

A complexificação da narrativa audiovisual na contemporaneidade

The complexity of audiovisual narrative in contemporary

Luís Enrique CAZANI JÚNIOR¹

Resumo

O presente trabalho faz uma leitura da narrativa audiovisual sob a luz do pensamento complexo proposto por Morin (2011). São apresentados estudos de caso centrados em Yin (2001) de um seletivo grupo de filmes reunidos por Simons (2008) sob a denominação de *complex narratives*. O corpus é constituído das seguintes produções e categorizações: *forking path narratives* e *puzzle films* com *The Butterfly Effect* (2004); *mind-game films* com *Lola Rennt* (1998); *database narratives* e *modular narratives* com *Pulp Fiction* (1994); *network narratives* com *Babel* (2006); e *subjective stories* com *Being John Malkovich* (1999).

Palavras-chave: Audiovisual; Complexidade; Narrativas Complexas.

Abstract

This paper makes a read of the audiovisual narrative by the complex thought proposed by Morin (2011). Case studies are presented focusing on Yin (2001) of a select group of films congregate by Simons (2008) by the name of complex narratives. The corpus is formed of the productions and categorizations what follow: forking path narratives and puzzle films with *The Butterfly Effect* (2004); mind-game films with *Lola Rennt* (1998); database narratives and modular narratives with *Pulp Fiction* (1994); network narratives with *Babel* (2006); and subjective stories with *Being John Malkovich* (1999).

Keywords: Audiovisual; Complexity; Complex Narratives.

Introdução

Seguindo as raízes etimológicas em Marcondes Filho (2009), compreende-se complexo, do grego *complexus* e do latim *complexere*, como qualidade atribuída a

¹ Mestrando do Programa de Pós Graduação em Comunicação, pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação (FAAC/Unesp).
E-mail: cazani.unesp@hotmail.com

determinados produtos pela capacidade de seus fios atingirem um conjunto de variáveis e estabelecerem múltiplas relações. Partindo desse pressuposto, o presente trabalho faz uma leitura da narrativa audiovisual sob a luz do pensamento complexo de Edgar Morin. O arcabouço teórico estabelece-se em sete princípios: sistêmico, hologramático, anel retroativo, anel recursivo, auto-eco-organização, dialógico e reintrodução do conhecimento.

Indicam-se, inicialmente, dois processos de complexificação da narrativa audiovisual na contemporaneidade. O primeiro manifesta-se no planejamento de um produto envolvendo vários *media*, prática denominada transmidiação. Embora já tenha sido aplicada em produções hollywoodianas de grande sucesso dos anos de mil novecentos e setenta, tornou-se popular graças ao termo *transmedia storytelling*, cunhado por Henry Jenkins. A partir dessa leitura, compreende-se transmidiação como processo estratégico que emprega diferentes plataformas de comunicação no desenvolvimento de uma matriz de conteúdo. Ao estendê-la pelos suportes, atendendo as suas especificidades e níveis de interação, originam-se produtos interdependentes conjugados em uma mesma rede de significação. Emerge-se, dessa forma, uma espacialidade explorada de maneira distinta por diferentes tipos de audiência. Esta configuração possibilita o engajamento, além do enriquecimento e prolongamento da experiência.

O segundo processo de complexificação atinge o cerne da obra audiovisual, através da incorporação de paradigmas tecnológicos e experimentações, principalmente, em torno da linearidade. Associam-se, dessa forma, módulos de sentido de maneira diferenciada, interpolando-os, justapondo-os, suprimindo-os ou bifurcando-os. Sob este olhar, Simons (2008) como *complex narratives* um seletivo grupo de filmes que exploram essa premissa, matéria de discussão deste artigo sob a égide de Morin (2011).

Narrativas complexas

O termo *complex narratives* reúne uma variedade de estruturas audiovisuais, empregada como forma de destacar a superação do padrão clássico narrativo.

Thomas Elsaesser (2008) suggests, or just a passing fad, it is not surprising that they go under different names like “forking-path narratives” (Bordwell), “mind-game films” (Elsaesser), “modular

narratives” (Cameron), “multiple-draft films” (Branigan), and even the oxymoron “database narratives” (Kinder 2002). To these one might add “puzzle films”, “subjective stories”, and “network narratives” (Bordwell 2006). In spite of all this diversity and the different ways of approaching and assessing this body of films, most theorists would agree to subsume these films under the predicate “complex narratives”. (SIMONS, 2008, p.11)²

As narrativas audiovisuais apropriam-se das potencialidades do ciberespaço, fundado na interconexão entre banco de dados. Kinder (2002) conceitua *database narratives* como histórias dotadas da capacidade de relacionar e resgatar eventos narrativos. Segundo o autor, “refers to narratives whose structure exposes or thematizes the dual processes of selection and combination that lie at the heart of all stories³” (KINDER, 2002, p.6).

Leão (2005) associa a linguagem do ciberespaço ao hipertexto e a multimídia, caracterizando-a pelo dinamismo, pela modularidade e pela multilinearidade. A leitura em hipertexto ocorre por meio de relacionamentos entre fragmentos de informações, denominados *lexias*, *rizoma* ou *nó*, estes, vinculados pelos *links*. Bordwell (2009) apresenta *network narratives* como documentos em hipertexto, compostos por emaranhado de informações que estão relacionadas, superando, assim, uma relação de causa e efeito.

Opens up a social structure of acquaintance, kinship and friendship beyond any one character’s ken. The narration gradually reveals the array to us, attaching us to one character, then another. And the actions springing from this social structure aren’t based on tight causality. The characters, however they’re knit together, have diverging purposes and projects, and these intersect only occasionally – often accidentally.⁴ (BORDWELL, 2009, p.190)

² Sob a indagação de Thomas Elsaesser de serem ou não uma moda passageira, esses filmes assumem diferentes denominações, tais como “narrativas de caminho bifurcado” (Bordwell), “filmes com estrutura de jogos” (Elsaesser), “narrativas modulares” (Cameron), filmes com múltiplos projetos narrativos” (Branigan) e até mesmo a “narrativas como banco de dados” (Kinder, 2002). A estes, pode-se adicionar “filmes como quebra-cabeça”, “histórias subjetivas” e “narrativas em rede” (Bordwell, 2006). Apesar de toda essa diversidade e as diferentes formas de abordar e avaliar este conjunto de filmes, a maioria dos teóricos concorda em subsumir esses filmes sob o predicado “narrativas complexas”. Tradução do autor.

³ Refere-se a narrativas cuja estrutura expõe ou tematiza processos de seleção e combinação, propriedade presente em todas as histórias. Tradução do autor.

⁴ Abre-se para uma estrutura social, de parentesco ou de amizade que vai além do conhecimento da personagem. A narração revela gradualmente a matriz, prendendo-nos a cada uma das personagens sucessivamente. E as ações que brotam a partir desta estrutura social não estão baseadas em uma causalidade. As personagens estão unidas, embora apresentem objetivos e projetos divergentes que se cruzam ocasionalmente ou acidentalmente. Tradução do autor.

Cameron (2008) compara *modular narratives* com a leitura hipertextual, apontando a possibilidade do rompimento da linearidade. O autor apresenta quatro subdivisões dessa categoria de narrativa complexa: anacrônica, bifurcada, episódica e telas múltiplas. O anacronismo apresenta-se através do emprego de *flashbacks* e *flashforwards*. A partir da instauração da bifurcação, reescreve-se a cena e amplia-se o efeito de sentido. Bordwell (2002) define a cena reescrita como “garfo”, indicando o paralelismo narrativo, a simultaneidade e a multilinearidade no arranjo. Há, ainda, a narrativa episódica, relacionada a serialização dos produtos culturais, e a narrativa de telas múltiplas, com diferentes perspectivas de um mesmo ponto narrativo pela subdivisão da tela de apresentação.

Some modular narratives create disjunctive leaps, not just between present, past and future, but between alternative temporalities. Commonly, these different versions are introduced via a ‘forking paths’ conceit. Forking-path narratives juxtapose alternative versions of a story, showing the possible outcomes that might result from small changes in a single event or group of events.⁵ (CAMERON, 2008, p.10)

Em *puzzle films*, a supressão de informações ou cenas instaura a dúvida, o mote que instiga a audiência a seguir a trama. A confluência de linguagens possibilita o surgimento de estruturas do tipo *mind-games films*. Por fim, em *subjective stories* destacam-se as construções que exploram a subjetividade e estados psíquicos da personagem na história.

Pensamento complexo

Os estudos acerca da complexidade foram realizados em momentos pontuais da história das ciências, iniciados com o rompimento dos limites pelo método cartesiano. De acordo com Marcondes Filho (2009), com a superação desse paradigma pela Termodinâmica e Cinética Química emerge a complexidade desorganizada: em 1940 surge o paradigma da complexidade organizada; em 1975 o paradigma da complexidade

⁵ Algumas narrativas modulares criam saltos disjuntivos, não apenas entre presente, passado e futuro, mas entre temporalidades alternativas. Comumente, essas diferentes versões são introduzidas através do conceito de caminhos bifurcados. Narrativas com bifurcações justapõem versões alternativas de uma história, mostrando os possíveis resultados que poderiam resultar de pequenas mudanças, a partir de um único evento ou um grupo de eventos. (Tradução do autor).

organizante no âmbito computacional; na atualidade aponta-se a manifestação do paradigma da complexidade organizante como auto-eco-organização, linha de pensamento onde estão estabelecidos os trabalhos do sociólogo francês Edgar Morin. O autor propõe a transversalidade de disciplinas científicas e a articulação dos binômios autonomia e dependência, ordem e desordem, e, por fim, organização e interação.

Morin (2011) apresenta a formação de um sistema que abriga o objeto e seus relacionamentos; analisa a natureza dos elementos constituintes e os sentidos advindos da integração e parcelamento; e desmitifica duas crenças que ecoam sobre seu substrato teórico: simplicidade não é sinônimo de simplificação, nem complexidade de completude, indicando a existência de um estágio além da integração, provocada pela articulação do corpo em estudo. Ele considera, ainda, a incapacidade de utilização de todo o conhecimento acumulado sobre o objeto.

O que é a complexidade? A um primeiro olhar, a complexidade é um tecido (complexus: o que é tecido junto) de constituintes heterogêneas inseparavelmente associadas: ela coloca o paradoxo do uno e do múltiplo. Num segundo momento, a complexidade é efetivamente um tecido de acontecimentos, ações, interações, retroações, determinações, acasos, que constituem nosso mundo fenomênico. Mas então, a complexidade se apresenta com os traços inquietantes do emaranhado, do inextricável, da desordem, da ambiguidade, da incerteza. Por isso, o conhecimento necessita ordenar os fenômenos rechaçando a desordem, afastar o incerto, isto é, selecionar os elementos da ordem e da certeza, precisar, clarificar, distinguir, hierarquizar. (MORIN, 2011, p.13-14)

Morin (2011) se conscientizou dos desafios da complexidade a partir do advento de conhecimentos oriundos do final dos anos 60, como a teoria da informação, cibernética, teoria dos sistemas e o conceito de auto-organização. O emprego deste pensamento torna-se um desafio, que irrompe o limiar do pensamento clássico científico até então dominante.

Princípios do pensamento complexo

De acordo com Morin (2003), o pensamento complexo é ancorado em sete princípios: sistêmico, hologramático, anel retroativo, anel recursivo, auto-eco-organização, dialógico e reintrodução do conhecimento.

O método absorve, convive e dialoga permanentemente com a incerteza. Seus três operadores são: a dialogia, que religa o que foi separado; a recursividade, que põe a causa e o efeito, o determinante e o determinado em circuito permanente; o holograma, que indissocia parte e todo, local e global. Estimula a percepção da unidade na diversidade e da diversidade na unidade, reconhece a simbiose, a complementaridade e a hibridização entre ordem e desordem, padrão e desvio, repetição e bifurcação que integram os domínios da matéria, da vida, do pensamento; trata o paradoxo como expressão de resistência ao dualismo disjuntor e foco de emergências criadoras e imprevisíveis; de introduzir o sujeito no conhecimento, o observador na realidade; religa ciência, arte, filosofia e espiritualidade que encontram presentes na vida e nas ideias, na ética e na estética, na ciência e na política, nos saberes e nos fazeres. (MARCONDES FILHO, 2009 p.264)

Preza-se pela articulação de uma informação por diferentes linhas de sentido, classificando os fragmentos e valorando a totalidade que emerge a partir da reunião. O autor relata a dificuldade de estabelecer o significado de uma informação, visto a variedade de formas de expressão e relacionamento possíveis, devendo recortar o seu contexto para definição.

O princípio hologramático postula uma relação de reciprocidade entre fragmento e totalidade. No princípio sistêmico, os relacionamentos entre fragmentos geram composições valoradas como superiores a mera adição. Sob esta perspectiva, a totalidade supera a adição das parcelas. Contudo, o fragmento é dotado de características intrínsecas, cujo valor é suprimido pelos relacionamentos ou organização da composição. Sob esta perspectiva, a totalidade não supera o valor proveniente da adição das parcelas.

As considerações sobre o princípio do anel retroativo são estabelecidas na capacidade do sistema de se regular: o efeito gerado por um processo é capaz de iniciar um novo processo e gerar um outro efeito. A partir desta circularidade, o autor aponta no princípio do anel recursivo uma produção e organização regulada. O princípio dialógico articula os binômios “ordem e desordem” e “organização e interação”.

Nada dispõe de uma ordem única e nada é completamente desordenado: ordem e desordem são recursivas e a percepção sobre elas depende, necessariamente, da concepção de organização de quem as constitui – organização que se dá por meio de interações entre as pessoas. Interagindo entre si, tecem-se diferentes relações que se afiguram enquanto organizações às vezes ordenadas e outras vezes desordenadas para um observador externo. Para compreender a ordem

de uma organização qualquer, é preciso compreender os significados da desordem que favorecem as interações entre os sujeitos. (LACERDA, 2010, p.238)

No princípio da auto-organização considera-se o binômio “autonomia e dependência”, ou seja, há uma relativização do conceito de autossuficiência. Por fim, a reintrodução do conhecimento atesta a ciência como um reflexo das inquietações sociais. Silva (2003) qualifica a narrativa contemporânea como complexa. Segundo ele, “orgiástica, indomável, intempestiva, a literatura do terceiro milênio terá de representar novamente a “parte maldita”, superando a dialética pela dialógica moriniana, e fazendo da narrativa uma encruzilhada de desencontros do inconsciente com a consciência fragmentada do vivido” (SILVA, 2003, p.79).

Pensar a narrativa audiovisual sob a luz do pensamento complexo significa entender a multidimensionalidade conferida pela sua estrutura, assim como, as relações entre seus elementos constituintes.

Materiais e métodos

A estratégia metodológica deste trabalho foi estabelecida no estudo de caso em Yin (2001), empregado em investigações científicas empíricas de diferentes campos do conhecimento, orientado pela objetividade de seu planejamento e utilizado para avaliar fenômenos de complexa organização. Sua realização pode se dar de maneira exploratória, descritiva ou explanatória, podendo quantificar ou qualificar as informações extraídas de um determinado *corpus*. Múltiplas fontes de informação e variáveis de interesse estão no centro da problemática do estudo de caso, necessitando de uma proposição que oriente o levantamento e a análise das informações.

Três requisitos básicos devem ser considerados no momento da escolha do estudo de caso como método: os questionamentos devem partir dos pronomes interrogativos “como” e “por que”; não há a necessidade do controle do fenômeno; e avalia-se a temporalidade da sua ocorrência. O *corpus* deve estar inserido nas inquietações contemporâneas. Este trabalho estudou como ocorre o processo de complexificação da narrativa audiovisual no contexto tecnológico e digital.

O estudo de caso é composto por três momentos distintos: criação do arcabouço

teórico que sustentará a hipótese e as análises; seleção de casos para estudo; definição da metodologia e dos critérios a serem aplicados. Após estas etapas, elabora-se a conclusão e compara-se com a hipótese inicialmente proposta, comprovando-a, refutando-a ou aprimorando-a.

O arcabouço teórico e o *corpus* foram centrados nas teorias reunidas por Simons (2008), sob a denominação *complex narratives*. Vislumbrou-se a manifestação de paradigmas tecnológicos e princípios do pensamento complexo proposto por Morin (2011). Como objetos de estudo, os roteiros e discursos audiovisuais das produções cinematográficas listadas abaixo:

The Butterfly Effect (Erci Bress e J. Mackye Gruber, 2004) é categorizada como *forking path narratives* e *puzzle films*. Lapsos de memória impedem Evan de conhecer fatos importantes de sua infância que determinaram sua vida e de seus amigos. Ao reviver estes acontecimentos através da leitura de seus diários, ele descobre a possibilidade de alterá-los.

Lola Rennt (Tom Tykwer, 1998) é categorizada como *mind-game films*. Manni perde 100 mil marcos do mafioso e recorre a Lola para ajudá-lo. Eles possuem vinte minutos para recuperar o dinheiro.

Pulp Fiction (Quentin Tarantino, 1994) é categorizada como *database narratives* e *modular narratives*, possuindo três histórias. Na primeira, Marsellus ordena que Julius e Vicent recuperarem uma maleta misteriosa. Na segunda, Vicent é encarregado de acompanhar Mia, mulher de Marsellus, a um jantar. Por fim, Bretch descumprir um acordo com Marsellus e é perseguido por Vicent.

Being John Malkovich (Spike Jonze, 1999) é categorizada como *subjective stories*. Craig descobre uma passagem secreta que possibilita imersão mental no ator John Malkovich. Persuadido por Maxine, ambos passam a comercializar a experiência.

Babel (Alejandro Gonzalez, 2006) é categorizada como *network narratives*. Susan é atingida acidentalmente por um disparo realizado por Yussef, passando por um longo processo de resgate no Marrocos. Com o atraso em seu regresso, seus filhos são levados pela empregada para o México, obtendo dificuldades no regresso aos Estados Unidos. No Japão, policiais resgatam a origem da arma utilizada no incidente inicial.

Após a constituição da fundamentação e a escolha do *corpus*, Yin (2001) propõe a definição dos critérios e método de análise. Centrando na organização narrativa,

estabelece-se como parâmetro de estudo a linearidade, conceito relacionado com causalidade da informação e temporalização de eventos narrados.

Causa e efeito são mutuamente dependentes, tanto no sentido de sua projeção para o futuro quanto no de seu caráter retrospectivo. Um gera o outro, em função de umas necessidades inexoravelmente determinadas, constituídas de conexões que nos seriam fatais, caso fôssemos capazes de descobri-las todas de uma só vez. O vínculo de causa e efeito, ou, dito de outro modo, a transição de um estado para outro, constitui também a forma de existência do tempo, o meio através do qual ele se materializa na prática cotidiana. (TARKOVSKI, 1998, p. 72)

Com a categoria de tempo na modalidade tempo desdobrado em Fiorin (2001), comparou-se a linearidade do nível discursivo do *corpus* com o nível dos acontecimentos, reconstruído através da aplicação do modelo clássico de funções em Propp (1970) nos roteiros. Segundo Fiorin (2001), a enunciação é um processo originador de discursos com projeções em três categorias: pessoa, tempo e espaço. Instituída na primeira categoria, a ação enunciativa condiciona o produto. As expressões temporais são derivadas das relações entre as categorias de pessoa e tempo. A ação da personagem é instaurada pela categoria de pessoa, seguindo a orientação ou o princípio de causalidade dos acontecimentos.

O autor disserta sobre o processo de temporalização que ocorre a posteriori do nível dos acontecimentos. Com Genette, Fiorin (2011) apresenta três implicações do termo “narrativa” e, conseqüentemente, a instituição de um tempo diferenciado em cada uma delas: “*História* é o conteúdo narrativo, o conjunto dos acontecimentos contados; *récit* (narrativa) é o enunciado, o discurso narrativo, que conta os acontecimentos; a narração é a enunciação narrativa” (FIORIN, 2001, p.230). Tem-se, portanto, uma temporalidade remetida ao momento da produção do discurso ou enunciação; o tempo manifestado pelos eventos utilizados no desenvolvimento da narrativa; e o tempo do discurso, como resultado da forma da enunciação dos acontecimentos. Ainda, segundo o autor, “quando um sujeito enunciador toma o nível narrativo e transforma-o em discurso, temporaliza-o” (FIORIN, 2001, p.232). Dessa forma, no nível narrativo só há uma causalidade proveniente da sucessão das etapas do percurso.

Aponta-se a montagem audiovisual como etapa promotora de sentidos, fundada na seleção e articulação de módulos de sentidos que resultarão no discurso. Associando-os,

passam a interdependem-se. Este momento da produção audiovisual pode recriar o tempo e a linearidade, emergindo novos significados. De acordo com Eisenstein (1990, p.14) “esta propriedade consiste no fato de que dois pedaços de filme de qualquer tipo, colocados juntos, inevitavelmente criam um novo conceito, uma nova qualidade, que surge da justaposição”. O trabalho realiza, portanto, uma leitura de filmes sob a luz da esfera temporal, extraindo os efeitos de sentidos originados na produção do discurso e montagem.

Resultados e discussões

As trinta e uma funções das personagens que integram o modelo clássico de Propp (1970) levam a constituição de um encadeamento narrativo. Essa sucessão possibilitou a comparação da lógica estabelecida no nível dos acontecimentos com o discurso audiovisual no *corpus* deste trabalho. Considerou-se a constituição de uma causalidade narrativa na sucessão dos acontecimentos, seu fracionamento e embaralhamento no discurso. Dessa forma, aponta-se uma variação estrutural das narrativas audiovisuais conforme a tabela abaixo.

Tabela 01: Resultados das análises narrativas

<i>Corpus</i>	Variação no encadeamento das funções
The Butterfly Effect	A tentativa de reparação de um dano acaba levando a constituição de outros danos, e, conseqüentemente, abrem-se novos encadeamentos narrativos. Aponta-se, ainda, a supressão de trechos narrativos que serão constantemente vislumbrados no decorrer da trama.
Lola Rennt	Há três encadeamentos com variações dos mesmos eventos narrativos. Este arranjo é provocado pelas tentativas de Lola em conseguir cem mil marcos.
Pulp Fiction	Há três encadeamentos independentes que integram a totalidade fílmica. Aponta-se, também, uma linearidade diferente entre discurso audiovisual e do nível dos acontecimentos. A narrativa “A situação Bonié” é fracionada e intercalada com com “Vicent Vega e a esposa de Marsellus” e “O relógio de Ouro”.
Being John Malkovich	Não há variações estruturais, enquadrando-se no modelo clássico.

Babel	Há quatro encadeamentos independentes que integram a totalidade fílmica. O discurso reconfigura a linearidade, expressando a relação de simultaneidade de percalços sofridos pelas personagens, ainda que, no nível dos acontecimentos os eventos não são simultâneos.
-------	---

O trabalho constatou a incorporação de diferentes princípios tecnológicos nas estruturas narrativas, elencados na tabela abaixo.

Tabela 02: Tabela de Paradigmas Tecnológicos

<i>Corpus</i>	Paradigmas Tecnológicos
The Butterfly Effect	Variabilidade: recriações de cenas. Recursividade: diferentes encadeamentos narrativos gerados pelas alterações de eventos chaves. Temática contemporânea: teoria do caos. Hipertexto: Os diários de Evan possibilitam acessar eventos passados como <i>link</i> .
Lola Rennt	Elementos da linguagem dos jogos: simulação temporal, avatares e três tentativas para alcançar o objetivo. Variabilidade: recriação de cenas. Modularidade: a narrativa é composta por três encadeamentos. Hipertexto: <i>Flashbacks</i> recuperam o início da narrativa.
Pulp Fiction	Não linearidade: O discurso audiovisual não segue o nível dos acontecimentos. Hipertexto: A montagem propõe que o interagente “monte” a linearidade. Modularidade: episódica, contendo três encadeamentos: A situação Bonie, Vicent Veja e a esposa de Marsellus e O relógio de ouro.
Being John Malkovich	Imersão: utilização de câmera subjetiva e construção sonora meta diegética.
Babel	Não linearidade: O discurso audiovisual não segue a sequência dos acontecimentos, levando a simultaneidade de eventos chaves da narrativa. Modularidade: a narrativa contém quatro encadeamentos. Hipertexto: Há vínculos entre as narrativas e personagens. Multiculturalismo.

Os princípios do pensamento complexo estão relacionados na essência narrativa dos filmes.

Tabela 03: Paradigmas do pensamento complexo

Narrativas Complexas	Paradigmas do Pensamento Complexo
The Butterfly Effect	Dialógico: manifestado na reversibilidade temporal. Recursividade: A busca pela reparação de dano acarreta em novos danos. Reconstrução de um conhecimento: teoria do caos. Variabilidade e Modularidade: eventos narrativos ou “garfos” variam.
Lola Rennt	Anel retroativo: narrativa autorregulada temporalmente pelo desempenho de Lola a cada obstáculo transposto. Variabilidade e Modularidade: eventos narrativos ou “garfos” variam. Sistêmico: reunião de três encadeamentos narrativos em uma totalidade fílmica dada pela justaposição. Reconstrução de um conhecimento: linguagem dos jogos.
Pulp Fiction	Hologramático: A presença dos mesmos personagens nos três encadeamentos independentes. Sistêmico: uma narrativa é dividida em duas e inserem-se outras duas entre as partes, para enfatizar uma reflexão de uma personagem que morre no filme.
Being John Malkovich	Não encontrou-se paradigmas em sua estrutura pelo arranjo clássico.
Babel	Sistêmico: associação de quatro encadeamentos narrativos com temporalidades diferentes, de modo interpolado. Reconstrução da temporalidade na montagem. Reconstrução de um conhecimento: linguagem hipertextual.

Considerações finais

Ao analisar um *corpus* diferenciado de narrativas audiovisuais, com estruturas estabelecidas na modularidade e compostas por reescrituras de cenas (justapostas, integradas ou disjuntas), levantou-se a sua complexificação e indicou-se a superação da linearidade clássica proposta pelos cânones narrativos. A abordagem revelou a natureza complexa dos filmes e a incorporação de paradigmas tecnológicos.

Em um contexto midiológico marcado pela confluência dos *media*, aponta-se

que as análises realizadas podem auxiliar na projeção de estruturas interativas, para o ciberespaço e Televisão Digital. O trabalho apresenta entendimentos e reflexões para os pensadores da era digital. No campo da comunicação, tornar comum uma narrativa na contemporaneidade está cada vez mais complexo.

Referências

BENDER, Lawrence; TARANTINO, Quentin. **Pulp fiction**. Filme. Produção de Lawrence Bender. Direção de Quentin Tarantino. Eua. Miramax Films, 1994, DVD, 154Min, Dolby Digital.

BORDWELL, David. **Poetics of cinema**. New York: McGraw-Hill, 2009.

BRANIGAN, Edward. **Puzzle Film: complex storytelling in contemporary cinema**. Wyley Blackwell, Oxford, 2009.

BRESS, Eric; GRUBER, J. Mackye. **The butterfly effect**. Filme. Direção de Eric Bress e J. Mackye Gruber. EUA e Canadá, New Line Cinema, 2004, DVD, 113MIN, DTS Dolby Digital.

CAMERON, Allan. **Modular narratives in contemporary**, Palgrave Macmillan, 2008.

EISENSTEIN, Sergei. **O sentido do filme**: Zahar, 2002.

ELSAESSER, Thomas. **The mind games films**. Puzzle Film: Complex Storytelling in Contemporary Cinema. Wyley Blackwell, Oxford, 2009.

FIORIN, José Luiz. **As astúcias da enunciação**: as categorias de pessoa, espaço e tempo. São Paulo: Ática, 2001.

GOLIN, Spike; LANDAY, Vicent; STERN, Sandy; STIPE, Michael; JONZE, Spike. **Being John Malkovich**. Filme. Produção de Spike Golin, Vicent Landay, Sandy Stern, Michael Stipe. Direção de por Spike Jonze. Roteiro: Charlie Kaufman EUA. USA Films, 1999, DVD, 112Min, Dolby Digital.

GONZALEZ, Alejandro. **Babel**. Filme. Direção de Alejandro Gonzalez. EUA e México, Paramount Pictures, 2006, DVD, 142Min, Dolby Digital, DTS.

GOSCIOLA, Vicente. **Narrativas complexas para a TV Digital: Do cinema de atrações à interatividade in Televisão Digital; Desafios para a comunicação**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

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

LACERDA, Mitsi Pinheiro: disponível em:

<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-40602010000100015&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt>, Acesso: 12.07.2010.

LEAO, Lúcia. **O labirinto da hipermídia**: arquitetura e navegação no ciberespaço. São Paulo: FAPESP: Iluminuras, 2005.

MARCONDES FILHO, Ciro. **Dicionário da comunicação**. São Paulo: Paulus, 2009.

MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo**, Porto Alegre: Editora Sulina, 2011.

MORIN, Edgar. **Da necessidade de um pensamento complexo**. Para navegar no século XXI. Sulina: PUCRS: Porto Alegre, 2003.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do Conto Maravilhoso**. Rio de Janeiro, 1970.

SILVA, Juremir Machado da. **Por uma nova literatura figurativa, ou a ficção do novo século**: para navegar no século XXI. Sulina: PUCRS: Porto Alegre, 2003.

SIMONS, Jan. **Complex narratives**: new review of film and television studies. London: Routledge, Issue 2, 2008.

TARKOVSKI, Andreaei Arsensevich. **Esculpir o tempo**. São Paulo: Martins fontes. 1998.

YIN, Robert K. **Estudo de caso**: planejamento e métodos. Porto Alegre: Bookman. 2001.