

Cinema Brasileiro e suas Tendências Narrativas

Contemporary Brazilian Cinema and its Narrative Tendencies

Daniela Santos de Farias

Doutora e Mestre em Artes pela Universidade Estadual Paulista/UNESP Júlio de Mesquita Filho. Bacharel em Comunicação e Mídias pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo/PUC-SP. De 2010 a 2014 integrou o grupo de pesquisa GIIP - Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa em Convergências entre Arte, Ciência e Tecnologia - UNESP/IA. Atualmente é pesquisadora do Grupo de Pesquisa Laboratório de Pesquisa em Identidade e Diversidade Cultural - UNESP/IA. E-mail: danielaarias2009@gmail.com.

Resumo: Em nossa época, percebemos uma atração constante das linguagens e dos meios. A narrativa se torna *hiper* e o espectador se liberta da linearidade com o uso de teias - redes – *links*, que permitem um fluxo amplo e complexo num trânsito de infinitas narrativas, por exemplo, Kiko Goifman com o filme *33*; Alexandre Carvalho com o filme *FLUÍDOS*. Estes são exemplos de produtos audiovisuais que passaram por traduções, transformações via convergência de linguagens ou hibridismo entre diferentes mídias. Portanto, o cinema sai de seu lugar comum – as salas de exibição – caracterizando assim, a desterritorialidade e a invasão em novos panoramas, ampliando a complexa linguagem cinematográfica em ambientes virtuais.

Palavras-chave: Narrativas; convergência; arte; cinema; documentário.

Abstract: *Currently, we perceive a constant attraction to languages and media. The narrative becomes hyper and the viewer frees himself from linearity with the use of connection resources - networks – links, which allow a wide and complex flow of infinite narratives in transit, as in Kiko Goifman's film 33; or Alexandre Carvalho's film FLUÍDOS. These are examples of audiovisual products that have undergone translations, transformations via the convergence of languages or hybridism between different media. Therefore, the cinema leaves its commonplace - the exhibition halls - thus characterizing the deterritorialization and the invasion in new panoramas, expanding the complex cinematic language in virtual environments.*

Keywords: *Narratives; convergence; art; cinema; documentary.*

O Cinema expandido

Em 1970, Gene Youngblood cunha o termo cinema expandido e atualmente, podemos compreendê-lo por meio das inúmeras traduções, transformações que o cinema vem passando, como, por exemplo, a utilização da convergência de linguagens e o hibridismo entre diferentes mídias. A partir destas traduções e transformações, o cinema sai de seu lugar comum – as salas de exibição – e assim, caracterizando a desterritorialidade e a invasão em novos panoramas, ampliando a complexa linguagem cinematográfica em ambientes virtuais e tantos outros como *sites específicos*, instalações e *webart* (FARIAS, 2013, p. 37-38)

Em tal acepção e levando em consideração a relação do espectador com as obras, cinema expandido pode ser pensado também como Transcinemas, que focaliza a recepção das artes audiovisuais, o lugar no qual o espectador experimenta sensorialmente as imagens especializadas de múltiplos pontos de vista, bem como pode interromper, alterar e editar a narrativa em que se encontra imerso. (SATT, 2010 p. 10).

Em nossa época, percebemos uma atração constante das linguagens e dos meios. A narrativa se torna *hiper* e o espectador se liberta da linearidade com o uso de teias – redes – *links*, que permitem um fluxo amplo e complexo num trânsito de infinitas narrativas. Gene Youngblood também foi um dos primeiros a introduzir o conceito de convergência, pois afirmava que: “Com o surgimento da televisão, do vídeo e do computador, o conceito tradicional de cinema se desmistifica e se transfigura para Cinema Expandido, causando uma ruptura com os conceitos clássicos”. (YOUNGBLOOD, 1970, apud MACHADO, 2007, p. 66-67).

Um exemplo de cinema expandido foi o filme *Flúidos* (2009) do cineasta Alexandre Carvalho. O filme foi o primeiro longa-metragem de Carvalho transmitido ao vivo. Alexandre alicerçou seu roteiro em

três histórias que em comum tinham a tecnologia que distanciava as relações humanas, ou melhor, três relacionamentos que possuíam um ponto em comum a dependência pela instabilidade de um presente fugaz (FARIAS, 2013, p. 117).

A primeira história contava as investidas de um casal escravo de seus próprios fetiches; a segunda história relatava a vida de uma mulher que se relacionava com o marido apenas pela internet, e a terceira apresentava um garoto que expunha sua vida num programa de televisão sensacionalista (Ibidem).

Ao elaborar o roteiro, o cineasta optou por trabalhar com a forma colaborativa, desenvolvida a partir do cotidiano apresentado nas locações, por exemplo, as personagens, o seu perfil psicológico, as suas características físicas e sociais foram estabelecidas a partir da relação com os moradores das locações.

Após os processos de colaboração, o roteiro foi definido com as premissas de uma experimentação cinematográfica realizada ao vivo. *Fluidos* foi transmitido em tempo real para uma ilha de edição, que o lançava imediatamente para a tela de cinema do Centro Cultural São Paulo-CCSP, e assim, os atores realizaram uma peça teatral. A equipe de produção realizou uma transmissão de TV, os espectadores que estavam na sala de cinema tiveram a sensação de estarem assistindo uma exibição cinematográfica e, na concepção do cineasta, era tudo isso vivo e misturado (Ibidem, p. 118-119).

Fluidos é um filme de ficção como tantos que possuem os elementos da linguagem cinematográfica, mas seu diferencial está em ser ao vivo. O diretor Alexandre Carvalho afirma que:

Para se fazer cinema vivo, não é preciso dessacralizar a sétima arte, mas sim, o cinevivo é um formato audiovisual diferente que proporciona ao espectador o que é de mais importante no cinema, a sua linguagem [e] Qualquer filme é uma arte do tempo presente, quando a câmera é ligada, só é registrado o que acontece naquele momento (CARVALHO apud FARIAS, 2013, p.119 -120).

Cinema Interativo

A visão de si mesmo, falar de si mesmo. Autorretratos, obras de buscas circundam narrativas de autoconhecimento. São autoficções, são realidades, verdades, mentiras, ilusão, imaginação (ibidem, p. 150), assim, apresentada uma sinopse da história de 33, o filme de 2003 de Kiko Goifman, o primeiro longa-metragem de Goifman, cineasta mineiro, que tem por costume tratar de temas relacionados à violência, assassinatos de uma só pessoa, presidiários, prostitutas e fobias.

Para o filme 33, Goifman desenvolveu um *diário on-line* (LEÃO, 2004, p. 79), em que descreveu seus passos em busca “da mãe biológica”. Como esse tema fazia parte de sua vida, sendo ele um filho adotivo, resolveu investigar as pistas que tinha sobre sua mãe biológica, mas, para não se tornar uma busca da “vida toda”, um prazo foi estabelecido, ou seja, em 33 dias (ibidem), se ele não soubesse do paradeiro da mãe, as buscas terminariam por ali mesmo. Logo no primeiro dia de busca em seu diário (GOIFMAN, 2003b), nos confronta com um tom estranho sobre um assunto tão delicado e íntimo. Ele foi procurar detetives no jornal de domingo, “começando, é claro! Pela letra D” (FARIAS, 2013, p. 150).

No jornal, Goifman encontrou todo tipo de propaganda sobre esse especialista, por exemplo, estes trechos descritos e retirados de seu *diário on-line*: “Especialista em adultério para pessoas inteligentes”, “Pagamento só no final e cubro qualquer oferta”, “Atendimentos GLS” (GOIFMAN, 2003b). A ironia sobre o trabalho dos detetives estava ali.

Todo esse argumento induziu a uma desconfiança: seria verdade, ele iria mesmo procurar sua mãe ou esse é um filme de ficção? Essas foram algumas das dúvidas de seus seguidores da internet, sem esquecer-se das críticas em expor sua mãe adotiva e o seu distanciamento e frieza ao tratar da adoção.

As desconfianças e as críticas já eram esperadas pelo cineasta, a autoviolência também fazia parte da história (MOURA, 2001, n.p.). Kiko Goifman gravava suas entrevistas com os detetives e as descrevia no dia seguinte em seu *diário on-line*. Segundo Jean-Claude Bernardet (2004, n.p.): “a narrativa em seu diário era digna de um filme de comédia, mas como conceber um documentário de busca, que não possuía um roteiro pré-estabelecido.”. Por isso, as ações, os conflitos, os dramas, as motivações aconteciam simultaneamente às gravações.

A narrativa de 33 é em primeira pessoa do singular, Goifman se personificou em um detetive amador e sua saga segue a linha de suas entrevistas em busca de pistas que fossem novas e que guiassem seu percurso obscuro (FARIAS, 2013, p.151). Goifman entrevistou detetives de São Paulo e de Belo Horizonte e resolveu seguir algumas orientações, como: “Nós temos dois ouvidos e uma boca, então escute mais e fale menos” (Ibidem, p.152). A saga das entrevistas chegou ao seu ponto crucial e mais delicado, falar com Berta - mãe adotiva de Kiko Goifman - o incômodo se fez presente e o diretor-ator resolveu dormir em um hotel para recolocar o pensamento em ordem (Ibidem).

Os dias foram passando, Kiko Goifman agora entrevistava sua Babá Conceição que morava e trabalhava em sua casa por mais de 36 anos. Goifman não conseguiu ser muito produtivo. Sua tia Eva, ao ser entrevistada, disse que conheceu sua mãe biológica no dia seguinte à adoção. De repente, um choque, calafrios tomaram conta do corpo do diretor-ator. Essa notícia foi uma novidade, uma esperança de encontro (Ibidem).

Sua irmã, que já sabia de suas intenções de busca pela “biomãe”, não se negou em conceder uma declaração sobre o que sabia do assunto. Mas foi bem clara, sendo ela também uma filha adotiva, que não se interessava em revirar seu próprio passado e muito menos em achar sua mãe biológica (Ibidem, p. 153).

Sua tia Eva havia revelado novos fatos a seu irmão e, ao ser informado, espantou e declarou que: “você está criando uma rede de intrigas na família, isso é intriga em família” (GOIFMAN, 2003a). Essa frase ecoou na mente de Goifman. A seguir, com a análise dos relatos, percebemos que estamos diante de uma narrativa policial.

Como já mencionamos, a grande sacada de 33 era a sua aproximação com o seu espectador-leitor, por meio da internet, que atraiu mais leitores, que mandavam *e-mails* com pistas e dicas, sendo que muitas delas acabaram sendo desvios, mas Goifman conseguiu elencar algumas e acabou trazendo o espectador-leitor para a narrativa (FARIAS, 2013, p. 153). O espectador também é personagem e coautor, ou seja, um interator:

O interator, [é] outra maneira de denominar, identificar este sujeito interativo, quase sempre se insere nesses ambientes como o seu *sujeito* e, na maioria dos casos, é impossível vivenciar as narrativas interativas de outro modo que encarnando a sua personagem principal, aquela em função da qual os eventos acontecem. (MACHADO, 2009, p. 75).

Desta forma, o espectador vivencia a busca pela mãe biológica, pois, a direção do Goifman fez com que a história percorresse novos caminhos, como, por exemplo, o ‘caso’ de Daniela, que pensava ser irmã de Kiko Goifman porque suas histórias eram parecidas. Outro exemplo é o caso do prédio de tijolinhos, que foi motivo de grande excitação por parte dos espectadores-leitores, que identificaram um prédio semelhante ao que tia Eva relatou em sua entrevista.

O diretor escolheu o clima de *filme noir* para 33, pois,

características como o contraste entre claros e escuros do filme feito em preto e branco impregnaram as cenas, atribuindo dramaticidade e um tom sombrio, o que conduziu o ritmo da narrativa com o auxílio da voz *off* do diretor-ator (FARIAS, 2013, p. 153). O tom escuro implica uma visão amarga e desiludida de uma metrópole.

A tensão foi aumentando em seu diário, pois, Goifman (2003b) conseguiu entrar na Santa Casa de Misericórdia onde nasceu e no Edifício Dona Genoveva em Belo Horizonte, MG, onde foi adotado. Localizou os números telefônicos dos moradores que viviam lá em 1968 e começou a fazer comparações com a lista telefônica da época. Ao cruzar os nomes, foi eliminando os que não correspondiam ao livro de atendimento do médico que fez parte de sua adoção. E assim, uma rede de pistas estava montada e uma reviravolta estabelecida, pois, na narrativa do filme, Goifman é o entrevistado.

A entrevista de Kiko Goifman, concedida ao programa Fantástico da rede Globo, foi inserida no documentário 33, proporcionando uma metalinguagem, ou melhor, uma *narrativa transmidiática*, termo cunhado por Henry Jenkins (2009). Goifman foi o pioneiro no Brasil a desenvolver este produto audiovisual, ou seja, uma história passou a ser contada em um *diário on-line* e promoveu o encontro do espectador com o autor, fato que, ao mesmo tempo, permitiu a inversão de papéis, em que o espectador-leitor se torna coautor e personagem do filme.

Uma história transmidiática desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal da narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos. (JENKINS, 2009, p. 138).

Curiosamente, a história contada no *diário on-line* foi mais elaborada e complexa por conter inúmeras características da

narrativa policial. Por sua vez, o documentário apresentava uma história fragmentada, já que o enredo possuía uma ordem de acontecimentos totalmente diferentes, a cronologia dos fatos foi se alternando e promovendo uma nova leitura, o uso do preto e branco criou uma linearidade visual, mas que se rompia com a narração em voz *off* de Kiko Goifman. O diretor não sabia como iria conduzir o documentário, pois não tinha um roteiro pré-estabelecido, a cadência da narrativa estava à mercê do andamento das investigações sobre a mãe biológica.

A grande mudança em "33" é que esse trabalho passa a ser feito não sobre um personagem exterior ao cineasta, mas sobre o próprio documentarista, na medida em que a pessoa/a personagem se fundem. A relação com o filme *Noir* em "33" é uma maneira de abordar de forma aguda não apenas um tema a ser tratado, mas uma questão de vida: "Onde estou nesta história? Quem sou eu? E o que eu sou?". Uma subjetividade construída por todo esse envolvimento da indústria cultural e que, mais uma vez, representa o sentido geral de busca do filme. (BERNARDET, 2004, n.p.).

O documentarista, que também é a personagem principal do filme, teve que impor uma ordem diante dos acontecimentos, "que muitas vezes nos levou e nos trouxe no tempo chegando até nos transportar, para outro tempo, o qual não era passado, nem presente, mas o futuro"(FARIAS, 2013, p.157), fato que não aconteceu no *diário on-line*. Portanto, estamos diante de um documentário de ficção, uma vez que Kiko Goifman é o diretor e a personagem, fato que enriqueceu o gênero documentário como o *diário on-line*.

33 é um exemplo de cinema interativo que se configura por utilizar o dispositivo digital, sobretudo por sua potencialidade tecnológica que torna o espaço virtual em um espaço a ser vivido, experimentado, explorado pelo espectador. Neste espaço, o espectador necessita se relacionar com a máquina que simula uma relação cognitiva e

que formata novas experiências interativas. Sendo assim, a principal característica de um cinema interativo é a ação do sujeito, que pode ser desencadeada por ele num ambiente virtual.

O cinema interativo só se revela ou se atualiza, a partir da ação do espectador ou interator, para dramatizar a interatividade das interfaces computacionais, à luz da analogia entre a experiência interativa e o teatro grego, no qual os espectadores participavam da peça representada. A experiência do espaço se torna possível por um processo de simulação do próprio espaço por intermédio do dispositivo ou interface que responde aos movimentos do interator. (PARENTE, 2009, p. 42-43)

A multidimensionalidade do dispositivo provoca, no interator, fortes estímulos que reforçam a sensação de presença e interatividade de seu corpo com o ambiente.

A partir dessa situação, podemos pensar a equivalência prática entre o espaço digital e o espaço físico: quando o dispositivo funciona como um espaço complementar ou compartilhado, não faz muita diferença para o participante entrar num espaço real ou compartilhado, malgrado as diferenças existentes entre eles. (PARENTE, 2009, p. 43).

Estas relações entre espaço digital e espaço físico levantam uma questão que hoje é muito debatida pelos críticos, que é a relação da representação e realidade representada, pois a obra digital não está mais atrelada ao autor que proporciona sentido ao objeto artístico, mas ao interator (FARIAS, 2013, p. 40). Desse modo, no ambiente digital, o usuário tem uma sensação de ter inúmeras possibilidades em relação à interação com a obra e a partir de então o interator torna-se coautor de um produto digital, já que ele forneceu elementos para realizar parte de suas possibilidades e para a sua formação (Ibidem). Assim, a interação ou experiência do interator com a obra, constrói o sentido, como, por exemplo, no teatro que também nos proporciona uma maior interação com diversas linguagens visuais, as quais vão

construindo um caminho narrativo, seja por meio da manipulação de dispositivos em ambientes digitais ou não.

Sujeito participante

Seguindo com os pensamentos de Youngblood (1970), a linguagem está limitada ao mundo que vivemos e como estamos vivendo em um mundo onde a imagem se comporta como linguagem, que se submete a tantas passagens, deslizamentos, que gera e cria ou constrói um espaço-tempo em várias artes e está tão próxima do espectador/autor (FARIAS, 2013, p.56). Utilizamos o conceito *participador* criado pelo artista plástico brasileiro Hélio Oiticica para tornar o espectador parte da obra (MACIEL, 2009, p. 17). *O espectador + autor = participador* que ativa o mecanismo da metamorfose da imagem, ou seja, essas novas imagens não necessitam mais de literalidade e muito menos de linearidade, criando visualidades, já que coordenam novas formas e contato com o espectador, que agora também é participante. Segundo Katia Maciel (2009, p. 18), o sujeito participante:

Enuncia não mais como um sujeito imerso na experiência das imagens, como aquele que está *diante de* tal qual o sujeito renascentista, e sim como aquele que está no *meio de*, como sistema de realidade virtual. Desse modo, o participante é parte constitutiva da experiência proposta, isto é, um sujeito interativo que escolhe e navega o filme em sua composição hipertextual, em suas plataformas multitemporais, multiespaciais e descentradas, que interconectam fragmentos de imagens, sons e multiplicam o sentido narrativo.

O participante é um sujeito interativo que se vê *diante de* uma obra que nega a categoria limitante de espaço e tempo. Esta nova forma de criação artística se comporta de maneira progressiva, por meio de múltiplas inserções compartilhadas por este sujeito. Uma *obra aberta* (ECO, 2012) surge destas interatividades entre obra + participante, ou seja, esta obra se presta a inúmeras interpretações,

rompendo com o conceito de produto acabado e em virtude destes atos, suas apresentações implicam em variações, tanto no campo do cinema, do teatro, do vídeo e das artes visuais como um todo (FARIAS, 2013, p. 57).

Arlindo Machado relata em sua pesquisa sobre *Regimes de imersão e modos de agenciamento* (2009), que estamos diante de um fenômeno novo denominado de “hipérbole do sujeito, espécie de narcisismo radical e autorreferenciado, em que a única identificação possível é a do sujeito com ele mesmo”. (MACHADO, 2009, p. 75).

A imersão em ambientes digitais é extremamente atraente, permitindo que o sujeito tenha duas opções de mergulho neste universo virtual. A primeira seria a imersão do sujeito participante interagindo com a obra e produzindo novos modos de agenciamentos, ou seja, este participante se torna observador da personagem de sua preferência e que o representa no ambiente virtual. Este seria um ponto de vista externo.

A segunda opção seria de um ponto de vista interno, em que o participante vivencia as ações de uma personagem através de uma perspectiva subjetiva, que se movimenta, por meio de uma câmera subjetiva, e que permite ao observador a sensação de estar presente na cena. Presenciamos estes pontos de vista quando somos convidados a assistir uma *Webpeça* (peças teatrais específicas para a internet), por exemplo, as *webpeças* do Teatro Para Alguém (TPA), nas quais o sujeito interator tem a oportunidade de assisti-las independente do espaço e podendo ver e rever a qualquer tempo. Um exemplo, dessa interatividade aconteceu com *Vozes Urbanas*, projeto desenvolvido pelo TPA, oportunidade na qual o público pode assistir as encenações tanto presencialmente, quanto virtualmente, pois as cenas foram encenadas e projetadas em um telão e simultaneamente transmitidas via internet para um público virtual. Este perfil de espectador é de

quem atualmente busca e articula e proporciona a convergência entre as linguagens (FARIAS, 2013, p. 58-59).

Considerações finais

Dada a complexidade e a extensão do tema aqui tratado, é importante enfatizar que de maneira alguma é nossa intenção encerrar esta discussão. Nem poderíamos, pois a convergência entre as linguagens impulsionadas ou não, pelo suporte tecnológico internet vêm se transformando e nos surpreendendo com um fluxo de trabalhos, pesquisas e experimentos contínuos (Ibidem, p. 178).

Nossa intenção, portanto, é demonstrar que as linguagens não estão atreladas, presas às formas de apresentação, exibição e desenvolvimento que se estipulou como sendo respectivamente seus padrões representacionais, ou seja, as linguagens estão expandindo suas fronteiras por meio da exploração e experiências com e entre dispositivos próprios ou diversos (ibidem).

Observamos que os artistas estão questionando as singularidades dos processos de produção cultural como formas fixas e autônomas. Em prol do retorno às primeiras formas de representação, onde a ligação de seus dispositivos técnicos formalize um ambiente dinâmico, expansivo e que faça emergir uma nova linguagem, com o princípio de atualizar e convergir os diferentes conceitos, suportes e veículos que ultrapassem o campo da arte, da comunicação e da tecnologia. De modo que as confluências entre os dispositivos abarquem e contaminem a reflexão conceitual com resultados em diversas linguagens, como o cinema, o teatro, o vídeo. Os dispositivos teatrais, cinematográficos e videográficos são de fato “forças de relações com elementos heterogêneos, simultaneamente técnicos, discursivos, arquitetônicos e afetivos” (PARENTE, 2009, p. 28).

Segundo André Parente (2017, p. 31), atualmente, os processos

de reinterpretação dos dispositivos passam por dois modelos de compreensão. O primeiro apresenta “um único dispositivo que pode dar lugar a uma [variabilidade] de modelos de representação” e pontos de vistas distintos. Para Parente, um exemplo desta variante seria a história da câmera escura; tal dispositivo, no século XVII, se torna um modelo de percepção passiva e, no século XIX, se transforma em modelo de percepção ativa. “Em outras palavras, uma mesma mídia pode esconder, por trás de uma aparente identidade, diferentes dispositivos.” (PARENTE, 2017, p.31).

O segundo modelo de compreensão seria pelas diferenças e não pelas similaridades de dispositivos entre os meios, por exemplo, na história do cinema, em que se observa um pré e pós-cinema, “o fato de que a visão cinematográfica pode ser encontrada na caverna de Platão, [...] na câmera escura, no panorama e na fotografia” (Ibidem). Parente observa que todos estes dispositivos fizeram e fazem cinema “a seu modo” (ibidem), mas todos por meio de suas características e “todos nos faz[em] ver o cinema de outra maneira, porque este é um tipo de relação entre imagens e entre imagens e espectadores e não uma realidade imutável.” (Ibidem).

Portanto, essa nova arte é acionada por *inputs* orgânicos e virtuais que romperam com as fronteiras que demarcavam e impediam a justaposição das linguagens, ou seja, os territórios e fronteiras entre a cena, a ação artística e seus terrenos estéticos que se expandiram (Ibid, p. 187). Segundo Fernando Villar, Coordenador do GT Território e Fronteiras (2003 a 2006) da Universidade de Brasília/UNB:

Estas fronteiras movediças, cambiantes e comunicantes delimitavam uma noção de territórios igualmente movediços e, neste sentido, podem ser considerados entre - lugares, entre - pensamentos, entre - tempos. Nos interessam o movimento de travessia, de fertilização cruzada, de hibridização, de contaminação e de mediações entre as artes cênicas e outras artes, textos culturais, geopolíticas e discursos estéticos. (VILLAR; DA COSTA, 2004, n.p. apud FARIAS, 2017, p. 257)

Lembramos que, para melhor compreensão dessas conexões, foi preciso entender que estas confluências entre cinema e tecnologia, atualmente tão bem integradas e estabelecidas com as artes visuais, foi o ponto de partida para nossa reflexão (FARIAS, 2013, p. 181). Foi ao longo dessas relações entre arte e tecnologias que se estabeleceram importantes rupturas no campo da cinematografia e das artes visuais, permitindo que estes códigos expandissem seus rótulos iniciais, por máquinas e conexões via internet, permitindo que estes códigos se aproximassem mais do espectador, ou melhor, do interator, que representa a expansão do seu próprio corpo e, portanto, a extensão de seus sentidos e sensibilidade.

Ao observar estas reinterpretações de dispositivos e consequentemente sua convergência, damos conta de que estamos vivenciando um novo contexto contemporâneo, em que novas narrativas que exploram múltiplas experiências. A incorporação da tecnologia faz com que as fronteiras que limitavam a criatividade dos cineastas, dos dramaturgos e dos videoartistas sejam demolidas. Não precisamos mais rotular uma obra de arte, a discussão não é mais essa, o que importa é explorar e expandir o modo, o modelo, o dispositivo de contar histórias com novas narrativas que exploram as mídias antigas e contemporâneas e por meio delas invadir mundos desconhecidos (Ibidem, p. 181-182).

Referências:

BERNARDET, Jean-Claude. “33” traz novos horizontes aos documentários. **Folha de São Paulo**, Ilustrada, 14 mar. 2004. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u42369.shtml> Acesso em: 12 out. 2018.

ECO, Umberto: **Obra Aberta**. São Paulo. Editora Perspectiva, 2012.

FARIAS, Daniela Santos de. **Convergência de linguagens nas artes visuais**: cinema, vídeo, teatro e internet. Orientador: Rosangela da Silva Leote. 2013. 210 f. Dissertação (Mestrado em Artes) - Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, São Paulo, 2013. Disponível em: https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/86844/farias_ds_me_ia.pdf?sequence=1&isAllowed=y Acesso em: 18 fev. 2019.

_____. Travessias, Cascavel, v. 11, n. 3, p. 246 - 260, set./dez. 2017. Disponível em: <http://e-revista.unioeste.br/index.php/travessias/article/view/18052/11972> Acesso em: 18 fev. 2019.

GOIFMAN, Kiko. **33**. São Paulo, 2003a, 74 min. Rumos Cinema e Vídeo (2001-2002). **Itaucultural**. 22 de maio, 2012. Disponível em: <https://www.itaucultural.org.br/rumos-cinema-e-video-33-integra> Acesso em: 12 abr. 2019.

_____. **33 - Diário on-line**, 2003b. Disponível em: http://www2.uol.com.br/33/800/escritorio_06.html#caminhada Acesso em: 10 set. 2012 [sítio expirado].

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**: São Paulo: Editora Aleph, 2009.

KLEIN, Otavio José: A gênese do conceito de dispositivo e sua utilização nos estudos midiáticos. **Revista estudos em comunicação**. n.1, abr., 2007. pp. 215-231. Disponível em: <http://www.ec.ubi.pt/ec/01/pdfs/klein-otavio-genese-do-conceito-de-dispositivo.pdf> Acesso em: 23 fev. 2019.

LEÃO, Renata. Elementar, meu caro Kiko [Kiko Goifman, um cineasta-detetive em busca de sua mãe biológica.] **Trip**. Perfil, no. 120, mar. 2004, p. 78 -79. Disponível em: <https://bit.ly/2R7jZy7> Acesso em: 18 fev. 2019.

MACHADO, Arlindo. Regimes de Imersão e Modos de agenciamentos. In: MACIEL, Katia. (org.). **Transcineamas**. Rio de Janeiro: Editora Contra Capa, 2009. pp. 68-80.

MACIEL, Katia. Transcineamas. In: _____. (org.). **Transcineamas**. Rio de Janeiro: Editora Contra Capa, 2009. pp. 12-20.

MOURA, Rodrigo. Kiko Goifman registra busca por sua mãe biológica em documentário. **Folha de São Paulo**, Ilustrada, 01 out. 2001. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u17911.shtml> Acesso em: 2 fev. 2019.

_____. **PARENTE**, André. A forma cinema variações e rupturas. In: MACIEL, Katia. (org.). **Transcineamas**. Rio de Janeiro: Editora Contra Capa, 2017. pp. 21-45. Disponível em: <https://bit.ly/2UQMb9C> Acesso em: 19 fev. 2019.

SATT, Maria Henriqueta Creidy. Cinema Expandido: Estratégias e conceitos audiovisuais. [entrevista]. **Famecos/PUCRS**. n° 22, Porto Alegre, dez. 2009. pp. 10-13. Disponível em: [file:///C:/Users/Usu%C3%A1rio/Downloads/6467-21738-1-PB%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Usu%C3%A1rio/Downloads/6467-21738-1-PB%20(2).pdf) Acesso em: 12 fev. 2019.

TEATRO PARA ALGUÉM – TPA (sítio). Disponível em: <http://www.teatroparaalguem.com.br/>

VILLAR, Fernando (coord.). Grupo Temático Territórios e Fronteiras (2003-2006) da Universidade de Brasília/UNB. Disponível em: <http://kinokaos.net/tfc/geral2006/00/gtjornal.htm>. Acesso em 22/03/2013 [espaço de web expirado]

YOUNGBLOOD, Gene: **Expanded cinema**. New York: E.P. Dutton & Co. Inc, 1970.