

IX Simpósio Interdisciplinar do LaRS: palavras e coisas

11, 12 e 13 de maio de 2011

Auditório Rio Datacentro (RDC), PUC-Rio

**Design de narrativas audiovisuais para dispositivos
móveis (celular): interrelações das linguagens
cinematográfica e hipermediática**

Ursula Reichenbach e Rachel Zuanon

Universidade Anhembi Morumbi

reichenbach.u@gmail.com

Artigo apresentado durante o Simpósio

IX Simpósio Interdisciplinar do LaRS: palavras e coisas

Rio de Janeiro: Departamento de Artes e Design, PUC-Rio, 2011.

ISBN: 978-85-99959-12-1

www.simposiodesign.com.br

Esta obra é protegida pela lei de direitos autorais

Em consideração aos princípios que vêm sendo adotados pelo LaRS, não há um formato padrão para os arquivos, respeitando-se as características individuais.



Departamento de Artes & Design

DESIGN DE NARRATIVAS AUDIOVISUAIS PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS (CELULAR): INTERRELAÇÕES DAS LINGUAGENS CINEMATOGRAFICA E HIPERMIDIÁTICA

Design of Audiovisual Narratives for Mobile Devices: The Interrelationship of Hypermedia and Cinema Languages

Ursula Reichenbach¹; Rachel Zuanon²

RESUMO

O presente artigo aborda e discute o design de narrativas interativas para dispositivos móveis (celular) por meio da compreensão da interrelação da linguagem hipermidiática e da cinematográfica. Para tanto, analisa e sintetiza potencialidades de três obras audiovisuais – *Memento* (Christopher Nolan, 2000), *Late Fragment* (Daryl Cloran, Anita Doron, Mathieu Guez, 2007), *Nine Lives* (Kenny Tan, 2007) – sob o ponto de vista da estrutura narrativa, da interatividade e da mobilidade, por meio de uma metodologia de pesquisa de caráter bibliográfico, exploratório e de estudo de caso.

Palavra-Chave: Design, narrativa audiovisual, mídias digitais interativas, dispositivos móveis (celular), linguagem cinematográfica, linguagem hipermidiática.

ABSTRACT

This paper presents and discusses the design of interactive narratives for mobile devices through the understanding of the interrelationship of cinema and hypermedia languages. Thus, it analyzes and schematizes the potentiality of three audiovisual narratives works – *Memento* (Christopher Nolan, 2000), *Late Fragment* (Daryl Cloran, Anita Doron, Mathieu Guez, 2007), *Nine Lives* (Kenny Tan, 2007) –, in the perspective of narrative structure, interactivity and mobility through an literature research, exploratory research and case study methodology.

Keywords: Design, audiovisual narrative, interactives digital medias, mobile devices, cinematographic language, hypermediatic language.

¹ Bolsista de iniciação científica e graduanda do 8º período em Design, habilitação em Design Digital, da Universidade Anhembi Morumbi. reichenbach.u@gmail.com.

² Pesquisadora e docente do Mestrado em Design da Universidade Anhembi Morumbi e orientadora da pesquisa de iniciação científica “A interrelação das linguagens cinematográfica e hipermidiática em dispositivos móveis (celular)”, que originou o artigo aqui apresentado. rzuanon@anhemi.br

INTRODUÇÃO

Dispositivos móveis, em contraste à maquinaria do cinema, propõem um contexto de uso em meio aos estímulos das cidades contemporâneas e uma interface de dimensão desproporcional relativa a este ambiente físico que a circunda. Este contexto, no qual a enunciação de uma narrativa audiovisual em dispositivos móveis se insere, o da “cibercidade”³ (LEMOS, 2009:45), caracteriza-se pelas “infra-estruturas de comunicação e informação”, que, a partir de dispositivos e redes como os celulares 3G⁴, GPS⁵, Palms⁶, etiquetas RFID⁷, e as redes Wi-Fi⁸, Wi-Max⁹, Bluetooth¹⁰, constitui a computação ubíqua¹¹. Tal argumento fortalece a proposta da cibercultura e promove, nesta sociedade em rede, a mobilidade. Assim expõem Deleuze e Guattari (1986):

(...) as práticas contemporâneas ligadas às tecnologias da cibercultura têm configurado a cultura contemporânea como uma cultura da mobilidade. Vários autores mostram como as sociedades contemporâneas estão imersas em um processo de territorialização ou desterritorialização sucessivas (DELEUZE e GUATTARI, 1986, apud LEMOS, 2004: 21).

Nesta pesquisa, tais discussões proporcionam reflexões a respeito da narrativa audiovisual em dispositivos móveis (celular) a partir interrelação da linguagem¹² hipermidiática¹³ e cinematográfica em três principais estudos: a narrativa não-linear como proposta, a interatividade como conceito associado às novas mídias e o dispositivo móvel como objeto de estudo.

Desta maneira, o presente artigo (I) analisa três obras audiovisuais – (1) *Memento* (Christopher Nolan, 2000), sob a perspectiva do roteiro linear e narrativa não-linear; (2) *Late Fragment* (Daryl Cloran, Anita Doron, Mathieu Guez, 2007), sob a perspectiva do roteiro e narrativa não-linear e interativo; e (3) *Nine Lives* (Kenny Tan, 2007), sob a perspectiva da narrativa não-linear, interativa e móvel; – e (II) discute potencialidades para o design de narrativas interativas para celular a partir da interação com a linguagem hipermidiática.

³ As metrópoles cibernéticas contemporâneas (LEMOS, 2009).

⁴ Terceira geração de padrões de tecnologia de telefonia móvel, cuja largura de banda para transmissão é muito maior que a mínima necessária (alta velocidade).

⁵ *Global Positioning System* – Sistema de Posicionamento Global. Sistema de navegação por satélite que permite a identificação da localização de receptores móveis, como o celular.

⁶ Palm ou PDA (Personal Digital Assistants): computador de tamanho reduzido, com possibilidade de interconexão com um computador pessoal e acesso à internet.

⁷ *Radio Frequency Identification* – Identificação por Rádio Frequência. Etiquetas com capacidade de armazenar dados e permitir a leitura remota destes via sinal de rádio.

⁸ Tecnologia de rede sem fio que permite a conexão local de computadores/dispositivos individuais ou em rede à internet por meio do protocolo IEEE 802.11.

⁹ *Worldwide Interoperability for Microwave Access* (Interoperabilidade Mundial para Acesso por Microondas). Consiste na tecnologia de banda larga sem-fio capaz de atuar como alternativa a tecnologias como cabo e DSL na construção de redes comunitárias.

¹⁰ Padrão de comunicação para a transmissão de dados entre dispositivos, com baixo consumo de energia e baixo alcance (de 1 a 100 metros).

¹¹ Tecnologia computacional inserida no ambiente físico, de modo a permitir o acesso às informações e, ao mesmo tempo, ser imperceptível ao usuário. (PREECE, 2005).

¹² A linguagem a qual a teoria do cinema se refere e discute é a linguagem enquanto sistema de signos para a narrativa. (PARENTE, 2000).

¹³ “(...) designa um tipo de escritura complexa, na qual diferentes blocos de informações estão interconectados.” (LEÃO 2005: 9) e “Com isso, os ‘elos’ entre os documentos propiciam um pensamento não-linear e multifacetado. (idem: 16). Compreende o seu design: interface, navegação, interação, informação.

NARRATIVAS AUDIOVISUAIS E DESIGN DE NARRATIVA: ESTUDOS DE CASO

A estrutura da narrativa se constrói a partir de um enunciado em potencial, uma “unidade real da comunicação discursiva”, constituído a partir dos limites definidos pela “alternância dos sujeitos do discurso” (BAKHTIN,2003:269): o “falante” e o “ouvinte”. Bakhtin (2003) esclarece que:

o enunciado não é uma unidade convencional, mas unidade real, precisamente delimitada da alternância dos sujeitos do discurso, a qual termina com a transmissão da palavra ao outro, por mais silencioso que seja o “dixi” percebido pelos ouvintes (como sinal) de que o falante terminou. (BAKHTIN, 2003:275)

Esta teoria do enunciado, aplicado à compreensão do *cinema realista e linear* defende a técnica das transições¹⁴ para esta linguagem: antecipando ao espectador a transposição de tempo-espço “inteiramente novo”, como um “fim definitivo da cena” (GOSCIOLA, 2003).

Entretanto, tecnicamente, a estrutura não-linear reforça a importância das “unidades de discurso” para o enunciado, reduz a das técnicas de transição, e intensifica as possibilidades de inter-relações entre as unidades de discurso. Como defende Goisciola(2003):

(...) para produções audiovisuais (...) todo roteiro descreve uma trajetória demarcada por links. Além da organização da sentença e da pontuação, há outros princípios básicos, especialmente para a prosa, que são entendidos como link. (...) o link, ou o intervalo, entre as frases, diálogos ou parágrafos, pode sustentar o sentido proposto pelos conteúdos inter-relacionados; (...) o link pode manter a situação emocional de uma estrutura dramática. É pelo princípio da continuidade entre as frases, os diálogos ou os parágrafos que se prolonga ou não uma situação dramática, o desenvolvimento de um conteúdo. (GOSCIOLA, 2003: 123).

Desta maneira, obras audiovisuais não-lineares discursam e se estruturam a partir do reforço do design para a construção de possibilidades de inter-relações entre estas unidades de discurso. *Memento (2000)* demonstra estes princípios. Esta obra narra a história do personagem Leonard Shelby que, desde o estupro e assassinato de sua esposa, sofre de amnésia anterógrada. Incapaz de adquirir novas memórias, Shelby investiga a respeito do crime e escreve as pistas do assassino em tatuagens corporais e fotografias, a fim de vingar-se.

Narrada em fragmentos distintos intercalados, esta obra audiovisual é regida por dois princípios diferenciados de continuidade entre si: a cronológica e anacrônica¹⁵. A primeira seqüência expõe o princípio de continuidade que rege as partes da narrativa anacrônica de *Memento*: percorrida em sentido inverso (*Figura 1*), apresenta primeiramente o protagonista revelando a imagem do crime para, então, seqüencialmente descrever o ato do crime.

¹⁴ As técnicas de transição constituem-se em: fusão, *dissolve (fade-in, fade-out)*, elipse, corte brusco. (GOSCIOLA, 2003:123-127).

¹⁵ Decrescente. Fora do tempo seqüencial crescente.



Figura 1 – Primeira cena da obra de tratamento colorido e princípio de continuidade anacrônico. Fonte: *Memento* (2000)

Estas cenas coloridas fragmentadas, intercaladas com cenas em preto e branco, são ordenadas em uma cronologia anacrônica, em uma função $f(n \leq x \rightarrow 0) = (1, n_{n \leq x}, n_{n \leq x-1}, n_{n \leq x-2}, \dots 0)$. Ou seja, a narrativa partida em n até x vezes, se inicia com o final da história $n=1$ e retoma ao seu começo, tendendo à origem $n=0$.

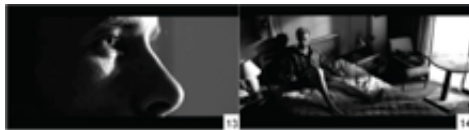


Figura 2 – Sequência 2, cenas em preto e branco. Fonte: *Memento* (2000)

Já as cenas em preto e branco, embora fragmentadas e intercaladas, são ordenadas em um princípio cronológico (seqüencial), em uma função $f(n \leq x \rightarrow 1) = (0, n_{n \leq x}, n_{n \leq x+1}, n_{n \leq x+2}, \dots 1)$. Em outras palavras, a narrativa fragmentada n até x vezes, é iniciada na posição zero $n=0$ e finalizada em $n=1$.

Desta maneira, as narrativas são percebidas e organizadas em dois tempos narrativos (físico e psicológico¹⁶), duas linguagens estéticas (colorido e preto e branco) e dois princípios de continuidade¹⁷ (anacrônico e cronológico). Em suma, *Memento* constitui-se em uma **narrativa fragmentada**, que propõe a sua reconstrução a partir de *flashbacks*. Assim, ao contrário do cinema contínuo, esta obra audiovisual¹⁸ propõe a máxima¹⁹ da narrativa por desconstrução, na qual a descontinuidade espaço-temporal forja uma experiência intelectual, “ajudando-o a interpretar os fatos narrados” (GOSCIOLA, 2003:112).

Sob o ponto de vista da narrativa não-linear e interativa, *Late Fragment* (2007) permite, no contexto de um meio procedimental²⁰, a interatividade não apenas cognitiva e sim física. Esta

¹⁶ Estes tempos se cruzam e se invertem no discurso avançado da narrativa. Para um estudo de design de narrativa interativa para dispositivos móveis (celular) esta inversão reforça a técnica de imersão cognitiva para produção de sentido.

¹⁷ Relação entre as cenas de mesmo tempo narrativo e estética

¹⁸ Cf. cinema clássico. (GOSCIOLA, 2003:19)

¹⁹ Por não ser somente um contraponto ao cinema clássico e contínuo – o qual insere eventos e planos distintos, faz uso de fusões, fracionamento de imagens, câmera lenta e acelerações, na proposta de descontinuidade de tempo e espaço – e sim pela construção de narrativas não-lineares por meio de unidades discursivas conectadas por meio de signos repetidos.

²⁰ Propriedade essencial do meio digital: dá-se a capacidade de executar uma série de regras (concebidas via programação). (MURRAY, 2003)

obra narra as histórias de três personagens desconhecidas entre si que se encontram em um mesmo presídio, no qual integram um grupo de justiça restaurativa²¹.

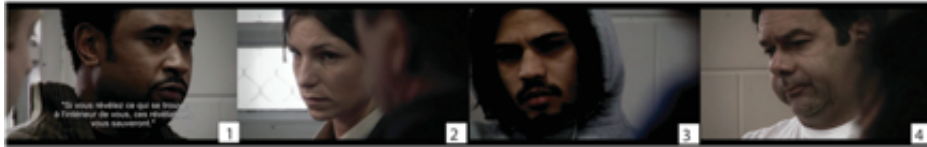


Figura 3 – Personagens protagonistas (2-4) no grupo de justiça restaurativa com o facilitador (1). Fonte: *Late Fragment* (2007)

A atividade cognitiva em *Late Fragment* (2007) é promovida tecnicamente por meio da estrutura narrativa – que considera o cenário comum entre os dramas das personagens e determina a alternância na seqüência da apresentação entre estes, sobretudo no caso da ausência de interatividade. Em outras palavras, a estrutura **narrativa paralela**, na qual a duração e a magnitude dos fragmentos são indeterminados²², promove a atividade cognitiva de reconstrução das relações e causas entre e dos personagens. A proposta interativa de “navegar entre as histórias” (LATEFRAGMENT, online, 2011)²³, por sua vez, ocorre em duas interfaces²⁴: (1) por meio do menu do DVD²⁵; (2) e por meio da interação direta e pontual sobre a interface da obra, cuja seqüência é definida pelo momento do clique: a composição de tela apresenta as **áreas variáveis** – nas quais os personagens são considerados como áreas clicáveis – e **instâncias variáveis** – nas quais o momento da interação determina a cena subsequente. A não interação do usuário com a interface promove o desencadeamento seqüencial intercalado entre as histórias. E em alguns momentos de sessão em grupo da justiça restaurativa, imagens em *loops* obrigam o interator a escolher entre dois personagens. Esta construção procedimental e proposta de design de interação é defendida por pesquisadores da área da Interação Homem-Computador (IHC):

[Brenda] Laurel alia o conceito de interatividade contínua ao conceito da primazia da ação desenvolvida a partir das idéias de transparência, de Susan Bødker, e de envolvimento direto, de Donald Norman. Ela defende a interação com a interface como uma atividade cognitiva e a prioridade da ação em atividades humano-computador. Assim se configura o computador como um meio e não como uma ferramenta, sem quebrar a imersão do usuário. Isso significa envolver o usuário de alguma forma que ele não perceba que existe uma interface – invisível – entre ele e a história da qual está participando. (...) (GOSCIOLA, 2003:89)

²¹ Grupo no qual indivíduos que se envolveram em crimes, com a ajuda de um facilitador, participam ativamente na resolução de conflitos subsequentes.

²² O cronometro regride e avança valores cada vez que uma próxima seqüência é exposta. “Magnitude” refere-se tanto à grandeza quanto à importância da unidade de discurso para o drama. A grandeza/duração das cenas acaba provocando uma incerteza de interação na ânsia de obter informações e, conseqüentemente, no descontrolo da ordem da trama.

²³ Disponível em < <http://latefragment.com/> > acesso em 10 Jan. 2011.

²⁴ “A interface é, por definição, a área de comunicação entre homem e a máquina” (ROYO, 2008:89) Assim, a interface atua como “uma espécie de tradutor” (JOHNSON, 2001:17)

²⁵ com o qual existe a possibilidade de iniciar a narrativa pelos capítulos, pelos personagens, pelos encontros da justiça restaurativa, assistir a seqüência de abertura ou os créditos.

Já sob o ponto de vista da narrativa não-linear, interativa e móvel, *Nine Lives* (2007)²⁶ permite a interatividade física-espacial²⁷ emergida a partir do **conceito** do *Location Based Mobile Cinema*²⁸ e viabilizada por meio da **tecnologia** do dispositivo móvel com GPS²⁹ somado a um software³⁰ leitor dos fragmentos da obra audiovisual, conforme a localização do interator. Para a técnica de fragmentação da história em unidades discursivas, a obra considera a teoria da estrutura narrativa de Gustav Freytag (GANCHO, 2006), que compreende *a exposição, a complicação, o clímax e o desfecho* da cena.³¹



Figura 4 – Sequência de abertura da obra. Fonte: *Nine Lives* (2007)

A *Figura 4* corresponde à seqüência de abertura da obra, cujo propósito satisfaz a *exposição* dos personagens (imagens de 2 a 11) e o *clímax* (imagem 1), no qual o protagonista foge desorientado pela cidade. Esta interface é apresentada toda vez que o sistema identifica uma nova posição espacial urbana do usuário, entre as nove zonas da cidade, e o fragmento correspondente é somado a cada enunciação. O *desfecho* da obra, no qual o protagonista é apresentado amaldiçoando o gato místico pelos acontecimentos e descobrindo sua verdadeira valia, é disponibilizado ao interator para que este possa assisti-lo ou não a qualquer instante. A *complicação* corresponde a nove fragmentos (ponto de vistas³²), cujas óticas experimentam um mesmo fenômeno: o crime que envolve trocas por engano e a injusta perseguição.

²⁶ Direção e roteiro de Kenny Tan, produção de Scott Hessels, e colaboração de estudantes de arte e engenharia da Universidade Tecnológica Nanyang no Singapura

²⁷ Coordenadas latitudinal e longitudinal no espaço físico do interator determinam enunciação.

²⁸ *Cinema de Celular Baseado em Localização*. Conceito explícito à própria obra e difundido pela GPSFILM, cujo princípio interativo para a visualização de fragmentos da narrativa se dá por meio da locomoção do interator pelo espaço urbano: as coordenadas da posição do usuário, bem como seu tempo de permanência nestes espaços revelam conteúdo correspondente e proporcional. Assim, tempo necessário para o trânsito de uma zona à outra – possui cerca de 5 minutos de vídeo relevante para a narrativa, o restante é transmitido conforme a mobilidade do interator. Embora a enunciação, nestas condições, ocorra de forma automática, é possível também que o interator utilize o software GPSFILM para selecionar a zona no mapa para rever alguma seqüência. Nestes casos, os paradigmas de interação correspondem aos dos dispositivos móveis: por meio de teclado físico determina-se a posição da área ativa.

²⁹ GPS: *Global Positioning System* – Sistema de Posicionamento Global.

³⁰ Software *Open-Source* para Windows Mobile . GPS FILM: LOCATION BASED MOBILE CINEMA. Disponível em <<http://dshessels.com/artworks/gpsfilm/index.html>> acesso em 10. Jan. 2011.

³¹ exposição (situa o espectador, fatos iniciais), complicação (desenvolve conflito), clímax (tenciona o drama, ponto de referência) e desfecho (soluciona o conflito). GANCHO, Cândida Valadares. *Como analisar narrativas*. 9 ed. São Paulo: Ática, 2006.

³² A expressão “ponto de vista” refere-se à idéia de cada personagem coadjuvante (inclusive o próprio objeto promotor do conflito – o gato místico contido na mala) agregar valor (juízo e/ou informação) ao drama cômico, na qual a câmera permanece subjetiva.



Figura 5 – Mapa de Navegação do Filme interativo com as cenas correspondentes a cada quadrante (Q)
Fonte:GPSFILM

Como ilustra a *Figura 5*, cada quadrante do mapa da cidade possui uma unidade de discurso (a), um personagem interpretante (b) e uma razão de locomoção (c) ³³, por exemplo, o quadrante 1 – no qual “um crime” é testemunhado por uma senhora, a qual alerta o protagonista a respeito da troca proposital de sua mochila pelo criminoso, que, então, foge assustado. Em outras palavras, *Nine Lives* apresenta uma estrutura **narrativa cubista**³⁴, que promove a atividade cognitiva da reconstrução da história a partir de perspectivas sob um mesmo fenômeno. Nesta estrutura, embora a obra exiba a cada fragmento um horário, não se faz necessária a construção do discurso por meio de uma seqüência linear, pois cada fragmento constitui-se em um enunciado, ou seja, em uma “unidade da comunicação discursiva” (BAKHTIN, 2003:270), cujas magnitudes se equivalem entre si e somados compõem a mesma unidade dramática – a complicação.

A todo este contexto, somam-se, ainda, os planos³⁵. A obra apresenta uma técnica de multiexposição do conteúdo, ou seja, o encadeamento de telas em *Split Screen* (GOISCIOLA, 2003), cuja finalidade compõe duas variáveis: a expressão estética-dramática (*Figura 6*) e a função narrativa (*Figura 7*).



Figura 6 – Imagens distintas da seqüência de Chinatown. Split Screen de função estética-dramática. Fonte: GPSFILM

A exemplo desta cena (*Figura 6*), a função da técnica de multiexposição para a expressão estética-dramática reside na dramatização do conflito da narrativa, na qual o protagonista é acusado por todos coadjuvantes: apresentado no centro da interface o personagem principal representa o foco de atenção enquanto os outros o apontam.

³³ Com exceção da narrativa em Pearl's Hill (Q4) que ocorre “há 45 anos” e que apresenta o motivo do conflito.

³⁴ O termo “cubista”, neste caso, refere-se aos conceitos [grifo nosso] particulares e latentes do movimento artístico do Cubismo (1907-1914): simultaneidade de perspectivas sob um mesmo objeto.

³⁵ Consiste no enquadramento de um ou mais elementos no quadro visual da tela cinematográfica.



Figura 7 – Imagens distintas da seqüência de Chinatown. Split Screen de função narrativa. Fonte: GPSFILM

Já o *Split Screen* de função narrativa (Figura 7), permite enunciar a seqüência dos fatos e o encadeamento de ações, como por exemplo, quando a personagem do quadrante esquerdo se relaciona com a cena paralela por meio do texto da sua fala (Imagem 1), ou quando a relação entre os personagens localizados nos distintos quadrantes ocorre pela troca de olhares. Enquanto no primeiro caso, a multiexposição não representa uma problemática para a enunciação – visto que seu propósito restringe-se ao exagero dramático-artístico –, no segundo, a redução dos planos representa uma diminuição sensível da visibilidade dos elementos narrativos, o que, conseqüentemente, pode comprometer o entendimento da narrativa.

DESIGN DE NARRATIVA INTERATIVA MÓVEL

Narrativas interativas móveis se estruturam em hipertexto³⁶, de forma que os links³⁷ entre as unidades de discurso se formalizam, entre outros, por meio: da **(I)** repetição de signos³⁸ – como em *Memento* (2000), seja pelo tratamento das imagens³⁹, para a distinção entre as narrativas de principio anacrônico e cronológico, seja pelos fenômenos⁴⁰ (objetos e acontecimentos) associados, como no caso das fotografias; da **(II)** relação entre as unidades discursivas paralelas confluindo em uma unidade discursiva comum – como em *Late Fragment* (2007) no qual três personagens (unidades discursivas paralelas) se encontram no grupo de justiça restaurativa (unidade discursiva comum); ou da **(III)** constância de fenômeno – como em *Nine Lives* (2007) o qual enuncia diversas narrativas a respeito de um mesmo crime. Somada a estas associações, o design de narrativas para os dispositivos móveis considera, ainda, a estética paradoxal – como em *Late Fragment* (2007), construída na contradição dos enunciados – e a estética linear – como em *Nine Lives* (2007), expressa na estrutura dramática (*exposição, complicação, clímax e desfecho*) que também designa o tipo de interação e acesso a estas partes.

³⁶ “(...) um método intuitivo de estruturação e acesso à base de dados multimídia (...) um sistema de auxílio à argumentação” (PARENTE, 1999:80) PARENTE, André. *Narrativa e modernidade: Os cinemas não-narrativos do pós guerra*. Tradução: Eloisa Araújo Ribeiro. Campinas, SP: Papirus, 2000.

³⁷ “(...) link é o elemento de ligação entre os conteúdos” (GOSCIOLA, 2003:80)

³⁸ “(...) um estímulo, (...) uma substância sensível (...) que tem por função evocar por vista a uma comunicação” (GUIRAUD, 1973:35)

³⁹ Como exemplo de *signos expressivos*, perceptível pelos sentidos, com efeito de experiência estética (GUIRAUD, 1973)

⁴⁰ Pertencentes aos *signos lógicos*, com propósito de “significar a experiência objetiva” (GUIRAUD, 1973:65)

A partir deste contexto, é possível esclarecer que, enquanto a narrativa interativa, a partir de estruturas não-lineares, reforça as unidades de discurso para promover o enunciado, o design de narrativa móvel organiza as informações destas unidades de forma hierarquizada – nas quais as primeiras instâncias revelam o assunto mais relevante –, dada a necessidade de considerar o contexto de uso do dispositivo móvel em meio a estímulos externos de duração indeterminada. Assim, argumenta-se que a proposta de interatividade das narrativas no contexto da mobilidade se transfigura, visto que a fragmentação da percepção do espectador requer narrativas cujas funções estão prioritariamente pautadas na imersão⁴¹ cognitiva e menos na emotiva.

Já a imprevisibilidade da narrativa interativa quando transposta para o contexto da mobilidade se configura como em *Nine Lives* (2007), no qual a interface do mapa, dividida em zonas e quantidades correspondentes de enunciados, permite interagir de forma metódica, propondo por isso, apenas algumas analogias com os princípios do *Rizoma*. O primeiro princípio, o de (I) *linha fuga* – “aquilo que aumenta o número de conexões a cada nível da divisão ou da composição” (DELEUZE E GUATTARI, 1997:197) –, permite diferentes enunciações em conformidade com o deslocamento do interator pelo espaço urbano. Os princípios de *conexão e de heterogeneidade (II)* – “qualquer ponto de um rizoma pode ser conectado a qualquer outro e deve sê-lo” (DELEUZE E GUATTARI, 1995:15-16) – aplicados ao design da narrativa móvel garantem a navegação/ o acesso às enunciações distribuídas no espaço físico. E, por último, o princípio de *multiplicidade (III)* – por meio do qual “(...) não tem nem sujeito nem objeto, mas somente determinações, grandezas, dimensões que não podem crescer sem que mude de natureza (as leis de combinação crescem então com a multiplicidade).” (ibidem) – assegura que as enunciações formalizem um discurso lógico ao enredo e permite que a mobilidade múltipla (trânsito na mesma latitude e longitude realizado diversas vezes) enuncie narrativas com pequenas alterações de significado ou que, ainda, considere o fator *tempo* como variável de um mesmo fenômeno.

Neste sentido, é possível identificar duas formas de interatividade no design de narrativas interativas móveis: uma pela navegação na relação espaço-narrativa – como em *Nine Lives* – e outra sobre a interface digital – como em *Late Fragment*. Entretanto, esta última proposta de interatividade, questiona a utilização de *Split Screen*, a exemplo de *Nine Lives* (2007), visto que este artifício reduz ainda mais a área de visualização e interação.

⁴¹ Refere-se ao conceito de estar submerso na água, “sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha” (MURRAY, 2003 :102) na qual “(...) não existe um relacionamento simples do tipo ‘ou...ou’ entre a distancia crítica e a imersão (...) um processo intelectualmente estimulante” (GRAU, 2007: 30)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O contexto de uso dos dispositivos móveis, no qual a percepção do interator se dispersa em meio a estímulos externos, formaliza uma nova proposta imersiva, não mais hipnótica como no cinema da sala escura, e que requer uma maior atividade cognitiva do usuário, em virtude da natureza fragmentada da narrativa móvel. Para tanto, o design de narrativa interativa móvel avalia a relevância de cada fragmento – unidades de discursos - e as organiza em função do tempo. A relação entre estas se estabelecem por meio: de repetições de signos – elementos de cenas –; de relações entre unidades discursivas – cena central composta por diversos personagens que possuem narrativa própria –; ou ainda, por meio de um personagem ou acontecimento chave que perpassa todas as cenas da narrativa. A interatividade do usuário, por sua vez, ocorre por meio de sua interação sobre a interface digital, bem como na sua relação com o tempo-espaço da narrativa. Ambas as ações são concomitantes ao seu deslocamento físico pelo espaço urbano.

REFERÊNCIAS

- BAKHTIN, Mikhail Mikhailovitch. *Os Gêneros do Discurso*. In: BAKHTIN, Mikhail Mikhailovitch. *Estética da Criação Verbal*. 4 ed. São Paulo: Martin Fontes, 2003. p.261-306.
- DELEUZE, Gilles. Mil platôs - capitalismo e esquizofrenia, vol. 1 / Gilles Deleuze, Félix Guattari; tradução de Peter Pál Pelbart e Janice Caiafa. — São Paulo: Ed. 34, 1995.
- _____. Mil platôs - capitalismo e esquizofrenia, vol. 5 / Gilles Deleuze, Félix Guattari; tradução de Peter Pál Pelbart e Janice Caiafa. — São Paulo: Ed. 34, 1997.
- GOSCIOLA, Vicente. *Roteiro para as novas mídias: do game à TV interativa*. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2003.
- GRAU, Oliver. *Arte virtual: da ilusão à imersão*. Tradução: Cristina Pescador, Flávia Gisela Saretta, Jussânia Costmilan. São Paulo: Editora UNESP: Editora SENAC São Paulo, 2007.
- GUIRAUD, Pierre. *A Semiologia*. Tradução: Filipe C.M. Silva. Lisboa: Editora Presença, 1973.
- LE MOS, André. *Cibercultura e mobilidade: era da conexão*. In: Leão, Lúcia (org). *Derivas: cartografias do ciberespaço*. São Paulo, Annabulmme; SENAC, 2004.
- _____. *Cidade e Mobilidade*. In: APROPRIAÇÃO do (in)comum: espaço público e privado em tempos da mobilidade. Organização: Giselle Beiguelman (et. al) São Paulo: Instituto Sergio Motta, 2009.
- MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Tradução: Elissa Khnoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural, Unesp, 2003.