

ARG: a quebra da quarta parede no cinema

Nathan N. CIRINO¹

Resumo

O cinema possui uma estrutura de fruição que podemos conceber como baseada na projeção psicológica do público, que se anula diante da obra e experimenta o sentimento catártico através das ações dos personagens. Atualmente, esta lógica de distanciamento do público em relação ao filme tem sido repensada através do uso de recursos de interação entre o público e os próprios personagens e/ou o universo ficcional. Uma destas ferramentas, de cunho inicialmente publicitário, é o ARG ou *Alternate Reality Game*, uma tentativa do cinema que muito se assemelha à quebra da quarta parede no teatro.

Palavras-chave: Cinema. ARG. Jogos pervasivos. Teatro. Quarta parede.

Introdução

O grande fascínio em torno do cinema, em boa parte, se deve ao fato de conseguirmos, diante de um filme, viajarmos a outra realidade, conhecermos novos personagens e situações das quais podemos até nunca sermos íntimos no nosso dia a dia. A obra fílmica constrói em si uma realidade plena que absorve o espectador durante todo o processo de fruição. Para Martin (2005, p. 28):

A imagem de cinema é portanto, antes de tudo, *realista*, ou melhor, dotada de todas as aparências (ou quase) da realidade. [...] A imagem fílmica suscita, portanto, no espectador um *sentimento de realidade* em certos casos suficientemente forte para provocar a crença na existência objectiva do que aparece na tela. Esta crença, ou adesão, vai desde as reacções mais elementares nos espectadores virgens ou pouco evoluídos, cinematograficamente falando, (os exemplos são numerosos), aos fenómenos, bem conhecidos, de participação (os espectadores que avisam a heroína dos perigos que a ameaçam) e de identificação com as personagens (donde deriva toda mitologia da estrela).

¹ Professor Mestre da Universidade Federal de Campina Grande – UFCG/PB

Uma vez criada esta sensação de realidade que se apresenta diante de nossos olhos, passamos a crer naquilo que a ficção nos apresenta e tornamo-nos suscetíveis a comoções, entusiasmos e tantas outras reações emotivas em decorrência do filme. Aristóteles, há mais de trezentos anos antes de Cristo, desenvolvia alguns princípios para tentar entender esse processo na compilação que hoje conhecemos como “A poética”. O filósofo teve seus ensinamentos sobre a tragédia grega registrados, trazendo à tona as primeiras elucidações a respeito do chamado processo catártico. A catarse, para Aristóteles, se entende por uma identificação pessoal com situações externas; um sentimento que era gerado por simples necessidade humana de expurgar seus medos, ansiedades e tensões.

A catarse definida começava a trazer à luz o que de fato acontecia com a plateia de uma peça teatral, que, mesmo sabendo estar diante de uma simulação, chorava, ria e se envolvia com as ações cênicas. Aristóteles refere-se à eficácia da tragédia afirmando que não se trata apenas de “imitar uma ação em seu conjunto, mas também de imitar fatos capazes de suscitar o terror e a compaixão, e estas emoções nascem principalmente (e mais ainda) quando os fatos se encadeiam contra nossa experiência” (s.d., s.p.). Podemos nos comover com o filme, portanto, ao aproximarmos os dramas vistos na tela dos nossos próprios, por mais que haja diferentes proporções, lugares, sujeitos envolvidos ou até mesmo outro universo totalmente estranho ao do nosso cotidiano. Fato é que, mesmo em ambientes fantásticos ou maravilhosos, o filme cria em si mesmo a crença no seu mundo particular. A chamada verossimilhança também foi explanada por Aristóteles em A Poética, mas hoje também é observada pelo título de “suspensão da descrença”, segundo Coleridge (apud MURRAY, 2003, p. 111).

Quando suspendemos a descrença estamos diante de uma imersão tal no mundo da ficção que não nos questionamos mais se o que vemos é possível segundo as nossas leis da natureza, da física ou da química. Estamos simplesmente crendo no que nos é apresentado e, segundo Murray, “quando entramos num mundo ficcional fazemos mais do que apenas ‘suspender’ uma faculdade crítica; também exercemos uma faculdade criativa. Não suspendemos nossas dúvidas tanto quanto criamos ativamente uma crença” (2003, p. 111). Acreditar no que se vê, devido ao seu realismo, dentro de um universo por vezes único, inerente à obra em questão: é isso que se faz necessário para que a catarse aconteça. Podemos dizer que o processo psicológico de fruição do filme

gira em torno da criação da catarse por meio da suspensão da descrença diante da obra que, por sua vez, traduz outra realidade que não a nossa. Por outro lado, tudo que comentamos até então diz respeito ao conteúdo do filme, não levando em conta que a experiência do cinema não se traduz apenas na obra em si, mas também na ação de assistir o filme. Importa que observemos, para melhor compreensão dessa fruição, não apenas a importância do conteúdo do cinema, mas também da forma como o vemos.

Hugo Mauerhofer menciona a existência da *situação cinema*, conceito este que será importante na discussão que aqui propomos:

situação cinema, é o isolamento mais completo possível do mundo exterior e de suas fontes de perturbação visual e auditiva. O cinema ideal seria aquele onde não houvesse absolutamente nenhum ponto de luz (tais como letreiros luminosos de emergência e saída, etc.) fora a própria tela e, fora a trilha sonora do filme, não pudessem penetrar nem mesmo os mínimos ruídos. (MAUERHOFER, 1983, p. 376)

A ideia da sala escura, onde o filme existe absoluto, como um único organismo dentro de uma grande caixa preta, coloca-nos diante de um espectador que passivamente se anula em seu real tempo e espaço. A situação cinema, segundo Mauerhofer, desperta sensações alteradas de tempo e espaço, ou seja, entregamo-nos enquanto espectadores a uma experiência onde perdemos noção do tempo e anulamos o espaço físico onde nos encontramos, passando a vivenciar apenas um tempo e espaço ficcionais que nos são propostos. “O espectador entrega-se voluntária e passivamente à ação que se desenrola na tela e à sua interpretação acrítica conforme lhe dita o seu inconsciente” (*ibidem*, p. 378).

Desta forma começamos a compreender que a catarse ou, de forma mais geral, o envolvimento do público com o filme, não se dá completamente por motivos narrativos ou ligações psicológicas com experiências pessoais, mas também pela anulação da realidade e do indivíduo através de estímulos físicos, traduzidos pela ausência de estímulos externos ao filme ou até mesmo da fonte luminosa da tela que capta atenções dentro de uma sala escura. Arlindo Machado corrobora com essa ideia ao afirmar que:

Qualquer distúrbio visual ou auditivo dentro da sala de exibição remete o espectador à existência de uma realidade exterior, desperta-o para a presença da vida corrente, trivial e cotidiana e tudo isso compromete o estado psicológico particular necessário para a perfeita adesão ao mundo do filme. (MACHADO, 1997, p. 44)

Deste fato decorre, por exemplo, a sensação de maior envolvimento ou empolgação com um filme quando visto no cinema e não na TV, no computador ou no celular. Existe, dessa forma, uma espécie de ritual para fruição ideal do cinema, proporcionado com maestria pelas salas convencionais de exibição. Lembremos, portanto, que todo este processo, desde a catarse de Aristóteles até a sala escura e isolamento acústico acabam por desembocar num fator essencial a todos estes processos: a anulação física do sujeito espectador.

Passemos, finalmente, a outro efeito psicológico da situação cinema, a saber, o anonimato do espectador. Nem na penumbra da sala de concertos nem na escuridão do teatro os espectadores se encontram, uns em relação aos outros, sujeitos a tal anonimato como no cinema. Em primeiro lugar, por motivos técnicos, nem na sala de concertos nem no teatro a escuridão é tão completa como no cinema. Em segundo lugar, os intervalos propiciam o contato pelo menos visual com os vizinhos e com a orquestra ou elenco. Por outro lado, esse mesmo motivo impede que se forme no cinema uma “comunidade”, na acepção original do termo: essa impossibilidade se deve tanto ao efeito individualizador da experiência cinematográfica como ao anonimato quase completo do espectador. (MAUERHOFER, 1983, p. 379)

A experiência do cinema é particular a cada indivíduo, exigindo dele uma passividade no que tange a sua presença e atuação física, embora nunca possamos falar de passividade completa na fruição como um todo. Obviamente, o espectador reage ao filme, interpreta-o, questiona-o, se emociona com a obra e isto, de forma alguma, poderia ser considerada uma reação passiva. Deixamos claro, portanto, que ao nos referimos ao espectador passivo no cinema estamos nos concentrando na passividade física do sujeito que sequer precisa se mover ou mesmo estar em evidência durante a fruição do filme. Há, como muito bem afirma Mauerhofer, um indivíduo anônimo, oculto nas sombras da sala escura, alguém que não é convocado publicamente, apenas psicologicamente, a participar da obra. Isto se dá porque estamos diante da construção de uma *projeção* do sujeito que assiste sobre o sujeito que atua.

Por projeção psicológica podemos entender que, diante deste anonimato e das atenções totalmente voltadas para o filme – em forma e conteúdo – o espectador tende a ver a história do personagem e associar-se com ele. Não se trata de catarse. Se por um lado a catarse é a sensação de expurgarmos nossos males a partir do outro, a projeção é

a capacidade de se ver no outro, sentir suas dores, seus dramas, entender suas vontades e torcer por suas conquistas.

Tomemos o exemplo de um personagem que ganha a final do campeonato de futebol e que, hipoteticamente, empolgue e emocione o público. Para um espectador jogador de vôlei que perdeu um campeonato recentemente, a comoção é catártica. Ele torceu e se emocionou por ter uma experiência correlata que lhe deixou algo a ser expurgado, algo que precisava ser botado para fora e encontrou no filme uma válvula de escape. Para um outro espectador, no entanto, houve uma experiência um pouco diferente: a projeção. Ele se emocionou por estar envolvido com a história, por ter assumido as dores e desejos do personagem e, por alguns minutos (ou horas), ter vivido aquela história como se fosse a dele próprio. Desta forma, catarse e projeção se aliam para construir uma poderosa experiência. Podemos pensar, inclusive, que talvez seja a projeção a única forma de se alcançar a catarse, o que nos coloca numa relação inseparável, simbiótica, entre os dois processos.

Podemos dizer que há, no cinema, uma forma de entrarmos em outra realidade de maneira que nunca foi possível até meados do século XX, quando a sétima arte alcançou a técnica das cores e do som sincronizado. Realmente um marco da comunicação sob a alcunha de entretenimento audiovisual. De certa forma, no cinema visitamos psicologicamente outra realidade e de lá voltamos com novas experiências, novas histórias. Seria possível, entretanto, que esta visita fosse mais concreta? O teatro conseguiu tal feito e chamou-o de “quebra da quarta parede”. Poderíamos potencializar a experiência do cinema a tal ponto que esta quebra da quarta parede, ou no nosso caso, da própria tela, acontecesse? Atualmente podemos mencionar uma forma narrativa particular que tem sido expressiva neste caminho, assumindo todos os riscos de ir contra tudo que fora explanado até aqui. Nada de sala escura nem muito menos sujeitos anônimos. Através dos ARGs, o cinema começa a aprender que também pode olhar nos olhos do seu público.

ARG: o jogo que não é um jogo.

Jogar é uma atividade que ultrapassa o que consideramos o comportamento humano. Para Huizinga (2000) o jogo faz parte até mesmo do comportamento de outros

mamíferos, que têm habilidades de brincar uns com os outros. Como definição constatada pelo mesmo autor, o jogo se constrói com base na criação de uma espécie de *círculo mágico*, uma esfera de realidade que possui suas próprias regras, tempo e espaço. Um jogo, portanto, precisa estar circunscrito a um lugar, possuindo hora de começar e acabar. Uma das características mais fortes dos jogos, no entanto, é a disputa, a competição em prol da conquista de algo. Um processo onde capacidades motoras ou cognitivas são testadas.

O que acontece, no entanto, com jogos que não se enquadram no círculo mágico? Caillois (apud MONTOLA; et. al., 2009) especifica que os jogos formais, que obedecem à definição do círculo mágico anteriormente citado, recebem a classificação de *ludus*. Outro tipo de jogo, no entanto, caracteriza-se por ser mais livre, lidando com improvisos, com a pura diversão, estando desatrelado de quaisquer processos de disputa, são os *paidia*. Desta maneira, é inevitável associar os processos lúdicos do tipo *paidia* com os jogos de animais irracionais mencionados por Huizinga, embora saibamos que o *ludus* foi um acréscimo a esta modalidade e não uma substituição.

É perceptível, portanto, que o jogo nem sempre se enquadra nos conceitos do círculo mágico e esta perspectiva tem sido reforçada nos últimos anos pela observância de uma modalidade chamada *jogos pervasivos*. Para Montola (et. al., 2009, p. 12, tradução minha), “um jogo pervasivo é um jogo que tem uma ou mais características marcantes que expandem o contrato do círculo mágico espacialmente, temporalmente ou socialmente²”. Compreendemos, portanto, que o jogo pervasivo, como alude a própria palavra, é difuso e por vezes invade a realidade do jogador. Ele não possui um tempo certo para acontecer além de envolver pessoas que podem não estar dentro do jogo. O lugar onde acontecem também não se constitui em uma arena, ou seja, um lugar onde haja apenas o jogo, mas sim em um lugar real onde cotidiano e universo lúdico se misturam.

Dito isto, podemos compreender que os jogos pervasivos possuem quatro categorias (MONTOLA; et. al, 2009, tradução minha):

1. Caça ao tesouro: os jogadores procuram algo ou alguém em um ambiente real, seguindo pistas, decifrando códigos, resolvendo quebra-cabeças, etc. É a

² Do original: “A pervasive game is a game that has one or more salient features that expand the contractual magic circle of play spatially, temporally, or socially.”

modalidade mais antiga dos jogos pervasivos. Os desafios podem ser físicos, mentais ou sociais.

2. Jogos de assassinato: os jogadores simulam uma perseguição de um alvo, que deve ser “eliminado”. A caça é feita no dia a dia dos jogadores, em suas próprias cidades. Durante 24 horas por dia, cada pessoa sabe que pode ser alvejado por seu perseguidor, embora não saiba quem exerce tal função. Cada jogador tem apenas informações de sua vítima encomendada por um ou mais juízes do jogo.

3. LARPs : ou *Live-Action Role-Playing*, que traduzido significa algo próximo de “interpretação ao vivo”. O estilo é próximo do teatro, oriundo dos RPGs de mesa. Cada jogador simula ser um personagem de um universo lúdico previamente estudado, adotando alguma localidade real como palco para um jogo de RPG em Live-Action (ao vivo). Vale salientar que as partidas do RPG clássico são feitas com interpretações de personagens que são narradas por seus jogadores. O que acontece nos LARPs é a transposição das narrações de o quê se faz, onde se faz e como se faz, para uma interpretação física das mesmas questões.

4. ARGs: *Alternate Reality Games* ou “Jogos de realidade alternada”. Este jogo visa muito mais a colaboração que a competição. Centenas ou milhares de pessoas unidas em prol da resolução de enigmas que se estendem desde o universo online até o espaço físico das cidades ou fora delas. De forma geral, são características do ARG a base na internet, grandes comunidades organizadas de jogadores – unidos pelos mesmos objetivos –, interações entre o real e o virtual e, por parte dos organizadores do jogo, uma busca pelo processo secreto e/ou dissimulado. Este último, por sua vez, entende-se pelo fato que o ARG não é feito para ser percebido como um jogo, colocando os seus produtores sempre no posicionamento de não se pronunciarem ou mesmo fingirem não saber do que se trata a experiência em curso.

Autores como Henry Jenkins mencionam o significado da sigla ARG não como jogo de realidade alternada, mas como “jogo de realidade alternativa” (JENKINS, 2009, p. 180). Compreendemos, contudo, que a variação do termo não implica mudanças na compreensão do fenômeno em questão. Para uma das grandes teóricas desta modalidade, Jane McGonigal (s.d., s.p., tradução minha), o ARG é

um drama interativo jogado a partir do ambiente online e em espaços do mundo real, que se passa em várias semanas ou meses, no qual dezenas, centenas ou milhares de jogadores reúnem-se on-line, formam redes sociais colaborativas, e trabalham juntos para resolver um mistério ou um problema que seria absolutamente impossível resolver sozinho³.

Ainda para a autora, o ARG é: cross-mídia, pervasivo, persistente, colaborativo, construtivo e expressivo (MCGONIGAL, s.d., s.p.). Um jogo de ARG, portanto, é composto por diversas mídias, online e off-line, que traçam um jogo de investigação que exige expertise em diversas áreas do conhecimento, bem como diversas ações em localidades distantes umas das outras. Poderíamos ter, por exemplo, um ARG que começasse com um site de uma empresa fictícia, passando por e-mails, telefonemas em várias línguas, enigmas da química em mensagens criptografadas pela informática e ainda utilizasse passeatas na Avenida Paulista, em São Paulo, e na Champs-Élysées, em Paris. O exemplo soa como um emaranhado de peças de um grande quebra-cabeças midiático, mas o ARG talvez tenha mesmo esse objetivo. Jenkins (2009, p. 181) afirma que “Os ARGs ensinam os participantes a navegar em ambientes de informação complexos e a se unir em equipes para resolver problemas. [...] Um ARG bem-feito renova a maneira como os participantes pensam sobre seu ambiente real e virtual”.

O slogan *This is not a game* ou apenas sua sigla (TINAG), representa bem o que propõe este tipo de jogo. A partir da chamada “toca do coelho” ou *Rabbit Hole*⁴ – uma alusão à toca do coelho de Alice – um problema ou mistério é lançado para o grande público e se torna a porta de entrada para uma realidade paralela. Os jogadores gostam de representar durante todo o processo do jogo, vivendo-o como se fizessem realmente parte daquele universo ficcional.

Os chamados *puppetmasters*, ou seja, aqueles que criaram e coordenam o ARG, são obrigados a construir a narrativa de acordo com as reações, descobertas e fracassos dos jogadores. O que mais chama a atenção na narrativa do ARG é que ela se constrói à medida que é vivenciada, por mais planejada que seja. Uma pista não encontrada ou um enigma demasiadamente difícil que não conseguiu ser decifrado, tudo isso deve ser

³ Do original: “An interactive drama played out online and in real-world spaces, taking place over several weeks or months, in which dozens, hundreds, or thousands of players come together online, form collaborative social networks, and work together to solve a mystery or problem that would be absolutely impossible to solve alone.”

⁴ Fonte: ARG Network. Disponível em: http://www.argn.com/2005/04/this_is_not_a_game/

contornado pelos *puppetmasters* em prol da continuidade do jogo. Da mesma forma, há o controle do “quando” liberar “o quê” para o público, fazendo do percurso do jogo uma articulação de mídias extremamente meticulosa e interativa.

O primeiro ARG recebeu o nome de *The Beast* e fez parte da publicidade do filme A.I. – Inteligência Artificial, dirigido por Steven Spielberg e lançado em 2001. A toca do coelho foram os créditos do filme presentes em alguns cartazes, que apontavam a figura de uma “terapeuta de máquinas” chamada Jeanine Salla (MONTOLA; et. al., 2009). Em uma pesquisa rápida na internet, era possível ver que a terapeuta possuía um site, entretanto, sua data era do ano 2142 e havia referências a uma estranha morte do cientista Evan Chan em um acidente de barco. Não demorou a que pessoas investigassem a situação, deparando-se com centenas de pistas, sites, códigos e quebra-cabeças, todos pertencentes ao universo ficcional do filme de Spielberg, com teor futurista e sempre abordando a relação de androids com seres humanos.

Na Microsoft, onde o jogo foi criado, os designers do jogo nunca confessaram durante o *The Beast* que o jogo existia ou que eles estavam por trás de tudo. De fato, a total negativa foi um princípio de seu design. Tudo tinha que parecer e ser sentido como se fosse real e crível, o máximo possível. [...] De acordo com os criadores do *The Beast*, mais de três milhões de pessoas “participaram ativamente” do jogo e a campanha gerou “mais de 300 milhões de comentários sobre o filme” na imprensa⁵. (MONTOLA; et. al., 2009, p. 27-28, tradução minha)

Percebemos que o ARG nasce como uma estratégia publicitária e não se afasta disso atualmente, embora possamos ver que seu propósito é levar o universo da narrativa até os espectadores, interagindo com eles. Não apenas o cinema, mas a TV e os consoles de videogame também se utilizaram deste recurso nos últimos anos. Na televisão temos exemplos de excelente retorno publicitário para as séries *Heroes* (*Heroes Evolution*), *Lost* (*The Lost Experience*) e *Alias* (*Alias Online Adventure*), enquanto nos games temos um ARG bastante expressivo na franquia *Halo*, também da Microsoft, que recebeu o nome de *I Love Bees* (MONTOLA; et. al., 2009).

⁵ Do original: “At Microsoft, where the game was created, the designers of the game never confessed during the run of *The Beast* that a game existed or that they were behind it. In fact, the total denial of the gameness was the design principle. Everything had to look and feel as much as possible like it was real and believable. [...] According to the creators of *The Beast*, over three million people ‘actively participated’ in the game, and the campaign generated ‘over 300 million impressions for the film’ through press.”

Recentemente, outro filme se destacou quanto ao ARG que o antecedeu. Trata-se de Batman – O cavaleiro das trevas, dirigido por Christopher Nolan, de 2008, com o jogo *Why so serious?*.

O website⁶ do ARG gerenciado pelo personagem Coringa serviu de base para o desenvolvimento de todo o jogo envolvendo o universo narrativo do filme. Lá é possível ver uma lista de eventos do ARG, riscados na medida em que foram acontecendo ao longo dos meses em que esteve no ar. É também possível ter acesso a uma lista com as mais variadas páginas de internet provenientes da cidade de Gotham, cidade onde vive o homem morcego. Empresas de taxi, redes de TV e até jornais impressos estão todos lá, e todos teoricamente hackeados pelo Coringa, com diversas pistas de ações contra Batman ou Harvey Dent – outro personagem do longa.

O Cavaleiro das Trevas conseguia expandir ainda mais a importância e alcance do ARG iniciados alguns anos antes por Inteligência Artificial, de Spielberg. Tratava-se do cinema rompendo o limite da tela e fazendo seu universo e personagens dialogarem diretamente com a audiência. Seria isto uma aproximação daquilo que o teatro chama de quebra da quarta parede? É preciso nos voltarmos para esta outra linguagem para compreendermos melhor o que, de fato, significa o ARG para o cinema.

Parede quebrada e tela rasgada

Diz-se que o teatro existe a partir do momento em que há o ator e o público, tradicionalmente inseridos em um mesmo espaço físico; entretanto, o conceito de espaço cênico e até mesmo da necessidade da plateia ao vivo, *in loco*, é questionada pelo teatro pós-dramático e suas relações com as novas mídias (LEHMANN, 2007). Fato é que esta linguagem possui seus conceitos básicos, que, assim como o exemplo acima, já foram questionados, alterados e adaptados, construindo diversas formas de se fazer e de se pensar teatro. Um destes conceitos é o da chamada “quarta parede”, como explica Xavier

No século XVIII, o teatro assumiu com mais rigor a “quarta parede” e fez a *mise-em-scène* se produzir como uma forma de *tableau* que, tal como uma tela composta com cuidado pelo pintor, define um espaço contido em si mesmo, sugere um mundo autônomo de representação,

⁶ <http://whysoserious.com/>

totalmente separado da plateia. Como queria Diderot, a “quarta parede” significa uma cena autobastante, absorvida em si mesma, contida em seu próprio mundo, ignorando o olhar externo a ela dirigido, evitando qualquer sinal de interesse pelo espectador, pois os atores estão “em outro mundo”. (2003, p. 17)

Falar em quarta parede significa, então, falar num limite virtual que transforma o ato teatral em um quadro a ser admirado, uma janela para outra realidade, intocável e distante. O conceito de “quebra” desta quarta parede, portanto, significa ultrapassar esse limite, fazer o ator e o público se perceberem, interagirem de forma direta deixando de lado a ilusão do espectador de ser apenas um observador invisível (ou ignorado) da ação cênica. Ismail Xavier traz a temática da quarta parede para o cinema, ao afirmar que:

no cinema, tal aprisionamento ganha mais força, pois o espaço imaginário se projeta na pura superfície (a luz na tela); não há atores no espaço da sala, o que auxilia na produção do efeito de autonomia da ficção. Mas são necessários determinados cuidados para garantir o efeito (o ator não deve olhar para a câmera). (XAVIER, 2003, p. 18)

Assim, o autor considera o simples fato de encarar a câmera como um ato de quebra, mas o questionamento que levantamos aqui vai de encontro a esta afirmação. Ora, se percebemos a quebra da quarta parede como uma percepção mútua entre ator e público, devemos ter em mente que ao encarar a câmera, um ator de cinema não percebe o público e, por sua vez, o público não percebe o ator. Existe uma simulação de percepção, uma falsa interação que permanece no campo virtual, algo muito diferente da experiência de quebra da quarta parede existente no teatro. Precisamos, portanto, observar de que formas o teatro quebra sua quarta parede antes de associarmos quaisquer ações no cinema a esta ação teatral.

A primeira forma de quebra da quarta parede está presente no gênero épico do teatro. Fala-se nos gêneros lírico, dramático e épico na linguagem teatral, sobre os quais podemos, de forma bastante sucinta, destacar as seguintes características básicas:

- a) lírico: o texto centrado no eu, subjetivo, a manifestação verbal de emoções;
- b) dramático: o texto voltado para o diálogo e a ação, constituindo-se no gênero de maior utilização no teatro e também no cinema;
- c) épico: o texto que se utiliza do narrador, que conta o que aconteceu a outros de forma objetiva, direta e, conseqüentemente, sem envolvimento emotivo com o que narra. (ROSENFELD, 2010).

Obviamente, os gêneros se inter cruzam e podemos classificar uma obra dentro de tais

limites apenas pela observância de suas linhas mais gerais, desconsiderando momentos onde o seu gênero maior cede espaço para um dos outros dois. Por outro lado também é possível falar num novo gênero chamado pós-dramático, que já se volta para a experiência do público, uso de outras linguagens e tecnologias, construindo diversas possibilidades de hibridismo e desvinculando-se da necessidade de contar uma história com começo, meio e fim.

Quando falamos que o gênero épico trespassa a quarta parede, não estamos diante de algo novo, mas de algo que já fora descrito até mesmo por Aristóteles há centenas de anos atrás, como afirma Rosenfeld:

Aristóteles salientou este traço estilístico, ao dizer: “Entendo por épico um conteúdo de vasto assunto”. Disso decorrem, em geral, sintaxe e linguagem mais lógicas, atenuação do uso sonoro e dos recursos rítmicos. É sobretudo fundamental na narração o desdobramento em sujeito (narrador) e objeto (mundo narrado). O narrador, ademais, já conhece o futuro dos personagens (pois toda a estória já decorreu) e tem por isso um horizonte mais vasto que estes (ROSENFELD, 2010, p. 25)

Este distanciamento acaba por se tornar um traço forte no estilo do gênero. Considera-se, portanto, que o narrador está ciente de que conta algo. Desta forma, faz-se óbvia a dedução de que ele conta algo a alguém. Diferentemente do gênero lírico, onde o personagem expõe pensamentos, sem necessariamente cogitar um ouvinte; ou do gênero dramático, que remonta uma ação e constrói à frente dela sua quarta parede de isolamento em relação ao público, o gênero épico é o primeiro a considerar uma plateia ouvinte em sua essência. Estamos diante, portanto, de um tipo de teatro que se dirige a quem assiste e tem no mínimo um personagem, o próprio narrador, que é capaz de atravessar a parede (ou quebra-la?). Rosenfeld afirma ainda que “é evidente que esse processo interrompe a ilusão, e com isso o processo catártico” (*ibidem*, p. 162).

Pensamos, portanto, que o teatro épico quebra a quarta parede através da quebra da ilusão e do distanciamento do narrador em relação à estória narrada. Este gênero teve como um de seus grandes expoentes o dramaturgo e encenador alemão Berthold Friedrich Brecht, durante o começo do século XX, que fazia uso desta quebra para chamar a atenção do público para os problemas sociais que envolviam suas montagens. Brecht trazia narradores que muitas vezes se assumiam como narradores de uma história

fictícia, mas por vezes também podiam se assumir enquanto atores, pais de família, trabalhadores iguais àqueles que compunham seu público. Uma forma de teatro que expandiu os conceitos básicos do gênero, levando o distanciamento a um nível até então não explorado.

O conteúdo político como objetivo do teatro não foi um tema abordado somente por Brecht, afirmação esta que nos leva diretamente a outro dramaturgo e encenador que muito contribuiu para a quebra da quarta parede, embora de formas bastante distintas das brechtianas: Augusto Boal. Para Boal (2009) somos todos atores, praticamente a todo tempo, e podemos dizer sem medo que a essência do teatro perpassa a vida de cada um de nós na simples condição de existir dentro de uma sociedade. Essa afirmação é o gérmen do que Boal classificaria como Teatro do Oprimido, ou seja, um teatro de cunho social bastante forte que envolveria atores e não-atores em prol de discussões de suas realidades subjugadas. O Teatro do Oprimido servia, então, para que os que não tinham voz pudessem se utilizar da arte para gritar suas reivindicações e se fazerem ouvidos. Esta façanha libertária por meio da arte foi conseguida principalmente devido a dois métodos de construção da cena que Boal classifica como Teatro-Fórum e Teatro Invisível.

Antes de passarmos à compreensão destes dois métodos, é bastante útil nos debruçarmos sobre o que Boal afirma de seus espectadores quando diz que “todos os seres humanos são atores, porque agem, e espectadores, porque observam. Somos todos *espect-atores*.” (BOAL, 2011, p. ix). Ao definir *espect-atores*, o autor nos coloca diante de um conceito bastante caro aos dois métodos a serem aqui descritos. Temos então a consciência de que o indivíduo que assiste a obra pode também adentrar aquele espaço cênico e participar dele enquanto personagem e não enquanto ele mesmo, ou seja, não um “invasor real” em um universo ficcional, mas um ator/personagem a mais dentro da peça. Se olharmos este conceito em comparação com o papel do espectador brechtiano veremos que são diametralmente opostos. Em Brecht temos no espectador um indivíduo que é chamado à ação enquanto ele mesmo, cidadão, plateia; em Boal temos outro indivíduo que veste um personagem e entra através da quarta parede, ajudando a compor a narrativa. Poderíamos afirmar que Brecht quebra a quarta parede de dentro para fora e que Boal o faz de fora para dentro? Vejamos.

O Teatro-Fórum, segundo Boal, é um “jogo artístico e intelectual entre artistas e espect-atores” (BOAL, 2011, p. 30). Este espetáculo-jogo consiste em fazer um aquecimento com toda a plateia que irá assistir a uma montagem como outra qualquer, no entanto que envolva algum tema polêmico de seu contexto social. A grande diferença está no fato de que esta mesma plateia poderá, em um segundo momento, rever a peça com a possibilidade de interferir nas decisões dos personagens. A única condição é que aquele que tiver a iniciativa de modificar o texto assuma o lugar do ator e conduza a cena como se fosse aquele personagem. O ator original do papel, por sua vez, funciona como uma espécie de consciência, orientando o espect-ator quando alguma ação for questionável dentro dos limites da montagem. Desta forma, “O jogo consiste nessa luta entre o espect-ator – que tenta uma nova solução para mudar o mundo – e os atores que tentam oprimi-lo, como seria o caso na realidade verdadeira, obriga-lo a aceitar o mundo tal como está.” (BOAL, 2011, p. 31, 32).

O Teatro Invisível, por sua vez, tem uma abordagem diferente, embora também considere a figura do espect-ator. Ainda para Boal:

Os atores devem interpretar seus personagens como se estivessem em um teatro tradicional representando para espect-atores tradicionais. No entanto, quando o espetáculo estiver pronto, será apresentado em um lugar que não é um teatro e para espectadores que não têm conhecimento de que são espectadores. (BOAL, 2011, p. 11, 12)

Apresentado em metrô, praças públicas, restaurantes, o Teatro Invisível pretende parecer o mais real e natural possível, provocando um evento onde quer que seja montado. Com temas empolgantes, o público acaba por se envolver na peça justamente por não saber estar diante de uma ação encenada, fato este que se revela aos poucos pelas situações construídas com toda uma carga de questionamentos sociais, políticos, morais, ou sob qualquer outro título que traga à tona a vontade de manifestação popular.

Tanto o Teatro-Fórum quanto o Teatro Invisível, portanto, são formas de quebrar a limite da quarta parede, embora não se constituam sobre a figura do personagem/narrador que evoca consciência da plateia, como no teatro épico brechtiano. Trata-se, por outro lado, de uma estrutura que possibilita ao próprio público romper a quarta parede e entrar no universo ficcional.

Diante destas análises do que seria a quebra da quarta parede no seu ambiente original podemos trazer o questionamento mais uma vez ao rumo tomado inicialmente. O *Alternate Reality Game* (ARG) seria, pela primeira vez, uma forma legítima de quebra da quarta parede no cinema?

Se pensarmos, como fora dito anteriormente, em um personagem olhando para a câmera e se dirigindo ao público, temos uma tentativa vã de quebra da quarta parede de dentro para fora, algo próximo ao que fora feito no teatro épico. Podemos dizer que no teatro este personagem que se dirige ao público tem duas ações básicas que seriam:

a) *Considerar a existência do público*: Aqui o ator obedece ao seu texto original. Fala para o público, mas não reage a suas manifestações nem as incita. O ator cumpre um papel ao olhar para a plateia, como o ator de cinema ao olhar para a câmera. Não há troca ou construção de algo novo.

b) *Interagir com o público*: O ator constrói novos textos, mobiliza o espectador para contribuir com a cena e torna a quebra da quarta parede algo mais palpável ou perceptível do que meramente um acontecimento no mundo das ideias.

A situação de interagir diretamente com o público constitui-se, portanto, em uma experiência mais rica de quebra da quarta parede e, obviamente, impossível no cinema. O máximo que o cinema clássico pode se aproximar de uma quebra é a situação emblemática do ator considerando a existência do público, mas não há, de fato uma ruptura, um atravessar desta parede. No velho exemplo do ator que olha pra câmera, portanto, estamos diante de uma espécie de parede transparente, embora ainda indestrutível, e talvez possamos fazer ainda a mesma alegoria para a situação “a” no teatro épico.

Enxergamos que para que haja de fato a quebra da quarta parede é necessária a interação entre público e ator, ou melhor, público e personagem. O movimento de quebra de fora para dentro, por sua vez, necessariamente lida com a quebra e não apenas com a transparência desta quarta parede. Se o cinema não pode, devido à sua própria estrutura e linguagem, provocar essa interação mútua em nenhum dos dois sentidos durante a fruição do filme, este processo está, por definição, fadado a nunca existir; ou *estaria*, se não estivéssemos diante de uma era de multiplicação de plataformas, onde o filme não é apenas o filme, mas sim todo um universo a ser explorado em vários filmes, em séries, animações, jogos e, porque não, ARGs.

Considerações finais

O cinema do século XXI encontra no ARG uma forma de entrar em contato direto com seu público, mas não de uma forma publicitária pura, como os anúncios já o faziam há décadas, mas de uma maneira pervasiva, interativa e lúdica. Enquanto em outros momentos poderíamos ter a interação com o público apenas em jogos eletrônicos, ou seja, em ações individuais e controladas por um programador, agora podemos falar de uma experiência dentro do universo do filme, interagindo com personagens diretamente ligados aos produtores da obra e seus atores.

O ARG se constrói de forma bastante aberta e flexível, embora tenha por base um planejamento e roteiro de execução. Trata-se de um jogo-diálogo com o público, levando à realidade do espectador o universo da ficção. Espectador esse que se assume personagem dentro da brincadeira, que atua para mover adiante, ou até mesmo alterar, o texto da peça: um espect-ator.

Quando estudamos a quebra da quarta parede e pensamos em sua aplicabilidade dentro do cinema, o ARG acaba sendo uma maneira de atingirmos este objetivo. Seria correto afirmar que, por ser constituído por spect-atores, estaremos necessariamente diante de uma quebra de fora para dentro? Se levarmos em conta que o ARG é uma estratégia pervasiva, *não*, pois os personagens invadem nossa realidade. Por outro lado, observando o fato que os jogadores assumem estar dentro de um universo ficcional, muitas vezes atuando como verdadeiros personagens dentro do jogo, *sim*. O que é certo, contudo, é que podemos falar em quebra em qualquer uma das duas opções.

Alguns questionamentos podem ser levantados aqui, principalmente se chegarmos à conclusão de que o ARG não é Cinema, mas um recurso além deste, e que, no final das contas, não permite que o texto fílmico seja alterado. Não há diálogo real do público com o filme, mas apenas com seu universo.

Todos estes questionamentos são válidos, apesar de que poderemos sempre contra-argumentar que o cinema na conjuntura atual das novas mídias, convergência midiática e narrativas transmídia passa por uma multiplicação de telas, sinestésias e fruções. Seria o caso de pensarmos cinema não como mero dispositivo, ambiente físico ou até mesmo linguagem, mas sim como uma forma narrativa audiovisual múltipla, pulsante e em plena mutação.

Referências

ARISTÓTELES. Arte Poética. Disponível em: <<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/cv000005.pdf>>. Acesso em 05 maio de 2013.

BOAL, Augusto. **O teatro como arte marcial**. Rio de Janeiro: Garamond, 2009.

_____. **Jogos para atores e não-atores**. 14. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. 4. ed. Traduzido por João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2000.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro pós-dramático**. Trad. Pedro Sússekind. São Paulo:

Cosac & Naify, 2007.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas, SP: Papyrus, 1997.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Traduzido por Lauro António e Maria Eduarda Colares. Lisboa, Portugal: Dinalivro, 2005.

MCGONIGAL, Jane. **What is alternate reality gaming?** Disponível em: <<http://www.avantgame.com/McGonigal%20ARG%20MacArthur%20Foundation%20NOV%2004.pdf>>. Acesso em: 15 jun. 2013.

MAUERHOFER, Hugo. A psicologia da experiência cinematográfica. Trad. Teresa Machado. In: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.

MONTOLA, Markus; STENROS, Jaakko; WAERN, Annika. **Pervasive games: experiences on the boundary between life and play**. Burlington, MA, EUA: Elsevier, 2009.

MURRAY, Janet H.. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itáu Cultural: Unesp, 2003.

ROSENFELD, Anatol. **O teatro épico**. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

XAVIER, Ismail. **O olhar e a cena: Melodrama, Hollywood, Cinema Novo**, Nelson Rodrigues. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.