryo Suzuki, para a

plataforma Dreamcast, da Sega – uma superprodução em 3-D, com toques e custos hollywoodianos, que levou cinco anos para ser finalizada e foi lançada em 2000 nos Estados Unidos.⁷ O fio condutor é a história do filho de um samurai que assiste ao assassinato de seu pai e sai em busca dos criminosos para fazer justiça. A narrativa dramática se desenrola dentro do próprio videogame, e o jogador precisa executar certas tarefas para conseguir que a história siga em frente. As tarefas vão desde acender e apagar a luz de um aposento até lutar contra vários inimigos, passando por viagens de ônibus e trabalho duro no cais do porto – tudo isso para fazer com que a narrativa se desenvolva. Se o jogador seguir outro caminho que não o correto, precisará encontrá-lo para prosseguir, mas enquanto isso poderá visitar lojas, fazer compras, conhecer pessoas e até namorar, numa representação muito realista da vida que sobrepõe diversas narrativas e acontecimentos.

Cabe voltar a ressaltar que no hiperdrama, definitivamente, o espectador não é mais um receptor passivo, como quando lê um livro, assiste a um filme, vê televisão ou mesmo joga um videogame comum. Ele não é mais um observador externo, mas sim o próprio condutor da narrativa. Como coloca Couchot, o autor e seu destinatário encontram-se necessariamente associados à produção e à circulação dos textos, imagens e sons, estando atrelados ao mesmo projeto.

“(...) em perpétua gestação, mutação, destruição, apagamento, pulo, eles dividem a mesma vontade de troca e de responsabilidade, o mesmo espaço sensível (aquele das interfaces e das redes), e, por meio da mesma lógica de imediatismo, eles dividem finalmente a mesma temporalidade – aquela do tempo real e de sua instantaneidade. (...) Quando nas três dimensões de tempo às

⁷ Ver cenas do jogo no CD-ROM anexo.

quais se está habituado acrescenta-se aquela do tempo real, certas condições são reunidas para que os alicerces de uma nova cultura se constituam (...) numa impaciência permanente que não tolera mais nenhuma mediação, nenhum prazo entre o momento em que se elaboram as imagens e o momento em que elas se fazem ver.” (COUCHOT, 1997, p. 139-140)

1.6 Questões sobre a autoria da obra

Couchot levanta um questionamento bastante provocador: o autor, enfim, continua sendo o autor a partir do momento em que delega uma parte maior ou menor de sua responsabilidade na criação da obra? Ou seria preciso repensar estas relações? Segundo ele, a partir do momento em que se admite que uma certa fração da subjetividade do observador se projeta no sistema através das interfaces e se hibridiza com a do autor, é preciso se interrogar sobre o que resta de próprio e de inalterável ao autor originário.

“Deve-se perguntar a que preço esta subjetividade conservará sua singularidade, o que garantirá a coerência da obra, preservá-la-á da perda de sentido e de seu espalhar-se nas malhas infinitas das redes quando milhares de co-autores são convidados a se associar a ela.” (COUCHOT, 1997, p. 141-142)

Até que ponto será possível construir uma obra de arte realmente coletiva? Para Couchot, a obra interativa só tem existência e sentido na medida em que o espectador interage com ela.

“Sem esta interação, da qual é totalmente dependente, ela estaria simplesmente reduzida a um gesto elementar. (...) A obra não é mais um fruto somente da autoridade do artista, mas se produz no decorrer de um diálogo, quase instantâneo - "em tempo real" - com o espectador.(...) O observador não está mais reduzido somente ao olhar. Ele adquire a possibilidade de agir sobre a

obra e de a modificar, de a "aumentar", e, logo, tornar-se o co-autor, pois a significação da palavra autor (o primeiro sentido de *augere*) é aumentar, nos limites impostos pelo programa. O autor delega a este co-autor uma parte de sua responsabilidade, de sua autoridade, de sua capacidade de fazer crescer a obra.” (COUCHOT, 1997, p.140)

Mas essa co-autoria do receptor com o primeiro autor é mesmo real? Será que o usuário de um objeto de nova mídia realmente faz escolhas? Ou estas escolhas são direcionadas pelo primeiro autor, de uma maneira disfarçada em “interatividade”? Manovich tenta responder a esta questão:

“A mídia interativa de computador preenche perfeitamente esta tendência de externar e objetivar as operações da mente. O próprio princípio do hiperlink, que forma a base da mídia interativa, objetiva o processo de associação, quase sempre tido como central no pensamento humano. Processos mentais de reflexão, resolução de problemas, recordação e associação são externados, equiparados a seguir um link, mover-se para uma nova página, escolher uma nova imagem ou uma nova cena. Antes, esperava-se que olhássemos uma imagem e mentalmente seguíssemos nossas próprias associações particulares para outra imagem. Agora a mídia interativa de computador nos pede, ao invés disso, para clicar numa imagem a fim de ir para outra imagem. Antes, deveríamos ler uma frase de uma história ou uma linha de um poema e pensar em outras linhas, imagens, memórias. Agora a mídia interativa nos pede para clicar numa frase em destaque para ir para outra frase. Em resumo, somos requisitados a seguir associações existentes objetivamente pré-programadas. Em outras palavras, no que pode ser lido como uma versão atualizada do conceito de “interpelação”, do filósofo francês Louis Althusser, somos requisitados a tomar por engano a estrutura da mente de outra pessoa como a nossa própria. (...) Este é um novo tipo de identificação do trabalho cognitivo apropriada para a era da informação. As tecnologias culturais da sociedade industrial – cinema e moda – nos pediam para nos identificarmos com a imagem corporal de outra pessoa. A

mídia interativa nos pede para nos identificarmos com a estrutura mental de outra pessoa.” (MANOVICH, 2000, p.61)

É possível que esta imposição de subjetividades deixe de existir? Manovich coloca que sempre se diz que o usuário de um programa interativo se torna seu co-autor. Que, escolhendo um caminho, ele supostamente cria um novo trabalho. Mas, segundo ele, este processo pode ser visto de uma maneira diferente. Se um trabalho completo é a soma de todos os possíveis caminhos nele contidos, então o fato de o usuário seguir um caminho particular faz com que ele acesse apenas parte deste todo pré-existente, ativando parte do trabalho total que já existe e foi criado, não por ele, mas pelo primeiro autor do trabalho. Então esta co-autoria continua sendo duvidosa. Paradoxalmente, ao seguir um caminho “interativo”, o usuário não constrói uma identidade única, mas, ao contrário, adota identidades já preestabelecidas pelo primeiro autor da obra.

Para Couchot, por conta da particularidade da interconexão em rede, um número considerável de pessoas podem entrar juntas no jogo da interatividade e uma outra dimensão coletiva se acrescenta então à relação dual da obra e do espectador. A interação não se produz mais somente em relação à obra e o espectador, mas, também, entre a coletividade dos espectadores, através da obra. Nas situações mais representativas, a participação do espectador, que se faz sob forma de gestos, textos, imagens e sons se inscreve na memória da obra cuja identidade muda e evolui constantemente, em torno de um núcleo preconcebido pelo primeiro autor que lhe assegura uma coerência e uma continuidade. Para ele, estas experimentações têm uma forte vocação transcultural (COUCHOT, 1997, p.138-139). E a vocação

transcultural é uma das mais fortes características do hiperdrama, narrativa sem fronteiras que atravessa o mundo e volta a sua origem transformada por meio dos cliques dos mouses de seus inumeráveis autores.

Manovich afirma que a lógica da tecnologia de nova mídia reflete uma nova lógica social da sociedade pós-industrial, onde quase todo ato prático envolve a escolha de algum menu ou caminho. Mas apesar disso, a nova mídia é a melhor expressão disponível da lógica da identidade nessas sociedades, a de escolher valores a partir de uma série de menus predefinidos. (MANOVICH, 2000, p. 128)

“(...) Historicamente, as mudanças nas tecnologias de mídia são correlatas com a mudança social. Se a lógica da velha mídia correspondia à lógica da sociedade industrial de massa, a lógica da nova mídia se encaixa na lógica da sociedade pós-industrial, que valoriza a individualidade sobre a conformidade. Na sociedade industrial de massas esperava-se que todo mundo gostasse dos mesmos bens – e partilhassem as mesmas crenças. Esta era também a lógica da tecnologia de mídia. Um objeto de mídia era criado numa fábrica de mídia (como um estúdio de Hollywood). Milhões de cópias idênticas eram produzidas de uma matriz e distribuídas a todos os cidadãos. Televisão, cinema e mídia impressa, todos seguiam esta lógica. (...) Numa sociedade pós-industrial, cada cidadão pode construir seu próprio estilo de vida pessoal e “selecionar” sua ideologia de um grande (mas não infinito) número de escolhas. Ao invés de empurrar os mesmos objetos/informações para uma audiência de massa, o marketing agora tenta etiquetar cada indivíduo separadamente.” (MANOVICH, 2000, p.41-42)

Segundo Manovich, vista desta forma, a tecnologia da nova mídia atua como a mais perfeita realização da utopia de uma sociedade ideal composta de indivíduos únicos. Isto porque os objetos da nova mídia asseguram a seus usuários que suas escolhas, e portanto seus pensamentos e desejos, são únicos. “Como se tentando

compensar por seu papel anterior de tornar-nos todos iguais (...) estão agora trabalhando para convencer-nos de que todos somos únicos.” (MANOVICH, 2000, p.42)

2 Influências do melodrama e do cinema na construção hiperdramática

2.1 A *Poética*

Narrativas dramáticas em geral apresentam forte influência da *Poética*, de Aristóteles, que introduz o conceito de ação dramática como a imitação de uma ação acabada e inteira. Segundo o filósofo grego, esta ação comporta necessariamente seis elementos, dos quais depende sua qualidade: fábula, caracteres, falas, idéias, espetáculo e canto.

“Deles, por assim dizer, todos os poetas se valem, pois todo drama envolve igualmente espetáculo, caráter, fábula, falas, canto e idéias. (...) A mais importante dessas partes é a a disposição das ações; a tragédia é imitação, não das pessoas, mas de uma ação, da vida, da felicidade, da desventura; a felicidade e a desventura estão na ação, e a finalidade é uma ação, não uma qualidade. Segundo o caráter, as pessoas são tais ou tais, mas é segundo as ações que são felizes ou o contrário. Portanto, as personagens não agem para imitar os caracteres, mas adquirem os caracteres graças às ações. Assim, as ações e a fábula constituem a finalidade da tragédia e, em tudo, a finalidade é o que mais importa.” (ARISTÓTELES, ed.1996, p.36)

Estes conceitos, que datam do século IV a.C., ainda hoje são válidos e fundamentais para a criação de dramaturgia em qualquer mídia. Comparato afirma que, sob o ponto de vista estético e teórico, Aristóteles e sua *Poética* constituem um ponto de reflexão obrigatório para o estudo da dramaturgia, que se encontra na raiz de tudo o que se sabe sobre a arte de escrever para representar. “Hoje temos outra terminologia, mas a essência continua a mesma. Ação dramática continua sendo o encadeamento

dos feitos e dos acontecimentos que formam a história”. (COMPARATO, 2000, p. 30-31)

Portanto, sendo um novo formato de entretenimento e uma narrativa dramática audiovisual transmitida através das mídias digitais, o hiperdrama deverá de alguma forma utilizar também os preceitos de Aristóteles sobre ação dramática. É claro que, frente às novas possibilidades narrativas proporcionadas pelas novas mídias, os conceitos aristotélicos devem ser adequados a elas e adaptados a esta nova era de comunicação global e digital. Mas, como veremos a seguir, o hiperdrama guarda semelhanças estruturais profundas com algumas das mais importantes representações dramáticas da era moderna – a começar pelo melodrama, gênero de literatura que conheceu seu auge no século XVIII e foi o primeiro representante do que veio a se chamar cultura de massas.

2.2 Melodrama e hiperdrama

Segundo Barbero, o melodrama tem como eixo central quatro sentimentos básicos – medo, entusiasmo, dor e riso – e a eles correspondem quatro tipos de situações e sensações – terríveis, excitantes, ternas e burlescas, personificadas ou vividas por quatro personagens: o Traidor, o Justiceiro, a Vítima e o Bobo, que, ao juntar-se, realizam a mistura de quatro gêneros: romance de ação, epopéia, tragédia e comédia. (BARBERO, 2001, p.174)

O melodrama surgiu dentro de um formato que inaugurou no século XIX o que veio a se chamar cultura popular: o folhetim, gênero literário inventado para ocupar os rodapés dos jornais. O *feuilleton-roman*, como era chamado a princípio, nasceu na França, na década de 1830, concebido por Émile de Girardin, que percebeu, a partir da

consolidação da burguesia, o interesse em democratizar o jornal e não mais privilegiar só os que podiam pagar assinaturas, como explica Meyer:

“(...) Havia já, desde o começo do século, o *feuilleton*, ou rodapé, tradicionalmente de tom e assunto mais leves que o resto do jornal, muito cerceado pela censura. Podia ser dramático, crítico, tornando-se cada vez mais recreativo. O folhetim vai ser completado com a rubrica "variedade", que é a cunha por onde penetra a ficção, na forma de contos e novelas curtas. O passo decisivo é dado quando Girardin, utilizando o que já vinha sendo feito para os periódicos, decide publicar ficção em pedaços. Está criado o mágico chamariz "continua no próximo número" e o *feuilleton-roman*. O *Lazarillo de Tormes* foi o primeiro a receber esse tratamento, em 1836, e, logo no fim do mesmo ano, Girardin encomenda expressamente a um autor, Balzac, uma novela para sair em série, *La vieille fille*. Nota-se, pois, que na origem, e assim vai ser pelo romantismo afora (época em que o romance é o gênero literário dominante), o romance folhetim é essencialmente uma nova concepção de lançamento de ficção, qualquer que seja seu autor e o campo que abranja. (...) Por outro lado, justamente para atingir esse público mais amplo que fora a viga mestra da publicação em série, esta vai acabar suscitando uma forma novelesca específica, aquela precisamente com que o termo *folhetim* vai acabar se confundindo. A almejada adequação ao grande público, a necessidade do corte sistemático num momento que deixe a atenção em "suspense" levam não só a novas concepções de estrutura (por exemplo, o problema dos fins de capítulos ou de série, a distribuição da matéria seguindo aquele esquema iterativo tão bem evidenciado por Eco) como a uma simplificação na caracterização dos personagens, muito romântica na sua distribuição maniqueísta, assim como a uma série de outros cacoetes estilísticos. Verifica-se, além disso, genial adaptação à técnica do "suspense" e ao rápido e amplo ritmo folhetinesco dos grandes temas românticos: o herói vingador ou purificador, a jovem deflorada e pura, os terríveis homens do mal, os grandes mitos modernos da cidade devoradora, a História e as histórias fabulosas etc. Adquire o *roman-feuilleton* sua forma definitiva na década de 1840, sendo Eugène Sue e Alexandre Dumas seus artífices máximos

(note-se que só no ano de 1844 saíram: *Os Três Mosqueteiros*, *O Judeu Errante* e *O Conde de Monte Cristo*). (MEYER, 1996, p. 31-32)

Com o passar do tempo, o folhetim começou a ocupar um lugar de destaque nos jornais. E já demonstrava, desde sua criação, ser um produto típico da cultura de massa, com seu caráter descartável e efêmero. Uma obra se sucedia à outra, que era em breve esquecida e assim sucessivamente. Foi, segundo Barbero, o primeiro tipo de texto escrito no formato popular de massa. Ele explica que a indústria de narrativas ocupa lugar primordial na incorporação das classes populares à cultura hegemônica. Em meados do século XIX, a demanda popular e o desenvolvimento das tecnologias de impressão fariam das narrativas o “espaço de decolagem da produção massiva”, um “fenômeno cultural muito mais que literário”, “um espaço privilegiado para estudar a emergência não só de um *meio* de comunicação *dirigido* às massas, mas também de um novo *modo* de comunicação *entre* as classes”. (BARBERO, 2001, p.181-182)

Apesar de separados por alguns séculos de distância e de se utilizarem de mídias absolutamente diferentes, o hiperdrama e o melodrama folhetinesco têm muitos pontos em comum. O folhetim tinha como finalidade preencher um espaço vazio destinado ao entretenimento no rodapé do jornal, o *rez-de-chaussée*, um “espaço vale-tudo [que] suscita todas as formas e modalidades de diversão escrita: nele se contam piadas, se fala de crimes e de monstros, se propõem charadas, se oferecem receitas de cozinha ou de beleza; aberto às novidades, nele se criticam as últimas peças, os livros recém saídos”. (MEYER, 1996, p.57-58). E é justamente esta a idéia do hiperdrama: constituir, na rede digital, um “espaço vale-tudo” onde seu(s) autor(es) possam experimentar idéias e criar novas formas de narrativas, trocando receitas ou charadas,

abrindo um espaço para manifestações culturais as mais diversas, fragmentadas e coladas numa mesma narrativa na qual, como no folhetim, os fragmentos não destroam a impressão de continuidade e totalidade.

Barbero faz uma ligação interessante entre o surgimento do melodrama, a partir do folhetim, e o da cultura de massas, segundo ele um “espelho da consciência coletiva”:

“O melodrama (...) está ligado por mais de um aspecto à Revolução Francesa: à transformação da canalha, do populacho em povo e à cenografia dessa transformação. É a entrada do povo duplamente “em cena”. As paixões políticas despertadas e as terríveis cenas vividas durante a Revolução exaltaram a imaginação e exacerbaram a sensibilidade de certas massas populares que afinal podem se permitir encenar suas *emoções*”. (BARBERO, 2001, p.170)

Este florescer cultural das massas, tão marcante naquela época, também hoje me parece estar acontecendo de forma muito forte por conta da globalização e de seus reflexos na cultura das sociedades. Apesar dos efeitos nocivos que a globalização traz consigo, da exclusão social, econômica e digital vivida pela maior parte da população mundial, este é um momento chave em que as culturas se misturam e as classes populares manifestam cada vez mais suas identidades, demonstrando que a cultura das periferias está mais forte do que nunca e, ao invés de se deixar sufocar pela cultura dominante, absorve-a e transforma-a em outra cultura, a sua própria.

O que nos leva novamente ao momento em que foi criado o melodrama, que, conforme Barbero, nasce como “espetáculo total” para um povo “que já pode se olhar de corpo inteiro”.

“Daí a peculiar cumplicidade com o melodrama de um público que – “escrito para os que não sabem ler”, dirá Pexerecourt – não procura palavras na cena, mas ações e grandes paixões. E este forte sabor emocional é o que demarcará definitivamente o melodrama, colocando-o do lado popular, pois justo nesse momento, anota Sennett, a marcada educação burguesa se manifesta totalmente oposta, no controle dos sentimentos que, divorciados da cena social, se interiorizam e configuram a “cena privada”. (...) A cumplicidade com o novo público popular e o tipo de demarcação cultural que ela traça são as chaves que nos permitem situar o melodrama no vértice mesmo do processo que leva do popular ao massivo: lugar de chegada de uma memória narrativa e gestual e lugar de emergência de uma cena de massa, isto é, onde o popular começa a ser objeto de uma operação, de um apagamento das fronteiras deslanchado com a constituição de um discurso homogêneo e uma *imagem unificada popular, primeira figura de massa*. (BARBERO, 2001, p.170-171)

Poderíamos então pensar no hiperdrama como o melodrama da cultura digital? Uma questão fundamental na construção do hiperdrama, que será devidamente desenvolvida no capítulo 4 desta dissertação, é sua capacidade de promover a troca entre as culturas e a democratização do conhecimento através da livre circulação de informação numa narrativa coletiva, construída por muitos autores de várias partes do mundo, sem imposições culturais, uma narrativa que nasce e sobrevive através das próprias culturas. Mais uma vez, estamos de volta ao melodrama – e a um dos melodramas de maior sucesso de todos os tempos, a série *Rocambole*, folhetim do francês Ponson du Terrail publicado entre os anos de 1859 e 1871. Apesar de o hiperdrama ser uma narrativa de muitos autores e o melodrama, de apenas um, e de existirem em contextos culturais e históricos tão diversos, são bastante claras suas semelhanças.

Vejamos como Meyer explica o fazer rocambolesco, que virou sinônimo de “aventuras extraordinárias, cheio de peripécias; enredado, complicado, acidentado”.⁸

“ (...) O texto é definido externamente pela forma como é apresentado: o fragmento cotidiano do jornal, que vai por sua vez constituindo fascículos que levam ao todo do volume. O término de uma "proeza" provoca uma suspensão temporária no jornal e, a pedidos, a retomada da aventura e constituição progressiva da série Rocambole com novos fragmentos cotidianos, enquanto o volume resultante da soma dos fascículos anteriores continua sua trajetória. Novas séries, fragmentos, fascículos, volumes vão elaborando a obra que se desenvolve no tempo e vai levando a uma lenta e mutante configuração do herói. (...) Internamente o texto apresenta os mais variados processos narrativos, que emprestam todos os modelos para compor uma vertiginosa construção em abismo (...)

Cito Bardèche:

Somos apresentados a personagens cujos nomes, caracteres, traços conhecemos; mas ignoramos suas motivações verdadeiras, os motivos que os levam a mentir, desejar ou temer, bem como a intriga que explicaria cada um de seus atos. Suspeitamos razões secretas, graças a reticências, subentendidos... será preciso uma, duas ou mais narrativas, sob formas diversas, cartas, depoimentos, testamentos, confissões de moribundos, revelações feitas por um mendigo ou uma cigana, confissões de fantasmas até, ligados a acontecimentos anteriores e que nos vão sendo confiados progressivamente, no momento escolhido pelo autor - o que se chama (...) manter aceso o interesse do leitor - para que finalmente nos inteiremos do segredo da situação.

Tem-se a impressão de

Se encontrar em presença de episódios distintos, que dizem respeito a personagens diferentes, sem muita relação entre si; só pelo final se reencontram os laços verdadeiros que os unem, e, no meio desse *puzzle* melodramático que mistura de propósito a ordem e o encadeamento dos fatos, verifica-se que essas histórias se articulam para formar a série completa de todas as desgraças anteriores sucedidas aos heróis e sua parentela. Ao romance principal que

⁸ Dicionário Aurélio Eletrônico, versão 2.0. Rio de Janeiro: Ed. Nova Fronteira, 2001

parece o assunto do livro se sobrepõem outros romances, que se acrescentam ao primeiro. (...)

Vemos aí os germes do processo folhetinesco e novelo-televisivo, ou seja, a edição de infinitos enredos paralelos mas imbricados por um elemento que pertence ao enredo principal, que só se desvendam para serem costurados a ele no epílogo. (...) Ponson du Terrail usa e abusa até o delírio desse processo de gavetas dentro de gavetas, com muita confusão final, certa dificuldade em deslindar a miríade de fios narrativos, confusão que o ritmo ofegante da narrativa permite escamotear e que é também uma não-resolução de todos os enredos secundários, o que está aliás dentro da lógica narrativa da série *Rocambole*. (...) Nela, se alguns blocos narrativos, alguns grandes episódios acabam se costurando, juntados todos os elementos espalhados em outras tramas, o módulo nuclear, que seria o enredo principal, não se fecha jamais”. (MEYER, 1996, p. 160-162)

Esta construção da narrativa rocambolesca, chamada por Meyer de “gavetas dentro de gavetas”, é uma descrição que se encaixa bastante bem no que pode ser a narrativa hiperdramática, que também conta com idas e vindas, multiplicação de ações paralelas ramificadas no tempo e no espaço, enredos que se misturam e se confundem. Com a diferença, claro, do meio pelo qual são transmitidos e as possibilidades técnicas e narrativas contidas em cada um deles. Mas esta semelhança apenas ressalta a idéia de que narrativas dramáticas voltadas para o entretenimento e a cultura de massas têm uma fórmula parecida, como uma receita de bolo que pode ser assado em vários tipos de formas, mas cujos ingredientes são sempre os mesmos – e são praticamente os mesmos desde Aristóteles.

A fórmula, segundo Barbero, seria a organização por episódios e uma estrutura “aberta”.

“A organização da narrativa em *episódios* opera com os registros da duração e do suspense. Foi o *sentimento de duração* – como na vida! – o que permitiu ao leitor popular passar do conto para o formato-romance, isto é, *ter tempo* para identificar-se com o novo tipo de personagens e atravessar a quantidade e a variedade de peripécias e avatares da ação *sem se perder*. É através da duração que o folhetim consegue “confundir-se com a vida”, predispondo o leitor a penetrar a narração, a ela se incorporando mediante o envio de cartas individuais ou coletivas e assim interferindo nos acontecimentos narrados. A *estrutura aberta*, o fato de escrever dia após dia conforme um plano que, entretanto, é flexível diante da reação dos leitores também se inscreve na confusão da narrativa com a vida, permitida pela duração.” (BARBERO, 2001, p.193-194)

Outro tipo de literatura surgida no mesmo espaço do folhetim e que também contém elementos dos quais o hiperdrama se apropria são os almanaques, segundo Barbero um “lugar de misturas e entrecruzamentos especiais”. Ele explica que os almanaques foram uma espécie de primeira enciclopédia popular, onde conselhos de higiene e saúde vinham misturados com receitas mágicas, e onde já se propunham, em forma de perguntas e adivinhações, questões de física e matemática. Segundo Barbero, o próprio Robert Escarpit, um investigador da indústria cultural daqueles séculos, disse, referindo-se a esta literatura: “Os romances da ‘Bibliothèque Bleu’ e a modesta ciência dos almanaques fizeram certamente muito mais pela elevação cultural das massas dos séculos XVII e XVIII que toda a organização da cultura oficial”. (BARBERO, 2001, p.163)

Meyer complementa este pensamento ao afirmar que Alexandre Dumas, na esteira de Walter Scott, com as artimanhas do excelente dramaturgo que foi, “cavouca segredos de alcova e mexericos de outros tempos, ressuscita espadachins e suas bravatas, ministros, rainhas, lançando o caudal do folhetim histórico, aquele que para

muitos de nós fez as vezes da verdadeira História.” Como Meyer questiona, que outra informação teríamos nós, em geral, sobre Ana de Áustria e Richelieu senão aquela que nos fornecem *Os Três Mosqueteiros*, até hoje um dos livros de maior vendagem universal? (MEYER, 1996, p.67-68)

Ora, a narrativa dramática é então um instrumento fortíssimo de propagação de cultura para as classes populares. E sendo o hiperdrama uma forma de narrativa que não é imposta, mas sim criada pelo próprio público, podemos estar frente a uma revolução na área do entretenimento, onde os próprios receptores são responsáveis ao mesmo tempo pela criação e circulação de cultura.

Barbero afirma que o vazio aberto pela desintegração do público acabou sendo ocupado “*pela integração que produz o massivo*, a cultura de massa”. Uma cultura que, segundo ele, em vez de ser o lugar onde as diferenças sociais são *definidas*, passa a ser o lugar onde tais diferenças são *encobertas* e negadas.

“E isto não ocorre por um estratagema dos dominadores, e sim como elemento constitutivo do novo modo de funcionamento da hegemonia burguesa, como parte integrante da ideologia dominante e da consciência popular (...) quando, ao se transformarem as massas em classe, a cultura mudou de profissão e se converteu em espaço estratégico da hegemonia, passando a *mediar*, isto é, encobrir as diferenças e reconciliar os gostos. Os dispositivos da mediação de massa acham-se assim ligados estruturalmente aos *movimentos no âmbito da legitimidade que articula a cultura*: uma sociabilidade que realiza a abstração da forma mercantil na materialidade tecnológica da fábrica e do jornal, e uma mediação que encobre o conflito entre as classes produzindo sua resolução no *imaginário*, assegurando assim o consentimento ativo dos dominados. Essa mediação e esse consentimento, no entanto, só foram historicamente possíveis na medida em que a cultura de massa foi constituída *acionando e deformando* ao mesmo tempo sinais de identidade da antiga cultura

popular e *integrando* ao mercado as novas demandas das massas.”. (BARBERO, 2001, p.180)

Porém, na sociedade globalizada, transnacional e multicultural, ao contrário do que acontecia naquela sociedade moderna do século XIX, as diferenças não são mais encobertas e negadas, mas sim ressaltadas e afirmadas. O hiperdrama faz parte de uma cultura de massas em que a diferença é que conta e sua circulação é essencial para a existência do produto cultural.

Voltando a Aristóteles, outra característica do drama é o que ele chama de reconhecimento: “O reconhecimento, como a palavra mesma indica, é a mudança do desconhecimento ao conhecimento, ou à amizade, ou ao ódio, das pessoas marcadas para a ventura ou desdita. (...) É, porém, nas peripécias e nas ações singelas que os poetas acertam admiravelmente no alvo, que é obter a emoção trágica e os sentimentos de humanidade.” (ARISTÓTELES, ed. 1996, p. 45-48)

Barbero, ao comentar a apropriação do melodrama pelo cinema, corrobora com essa afirmativa lembrando que o melodrama seduz e interpela o popular justamente a partir do que ele chama de

“entendimento familiar da realidade, que permite a esse cinema “enlaçar a épica nacional com o drama íntimo, destacar o erotismo a pretexto de condenar o incesto e dissolver lacrimosamente os impulsos trágicos despolitizando as contradições cotidianas. As *estrelas* (...) abastecem com faces, corpos, vozes e tons a fome das pessoas por se verem e se ouvirem. Para além da maquiagem e da operação comercial, as verdadeiras estrelas do cinema obtêm sua força de um pacto secreto que enlaça esses rostos e vozes com seu público, com seus desejos e obsessões.” (BARBERO, 2001, p.245)

2.3 Cinema e hiperdrama

É bastante interessante perceber que o cinema, muito antes de se apropriar dos elementos melodramáticos e conquistar multidões em todo o mundo, apresentava, no momento de seu nascimento, elementos que curiosamente também se adaptam ao momento atual em que está inserido o hiperdrama.

Dando continuidade àquilo que a fotografia já havia começado, o cinema inaugurou uma era de predominância da imagem na cultura de massas, e desenvolveu uma linguagem que se tornou uma das mais populares do planeta. Segundo Flávia Cesarino Costa, o cinema “teve influência determinante em nossa forma de conceber e representar o mundo, de construir e entender nossas experiências, de armazenar conhecimento, de acumular signos, transmitir informações e até na conformação de aspectos de nossa subjetividade.” (COSTA, 1995, p.17)

Algumas semelhanças chamam a atenção, tanto no que diz respeito ao surgimento do melodrama, quanto em relação a este momento em que surge o hiperdrama. O cinema, inicialmente, era uma atividade artesanal, e surgiu misturado a outras formas de diversão populares, como feiras de atrações, circo, espetáculos de magia e de aberrações, ou ainda integrado aos círculos científicos, como uma das várias invenções que a virada do século apresentou.

Assim como os primeiros melodramas surgiram num espaço de rodapé, sem importância, que comportava qualquer tipo de informação, os primeiros filmes apareceram num contexto totalmente diferente das salas escuras, limpas e comportadas em que o cinema se transformaria depois. Quando a Exposição Universal de Paris foi inaugurada, em 14 de abril de 1900, os irmãos Lumière estavam

patrocinando demonstrações públicas do seu cinematógrafo e do processo de fotografia em cores que tinham inventado. Eles promoveram a apresentação de um cinematógrafo gigante onde, numa tela de 21 m de largura por 18 m de altura, instalada no Champ de Mars, um programa de 25 minutos de duração incluía a projeção de 15 filmes e 15 fotografias em cores. (COSTA, 1995)

Mas a Exposição Universal reunia diversas atrações e espetáculos, como métodos de ilusionismo utilizando imagens, simulando viagens no tempo e no espaço, e nos quais o cinema era um dos componentes, mas não o único. E o objetivo principal de todas essas atrações era apenas um: maravilhar o espectador.

“Dentro de um contexto como o desta feira, os filmes que se exibiam eram em geral aqueles que reproduziam paisagens externas, com caráter documentário: gente tomando banho de rio, o mar batendo nas pedras, desfiles de autoridades, cenas urbanas, multidões. Mas já desde 1895 circulavam pela França outros tipos de filmes, que reproduziam números de magia, gags burlescas, encenações de canções populares, contos de fada. Estes filmes estavam sendo mostrados em quermesses, vaudevilles, lojas de departamento, museus de cera, circos e teatros populares. Na verdade, este era o caminho principal pelo qual o cinema se expandia nos seus primeiros anos. As feiras universais deste período funcionaram como um mostruário espetacular das maravilhas tecnológicas que o novo século prometia.(...)durante esse período, os filmes produzidos para o cinema tinham este caráter de espetáculo popular e (...) não eram vistos como diversões sofisticadas, nem encarados como formas narrativas construídas segundo o modelo das artes nobres do período. (COSTA, 1995, p.5)

Na época deste chamado ‘primeiro cinema’, ao contrário do cinema narrativo que viria em seguida, em que o espectador fica “protegido” pelo muro invisível da ficção, são exibidas numerosas discontinuidades e o observador é repetidamente chamado a

participar da cena e responder aos acenos e piscadelas dos atores, que se dirigem ostensivamente à câmera e deixam claro que sabem da presença do público. Também num hiperdrama essa consciência do público é bastante forte, já que este vira co-autor, rompendo com o que se chama de diegese.

“Costuma-se usar o termo diegese para designar o ambiente autônomo da ficção, o mundo da história que está sendo contada. Diegese é o processo pelo qual o trabalho de narração constrói um enredo que deslancha de forma aparentemente automática, como se fosse real, mas numa dimensão espaço temporal que não inclui o espectador. O efeito diegético será mais intenso quanto menos evidentes forem as marcas de enunciação do discurso. A diegese articula-se diretamente com certas formas de narração, seja ela literária, teatral ou cinematográfica. Quanto maior é a impressão de realidade, mais diegético é o efeito da ficção. A diegese pode ser solapada, inversamente, todas as vezes em que aparecem sinais de que se trata de um discurso construído: é o que acontece no teatro de Brecht, no cinema experimental, no descompasso de som e imagem dos filmes de Godard ou de Glauber Rocha e mesmo nos espetáculos de canto e dança dos filmes musicais clássicos. No primeiro cinema percebemos claramente a precariedade desse efeito diegético, mesmo dos documentários daquela época, que se chamavam "atualidades" e misturavam "realidade" e "ficção". (COSTA, 1995, p.7)

Num segundo momento, o cinema se alia ao melodrama, talvez justamente por terem um parentesco entre si, que, segundo Barbero, não é só temático. “Boa parte dos *truques* que o preparam, e dos quais lançará mão para produzir sua “magia”, estão já aí. Não se pode esquecer que quem inicia a conversão do aparato técnico em dispositivo cinematográfico, Méliés, era um ilusionista de barraca de feira, um prestidigitador”. (BARBERO, 2001, p. 172-173)

Ainda segundo o autor, mais do que na imprensa, encontraremos no *cinema* a ostensiva “universalidade” da gramática de produção de cultura massiva elaborada pelos norte-americanos.

“Justamente no cinema, ‘arte nômade e plebéia’, cujo local de nascimento é a barraca de feira e o *music-hall*. Este último bem que mereceria um estudo à parte, dado o lugar que ocupa no trajeto que, do melodrama de 1800 e do circo, conduz ao cinema. Um aspecto em particular nessa trajetória deve ser aqui pelo menos indicado, para situar minimamente o cinema no processo de modernização e urbanização do espetáculo popular: as rupturas que o *music-hall* introduz em relação ao circo, especialmente o norte-americano. O *music-hall* vai buscar muita coisa no velho circo, mas enquanto o mundo deste é fechado – os artistas nascem no circo, e dentro deles os segredos profissionais são transmitidos de pai para filho –, o mundo daquele é *aberto*: os artistas continuamente ingressam nele (e dele partem) sem dinastia nem herança, estando a “família” aí substituída pela empresa. Ao espaço do circo, com seu picadeiro central rodeado e acudado pelo público, como nos velhos teatros de arena, onde os atores se misturam com a platéia, sucede-se um espaço recortado, no qual o “picadeiro” é posto adiante, separado do público.” (BARBERO, 2001, p. 208-209)

O público majoritário do cinema provinha das classes populares e, nos Estados Unidos dessa época, das classes mais populares de todas: as massas de imigrantes, arrancadas de suas raízes culturais. A paixão que essas massas sentiram pelo cinema teve, segundo Barbero, sua ancoragem mais profunda na secreta irrigação de identidade que se processava ali. “Quando o espectador gritava ‘bravo!’ ou vaiava, não era para expressar seu juízo sobre uma determinada representação, mas sim para demonstrar sua identificação com o destino dos heróis que eram vistos na tela” (BARBERO, 2001, p. 210)

Isto se encaixa com a questão do reconhecimento citado por Aristóteles como elemento de constituição do drama. “(...) A indistinção entre ator e personagem produzia um novo tipo de mediação entre o espectador e o mito. Mediação que tinha no espaço da tela um dispositivo específico, o *primeiro plano*, com sua capacidade de aproximação e fascinação, mas também de difusão e popularização do rosto dos atores; fora da tela, essa mediação contava com a imprensa enquanto dispositivo muito eficaz de referenciação e tradução do mito em valores e pautas de comportamento cotidianos. (BARBERO, 2001, p. 211)

Barbero acredita que o cinema reinventa o melodrama, transformando-o novamente no grande espetáculo popular que mobiliza as grandes massas, estimulando a mais forte participação do espectador e transformando-se no primeiro meio massivo de uma cultura transnacional. Segundo ele, existe uma convergência profunda entre o cinema e o melodrama: no funcionamento narrativo e cenográfico, nas exigências morais e nos arquétipos míticos, na eficácia ideológica. “Mais do que um gênero, durante muitos anos o melodrama foi a própria essência do cinema, seu horizonte estético e político. Daí, em boa parte, tanto o seu sucesso popular, quanto o desprezo que por muito tempo mereceu por parte das elites, que consagraram a propósito do cinema o sentido pejorativo e vergonhoso da palavra melodrama, e mais ainda o do adjetivo “melodramático”, com relação a tudo o que a cultura caracteriza a vulgaridade da estética popular.” (BARBERO, 2001, p. 212-213)

Percebe-se então que, assim como o folhetim e o melodrama, o cinema surgiu num espaço que se poderia chamar de “hipercultural”, em que diversas manifestações culturais acontecem ao mesmo tempo, no mesmo espaço. E é num ambiente cultural muito parecido, o da Internet, espaço livre para manifestações culturais as mais

variadas, que se passa o surgimento desta nova forma de narrativa dramática chamada hiperdrama. Com o advento da televisão digital, a interatividade e a fragmentação da narrativa, esse ambiente só se consolida como um espaço de experiência cultural.

2.4 Considerações sobre a televisão

Pode parecer estranho que não se aborde nesta dissertação as relações ou semelhanças do hiperdrama com os teledramas e telenovelas que povoam a televisão, meio de comunicação que dominou a cultura de massas a partir da segunda metade do século XX. Pode parecer estranho que se fale em mídias digitais como Internet e televisão digital sem passar pelo desenvolvimento da televisão analógica e as transformações que esta provocou na sociedade a partir de seu advento nos anos 1950. Entretanto não me parece que o surgimento da televisão tenha acontecido num ambiente cultural semelhante àqueles em que ocorreram o nascimento do melodrama, do cinema e, agora, do hiperdrama. Acredito que a televisão vem servindo muito mais como instrumento de manipulação das massas, principalmente na América Latina, onde a formação da identidade cultural muitas vezes se confundiu com a cultura veiculada na televisão, imposta pelas classes dominantes. Acredito que as mídias digitais surgem num momento diferente, em que existe uma liberdade de manifestações culturais as mais diversas, nunca antes possibilitada por qualquer outro meio de comunicação, devido a seu caráter descentralizado e tecnologicamente acessível. Ocorre, nas mídias digitais, algo que jamais ocorreu com a televisão, a não ser em algumas poucas experiências mal divulgadas: a mídia digital está ligada à liberdade de criação, à liberdade de escolha do receptor, que tem à sua disposição milhões de opções de recebimento e envio de informação. Não me parece, portanto, que o hiperdrama possa

ser uma continuação dos teledramas e telenovelas que ocupam atualmente os horários chamados “nobres” da televisão aberta.

Ao invés disso, insisto na semelhança que o hiperdrama guarda com o melodrama e o cinema. Estamos hoje vivendo um momento em que, como na época da criação do melodrama, há um grande interesse na democratização do meio de comunicação – no caso do folhetim, o jornal; no caso do hiperdrama, a Internet e futuramente a TV digital – seja por razões comerciais ou para realmente diminuir o abismo de exclusão em que se encontra a maior parte da população. Também existe no hiperdrama, como no melodrama, uma variedade de temas a serem abordados. Tanto o primeiro, narrativa coletiva, quanto o segundo, narrativa de um só autor, têm em si a possibilidade de abordar qualquer assunto. Há ainda o caráter descartável e efêmero do produto cultural de massas, em que uma obra sucede-se à outra, substituindo-a no imaginário coletivo, bem como a possibilidade de reunir os mais variados processos narrativos. Finalmente, o hiperdrama surge, como o cinema e o melodrama, num espaço cultural de múltiplas manifestações, onde se encontra misturado com outras formas de diversão: na rede da Internet, como no circo, cabe de tudo um pouco.

3 O estado da tecnologia: Internet e TV digital

3.1 Dados sobre Internet no Brasil e no mundo

Por conta das mudanças nos modos da comunicação de massa e de sua intrínseca ligação com o desenvolvimento tecnológico, não se pode pensar na construção de qualquer novo formato de produto cultural de massa sem tentar compreender as próprias tecnologias de que se dispõe no momento atual. No Brasil, pelo menos nos próximos anos, a construção de uma narrativa audiovisual interativa nos moldes do que se propõe ser o hiperdrama ainda se encontra apenas no campo das idéias, já que só para começar seria necessário que grande parte da população estivesse equipada com conexões extremamente rápidas para a transmissão de arquivos complexos de áudio e vídeo. Como em todos os países periféricos, as conexões domésticas de Internet no Brasil – quando existem – ainda são em sua maior parte por acesso discado, através da linha telefônica, cuja velocidade ainda é lenta para o que se propõe. Já existem à disposição no mercado conexões de alta velocidade, por ondas de rádio ou via cabo, conhecidas também como conexões banda larga. Mas apenas uma pequena parcela da população brasileira tem acesso a esse tipo de serviço.

Segundo dados do IBGE⁹, 11,4% dos domicílios particulares no Brasil têm acesso à Internet e, na região rural, o índice é de 0,2%.¹⁰ No resto do mundo, a situação não é muito diferente. No início de 2004, a estimativa do número de pessoas

⁹ Ver Tabela 1

¹⁰ *O Globo*, 01/03/2004

conectadas à Internet no planeta variava entre 655 milhões e 665 milhões de internautas, ou seja, cerca de 10% da população mundial. Mas a distribuição não é uniforme. Enquanto Europa e América do Norte têm quase 64% dos internautas do mundo, a América Latina possui apenas 6% e a África e o Oriente Médio, 2%.¹¹

Os EUA têm o maior número de internautas: 182 milhões, ou 65% da população do país. Em segundo lugar, vem o Japão, com 64 milhões de internautas, e a China, em terceiro, com 54,5 milhões. Em décimo lugar está a Índia, com 16 milhões de usuários (há um bilhão de indianos, portanto trata-se de apenas 1,6% da população. Na China, a conta também é parecida: só 5% do 1,3 bilhão de chineses acessa a rede). O Brasil está na 11ª posição do ranking, com cerca de 15,8 milhões de internautas, o que mostra o grave quadro de exclusão digital que se encontra no país.

Cerca de 80% dos habitantes do planeta jamais ouviram falar de Internet. A situação mais crítica é a da África: apenas um em 250 africanos está conectado, em comparação com um em dois americanos ou europeus. Os números estão diretamente ligados à quantidade de computadores, ao baixo poder aquisitivo e aos altos preços das tarifas de acesso. Em Bangladesh, por exemplo, um computador custa o equivalente a 8 anos de salários do cidadão comum. Não à toa, durante a reunião da cúpula mundial da sociedade da informação, em Genebra, em dezembro de 2003, o presidente do Senegal, Abdoulaye Wade, propôs a criação de um fundo mundial contra a desigualdade digital. Wade propôs que se destinasse, ao fundo, um euro a cada computador vendido no mundo. Os EUA foram contra.

Além dos fatores econômicos e sociais, outro entrave ao avanço da Internet no mundo é o número de linhas telefônicas. No Nepal e na África do Sul, por exemplo,

¹¹ Ver Tabela 2

apenas 10,4% dos domicílios das grandes cidades têm linha privada de telefone. Nas áreas rurais do Nepal, o número é de apenas 0.11%. E, sem telefone, nem o acesso discado é possível. No Brasil, dos 5500 municípios brasileiros, só 950 têm infraestrutura local para acesso à rede.¹²

Mas a exclusão é um problema que pode ser combatido, se houver vontade política. Existem soluções bastante viáveis, como a Internet *wi-fi*, ou sem fio, que está sendo levada para comunidades carentes, como o Complexo da Maré, no Rio de Janeiro, e para aldeias indígenas em regiões remotas da floresta amazônica, pelo CDI – Comitê pela Democratização da Informática – organização não governamental brasileira que trabalha pela inclusão digital da população.

Organizações internacionais também lutam para diminuir o fosso que separa os que têm dos que não têm acesso à sociedade da informação. A exclusão digital entrou na pauta das discussões em 2002, quando a Organização das Nações Unidas, em seu relatório anual, o PNUD (Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento), afirmou que sem a disseminação da tecnologia o desenvolvimento humano não será possível, e criou e publicou o Índice de Avanço Tecnológico, que lista a situação de mais de 70 países.¹³

3.2 A revolução anunciada da TV digital

Uma solução que vai além da Internet está a caminho. Trata-se da televisão digital, um meio de comunicação que reúne recursos da televisão comum analógica e da Internet. Sua adoção, embora seja aparentemente lenta, está acontecendo num

¹² *O Globo*, 01/03/2004

¹³ Ver Tabela 2.

ritmo superior às do PC, do videocassete e da TV a cores. A televisão digital, com acesso direto à Internet, permite, entre outras funções, que a emissora transmita, por exemplo, mais de um programa no mesmo canal ao mesmo tempo. Menus interativos possibilitam ao espectador interferir na programação. Para adaptar a televisão analógica que conhecemos hoje à tecnologia digital, será necessário apenas um decodificador.

A transmissão digital possibilita aos telespectadores imagem e som de maior qualidade, com transmissão simultânea em subcanais. A interatividade também é uma de suas características, o que nos leva a crer na possibilidade real de usá-la para a criação de um hiperdrama dentro de todo o seu sentido coletivo, transnacional, descentralizado e fragmentado.

Só para se ter uma idéia do tamanho da revolução que se aproxima, nos Estados Unidos, onde a implantação desta nova mídia está se consolidando rapidamente, em 2003 houve recordes nas vendas de produtos com tecnologia para televisão digital, como decodificadores e displays. Durante o primeiro trimestre de 2003, as vendas totalizaram mais de US\$ 1,2 bilhão - 766.373 unidades vendidas, superando 64% do valor em dólares e 86% em unidades de produtos de TV digital do mesmo período do ano passado. Além dos preços atraentes, o aumento da programação digital colocada no ar também colaborou para esse bom desempenho.¹⁴

No Brasil, em novembro de 2003, o Presidente da República instituiu, por meio do decreto nº 4901, o Sistema Brasileiro de Televisão Digital ¹⁵. A Financiadora de Estudos e Projetos (FINEP) divulgou no início de 2004 a lista das 79 instituições

¹⁴ *Gazeta Mercantil*, 08/05/2003.

¹⁵ Ver Anexo A.

qualificadas a apresentar projetos para o desenvolvimento do sistema. O Ministério das Comunicações comprometeu-se a liberar R\$ 50 milhões para o programa de construção do sistema, com recursos oriundos do Fundo para o Desenvolvimento Tecnológico das Telecomunicações (Funttel).

Existem quatro hipóteses de trabalho: utilizar a tecnologia americana, a européia, a japonesa ou criar uma tecnologia nacional. Esta última opção atrasaria a implantação do sistema, mas em compensação daria ao Brasil autonomia na produção de suas próprias mídias.

O padrão europeu, o Digital Video Broadcast (DVB), já conta com cerca de 60 milhões de receptores. O padrão americano, o ATSC (Advanced Television Systems Committee), tem 1411 estações de TV digital nos EUA, em 207 áreas metropolitanas nos trinta maiores mercados locais. O padrão japonês, ISDB (Integrated Services Digital Broadcasting), divide-se em dois: O ISDB -S (por satélite), que já existe desde dezembro de 2000, e o ISDB – T (terrestre), que começou a ser implementado em dezembro de 2003. Mais de 3,4 milhões de receptores foram vendidos em três anos. O ISDB terrestre está sendo implementado nas regiões metropolitanas de Tóquio, Nagoya e Osaka, e o processo é trabalhoso, com investimentos da ordem de 1,8 bilhões de dólares. Em Tóquio, já funcionam no esquema a rede NHK, educacional, mais seis estações comerciais.¹⁶

No Brasil existem cerca de 44 milhões de domicílios com televisores, de acordo com dados da Pesquisa Nacional por Amostragem de Domicílios do IBGE.¹⁷ Ou seja: de cada cem lares, 90 têm ao menos um aparelho de TV. Para se ter uma idéia, essa

¹⁶ *O Globo*, 30/07/2004

¹⁷ Ver Tabela 1

presença é superior à de outros itens essenciais no dia-a-dia, como a geladeira, por exemplo.

Segundo o ministro das comunicações, Eunício de Oliveira, o modelo nacional de TV digital deve ser capaz de contemplar todos os aparelhos de TV existentes atualmente no país. Isso significa ter à disposição transcodificadores que farão com que uma TV comum funcione como uma TV digital ou um computador conectado à Internet. Como o preço de uma TV digital deverá ser muito alto, os proprietários de aparelhos analógicos poderão adquirir conversores a um preço razoável, que tornarão seus aparelhos capazes de receber as imagens digitais. Os estudos desenvolvidos pelas instituições de pesquisa qualificadas deverão estar concluídos em março de 2005, quando o país entrará na fase de implantação da tecnologia, que deverá durar cerca de um ano.

O ministro das comunicações afirma que a TV digital é vista como um primeiro passo para a ampliação do programa de inclusão digital do governo Lula. Em evento dedicado ao tema, o presidente da Anatel confirmou a intenção ao apresentar à platéia o Serviço de Comunicação Digital (SCD), uma das apostas do governo federal para a universalização do acesso aos serviços de telecomunicações e a Internet. O SCD pretende oferecer acesso público à Internet em banda larga a mais de 170 mil escolas e bibliotecas espalhadas pelo país, cem mil delas localizadas em zonas rurais.

3.3 A questão do conteúdo

Mas no meio de todos esses esforços para a implantação do sistema, está se dando pouca importância à questão do conteúdo. Segundo o jornalista Nelson Hoineff,

que participa do grupo de estudos do governo, a televisão digital não é uma questão de escolha de padrão tecnológico, mas do desenvolvimento de softwares e conteúdo:

“O Brasil é hoje um dos maiores consumidores de televisão do mundo e um dos menos ativos produtores de programação. O brasileiro vê mais televisão do que quase todos outros povos (...) O Brasil tem hoje uma das maiores e melhores produções espontâneas de audiovisual do mundo.(...) Esse cenário acena para o fato de que a implantação das políticas para a TV digital no Brasil não se restringe à política para a implantação dos padrões. (...) O calcanhar-de-aquiles da questão digital não está na opção pela tecnologia, mas na opção sobre o que fazer com o conteúdo que essa nova televisão – podemos quase dizer esse novo meio – vai consumir.

As capacidades mais importantes da televisão digital, no que diz respeito ao conteúdo, repousam, em primeiro lugar, no extraordinário aumento da portabilidade de sinais – portanto da demanda de conteúdo. Em segundo, na criação de formas narrativas originais, que não signifiquem a multiplicação do conteúdo como ele é elaborado hoje, mas na criação de novos modelos, novas fórmulas, que levem em conta os potenciais interativos, por exemplo; ou estéticas próprias para a TV de alta definição, que se seguirão ao standart digital; ou, ainda, a construção de conteúdos multifacetados.”

“(...) Sobre esse universo sabe-se ainda muito pouco. É costume imaginá-lo como uma simples extensão da produção de conteúdo para distribuição analógica – mas esta é uma visão rudimentar. Seria como imaginar a televisão como extensão do rádio, ou a Internet como uma extensão das revistas.(...) O que existe, no entanto, é um vasto mundo inexplorado pela frente, tanto no desenvolvimento de softwares para as aplicações nas plataformas digitais de televisão, quanto no de conteúdo específico para essas plataformas.” (HOINEFF, 2003)

Por conta dessas inúmeras novas possibilidades de criação de conteúdo a partir da implantação da tecnologia de TV digital em todo o mundo, nos próximos anos, o formato do hiperdrama pode se tornar uma realidade no mercado de produção cultural

de massa, pois se encaixa perfeitamente neste novo meio de comunicação que reúne os recursos necessários para a sua realização, inclusive a circulação de informação em todas as direções, e não apenas em uma só, como na TV analógica convencional.

Acontece que será preciso, por parte das autoridades e da própria sociedade, incluindo aí os produtores da tecnologia, um esforço para diminuir o quadro de exclusão digital mostrado neste capítulo. Só assim será possível tratar um dia das narrativas transnacionais interativas realmente democráticas como realidade e não como mera suposição.

Tabela 1

DOMICÍLIOS PARTICULARES PERMANENTES, SEGUNDO ALGUMAS CARACTERÍSTICAS - 1999/2003 - Brasil				
CARACTERÍSTICAS	DOMICÍLIOS PARTICULARES			
	1999	2001	2002	2003
TOTAL.....	43 859 738	46 507 196	47 558 659	49 142 171
Existência de:				
Iluminação elétrica.....	41 575 867	44 652 372	45 967 396	47 662 919
Telefone.....	16 487 183	27 404 531	29 319 600	30 471 453
Somente móvel celular.....	...	3 629 870	4 189 137	5 502 416
Somente fixo convencional.....	...	12 959 896	12 833 379	11 498 675
Celular e fixo convencional.....	...	10 804 400	12 294 490	13 464 680
Fogão.....	42 724 170	45 400 398	46 481 918	47 958 573
Filtro de água.....	24 404 969	24 495 094	25 258 462	25 848 828
Geladeira.....	36 319 665	39 589 720	41 215 385	42 914 621
Freezer.....	8 614 870	8 728 275	8 785 043	8 686 282
Máquina de lavar roupa.....	14 383 093	15 667 075	16 152 656	16 922 325
Rádio.....	39 421 264	40 948 434	41 795 232	43 163 006
Televisão.....	38 496 973	41 413 283	42 778 810	44 248 829
Microcomputador.....	...	5 860 593	6 743 522	7 511 253
Com acesso a internet.....	...	3 977 565	4 912 732	5 623 828

NOTA: Excluídos os domicílios da área rural de Rondônia, Acre, Amazonas, Roraima, Pará e Amapá.

FONTE: IBGE, Diretoria de Pesquisas, Coordenação de Trabalho e Rendimento, Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios.

Tabela 2 - Número de internautas no mundo

PAIS	No. internautas	% da população
ESTADOS UNIDOS	182 milhões	65%
JAPÃO	64 milhões	50%
CHINA	54 milhões	5%
ALEMANHA	44 milhões	54%
GRÃ-BRETANHA	34 milhões	58%
CORÉIA DO SUL	26 milhões	55%
FRANÇA	21 milhões	35%
ITÁLIA	20 milhões	34%
CANADÁ	17 milhões	55%
ÍNDIA	16 milhões	1,6%
BRASIL	15,8 milhões	10%
AUSTRÁLIA	13 milhões	70%
ESPAÑA	13 milhões	33%
TAIWAN	11 milhões	50%
SUÉCIA	7 milhões	90%
POLÔNIA	6,5 milhões	17%
PORTUGAL	4,5 milhões	45%
EGITO	600 mil	0.9%
TUNÍSIA	400 mil	4%
VIETNÃ	400 mil	0.5%
URUGUAI	400 mil	13%
TANZÂNIA	300 mil	1%
GUATEMALA	200 mil	1.6%
KUWAIT	200 mil	10%
NIGÉRIA	100 mil	menos de 0.1%
SUDÃO	60 mil	0.15%
NAMÍBIA	45 mil	2,2%
NEPAL	30 mil	0,14%
MOÇAMBIQUE	22 mil	1%
PARAGUAI	20 mil	0.35%
ALBÂNIA	12 mil	0.4%
CAMBOJA	10 mil	0,08%

PAÍS	No. internautas	% da população
BARBADOS	6 mil	2.5%
BUTÃO	2.5 mil	0.15%
ANGUILA	1 mil	pouco menos de 10%
REPÚBLICA DO CONGO	500	0.01%
SOMÁLIA	200	0.0002% *
TOTAL	655 milhões	10%

* rede restrita apenas à comunidade acadêmica

Fonte: *O Globo*, Caderno Informática, 01/03/2004

4 O hiperdrama e a relação entre as culturas

4.1 Da circulação das culturas

O relacionamento entre as culturas é uma das questões mais interessantes nos estudos sobre a globalização. Apesar da existência de uma cultura global, pasteurizada, dominada pelos países do Norte, esta mesma cultura circula pelos meios de comunicação e se transforma ao entrar em contato com as culturas locais, que, ao invés de se deixarem diluir neste caldeirão global, se fortalecem e se impõem cada vez mais. Entretanto essas culturas locais, justamente por serem tão diferentes entre si, muitas vezes não conseguem se comunicar. Uma das possibilidades mais fascinantes do hiperdrama é justamente a capacidade de poder servir como elo de ligação entre as culturas, através dessa criação coletiva de uma narrativa transcultural, derrubando fronteiras e promovendo a inter-relação das culturas.

Para se compreender o relacionamento entre culturas, é fundamental compreender a própria comunicação, como ressalta Barbero:

“O que vincula o debate cultural hoje de um modo muito especial *ao campo da comunicação* é que não apenas a modernização é cada dia mais explicitamente identificada com o desenvolvimento das tecnologias da informação, mas também que, tanto na reformulação da vigência da modernidade, como no que nela anuncia a modernidade tardia, a comunicação aparece como um *lugar* estratégico. Nos últimos anos a comunicação tem se tornado crucial na hora de imaginar e nomear os novos modelos de sociedade. Como a ‘sociedade da informação’: aquela na qual a informação não é apenas algo vital para seu funcionamento e desenvolvimento, mas sim aquela em que

toda a sociedade se organiza seguindo as lógicas e os modelos da comunicação”. (BARBERO, 2002, p. 7)

É neste contexto que se insere a criação hiperdramática, quando a comunicação e seus meios passam a ser o sustentáculo do relacionamento entre as sociedades, servindo de base para a circulação de cultura. Appadurai afirma que uma das grandes mudanças trazidas pela ordem cultural da globalização diz respeito ao papel da imaginação na vida social.

“A imaginação – expressada em sonhos, músicas, fantasias, mitos e histórias – sempre foi parte do repertório de cada sociedade, de uma maneira de certa forma organizada. Mas há, na imaginação da vida social de hoje, uma força nova e peculiar. Mais pessoas, em mais partes do mundo, estão considerando uma variedade de vidas possíveis maior do que jamais o fizeram antes. Uma fonte importante desta mudança são os meios de comunicação de massa, que apresentam um depósito rico e sempre mutável de vidas possíveis, algumas das quais penetram nas imaginações vividas de pessoas comuns com mais sucesso do que outras. (...) A importância das mídias não é tanto como fontes diretas de novas imagens e cenários para possibilidades de vida, mas como diferenciadores semióticos de grande poder, os quais também multiplicam o contato social com o mundo metropolitano facilitado por outros canais. (...) Até recentemente, qualquer que fosse a força da mudança social, podia-se fazer a afirmação de que (...) fantasia e imaginação eram práticas residuais, confinadas a pessoas ou setores especiais, restritas a momentos ou lugares especiais. Em geral, imaginação e fantasia eram antídotos para a finitude da experiência social. Nas duas últimas décadas, enquanto a desterritorialização de pessoas, imagens e idéias vem tomando nova força, essa importância imperceptivelmente mudou.” (APPADURAI, 2001, p. 53)

Acredito que seja necessário tentar compreender todas estas mudanças produzidas pela globalização em nossa sociedade sem se deixar levar pelo que,

segundo Barbero, alguns identificam como “a única grande utopia possível, a de um só mundo compartilhado” e outros, como “o mais aterrorizante dos pesadelos, o da substituição dos homens por técnicas e máquinas”. Para Barbero, a globalização pesa tanto ou mais no plano dos imaginários cotidianos das pessoas do que sobre os processos macrossociais: “Começa-se a compreender algumas dimensões da globalização e são justamente aquelas que dizem respeito às transformações nos modelos e nos modos da comunicação”. (BARBERO, 2003, p. 58)

Tais transformações, que fazem com que as culturas circulem em velocidade cada vez maior, levam a uma situação totalmente nova para as sociedades. Hoje é possível, por conta dessa circulação de informação em “tempo real”, um relacionamento entre culturas até pouco tempo atrás inimaginável. É possível, por exemplo, que uma tribo da Amazônia, conectada ao mundo através da Internet, consiga comunicar-se com alguém que esteja no Oriente Médio. Através do hiperdrama, essas culturas poderiam trocar experiências e narrativas. Mas será que essas culturas conseguiriam se entender?

4.2 Tradução cultural

Essa questão da tradução cultural é fundamental quando se pensa na constituição do hiperdrama. Como se daria a construção de uma obra com vários autores espalhados por vários locais do mundo, que falam várias línguas e vivem em contextos culturais tão diferentes? Já existem diversas ferramentas de tradução instantânea disponíveis na rede¹⁸, para que cada comunidade possa produzir sua

¹⁸ Dicionários online como o Babylon (www.babylon.com) ou o OneLook (www.onelook.com) são dois bons exemplos de programas de tradução de diversas línguas.

porção de hiperdrama em sua própria língua, valorizando assim sua cultura local, mas podendo ser interpretada por qualquer outra pessoa em qualquer outro lugar do mundo. Como coloca Benjamin (1968, p.72), as línguas não são estranhas entre si mas, na verdade, se inter-relacionam no que desejam expressar:

“Fragments of a vessel which are to be glued together must match one another in the smallest details, although they need not be like one another. In the same way a translation, instead of resembling the meaning of the original, must lovingly and in detail incorporate the original and the translation recognizable as fragments of a greater language, just as fragments are part of a vessel”. (BENJAMIN, 1968, p. 78)

Mas será possível que fragmentos culturais possam ser unidos num mesmo vaso? Mais ainda, pertencem eles ao mesmo vaso? Acontece que, na sociedade da informação, com poucas exceções, as culturas já se misturam de tal forma que ficaria difícil até mesmo separá-las em pedaços distintos. Um exemplo muito claro está na situação da sociedade caribenha atual, assim descrita por Stuart Hall:

“Nossas sociedades são compostas não de um, mas de muitos povos. Suas origens não são únicas, mas diversas. Aqueles aos quais originalmente a terra pertencia, em geral, pereceram há muito tempo – dizimados pelo trabalho pesado e a doença. (...) Todos que estão aqui pertenciam originalmente a outro lugar.” (HALL, 2003, p.30)

Para Hall, a alternativa para essa nova configuração cultural não é apegar-se a modelos fechados, unitários e homogêneos de “pertencimento cultural”, mas “abarcando os processos mais amplos – o jogo da semelhança e da diferença – que estão transformando a cultura no mundo inteiro.” (HALL, 2003, p. 46-47). Ele afirma que,

como outros processos globalizantes, a globalização cultural também tem efeitos desterritorializantes. As compressões espaço-temporais, impulsionadas pelas novas tecnologias, afrouxam os laços entre a cultura e o lugar. “Disjunturas patentes de tempo e espaço são abruptamente convocadas, sem obliterar seus ritmos e tempos diferenciais. As culturas, é claro, têm seus “locais”. Porém, não é mais tão fácil dizer de onde elas se originam.” (HALL, 2003, p. 36) Hall cita o exemplo do artista de Trinidad, Steve Ouditt, que viveu e trabalhou nos Estados Unidos e na Inglaterra e se descreve como “um artista do sexo masculino crioulo caribenho trinidadiano indiano cristão de educação anglo-americana pós-independência” (HALL, 2003, p. 43). Descrição semelhante faz Amin Maaluf sobre sua própria identidade multicultural:

"Aos que me perguntam, explico com paciência que nasci no Líbano e lá vivi até meus 27 anos; que minha língua materna é o árabe, que foi em tradução árabe que li Dumas, Dickens e *As viagens de Gulliver*; e que foi na minha aldeia natal, na aldeia de meus antepassados, que experimentei os prazeres da infância e ouvi algumas das histórias que mais tarde inspirariam meus romances. Como poderia esquecer isso? Como posso deixá-lo de lado? Por outro lado, vivi 22 anos pisando o solo da França, bebendo sua água e seu vinho; todo dia minhas mãos tocam suas pedras antigas; escrevo meus livros em sua língua; impossível considerá-la um país estrangeiro.

Serei meio francês meio libanês? Claro que não. A identidade não cabe em compartimentos. Não pode ser dividida em metades, terças partes ou segmentos separados. Não tenho várias identidades, tenho uma só, feita de muitos componentes combinados, numa mistura que é única (...) para cada indivíduo." (MAALOUF, 1988)

Edward Said também acredita que atualmente ninguém é “uma coisa só”:

"O imperialismo consolidou a mescla de culturas e identidades numa escala global. Mas seu pior e mais paradoxal legado foi permitir que as pessoas acreditassem que eram apenas, sobretudo, exclusivamente brancas, pretas, ocidentais ou orientais. No entanto, assim como os seres humanos fazem sua própria história, também fazem suas culturas e identidades étnicas. Não se pode negar a continuidade duradoura de longas tradições, de moradias constantes, idiomas nacionais e geografias culturais, mas parece não existir nenhuma razão, afora o medo e preconceito, para continuar insistindo na separação e distinção entre eles, como se toda a existência humana se reduzisse a isso. A sobrevivência, de fato, está nas ligações entre as coisas." (SAID, 1995)

E Nestor García Canclini segue pelo mesmo caminho ao citar um exemplo que vem do México:

"O grupo de rock Café Tacuba juntou esta flexibilidade de adesões na canção que reúne os modos multiculturais de ser jovem, sem se preocupar com coerências ideológicas: "Sou anarquista, sou neonazista, sou um skin head e sou ecologista. Sou peronista, sou terrorista, capitalista e também sou pacifista/sou ativista, sindicalista, sou agressivo e muito alternativo. Sou desportista, politeísta e também sou bom cristão/(...)(Reguillo,2000:11)." (CANCLINI, 2004)

Para Homi K. Bhabha, a representação das diferenças culturais não deve ser lida apressadamente, "como o reflexo de traços culturais ou étnicos preestabelecidos, inscritos na lápide fixa da tradição. Ele afirma que a articulação social da diferença, da perspectiva da minoria, é uma negociação complexa, em andamento, que procura conferir autoridade aos hibridismos culturais que emergem em momentos de transformação histórica, e que existe uma necessidade crucial de se ultrapassarem as narrativas de subjetividades originárias e iniciais e de focalizar "aqueles momentos ou processos que são produzidos na articulação de diferenças culturais." (BHABHA, 2003, p 20-21)

O autor afirma ainda que, como cada vez mais as culturas nacionais estão sendo produzidas a partir da perspectiva das minorias destituídas, é preciso também tornar possível “um hibridismo cultural que acolhe a diferença sem uma hierarquia suposta ou imposta, com (...) uma revisão radical do próprio conceito de comunidade humana”. (BHABHA, 2003, p 20-21)

É preciso, segundo ele, colocar em campo este hibridismo cultural a fim de traduzir, e portanto reinscrever, o imaginário social tanto da metrópole como da modernidade. É quando as fronteiras entre casa e mundo podem se confundir e o privado e o público tornam-se parte um do outro, numa experiência que é tão dividida quanto desnorteadora. (BHABHA, 2003, p 30)

Também é necessário evitar a imposição da homogeneidade sobre as populações minoritárias em nome da diversidade cultural ou do pluralismo. E a este respeito, um relato curioso é feito por Appiah (1997, p 93-94) quando tece comentários sobre uma exposição realizada em 1987 pelo Centro de Arte Africana em Nova York, chamada *Perspectives: Angles on African Art*, organizada pela curadora Susan Vogel com a ajuda de dez co-curadores, entre críticos, curadores de outros museus e um artista baúle da Costa do Marfim, Lela Kouakou. Appiah relata como Vogel descreve o processo de seleção das obras em seu ensaio introdutório ao catálogo da exposição:

“Foram oferecidas a cada um, à única mulher e aos nove homens, cerca de cem fotografias de ‘arte africana de tipo e origem tão variados e qualidade tão superior quanto pudemos reunir’, sendo-lhes solicitado que escolhessem dez para a exposição. Ou talvez eu devesse dizer, mais exatamente, que isso é o que foi oferecido a oito dos homens. Pois Vogel acrescenta que ‘[n]o caso do artista baúle, um homem familiarizado apenas com a arte de seu próprio povo, somente

objetos baúles foram incluídos no conjunto de fotografias'. Nesse ponto, somos remetidos a uma nota de rodapé do ensaio, que diz:

'Mostrar-lhe o mesmo conjunto de fotos visto pelos outros teria sido interessante, mas perturbador em termos das reações que estávamos buscando. Estudos estéticos de campo, meus e de outros, mostraram que os informantes africanos criticam as esculturas de outros grupos étnicos em termos de seus próprios critérios tradicionais, muitas vezes presumindo que essas obras são apenas entalhes grosseiros de sua própria tradição estética.'

Appiah cita em seguida palavras do co-curador David Rockefeller no catálogo, sobre o que chama de 'figura feminina fanti':

"(...) possuo coisas semelhantes a essa e sempre as apreciei. Essa é uma versão bem mais sofisticada do que as que tenho visto, e achei-a muito bonita (...) a composição total tem um ar muito contemporâneo, muito ocidental. É o tipo de coisa que combina muito bem com as coisas ocidentais contemporâneas. Ficaria bem num apartamento ou numa casa modernos."

Appiah, inclemente em sua análise, afirma querer deixar claramente visível o fato de que "David Rockefeller está autorizado a dizer *qualquer coisa* sobre a arte da África por ser um *comprador* e por estar no *centro*, ao passo que Lela Kouakou, que meramente produz arte e vive na periferia, é um africano pobre cujas palavras só vêm ao caso como parte da mercadologização (...). Quero lembrar-lhes, em suma, como é importante que a arte africana seja uma *mercadoria*."

A respeito desta relação entre cultura e mercado, Barbero coloca algumas idéias que também não podem ser ignoradas: Mais que objetos de políticas, a comunicação e a cultura constituem hoje, segundo ele, um campo primordial de batalha política:

“O estratégico cenário que exige da política recuperar sua dimensão simbólica – sua capacidade de representar o vínculo entre os cidadãos, o sentimento de pertencimento a uma comunidade – para enfrentar a erosão da ordem coletiva. Que é *o que não pode fazer o mercado* por mais eficaz que seja seu simulacro. O mercado não pode *sedimentar tradições* já que tudo o que produz “se evapora no ar” (...) O mercado não pode criar *vínculos (...) entre sujeitos*, pois estes se constituem em processos de comunicação de sentido, e o mercado opera anonimamente mediante lógicas de valor que implicam intercâmbios puramente formais, associações e promessas evanescentes que só engendram satisfações ou frustrações mas nunca sentido. O mercado não pode *engendrar inovação social* pois esta pressupõe diferenças e solidariedades não funcionais, resistências e dissidências, enquanto o mercado trabalha unicamente com rentabilidades”. (BARBERO, 2002, p.10)

Sob a ameaça de se transformarem as manifestações culturais em produtos mercadológicos da sociedade da informação, vale voltar a lembrar a importância da valorização das culturas locais, fazendo ao mesmo tempo com que elas circulem por entre outras culturas a fim de que possam ser compreendidas, assimiladas e trocadas. E nesse sentido, o hiperdrama poderia funcionar como uma das ferramentas desse hibridismo cultural. Pois na verdade, como coloca Appiah, “se há uma lição no formato amplo dessa circulação de culturas, certamente ela é que todos já estamos contaminados uns pelos outros”. (APPIAH, 1997, p. 217)

4.3 Comunicação e cultura

O papel da comunicação é fundamental neste processo de circulação de culturas. Segundo Barbero, ao expor cada cultura às outras, tanto do mesmo país como do resto do mundo, os atuais processos de comunicação aceleram e intensificam o intercâmbio e a interação entre culturas como nunca antes na história. “Colocar as

culturas para se comunicar deixa então de significar a colocação em marcha de movimentos de propagação ou divulgação para começar a significar a *ativação* da experiência criativa e a competência comunicativa de cada cultura”, diz. (BARBERO, 2002, p. 12)

É inegável que o alcance da mídia hoje é muito maior e atinge muito mais gente, contribuindo para distribuir a informação e o conhecimento pelo mundo e possibilitando a democratização das sociedades. Mas também é verdade que esse processo pode ser inteiramente frustrado, se não se garantir a possibilidade de que vozes diferentes sejam ouvidas. É preciso que a mídia tenha espaço para a expressão de todas as culturas.

Ana Maria Machado acredita que uma mídia que utilize uma linguagem única para se expressar está exercendo, na prática, uma forma de censura. “Sem espaço para a criação individualizada da arte não há mídia democrática”, afirma ela, lembrando ainda que, nos Estados Unidos, entre cerca de seis mil novos títulos de livros infantis publicados por ano, menos de 1% foram escritos originalmente numa língua diferente do inglês:

“Mesmo as exceções de ótima qualidade - como documentários sobre outros países exibidos na TV por assinatura - são, quase sempre, feitas por equipes dos países ricos, com um olhar da metrópole, por mais que possa ser solidária, muitas vezes. Em contrapartida, Edward Said e Daniel Barsamian há dez anos já chamavam a atenção para o fato de que nenhuma universidade de país muçulmano inclui uma cadeira de estudos ocidentais, porque não interessa mesmo esse olhar sobre o outro.”

E para que a mídia não se torne um “instrumento de esmagar as diferenças”, é necessário deixar brechas para a cultura criadora individualizada. “Para que se proteja

o direito de expressão dos diferentes, seria preciso fazer um esforço consciente para garantir oportunidade de veiculação, distribuição e consumo ao que é produzido perifericamente”, afirma a escritora. (MACHADO, Ana Maria, 2004)

Segundo Bhabha, as formas de identidade social devem ser capazes de surgir “dentro-e-como a diferença de um-outro e fazer do direito de significar um ato de tradução cultural.” (BHABHA, 2003, p. 322) Como no exemplo brilhante citado por ele, quando, em *Os Versos Satânicos*, Salman Rushdie “renomeia Londres de modo espetacular, por meio de sua iteração paquistanesa, como “Elloven Deeowen” [L-o-n-d-o-n]. (BHABHA, 2003, p. 314-315) Este talvez seja um caminho a ser seguido pelos que desejem ir mais fundo na busca de uma tradução cultural: traduzir, sim, mas para compreender e ser compreendido, e não numa tentativa de dominação cultural.

Barbero acredita ser necessário perceber que a configuração do mundo atual, onde o que está unificado não é a vontade de liberdade, mas sim a de domínio e de competitividade, debilita radicalmente as fronteiras do nacional e do local, ao mesmo tempo que converte esses territórios em pontos de acesso e transmissão, de ativação e transformação do sentido de comunicar. Para ele, o novo sentido do que é local não é incompatível com o uso das tecnologias de comunicação e das redes informatizadas.

“Hoje essas redes não são unicamente o espaço no qual circulam o capital, as finanças, mas também um “lugar de encontro” de multidões de minorias e comunidades marginalizadas ou de coletividades de pesquisa e trabalho educativo ou artístico. Assim, a comunicação midiática passa a aparecer como “parte das desterritorializações e realocalizações que acarretam as migrações sociais e as fragmentações culturais da vida urbana; do campo de tensões entre tradição e inovação, entre a grande arte e as culturas do povo; do

espaço em que se redefine o alcance do *público* e o sentido da democracia” .
(BARBERO, 2002, p 58-59)

E é justamente através da democratização dos meios de comunicação na sociedade globalizada que se abre a oportunidade única para que haja uma mudança considerável no cenário de desigualdade no que diz respeito ao acesso às culturas. É a partir desta democratização que se podem criar mecanismos de troca e tradução cultural, de propagação e difusão das culturas locais, dos quais o hiperdrama é apenas um entre tantos outros que ainda podem surgir nos próximos anos.

Conclusão

A partir das questões e levantamentos apresentados nesta dissertação, podemos concluir que, com a grande quantidade de novos recursos narrativos apresentados pelas mídias digitais, bastante diferentes daqueles existentes em outras mídias, surge a necessidade de se criar um novo formato de narrativa dramática audiovisual de entretenimento que atenda a esses novos padrões narrativos.

Este formato, chamado aqui de hiperdrama, tem uma estrutura descentralizada e fragmentada como a de um labirinto, com tempos paralelos e simultaneidade de ações, o que provoca um rompimento da relação tempo-espço. Nele conectam-se itens os mais diversos a partir de um processo cognitivo muito semelhante ao que ocorre na mente humana. Utilizando textos, imagens, sons ou outros recursos audiovisuais, o navegador de um hiperdrama faz suas próprias escolhas, interferindo diretamente na narrativa, na qual pode entrar não necessariamente pelo início, ou sair necessariamente pelo final.

A posição inédita de co-autoria ocupada pelo público – que antes era um elemento passivo na relação com a obra – faz com que haja também uma descentralização da figura do autor, que desce de seu pedestal e precisa, definitivamente, partilhar a autoria da obra com quantos co-autores se apresentarem para a tarefa. Ele pode iniciar a obra, mas não terá poder sobre o seu desenrolar.

Tais características, muito constantes nas teorias sobre a arte pós-moderna, situam o hiperdrama como uma representação dramática da modernidade tardia. O hiperdrama é também uma narrativa típica da sociedade da informação – que se

organiza segundo as lógicas e os modelos da comunicação, a qual serve de base para a circulação das culturas – só acontece através da máquina, numa nova forma de produção de cultura que permite a associação do público com a criação da obra, sempre através e com a máquina.

O produto hiperdramático, por ser um produto de nova mídia, só tem existência e sentido na medida em que autor e público interagem entre si. Mas é preciso levar-se em conta que, caso manipulada, a co-autoria do público pode acabar sendo um novo instrumento de domínio, se houver qualquer tipo de imposição por parte do autor que leve o público a fazer escolhas realizadas não a partir de sua própria subjetividade, e sim daquela subjetividade do primeiro autor.

Este labirinto de dramas, com histórias emaranhadas e autores espalhados pelos quatro cantos do mundo, tem um caráter marcadamente transnacional e uma forte vocação transcultural, por se realizar através da rede digital da Internet. Sua execução tornará possível a interação entre culturas locais dentro da cultura globalizada. É uma narrativa sem fronteiras, que atravessa o mundo e volta a sua origem transformada, depois de passar pelas máquinas de seus inumeráveis autores.

Com o caráter descartável e efêmero dos produtos da cultura de massas, o hiperdrama guarda também semelhanças estruturais profundas com algumas das mais importantes representações dramáticas da era moderna: o melodrama, que surgiu dentro do folhetim no século XIX e inaugurou o que se chama de cultura popular, marcando a emergência de um novo modo de comunicação entre as classes; e o cinema, que surgiu na virada do século XX num espaço “vale-tudo”, de forte influência circense, que permitia qualquer forma de manifestação cultural e/ou científica. O hiperdrama surge justamente num espaço – a Internet – que comporta todas as

manifestações culturais e científicas do mundo, e é uma maneira de seus autores experimentarem idéias e criarem novas formas de narrativas dentro desta narrativa maior coletiva.

Este momento de surgimento do hiperdrama é importantíssimo, quando as culturas se manifestam e se misturam e as classes populares afirmam suas identidades de forma irreversível, demonstrando que a cultura das periferias, ao invés de se deixar sufocar pela cultura dominante globalizada, consegue absorvê-la e transformá-la em outra cultura – a sua própria.

O hiperdrama tem a capacidade de promover o apagamento das fronteiras, a troca entre as culturas e a democratização do conhecimento através da livre circulação de informação numa narrativa coletiva de muitos autores em várias partes do mundo, sem qualquer tipo de imposição cultural. Porque na sociedade globalizada e multicultural, as diferenças são ressaltadas e afirmadas e sua circulação é essencial para a própria existência do produto cultural.

Através do hiperdrama, culturas tão distintas como tribos amazônicas e cidadãos do Oriente Médio, por exemplo, podem trocar experiências e narrativas. Mas a tradução cultural é fundamental para que essas culturas consigam se entender. Ferramentas de tradução ajudam, mas são apenas linguísticas. E a tradução cultural só pode existir a partir do momento em que as culturas já estejam tão misturadas, que seja difícil separá-las. E, na sociedade globalizada, as culturas locais já estão “contaminadas” umas pelas outras, por conta justamente de sua circulação através dos meios de comunicação. Assim o hiperdrama pode ser um elemento que ajude as culturas a se traduzirem, se compreenderem e serem compreendidas, sem qualquer tipo de dominação cultural.

Entretanto, a construção dessa narrativa audiovisual interativa transnacional nos moldes propostos só será possível quando houver acesso de toda a população às tecnologias de comunicação digitais, já que hoje apenas cerca de 10% da população mundial está conectada à rede. Um dos fatores que pode mudar esse quadro é o advento da TV digital, cuja implantação pode ser feita a partir dos aparelhos de TV analógica através de um conversor relativamente simples. E televisão é um item que no Brasil, por exemplo, encontra-se em 90% dos lares.

De qualquer maneira, para acabar com a exclusão digital e possibilitar que as culturas possam ser iguais no que diz respeito ao acesso aos meios de comunicação, é preciso que governantes e a própria sociedade se mobilizem para buscar as soluções. Com a chegada delas, seja com o hiperdrama ou outro instrumento, veremos um momento belíssimo em que as culturas finalmente poderão se conhecer umas às outras.

Referências

Bibliográficas

1. APPIAH, Kwame Anthony. *Na Casa de Meu Pai – A África na Filosofia da Cultura*. Rio de Janeiro: Editora Contraponto, 1997.
2. ARISTÓTELES, *Poética*, in *Aristóteles*. São Paulo: Ed. Nova Cultural, 1996.
3. BARBERO, Jesus Martin. *Dos Meios às Mediações – Comunicação, Cultura e Hegemonia*. Rio de Janeiro: ed. UFRJ, 2001.
4. _____, *Al Sur de la Modernidad – Comunicación, Globalización y Multiculturalidad*. Brochura com primeira prova do texto em espanhol, 2002. (Tradução nossa).
5. _____, *Globalização comunicacional e transformação cultural*. In Moraes, Dênis de (org.). *Por uma outra comunicação – Mídia, mundialização cultural e poder*. Rio de Janeiro: Ed.Record, 2003.
6. BARDONNÈCHE, Dominique de. *Espécies de espaços*, in DOMINGUES, Diana (org.), *A arte no século XXI – a humanização das tecnologias*. São Paulo: Unesp, 1997
7. BENJAMIN, Walter. *O narrador*. In *Os Pensadores – Benjamin, Adorno, Horkheimer, Habermas*. Editora Abril. São Paulo. 1980.
8. _____, *The task of the translator*. In *Illuminations*. Schocken Books. 1968.
9. BHABHA, Homi K. *O Local da Cultura*. Belo Horizonte, ed. UFMG, 2003

10. BORGES, Jorge Luis. *O jardim dos caminhos que se bifurcam*, in *Ficções*. São Paulo: Círculo do Livro, 1975.
11. CANCLINI, Nestor Garcia. *O consumo serve para pensar*. In *Consumidores e cidadãos*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1995.
12. _____. *Latinoamericanos buscando lugar en este siglo*. Buenos Aires: Paidós, 2002. Pg 30. (Tradução nossa)
13. COMPARATO, Doc. *Da criação ao roteiro*. Rio de Janeiro: Ed. Rocco, 2000.
14. COSTA, Flávia Cesarino. *O Primeiro Cinema*. São Paulo: Ed. Scritta, 1995.
15. COUCHOT, Edmond. *A arte pode ainda ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real*, in DOMINGUES, Diana (org.), *A arte no século XXI – a humanização das tecnologias*. São Paulo: Unesp, 1997.
16. DOUGLAS, MARY e ISHERWOOD, BARON. *The world of goods: towards an anthropology of consumption*. Nova York: Routledge, 1996
17. GIDDENS, Anthony. *As conseqüências da modernidade*. São Paulo: Unesp, 1991.
18. GUATTARI, Felix. *Da produção de subjetividade*. In *Imagem Máquina – A era das tecnologias do virtual*. André Parente (org.) Editora 34. Rio de Janeiro, 1993.
19. HALL, Stuart. *Pensando a Diáspora – Reflexões Sobre a Terra no Exterior*. In SOVIK, Liv. (org.) *Da Diáspora*, Editora UFMG, 2003.
20. HARDT, Michael e NEGRI, Antonio. *Império*. Rio de Janeiro: Ed. Record, 2001

21. HARVEY, David. *A condição pós-moderna – uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. São Paulo: Edições Loyola, 1992.
22. HOBBSBAWM, Eric. *Era dos extremos - O breve século XX - 1914-1991*. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.
23. HUYSEN, Andreas. *Literatura e Cultura no Contexto Global*, in Marques, Reinaldo e Vilela, Lúcia Helena (org.). *Valores, Arte, Mercado, Política*. Belo Horizonte: Editora UFMG/Abracic, 2002. Pgs 28-29.
24. JAMESON, Fredric. *O pós-modernismo e a sociedade de consumo*, in KAPLAN, E. Ann (org.), *O mal-estar no pós-modernismo, teorias e práticas*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1993.
25. _____. *Transformações da imagem na pós-modernidade in Espaço e Imagem – Teorias do pós-moderno e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1994.
26. LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência*. São Paulo: Editora 34, 1993.
27. _____. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999
28. LYOTARD, Jean-François. *A condição pós-moderna*. Lisboa: Gradiva, 1989.
29. _____. *Algo assim como: "comunicação... sem comunicação"*. In PARENTE, André (org.). *Imagem Máquina – A era das tecnologias do virtual*. Editora 34. Rio de Janeiro, 1993.
30. MAALOUF, Amin. *Les identités meurtrières*. Editions Bernard Grasset, Paris, 1988 (Tradução nossa)

31. MACHADO, Arlindo. *Hipermídia: o labirinto como metáfora*, in DOMINGUES, Diana (org.), *A arte no século XXI – a humanização das tecnologias*. São Paulo: Unesp, 1997.
32. _____. *Repensando Flusser e as imagens técnicas*. Ensaio apresentado no evento *Arte en la era electrónica – perspectivas de una nueva estética*, realizado em Barcelona, 1997.
33. MANOVICH, Lev. *The language of new media*. The MIT Press, Cambridge Massachusetts; London, England: 2000.
34. MEYER, Marlyse. *Folhetim: Uma história*. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.
35. PRADO, Gilbertto. *Dispositivos interativos: imagens em redes telemáticas*, in DOMINGUES, Diana (org.), *A arte no século XXI – a humanização das tecnologias*. São Paulo: Unesp, 1997
36. SAHLINS, Marshall. *Cultura e Razão Prática*. Rio de Janeiro, Zahar, 1979 (1ª ed. 1976).
37. SAID, Edward. *Cultura e Imperialismo*. Companhia das Letras, São Paulo: 1995
38. VEBLEN, Thorstein. *A teoria da classe ociosa*. São Paulo: Victor Civita, 1985. (1ª. ed. 1899).
39. VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor – estruturas míticas para contadores de histórias e roteiristas*. Rio de Janeiro: Ampersand Editora, 1997.

Periódicos

1. *Gazeta Mercantil*, 08/05/2003
2. *O Globo*, Caderno Informática, 01/03/2004
3. *O Globo*, Caderno Especial *TV Digital – O Brasil na Revolução do Século XXI*, 30/07/2004

Consultas via Internet

1. APPADURAI, Arjun. *New logics of violence*. Disponível em www.india-seminar.com/2001. Acesso: 30 maio 2003. (Tradução nossa).
2. BUSH, Vannevar. *As we may think*. The Atlantic Monthly. v. 176, n.1; p 101-108, Julho, 1945. Disponível em <http://www.theatlantic.com/unbound/flashbks/computer/bushf.htm>. Acesso: 20 jan 2003
3. DEEMER, Charles. *The new hyperdrama: how hypertext scripts are changing the parameters of dramatic storytelling*. 1996. Disponível em <http://www.ibiblio.org/cdeemer/newhype.htm> Acesso em 21 mar. 2003.
4. _____. *The last song of Violeta Parra*. 1996. Disponível em: <http://www.ibiblio.org/cdeemer/newhype.htm> Acesso em 21 mar. 2003.
5. DUARTE, Eunice Gonçalves. *Metamorfoses da mimesis: A dramaturgia na era tecnológica*. Disponível em <http://www.educ.fc.ul.pt/hyper/eduarte.htm> Acesso em 03 abr 2004.

6. FRASCA, Gonzalo. *Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative*. In www.ludology.org Acesso em 05 mar. 2001.
7. NELSON, Theodore H. *A file structure for the complex, the changing and the indeterminate*. ACM 20th. National Conference: 1965. Disponível em <http://xanadu.com/Xuarchive/> Acesso em 12 ago. 2003
8. PATTERSON, Nancy G. *Defining Hypertext*. Michigan State University. Disponível em <http://www.msu.edu/user/patter90/def.htm> Acesso em 04 ago. 2003.

Palestras e seminários

1. CANCLINI, Néstor García. *América latina: mercados, audiências e valores em um mundo globalizado*. Palestra proferida durante a Quarta Cúpula Mundial de Mídia para Crianças e Adolescentes. Rio de Janeiro, 2004.
2. HOINEFF, Nelson. *Produção de conteúdo, eis a questão* (Texto adaptado do pronunciamento do autor durante audiência pública sobre TV digital no senado federal em 24/06/2003. Brasília: Observatório da Imprensa, 2003.
3. MACHADO, Ana Maria. *Muitas vozes e todos os ecos nos jardins-identidade e multi cultura abismo*. Palestra proferida durante a Quarta Cúpula Mundial de Mídia para Crianças e Adolescentes. Rio de Janeiro, 2004.

Anexo A - Decreto que institui o Sistema Brasileiro de Televisão Digital

Atos do Poder Executivo

Decreto nº 4.901, de 26 de novembro de 2003

Institui o Sistema Brasileiro de Televisão Digital – SBTVD, e dá outras providências.

O presidente da República, no uso da atribuição que lhe confere o art. 84, inciso VI, alínea "a", da Constituição, decreta:

Art. 1º Fica instituído o Sistema Brasileiro de Televisão Digital SBTVD, que tem por finalidade alcançar, entre outros, os seguintes objetivos:

I promover a inclusão social, a diversidade cultural do País e a língua pátria por meio do acesso à tecnologia digital, visando à democratização da informação;

II propiciar a criação de rede universal de educação à distância;

III estimular a pesquisa e o desenvolvimento e propiciar a expansão de tecnologias brasileiras e da indústria nacional relacionadas à tecnologia de informação e comunicação;

IV planejar o processo de transição da televisão analógica para a digital, de modo a garantir a gradual adesão de usuários a custos compatíveis com sua renda;

V viabilizar a transição do sistema analógico para o digital, possibilitando às concessionárias do serviço de radiodifusão de sons e imagens, se necessário, o uso de faixa adicional de radiofrequência, observada a legislação específica;

VI estimular a evolução das atuais exploradoras de serviço de televisão analógica, bem assim o ingresso de novas empresas, propiciando a expansão do setor e possibilitando o desenvolvimento de inúmeros serviços decorrentes da tecnologia digital, conforme legislação específica;

VII estabelecer ações e modelos de negócios para a televisão digital adequados à realidade econômica e empresarial do País;

VIII aperfeiçoar o uso do espectro de radiofrequências;

IX contribuir para a convergência tecnológica e empresarial dos serviços de comunicações;

X aprimorar a qualidade de áudio, vídeo e serviços, consideradas as atuais condições do parque instalado de receptores no Brasil; e

XI incentivar a indústria regional e local na produção de instrumentos e serviços digitais.

Art. 2º O SBTVD será composto por um Comitê de Desenvolvimento, vinculado à Presidência da República, por um Comitê Consultivo e por um Grupo Gestor.

Art. 3º Ao Comitê de Desenvolvimento do SBTVD compete:

I fixar critérios e condições para a escolha das pesquisas e dos projetos a serem realizados para o desenvolvimento do SBTVD, bem como de seus participantes;

II estabelecer as diretrizes e estratégias para a implementação da tecnologia digital no serviço de radiodifusão de sons e imagens;

III definir estratégias, planejar as ações necessárias e aprovar planos de aplicação para a condução da pesquisa e o desenvolvimento do SBTVD;

IV controlar e acompanhar as ações e o desenvolvimento das pesquisas e dos projetos em tecnologias aplicáveis à televisão digital;

V supervisionar os trabalhos do Grupo Gestor;

VI decidir sobre as propostas de desenvolvimento do SBTVD;

VII fixar as diretrizes básicas para o adequado estabelecimento de modelos de negócios de televisão digital; e

VIII apresentar relatório contendo propostas referentes:

- a) à definição do modelo de referência do sistema brasileiro de televisão digital;
- b) ao padrão de televisão digital a ser adotado no País;
- c) à forma de exploração do serviço de televisão digital; e
- d) ao período e modelo de transição do sistema analógico para o digital.

Parágrafo único. O prazo para a apresentação do relatório a que se refere o inciso VIII deste artigo fica fixado em doze meses, a contar da instalação do Comitê de Desenvolvimento do SBTVD.

Art. 4º O Comitê de Desenvolvimento do SBTVD será composto por um representante de cada um dos seguintes órgãos:

I Ministério das Comunicações, que o presidirá;

II Casa Civil da Presidência da República;

III Ministério da Ciência e Tecnologia;

IV Ministério da Cultura;

V Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior;

VI Ministério da Educação;

VII Ministério da Fazenda;

VIII Ministério do Planejamento, Orçamento e Gestão;

IX Ministério das Relações Exteriores; e

X Secretaria de Comunicação de Governo e Gestão Estratégica da Presidência da República.

§ 1º Os membros do Comitê de Desenvolvimento do SBTVD serão indicados pelos titulares dos órgãos referidos nos incisos I a X deste artigo e designados pelo Ministro de Estado das Comunicações.

§ 2º Os membros do Comitê de Desenvolvimento do SBTVD serão substituídos, em suas ausências e impedimentos, por seus respectivos suplentes, por eles indicados, e designados pelo Ministro de Estado das Comunicações.

Art. 5º O Comitê Consultivo tem por finalidade propor as ações e as diretrizes fundamentais relativas ao SBTVD e será integrado por representantes de entidades que desenvolvam atividades relacionadas à tecnologia de televisão digital.

§ 1º Os membros do Comitê Consultivo serão designados pelo Ministro de Estado das Comunicações, por indicação das entidades referidas no caput deste artigo, de acordo com critérios a serem estabelecidos pelo Comitê de Desenvolvimento do SBTVD.

§ 2º O Comitê Consultivo será presidido pelo Presidente do Comitê de Desenvolvimento do SBTVD.

Art. 6º Compete ao Grupo Gestor a execução das ações relativas à gestão operacional e administrativa voltadas para o cumprimento das estratégias e diretrizes estabelecidas pelo Comitê de Desenvolvimento do SBTVD.

Art. 7º O Grupo Gestor será integrado por um representante, titular e respectivo suplente, de cada órgão e entidade a seguir indicados:

I Ministério das Comunicações, que o coordenará;

II Casa Civil da Presidência da República;

III Ministério da Ciência e Tecnologia;

IV Ministério da Cultura;

V Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior;

VI Ministério da Educação;

VII do Instituto Nacional de Tecnologia da Informação – ITI;

VIII da Agência Nacional de Telecomunicações ANATEL; e

IX Secretaria de Comunicação de Governo e Gestão Estratégica da Presidência da República.

§ 1º Os membros do Grupo Gestor serão indicados pelos titulares de seus respectivos órgãos e designados pelo Ministro de Estado das Comunicações, no prazo de quinze dias a contar da data de publicação deste Decreto.

§ 2º O coordenador do Grupo Gestor poderá instituir comissões e grupos técnicos com a finalidade de desenvolver atividades específicas em cumprimento dos objetivos estabelecidos neste Decreto.

Art. 8º Para o desempenho das atividades a que se refere o art. 6 o deste Decreto, o Grupo Gestor poderá dispor do apoio técnico e administrativo, entre outros, das seguintes entidades:

I Financiadora de Estudos e Projetos FINEP; e

II Fundação Centro de Pesquisa e Desenvolvimento em Telecomunicações – CPqD.

Art. 9º Para os fins do disposto neste Decreto, o SBTVD poderá ser financiado com recursos provenientes do Fundo para o Desenvolvimento Tecnológico das Telecomunicações – FUNTTEL, ou ainda, por outras fontes de recursos públicos ou privados, cujos planos de aplicação serão aprovados pelo Comitê de Desenvolvimento do SBTVD.

Art. 10º Este Decreto entra em vigor na data de sua publicação.

Brasília, 26 de novembro de 2003; 182 o da Independência e 115º da República.

LUIZ INÁCIO LULA DA SILVA

Miro Teixeira

José Dirceu de Oliveira e Silva

Anexo B – Descrição de material apresentado em CD-ROM e instruções para navegação

Material apresentado:

a) reprodução do site <http://www.ibiblio.org/cdeemer/chile-m.html>, que contém o hiperdrama *The Last Song of Violeta Parra* (DEEMER, 1996), em inglês.

Atenção: Para visualizar corretamente o site, é preciso iniciar pelo arquivo [index.html](#) e em seguida navegar normalmente nos links encontrados.

b) 11 filmes-demonstrações do videogame *Shenmue*, com a seguinte nomenclatura, tempo de duração e descrição:

. 01intro.mpeg (00:02:01) – Abertura do jogo. Mostra o personagem principal, Ryo, chegando em casa. É o início da parte “drama”, uma apresentação da história em que não existe interatividade.

. 02intro.mpeg (00:04:17) – Continuação de 01intro. Aqui Ryo assiste à morte do pai, que lhe revela algo antes de morrer, a respeito de um objeto que chama de “espelho” e que deve ser encontrado por Ryo.

. 03intro.mpeg (00:00:54) – Ryo ganha da governanta uma quantia em dinheiro. Note-se, aos 00:30, um elemento jogável à esquerda, marcando a quantia de dinheiro que possui o personagem. Todas as vezes em que ele ganhar ou perder algum dinheiro ao longo do jogo/narrativa, este marcador aparece.

. 04intro.mpeg (00:02:38) Ryo parte em busca do assassino do pai. Caminha pela cidade, que é mostrada em detalhes, com suas casas e habitantes. Chega ao cais do porto, onde vai trabalhar e ao mesmo tempo procurar pistas sobre o “espelho” e os assassinos de seu pai.

. 05garotofutebol.mpeg (00:01:57) – Parte jogável. Ryo defende um garoto que joga bola na rua. A luta é realizada através do console do videogame. Alguns movimentos são sugeridos através do aparecimento da letra correspondente à tecla que deve ser apertada para que Ryo não perca a briga. Caso o jogador não faça o movimento certo na hora certa, perde pontos e tem que recomeçar até conseguir passar para a próxima fase.

. 06encontrodj (00:00:42) – Ryo conversa com um amigo em busca de pistas. Note-se à direita um relógio que mostra as horas passando. Para cada minuto de jogo, uma hora se passa no tempo da narrativa. Para abrir a porta, a dica do jogo: apertar a tecla A.

. 07briga.mpeg (00:05:38) – Trata-se de uma grande briga em que, no total, Ryo enfrenta cerca de 70 oponentes. Todos os movimentos são comandados pelo jogador através do console.

. 08portocarrinho.mpeg (00:01:33) – Ryo trabalha como motorista de carrinhos no porto. Todos os dias, no início do expediente, seu chefe promove uma corrida. Tudo sob controle do jogador.

. 09corridamotos.mpeg (00:01:36) – No cais, Ryo enfrenta vários inimigos, alguns deles de motocicleta. A corrida de motos é toda controlada pelo jogador, com sugestões de teclas para serem apertadas no momento de escolher uma direção a seguir.

. 10presentevelho.mpeg (00:01:29) – É mais um dos elementos jogáveis. Cada objeto que Ryo ganha ou pega conta pontos e é computado no jogo. Em algum momento ele precisará usá-los.

. 11chorojardim.mpeg (00:01:56) – Depois de algum tempo de jogo interativo, volta-se aos elementos dramáticos que não comportam participação do jogador. Aqui, Ryo conta à namorada, Harazaki, que vai viajar. Ela reage com tristeza, mas se conforma. Depois desta cena, volta-se mais uma vez ao jogo, e assim sucessivamente.