



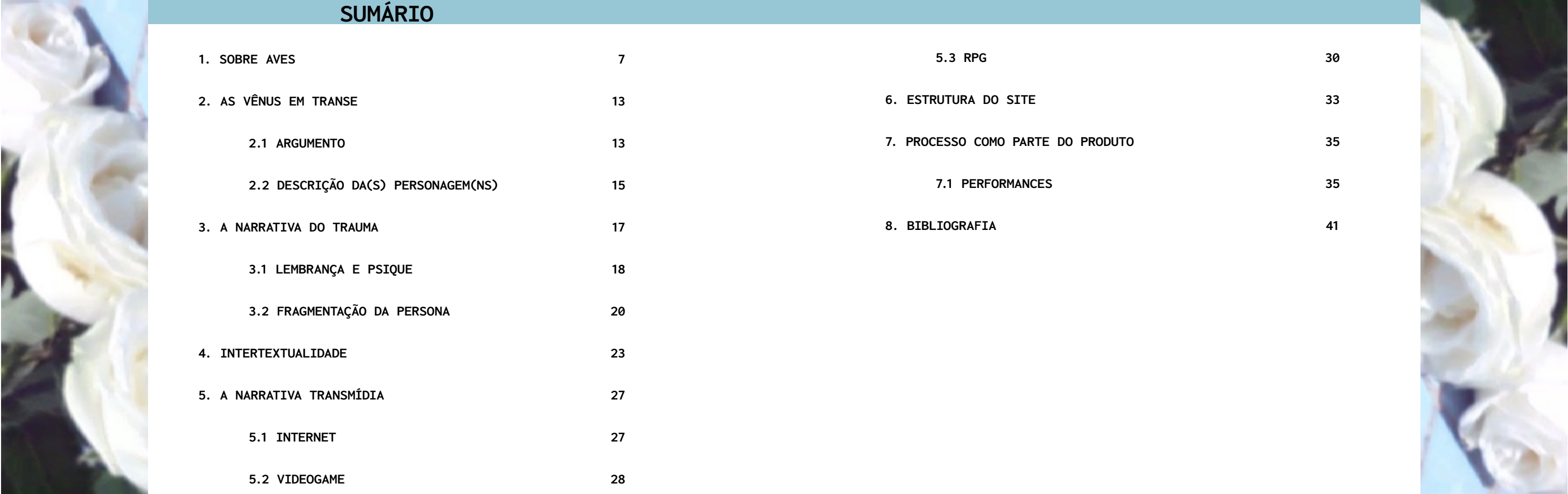
AS VÊNUS EM TRANSE

AVES-ON.COM

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
ANA CAROLINA MADIA IAJUC DO AMARAL

ORIENTAÇÃO
PATRÍCIA MORAN

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
CTR - ECA
2021



SUMÁRIO

1. SOBRE AVES	7	5.3 RPG	30
2. AS VÊNUS EM TRANSE	13	6. ESTRUTURA DO SITE	33
2.1 ARGUMENTO	13	7. PROCESSO COMO PARTE DO PRODUTO	35
2.2 DESCRIÇÃO DA(S) PERSONAGEM(NS)	15	7.1 PERFORMANCES	35
3. A NARRATIVA DO TRAUMA	17	8. BIBLIOGRAFIA	41
3.1 LEMBRANÇA E PSÍQUE	18		
3.2 FRAGMENTAÇÃO DA PERSONA	20		
4. INTERTEXTUALIDADE	23		
5. A NARRATIVA TRANSMÍDIA	27		
5.1 INTERNET	27		
5.2 VIDEOGAME	28		



1. SOBRE AVES

[...] *Todo audiovisual é na sua essência: um discurso sensível sobre o mundo. (MACHADO, A., 2003, p.10)*^I

Sempre gostei de viajar com a cabeça encostada na janela. Às vezes vejo pequenos avatares imaginários correndo pela estrada tentando me acompanhar, outras divago sobre a quantidade de terra que nunca irei pisar, mas a realidade é que na maior parte do tempo estou apenas olhando, porque eu gosto mesmo é de olhar. E foi no ônibus voltando do cursinho, enquanto observava o borrão de prédios se misturando com as árvores e os carros, que decidi que iria me formar falando sobre a iminência do fim. Como seria acordar sabendo que aquele seria o dia de sua morte. O que você lembraria no meio do turbilhão?

Entrei na graduação já certa de que escreveria. Primeiro foi *Performance* (2015), a história de uma adolescente *camgirl*^{II} que se relacionava com homens mais velhos; depois *Manga Rosa* (2016), a história de uma garota que se apaixonava pela melhor amiga; e agora ***As Vênus em Transe***, a história de histórias sobre ser mulher. Esse trabalho de conclusão de curso, esse filho frankensteiniano que demorou quase quatro anos para se concretizar (sete se você decidir contar desde a tarde no ônibus), é um compilado que nasce da rememoração da feminilidade, da sexualidade e, acima de tudo, da incessante busca, minha e humana, da descoberta da identidade.

Escrever sobre o que entendo, ou o que na maioria das vezes busco entender, foi a melhor maneira que encontrei de assimilar o mundo. Quem é essa Mulher que me habita e que já foi desdobrada e reinventada nesses curtos anos de existência? **Aves**, como acabei apelidando o projeto, busca ser uma narrativa atemporal dessas Mulheres representadas por uma única personagem em diferentes fases de sua vida: adolescente, adulta e idosa.

Tocada pelo trabalho de Agnès Varda em *Os Catadores e Eu* (2000), a descoberta do cinema ensaio trou-

^I MACHADO, Arlindo. *O Filme ensaio*. In: Concinnitas. Rio de Janeiro, ano 4, nº 5, dezembro 2003.

^{II} *Camgirl* é o nome dado a mulheres que fazem performances adultas online normalmente através de uma webcam em troca de dinheiro. Os shows podem ser privados ou em salas abertas e variam desde conversas casuais sem nudez alguma até simulações de sexo explícito.

xe para mim a possibilidade de desdobrar o tempo, transformando a narrativa de uma linha contínua de acontecimentos a um fluxo de sensações e emoções, sem a exigência de relações causais. Combinado a isso, meu trabalho nasce fundamentalmente da exploração dos sentimentos e complexos mentais, e, de como transmiti-los através de imagens e sons, sem necessariamente haver a ancoragem de uma narrativa actancial.

A forma ensaística nasce na literatura como um discurso que envolve a subjetividade no enfoque narrativo, a expressividade do texto e a liberdade de pensamento. Jacques Aumont e Michel Marie entendem o cinema como forma de pensamento^{III}, sendo o filme um veículo que expressa ideias através da confluência de imagem e som. Deste modo o cinema ensaio é uma reflexão acerca de um assunto. Theodore Adorno descreve em *O ensaio como Forma* que o ensaio “(...) começa com aquilo que deseja falar; diz o que a respeito lhe ocorre e termina onde sente ter chegado ao fim.”^{IV}. Uma reflexão de forma livre sem nenhuma obrigação de chegar a uma conclusão.

A liberdade na construção das narrativas ensaísticas é justamente o que me atrai. A ideia de tratar o projeto fílmico como um diário que se expande e se desdobra, uma narrativa montado a partir de recortes reais e fictícios conectados por um fluxo de emoções e pensamentos, um remix. Jonas Mekas tratava a câmera como uma caneta de registro pessoal, em *Walden* (1968) o diretor apresenta um compilado de anos de gravações de sua vida, o filme mostra o efêmero e o cotidiano, ele existe enquanto um documento do passado, uma decupagem de memórias, ou até mesmo da perda e fragmentação das mesmas, como é o caso de *Lost, lost, lost* (1976), que traz na brutalidade dos cortes a própria violência da mente, que ao se fragmentar começa a esquecer seu próprio passado.

Aves é também a tentativa de redescobrir meu próprio processo de escrita. A escolha de apresentar um roteiro que é um site permeado de referência visuais e sonoras, que podem ser exploradas pelo próprio espectador antes mesmo de existir um “produto” filme, foi a maneira que encontrei de desenvolver um diário de ideias e sensações que está em constante evolução, recebendo mais imagens, mais histórias e mais páginas que ajudam a construir essa história-mosaico. A importância da internet nesse projeto vai além da ferramenta, é também

intrinsecamente pessoal devido a todas as vezes que encontrei no universo online um refúgio para expressar minha(s) identidade(s). Um universo de possibilidade.

aves-on.com é uma consciência a ser explorada, não há maneira correta de percorre-la, não há direção nem instruções. Assim como a própria vida em si, cabe ao espectador desvendar esse universo.



entre

III AUMONT, Jacques e MARIE, Michel. *A Análise do Filme*. Lisboa: Texto e Grafia, 2010

IV ADORNO, Theodor. “O ensaio como forma” In: *Notas de Literatura I*. Trad. Jorge de Almeida. São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34, 2003. Pág 17



2. AS VÊNUS EM TRANSE

A premissa do roteiro é simples: estamos acompanhando a história de uma mesma mulher durante três diferentes fases de sua vida: adolescente, adulta e idosa. Expandindo a linha temporal da personagem busco explorar seu desenvolvimento emocional e psicológico, não sendo importante aqui acontecimentos externos, grandes buscas ou jornadas do herói. As Vênus em Transe acompanha uma mulher amadurecendo e lidando com seus traumas do passado, é a jornada em busca da aceitação desses fantasmas que a assombraram a vida toda e a indubitabilidade do fim.

Cada linha temporal trata de um resquício do trauma sexual vivenciado pela personagem ainda na sua infância: Adolescente cuja culpa que carrega a impede de viver no presente, recorrendo a escapismos; Adulta pela estagnação e dissociação do tempo presente relacionada a incerteza dos caminhos tomados, e finalmente Idosa que é a fragmentação da memória, mas também a descoberta finalmente do prazer em si.

2.1 ARGUMENTO

Adulta, 36, sofre um aborto espontâneo e decide mudar-se para a pequena quitinete na Praia Grande onde costumava passar as férias de verão na infância e adolescência. Ela divide seu tempo entre seu emprego numa agência local de turismo e pequenas reformas no velho apartamento. Em meio a plantas e caixas de papelão que se acumulam, há a solitária Idosa, 76, que vive como uma sombra. Ela passa o dia encaixotando e desencaixotando objetos diversos no apartamento, alheia ao cotidiano de Adulta.

Adolescente, 16, chega para passar as férias de verão na quitinete e o tédio assola seu dia-a-dia. Para passar o tempo, ela vai até pontos turísticos da cidade e os filma com uma pequena câmera digital. Ela tem um blog onde compartilha o conteúdo captado, além de textos autorais. Um dos seguidores de seu blog a convida para conversar pela webcam, durante uma delas ele pede para que a jovem tire a roupa enquanto ele se masturba, a partir

disso Adolescente começa a passar cada vez mais tempo em chats online.

Idosa, 76, começa a sofrer com episódios de perda de memória, ela tem apagões e quando retoma a consciência está em algum ponto turístico da cidade, os mesmos filmados pela Adolescente. Sua experiência de mundo fica cada vez mais dissociada da realidade, suas lembranças e sonhos invadem seu dia-a-dia como uma névoa. Ela decide então escrever suas memórias no bloco de notas do computador, pois tem medo dos apagões serem cada vez mais frequentes e poderosos.

Após brigar com uma cliente grosseira, Adulta é chamada para uma reunião com seu chefe que ameaça demiti-la. Depois do expediente ela decide ir até um bar perto de sua casa, bebe muito e acaba transando com um desconhecido, o seguidor da Adolescente. Em meio a violência do sexo Adulta mata o homem, mas ao acordar no dia seguinte não há indício algum de seu crime. A partir desse dia as idas ao bar da Adulta começam a ser mais frequentes.

Adolescente, por sua vez, descobre o mundo das camgirls, ela começa a ter encontros regulares com diferentes homens, sobre os quais escreve em seu blog. Vai cada vez menos filmar os lugares da cidade tornando-se mais obcecada pela sua vida online. Decide um dia ir até o parque de diversões itinerante da praia, lá toma um ácido e ao perder o controle de sua consciência tem sua identidade real e virtual embaralhadas, polarizando sua persona no universo imaginário.

Adulta vai para a festa de fim de ano da agência, ela e seu chefe ficam bêbados e acabam transando, e assim como o homem desconhecido do bar, o ato sexual perde o controle e a mulher acaba matando seu chefe, novamente sem saber ao certo o que é real e o que não é. No dia de natal as três mulheres preparam a ceia juntas, na hora da troca de presentes Adolescente entrega sua câmera para Idosa, que entrega uma caixa de papelão fechada para Adulta, que entrega para Adolescente a chave do apartamento.

Na noite de ano novo Adolescente vai para uma festa na orla com os amigos de infância, ela assiste o sol nascer boiando no mar enquanto Idosa a observa da areia. Adulta se muda do apartamento, deixando idosa e adolescente que lá permanecem.

2.2 DESCRIÇÃO DA(S) PERSONAGEM(NS)

Adolescente: 16 anos, estudante do ensino médio, tem muitos amigos e gosta do cenário noturno das festas. Apesar disso, não gosta das interações pessoais de sua vida e busca refúgio online onde descobre poder criar uma nova identidade mais ousada e confiante dela mesma. Mantém um blog no qual posta vídeos caseiros, fotos e textos autorais. Tem transtorno alimentar, é extremamente magra, só come quando sente seu corpo ficar fraco, é obcecada com sua autoimagem. Criada numa família católica, tem fascínio pela imagem da Virgem Maria e é constantemente consumida pelo pensamento de nunca ser pura. Sensação predominante: solidão.

Adulta: 36 anos, apesar de ser muito ambiciosa, tem um emprego que não a satisfaz numa agência de viagens. Sonha em fugir, não sabe exatamente para onde, ela se sente presa nessa vida medíocre que possui. Tem problemas para manter sua forma, busca se relacionar, mas só se interessa por homens tão instáveis quanto ela, o que só piorou depois de seu aborto espontâneo. Bebe muito para esquecer sua insatisfação. Após os recentes caminhos que sua vida tomou se vê cada dia mais afastada de suas origens católicas, sem nunca perder sua fé. Encontra em lemanjá acolhimento. Sensação predominante: incerteza.

Idosa: 76 anos, muito independente, não gosta de ser um fardo para ninguém. Sofre com sua recente perda de memória, fazendo com que sua percepção de realidade se torne cada vez mais vaga. Começa a escrever suas memórias, está esquecendo de sua vida aos poucos. Presa numa rotina, passa todos seus dias encaixotando e desencaixotando objetos pelo apartamento. Tem medo de esquecer tudo que viveu, e, ao mesmo tempo, medo de não ter vivido o bastante. Sensação predominante: fragmentação.



3. A NARRATIVA DO TRAUMA

[...] Somos todos espectros. Não se trata somente das coisas que herdamos de nossos pais e mães que vivem em nós, mas toda sorte de velhas ideias mortas e velhas crenças mortas e coisas do tipo. Elas não vivem de fato em nós, mas lá estão, de todo modo, enraizadas, e não podemos extirpa-las por conta própria.
(IBSEN, H., 1964, p. 61)^I

Freud explora em seu livro *Além do Princípio do Prazer* os mecanismos da mente traumatizada que, ao não conseguir assimilar a dor que lhe foi imposta, é fadada a inconscientemente repetir a situação traumática a fim de entendê-la conscientemente. Dessa maneira pode-se dizer que o trauma existe como uma assombração que habita o subconsciente da pessoa afetada. A busca pela compreensão do acontecimento cria dentro do próprio espaço interior da pessoa um novo lugar de experiência que busca chegar a resultados diferentes com novos significados a partir das mesmas experiências. Henrik Ibsen, dramaturgo do século XIX e considerado um dos pais do teatro realista moderno, escreve em sua peça *Espectros* (1881) o impacto das histórias não analisadas do passado no nosso presente.

A narrativa do trauma é acima de tudo pautada na repetição e na ciclicidade do tempo. São histórias que parecem dançar livremente pela temporalidade, mimetizando a própria mente humana que existe a todo momento no passado, presente e futuro. *Elefante* (2003) de Gus Van Sant, uma obra que busca através de repetições de diferentes pontos de vista construir uma concha de retalhos das experiências dos alunos que vivenciaram o massacre de Columbine^{II}, junta fragmentos daquele fatídico dia, tentando entender, ou até mesmo justificar o que aconteceu. Van Sant se utiliza de uma câmera fluida, quase fantasmagórica, que se move livremente pelos ambientes encontrando as personagens ao acaso, indo e voltando no tempo. A montagem totalmente não linear

^I IBSEN, Henrik. *Ghosts and Other Plays*. Nova York: Penguin. Tradução livre da autora

^{II} O massacre de Columbine aconteceu em 20 de abril de 1999 na Columbine High School, no Colorado, Estados Unidos. Os estudantes Eric Harris e Dylan Klebold mataram treze alunos e um professor e feriram pelo menos vinte e quatro outros alunos do ensino médio. Eles cometeram suicídio após o ataque.

vai e volta tentando preencher as lacunas da história que parece envolta numa densa névoa de incerteza.

3.1 LEMBRANÇA E PSIQUE

Pensando no trauma pautado pela ciclicidade e repetição é inevitável não pensarmos na própria maneira que levamos a nossa vida diariamente, seguindo rotinas que repetem todos os dias as mesmas ações. Na mitologia grega Chronos é o deus que controla o tempo cronológico, o tempo “real” de nossa rotina sete dias por semana vinte e quatro horas por dia. Do outro lado temos Kairós, o senhor do tempo relativo, ele representa o tempo da experiência e da lembrança, é o tempo da experiência, o tempo aberto as possibilidades. Teologicamente Kairós representa o tempo do divino, que se expande para todas as direções, eterno. No novo testamento Kairós representa o momento decisivo, o tempo de nossa mente, que embora sofra com a pressão externa de calendários, prazos e cronologias, vive no infinito da possibilidade. Dessa maneira enxergo o trauma vivendo como um terceiro tempo mitológico, unindo Chronos e Kairós, o trauma tem o poder de romper com nosso tempo cronológico nos levando a repetir ações do passado, pensando na mente humana, a psique, mais próxima do tempo divino que não diferencia passado, presente e futuro.

Na antiga língua celta, o gaélico antigo, não existe palavra para o presente, o equivalente mais próximo é uma palavra que significa o “passado contínuo”^{III}. Segundo o *Tao Te Ching*, ou O Livro do Caminho e da Virtude, uma das mais importantes obras da filosofia chinesa, existe uma dimensão qualitativa da realidade, ou seja, a conjunção dos momentos da vida de cada um não é arbitrária, e através de um mergulho no nosso próprio mundo interior encontramos a cura para os males que afetam o espírito. Em outras palavras, nada acontece ao acaso, tudo que nos cerca representa algo que pode nos forçar a nos voltar ao universo interno em busca de significados. Um acidente então não seria um acaso do destino, e sim um chamamento para que algo dentro de nós seja analisado.

Carl Jung afirma que dentro de todos nós existe um segredo patológico, algo tão sombrio que nossa mente inconscientemente tenta enterrar a fim de não precisar lidar com a dor, ou a vergonha. Esse segredo, ou

III HOLLIS, James. *Assombrações - dissipando os fantasmas que dirigem nossas vidas*. São Paulo: Paulus, 2017. Pág. 42

esse trauma, enquanto for reprimido volta a todo momento contaminando a vida consciente. Esses complexos podem passar a controlar a pessoa que não se esforça em entende-los, deixando-a fadada a repetir as mesmas situações, nas palavras de James Hollis, “aquilo que resistirmos persistirá - como assombração”^{IV}. No caso de Aves o trauma sofrido pela personagem ainda na sua infância volta a assombra-la pelo resto de sua vida, a narrativa é construída através desses momentos de “passado contínuo” nos quais a protagonista, hora adolescente, hora adulta e hora idosa, se vê obrigada a encarar as feridas dentro de sua psique.

Psique é segundo a mitologia grega a personificação da alma, representada como uma bela mulher com asas de borboleta, seu mito é considerado de vital importância para a psicologia. Durante sua trajetória a jovem Psique viaja até o submundo e lá se depara com sua própria fragilidade, seu tempo no submundo representa o luto, a dor e o reconhecimento das suas limitações que a forçam a conquistar uma nova forma de enxergar o mundo e a deixam mais forte. A descida ao submundo pode ser interpretada como o mergulho dentro do nosso próprio subconsciente e o encontro humano com sua própria individualização, é o trazer a consciência o que estava escondido na esfera psíquica. É através do mergulho no desconhecido do subconsciente que atingimos sabedoria a fim de conseguir organizar nosso universo exterior.

James Hollis ao afirmar que o passado voltará a nos assombrar está dizendo que nossa visão de mundo e o jeito que compreendemos tudo que está ao nosso redor passa primeiro por um “filtro” pessoal e intransferível, um filtro que corresponde a maneira que o mundo já o impactou que determina a maneira que você responderá as coisas que acontecem no presente. Immanuel Kant afirma que nunca vemos a coisa em si (*“Ding na sich”*) e sim a vemos através de uma “lente” de nossa própria experiência. Dessa maneira nossos complexos, nossos traumas, nosso passado e nosso subconsciente a todo momento atuam no presente, mudando a forma que nos relacionamos com o mundo. Jung descreve o complexo como uma entidade que possui a mente humana, quando acionado ele tem o poder de criar um estado de transe, a pessoa é literalmente possuída pelo seu passado. Nossa identidade é nossa memória e por isso decidi que a melhor maneira de contar a vida dessa mulher seria através de suas lembranças, de seu complexo e de sua jornada em busca da iluminação, não no sentido da cura de seus traumas, mas de sua ressignificação.

IV Ibid. Pág. 22

3.2 FRAGMENTAÇÃO DA PERSONA

Segundo James Hollis em seu livro *Assombrações - dissipando os fantasmas que dirigem nossas vidas*, ao reprimir o passado estamos o repetindo por um de três motivos: pela incorporação e compreensão de sua mensagem, como forma de escapismo, ou finalmente como um aprimoramento de nosso “plano de tratamento” inconsciente para ele^V. Pensando nisso, cada fase temporal da personagem está polarizada em determinado comportamento, Adolescente pela repetição e reprodução do trauma, Adulta pela repressão e escape e Idosa que finalmente o “aprimora”, isso é, o entende e o aceita. Da mesma maneira que no filme *Elefante* Gus Van Saint fragmenta a temporalidade do dia do massacre de Columbine a fim de compreender melhor os eventos que levaram ao momento do tiroteio, quis fragmentar a vida dessa mulher dando destaque a essas três fases em especial, cada uma alinhada a uma das possíveis respostas de nossa mente diante ao trauma.

Pensando nas “lentes” de Kant, a mente infantil é moldada através dos estímulos que lhe são dados, por isso a criança é capaz de normalizar o anormal porque essa foi a maneira que sua visão de mundo foi construída. Adolescente representa essa mente infantil que não enxerga seu complexo, ela procura externamente pessoas capazes de corresponderem as projeções de seu próprio roteiro ficcional, ou seja, pessoas capazes de interpretarem os mesmos papéis traumáticos, sejam eles no papel do agressor, da vítima ou do salvador. O *Weltanschauung*^{VI} internalizado é anterior a reflexão, ele é o primeiro estímulo de reação quando somos postos em contato com estímulos externos. Para a personagem então, podemos afirmar que o trauma vivido na sua infância atua como um dos pilares que constituem essa cosmovisão, tudo que ela faz a partir desse ponto é direta ou indiretamente afetado por essa imagem mental subconsciente

Na história a imagem mental do trauma é simbolizada pela quitinete, pois foi naquele ambiente que tudo aconteceu. A volta àquele lugar em diferentes momentos de sua vida é como a descida de Psique ao submundo, ou em outras palavras, a regressão ao momento que o trauma foi instaurado em sua vida. Dentro ainda da quiti-

V Ibid. Pág.18

VI Cosmovisão, ou visão de mundo. Representa um conjunto de crenças, experiências, sentimentos e valores que refletem a época vivida de um indivíduo ou de uma sociedade.

nete temos a figura da tenda, a pequena cabana feita de lençóis que ao mesmo tempo simboliza a inocência de uma brincadeira infantil e o segredo do abuso sexual sofrido pela protagonista. A relação de Adolescente, Adulta e Idosa com a quitinete simboliza também a própria relação com seu trauma, Adolescente que busca escapar daquele ambiente, recorrendo a fugas virtuais e físicas (como o uso de drogas), Adulta que se vê presa no apartamento em um momento de derrocada de sua vida pessoal e profissional, como se a volta aquele lugar e a volta a violência do trauma fosse o que ela merece e finalmente Idosa que encontra no pequeno espaço um lar.

Não é, nem nunca foi, minha intenção tentar resolver o complexo da personagem chegando num estado de “cura”, trata-se de um acolhimento dessas marcas mentais na tentativa de desfazer seus nós e as trazer a luz. O trauma da personagem é anterior ao período contato no roteiro, as Vênus em Transe começa com a personagem já afetada e já fragmentada, é um dado real de seu mundo que não pode ser alterado. Os espectros do passado, os complexos consolidados na mente humana ainda existirão, a diferença é que eles não mais voltarão como assombrações que possuem e controlam nossas vidas. Fragmentando a personagem em três fases temporais tentei explorar o caminho que essa mulher traçou para compreender melhor seus próprios espectros, passando da ignorância, no sentido de não saber estar possuída por eles, até sua incorporação representada pela Idosa que vive em harmonia com sua sombra. Repetição, escapismo e aprimoração. Sombra, reflexo e metamorfose. Adolescente, Adulta e Idosa.



4. INTERTEXTUALIDADE

A narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade; não existe, nem nunca existiu, nenhuma pessoa sem uma narrativa; todas as classes, todos os grupos humanos têm suas narrativas [...]. A narrativa não se interessa pela boa e má literatura: internacional, trans-histórica, transcultural, a narrativa está aí, como a vida.
(BARTHES, R., 1966, p.7)^I

A narrativa é como a própria vida e está presente em todos os lugares. Barthes ao fazer tal afirmação não apenas estava contestando o que era tido como uma narrativa clássica (uma história ordenada temporalmente) mas como também abria espaço para a discussão de uma narrativa mais aberta e segmentada. A interatividade permite alterações na sequência temporal dos fatos narrados porque deixa parte do controle na mão do espectador. Jean-Louis Weissberg introduz a noção de “*Spect-acteur*”^{II}, ou seja, o espectador-ator no sentido daquele que tem ação e pode determinar os caminhos da narrativa.

A noção clássica da narrativa inclui a sequência, a ordem e a duração. É um dos primeiros ensinamentos de qualquer curso de audiovisual, o filme é quebrado em cenas, que são quebradas em planos, cada um deles organizado através da montagem para construir uma relação de sentido. Ao romper com a concatenação da sequência temporal dos fatos narrados abrimos a possibilidade de uma reordenação do relato contado, abrimos espaço para novas interpretações e novas ramificações. O espectador passa a ter controle, e suas escolhas, sejam elas objetivas ou subjetivas, passam a ser o fio condutor da narrativa ao invés da montagem, a narrativa não irá avançar até que o espectador escolha para qual lado ele deseja seguir. Ao forçar o espectador a interagir com

^I “Le récit est présent dans tous les temps, dans tous les lieux, dans toutes les sociétés ; le récit commence avec l’histoire même de l’humanité ; il n’y a pas, il n’y a jamais eu nulle part aucun peuple sans récit ; toutes les classes, tous les groupes humains ont leurs récits [...]. Le récit se moque de la bonne et de la mauvaise littérature: international, transhistorique, transculturel, le récit est là, comme la vie. ” BARTHES, Roland. “Introduction à l’analyse structurale des récit” in Communications, n.o 8, Paris: 1966, p. 7. Tradução livre da autora

^{II} WEISSBERG, J.L., Présence à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques: pourquoi nous ne croyons plus la télévision, “Communications et Civilisation”, Paris: L’Harmattan, 2002.

a narrativa ele se torna muito mais próximo a ela, essa nova relação espectador/personagem torna-se muito mais íntima uma vez que ao escolher seguir um caminho ou outro o espectador está deliberadamente escolhendo qual ponto de vista ele deseja tomar partido, qual versão da história ele deseja conhecer, ele mesmo é responsável por construir sua teia de associações.

O cinema ensaio que tanto me inspirou ao longo do curso foi o primeiro contato que tive com o que me levaria a narrativa interativa. Apesar de ser um produto fechado, com uma montagem linear e de não haver a possibilidade de o espectador de fato mudar o rumo da história, pra mim há a primeira maleabilização da relação criador/produtor, que mais tarde mudaria a relação produto/consumidor. O filme *Os Catadores e Eu* de Agnès Varda é um documentário que traz como figura principal os “respingadores”, pessoas que vivem dos restos, sejam eles as batatas descartadas ainda na colheita, as verduras deixadas pelo chão no final da feira, ou até mesmo o lixo que pode virar arte reciclada. A partir do quadro *Des Glaneuses* de Millet, a cineasta traça uma narrativa sobre aqueles que vivem da recuperação do que é descartado pelos outros, Varda, em toda sua maestria como contadora de histórias, escolhe colocar-se também como uma “catadora”, ou respingadora, no seu caso de imagens, ela recupera com sua câmera a história daquelas pessoas assim como sua própria, dessa maneira Varda abre um diálogo onde o filme representa tanto para quem o assiste quanto para quem o realiza, destrinchando seu próprio processo criativo. A história das pessoas que a cineasta encontra mescla-se com sua própria história. Um dos planos mais bonitos do filme, na minha opinião, é um close das mãos da diretora, ela discorre sobre o efeito do tempo e sobre às vezes não conseguir se reconhecer naquela pele enrugada e com manchas, é um momento introspectivo e extremamente pessoal que flui naturalmente entre a história dos outros catadores. Varda se coloca no lugar de colher restos e recortes e molda-los através de sua cosmovisão.

Mikhail Bakhtin descreve a intertextualidade como “uma língua cujo vocabulário é a soma de textos existentes”^{III}, ela é a desconstrução do processo criativo e propõe a “abertura dialógica” entre obra e espectador. Esse novo modo de leitura aberta valoriza o processo e não o produto. A obra é inacabada no sentido de que não há um caminho para o olhar, não há uma ordem correta para entendermos o que aconteceu. No caso de Aves escolhi a plataforma website para apresentar narrativa, isso porque o site permite que ela seja pra sempre expandida, é minha tentativa de desconstruir o processo criativo e permitir ao espectador mergulhar no subconsciente

III BAKHTIN, Mikhail. *Marxismo e Filosofias de linguagem*. HUCITEC, 2006. Pág. 10

das personagens junto comigo, o desvendando e o reinterpretando. O site é ,de sua maneira, a soma de textos existentes, pois engloba nele não apenas um roteiro previamente escrito, como também vídeos, fotos e textos que enriquecem e dão uma perspectiva mais pessoal a narrativa.

Levando em consideração que a história busca alinhar-se a um funcionamento mais íntimo a psique^{IV}, a intertextualidade, a transmídia e a multimídia foram os caminhos naturais que o projeto se dirigiu. Da mesma maneira que cheiros, sons e cores podem nos levar a lugares específicos de nossa memória, As Vênus em Transe tenta se aproximar de uma experiência multissensorial, trazendo não apenas através da palavra a experiência da personagem. Um pensamento complexo não pode ser satisfatoriamente expresso por meio de estruturas fechadas e lineares^V, por isso o hipertexto é responsável por simular no roteiro a presença humana. A linguagem cinematográfica é, segundo Barthes, uma reconstrução e não uma reprodução, isso porque está impressa na obra a manipulação do cineasta. Dessa maneira a linguagem cinematográfica contemporânea, aberta e intertextual permite que ela se transforme em diversas reconstruções pessoais de cada usuário/espectador.

Há anos estudiosos do cinema debatem sobre os possíveis caminhos da sétima arte diante das constantes evoluções tecnológicas e surgimento de novas mídias, Gene Youngblood ainda nos anos 70 já se questionava sobre o futuro do cinema e sua expansão, interpretando as novas tecnologias e formas de comunicação não como uma afronta ou ameaça e sim como uma abertura a possibilidades^{VI}. O vídeo, a internet e os videogames são alguns exemplos dessas expansões que enriquecem a experiência cinematográfica. Ao se apropriar por exemplo do nível de ação do espectador/jogador em um videogame, a narrativa pode se tornar um espaço de manipulação.

Pensando na obra como um registro do passado e um possível diário audiovisual, As Vênus em Transe funciona também como uma colagem de palavras, imagens, vídeos e sons, uma decupagem heterogênea da

IV Como tratado no capítulo A Narrativa do Trauma, quando me refiro ao funcionamento da psique estou falando especificamente do funcionamento da mente traumatizada estudado na psicanálise Freudiana e Jungiana.

V LANDOW, G. e DELANY, P.. *Hypertext, Hypermedia and Literary Studies: The State of the Art*. Cambridge, The MIT Press, 1994.

VI YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded Cinema*. New York: P. Dutton & Co, 1970

memória que caracteriza um audiovisual entre o experimental e a dramaturgia. O espectador mergulha também no próprio processo cinematográfico, o deixando tanto à deriva quanta a personagem que busca sua própria identidade. O site é ao mesmo tempo produto e performance.



Des glaneuses, as respingadoras em português, pintura de Jean-François Millet completada em 1857, encontra-se atualmente no Museu de Orsay, em Paris, França.

5. A NARRATIVA TRANSMÍDIA

A conexão que se formou entre narrativa e psique motivou uma desestruturação nas formas de apresentação do roteiro. Queria tornar a experiência de ler o filme mais fluida, numa tentativa de aproximar a experiência não linear de nossa mente. Sendo fundamental para mim criar laços mais íntimos da experiência espectador/obra, a internet mostrou-se ser o palco perfeito. O site aves-on.com permite interação com o espectador que tem controle dos caminhos que a história se desenrolará. Por estar aberto a constantes atualizações do conteúdo, inserções de novas páginas, novas fotos, novos vídeos e novas músicas, o site é um produto maleável. Além da internet dou destaque também aos jogos de simulação de vida real, sendo o mais utilizado por mim o The Sims 3, e os jogos e narrativas RPG e do tipo escolha seu caminho.

5.1 INTERNET

A internet é um dos maiores e mais ricos depósitos de conteúdo da atualidade. A todo instante milhões de pessoas fazem uploads e disponibilizam através de dezenas de plataformas novos conteúdos, podemos interpretar a internet como uma grande biblioteca coletiva recheada de *samples*^I. Um vídeo postado no Youtube, por exemplo, é em si uma obra fechada, porém sua existência na internet o torna novamente processo, pois a qualquer momento ele pode virar sample e se tornar um novo vídeo. Chris Marker descreve a internet como uma memória global que pertence a todos^{II}.

A atração pela internet sempre foi muito forte para mim, parte por ser parte da geração que nasceu e cresceu junto com o amadurecimento e expansão da internet. Através das diferentes redes sociais que nasceram

^I *Sample* significa amostra, na música por exemplo, um sample é um trecho de uma música pré-existente que é utilizada para criar uma nova música através do remix.

^{II} Immemory (1994)

e morreram nos foi dada a chance de impregnar nossa vivência virtualmente. Existe um ritual quase performático ao escolher qual parte de si você irá mostrar nas redes sociais. Tudo é pensado, desde as legendas até as poses das fotos. A internet funciona como uma casa de espelhos que distorce e cria novas realidades, é o universo da oportunidade. Você pode ser quem quiser na internet e ninguém nunca precisa saber qual é a realidade.

Encaro a internet, mais especificamente falando das redes sociais, blog e fotologs, como plataformas de performance de novas personas. A cultura do *fake*^{III} existe devido à vontade das pessoas de se destacarem de sua própria realidade e experimentarem, mesmo que virtualmente, viver uma nova realidade. Vivemos uma era pós-digital na qual o corpo físico e o corpo virtual se mesclam, a obra digital permite uma relação de interatividade e conectividade com o espectador que passa do passivo, como é na sala de cinema por exemplo que a obra se apresenta fechada e impressa numa grande tela. e passa a ser ativa pois abre espaço para a manipulação e a intervenção.

Ao escolher a internet como veículo principal do meu trabalho de conclusão de curso, quis brincar com o conceito de remix dentro do meu próprio processo criativo, que sempre envolveu juntar retalhos de diferentes referências, sejam visuais ou escritas, para criar novos conteúdos. Decidi criar a presença virtual da personagem na internet como uma maneira de explorar a construção da identidade em diferentes momentos da vida, e para criar samples da obra audiovisual. Aves, embora não exista enquanto obra finalizada de 90' a 120' para ser exibido nos moldes tradicionais de exibição audiovisual, existe enquanto esses pequenos pedaços de história que podem ser interpretados de n-maneiras diferentes. A colcha de retalhos da memória da personagem existe nessa memória global virtual.

5.2 VIDEOGAME

Desde a metade dos anos 90 as tecnologias de animação em tempo real vêm sendo exponencialmen-

III *Fake*, do inglês falso, é o nome dado a perfis fantasia criados em diferentes redes sociais. Eles existem para roleplay, como era febre na rede social orkut no começo dos anos 2000, por exemplo; ou como perfis anônimos cujo único propósito é ocultar a verdadeira identidade do usuário.

te desenvolvidas, o surgimento e evolução dos videogames fornecem aos usuários cada dia mais experiências imersivas de narrativa que tem o poder de transportar o espectador-jogador para novos universos. Machinima é o nome da experiência audiovisual que acompanha o desenvolvimento dos games, são filmes que transformam o gameplay^{IV} em performance, subvertendo as possibilidades do universo gamer que passa a ser também um set virtual de gravação.

O universo dos games possibilita que o usuário atue como ator e diretor de suas próprias animações, usando os mecanismos instalados nos próprios jogos que permitem gravações em tempo real. Nasce uma nova maneira de storytelling que reduz a distância entre espectador e os grandes estúdios responsáveis pelos conteúdos audiovisuais. A qualquer momento um usuário pode postar uma animação em alguma plataforma de streaming virtual, já existem jogos que possuem dentro das próprias ferramentas da interface o "modo diretor", que permite o jogador gravar cenas usando as personagens e cenários do jogo sem necessariamente estar jogando, como é o caso do Grand Theft Auto V, por exemplo.

Um exemplo famoso de machinima é o trabalho de Chris Marker que em 2009, utilizando a plataforma do jogo Second Life^V, constrói virtualmente um museu de arte futurista que só existe nesse universo ficcional da animação, dessa experiência nasce o filme Ouvroir. Trazendo um exemplo mais recente e popular, o canal de entretenimento do Youtube Rao TV^{VI} produz séries, programas de humor e sátiras musicais feitas a partir de capturas de tela do jogo The Sims 4. O canal possui mais de 2 milhões de inscritos e mostra como o machinima tem espaço não somente nos circuitos de arte, mas também como entretenimento convencional.

A mistura de real x virtual também aparece frequentemente nas obras audiovisuais, no seriado *Paranoia Agent* (2004) de Satoshi Kon, a trama começa quando uma famosa designer de personagens é atacada por um

IV Podendo ser traduzido para "jogabilidade" o gameplay representa toda a experiência do jogador durante sua interação específica com um jogo.

V Universo tridimensional que simula a vida real. Criado em 2003, o universo virtual permite que você monte um avatar que o representará permitindo interações sociais com outros jogadores, desde conversas casuais até relacionamentos amorosos.

VI www.youtube.com/c/raonyphillips

misterioso garoto com um taco de beisebol dourado, dois policiais são designados para desvendar o mistério. As personagens estão a todo momento vivendo no limite do real e imaginário, chegando a ultrapassar essas barreiras quando dois dos personagens viram avatares de um jogo de videogame, vivendo nessa realidade paralela situações que os ajudam a desvendar os crimes que estão acontecendo no plano da realidade.

Em aves destaco principalmente o papel do jogo The Sims 3, um jogo de simulação da vida real que hoje em dia já está na sua quarta versão. Através desse jogo pude criar a personagem em suas diferentes fases, dando a ela traços de personalidade, sonhos e desejos. Através dessa programação virtual pude testar cenários e de fato viver e até filmar a personagem sem haver a necessidade de sets ou pessoas físicas. O jogo aparece na narrativa como uma das formas de escape escolhidas pela Adolescente trazendo o aspecto metalinguístico das capturas de tela do The Sims 3 feitas por mim, parte representadas pelo meu lugar enquanto realizadora, parte vividas pela personagem Adolescente. Capturas de tela do jogo podem ser encontradas também pelo site de As Vênus em Transe.

5.3 RPG

Role-Playing Game, ou jogo de interpretação de papéis, é definido como um jogo episódico colaborativo de criação de história^{VII} que incluem regras pré-definidas pelo gamemaster, também conhecido por dungeon master, que é o jogador responsável por coordenar as partidas a partir de literatura específica para cada o universo mantendo a continuidade e pertinência do que está sendo criado. O diferencial da partida de RPG é que não há nenhum guia físico durante a campanha, isso é, toda a ação e toda performance acontecem no imaginário do participantes, o que torna a experiência imersiva e particular.

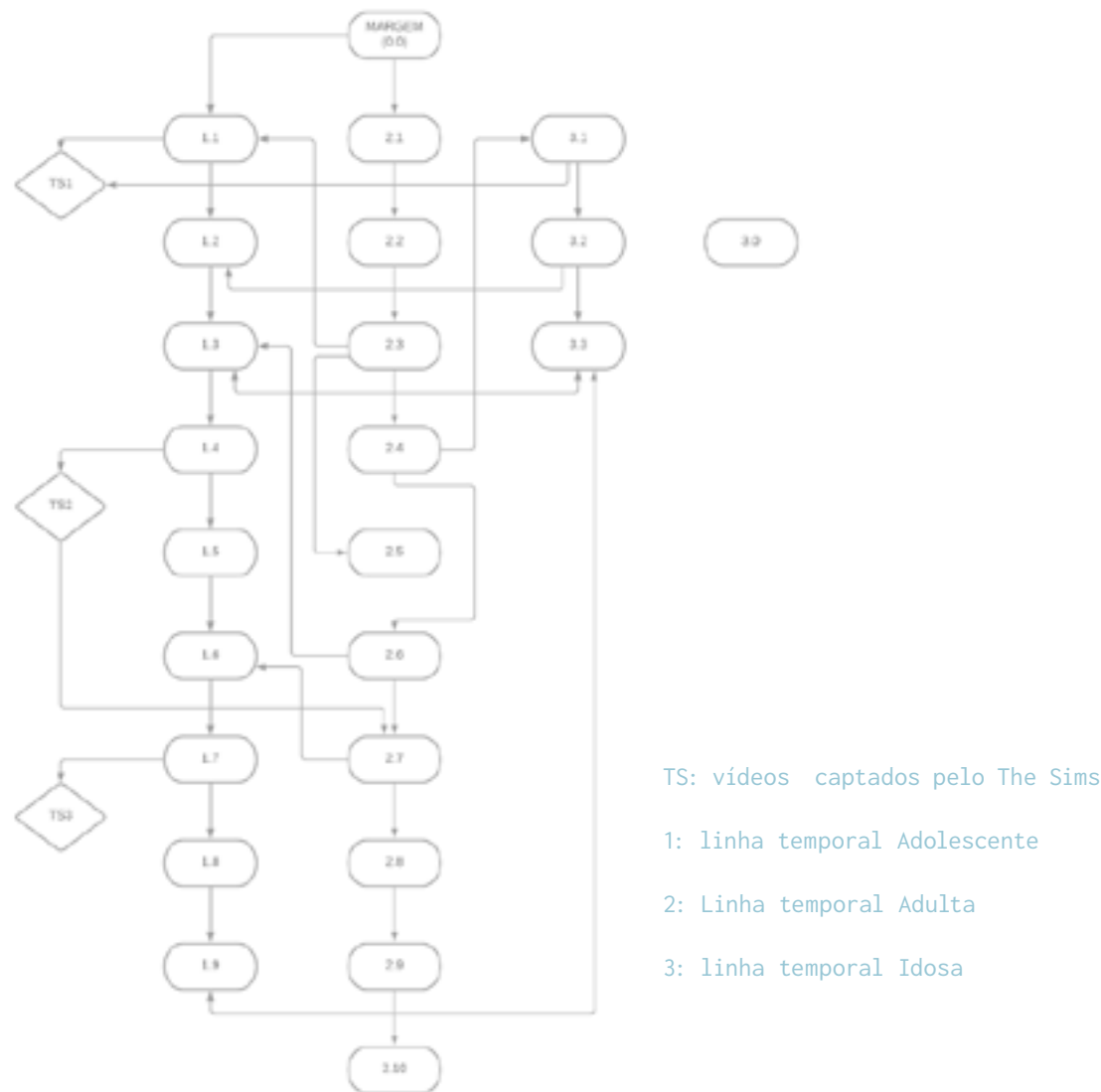
O fascínio com o role-play é justamente a imersão a liberdade de cada participante, embora existam regras claras que devem ser seguidas não há nenhuma instrução, ao entrar no universo imaginário o jogador escolhe o caminho que vai seguir, se for de sua escolha passar todas as jogadas observando pássaros, que assim seja, se ele decidir atacar sozinho o dragão nada o impedirá. Não há o fio condutor de um jogo tradicional que assim como o cinema clássico segue o esquema clássico de narrativa.

VII MACKAY, Daniel. The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art. McFarland, Jefferson 2001.

Em As Vênus em Transe tentei trazer o mesmo aspecto imersivo e livre dos jogos RPG ao deixar o espectador/visitante escolher o caminho que vai seguir, podendo buscar descobrir o desfecho da história ou optar por vagar em páginas secundárias.



Página de entrada do site, aqui o visitante/espectador encontra-se diante a primeira escolha que definirá o caminho da narrativa a ser seguido.



6. ESTRUTURA DO SITE

O site funciona como um roteiro *hyperlink*, ao invés de escolher contar a narrativa cronologicamente optei por uma plataforma virtual que me permitia expandir o universo fictício, por usar um desenvolvedor livre de html posso a qualquer momento adicionar ou remover uma página, a história não se encerra, não há um caminho previamente traçado, o visitante/espectador tem o controle, ele pode escolher pra onde ir, o que ler, ouvir ou assistir.

A estrutura base do site funciona com três ramificações principais que representam as três linhas temporais, cada uma delas têm um design e layout que faz referência a redes sociais antigas e contemporâneas. O visitante ao acessar o site se depara com uma página inicial que lhe permite entrar na página da adolescente, da adulta ou da idosa, a partir daí não há links claramente bem definidos, lendo os textos e clicando em links ocultos o espectador é redirecionado a outras páginas, que podem pertencer a mesma linha temporal ou leva-los ao passado ou futuro. Essa teia de links ocultos foi inspirada pela maneira que nossa mente lida com o tempo, não havendo linearidade, a todo momento vivemos passado, presente e futuro, estímulos do agora fazem com que acessemos, por exemplo, memórias de infância, ou então preocupações do presente nos fazem pensar no futuro. Dessa maneira o site opera sem linearidade, como se fosse um duplo virtual da mente da personagem, um diário que responde através das diferentes linguagens e formatos como a personagem vê o mundo em cada fase de sua vida.



7. PROCESSO COMO PARTE DO PRODUTO

Um site em constante desenvolvimento para uma história que não se encerra nela mesma. Aves demorou para nascer porque a todo momento tentava encerrá-lo, tentava destacar os limites do projeto, até onde iria, onde queria chegar. Foi apenas depois de abandonar o controle e a necessidade de entregar um produto que tudo começou a tomar forma. O roteiro/site é desenvolvido como um fluxo de sentimentos e pensamentos, nada é finito na nossa mente, tudo é cíclico e está em constante evolução.

O importante não é a cena final, não é o destino da personagem, não é sua morte ou suas conquistas, e sim o processo. Aves existindo como essa consciência virtual está aberta a qualquer momento evoluir, se desdobrar e se redescobrir, assim como nós. É a história sobre um processo contada como processo. Tentei explorar qual o processo mental e psicológico que acontece por trás do roteiro. Sendo identidade, memória, As Vênus em Transe tenta criar uma história a partir das lembranças da personagem.

7.1 PERFORMANCES

Jung define nossa psique, ou alma, como algo em constante construção e desconstrução. Alma é um instrumento de captação do mundo e se manifesta pelo corpo, é através da referência corporal que podemos desvendar de imediato mais sobre nós mesmos. Considerando que tudo que é negligenciado pela nossa psique e afastado para a sombra manifesta-se de outras maneiras, escolhi o corpo como meio de desdobramento do trabalho, e a fantasia como maneira de expor o que a personagem busca esconder.

Escolhi explorar as performances online de Adolescente como *camgirl*, chegando a três principais apresentações, cada uma representando as três fases do roteiro, sendo elas: pureza, ira e luxúria. Cada uma das performances carrega em si também uma alegoria dos três mecanismos da mente traumatizada trazidos no capítulo fragmentação da persona, pureza sendo a repetição do trauma, ira a repressão e luxúria o aprimoramento.

I) pureza: explora a virgindade e a defloração do prazer através do abuso, uma sexualidade que nasce da violência. A repetição do trauma acontece na permanência de Adolescente na persona inocente e infantilizada. A performance é marcada pelo branco e azul claro, sendo o azul ligado a religiosidade na figura da Virgem Maria, a mulher eternamente pura.

II) ira: explora a violência que nasce do trauma, o prazer no desprazer, a raiva incrustada contra o (H)homem. A performance estuda o BDSM^I como forma de externalizar fisicamente a sombra, através de estudos sobre métodos de tortura medieval voltadas a mulheres, a performance traz simultaneamente a violência ao outro e a autoflagelação.

III): luxúria: explora a consolidação das múltiplas personas que constroem aquela mulher, a personagem aprende a usar suas máscaras (na performance representadas também fisicamente), ela finalmente está no controle de sua sexualidade. É a renúncia ao pensamento religioso que afirma que a luxúria é uma desordem que fragiliza o indivíduo.

A primeira performance foi filmada durante o processo de concretização do TCC, excertos do material captado podem ser encontrados explorando o site. Contudo, meu objetivo é terminar de filmar as outras performances transformando todo o material em uma videoinstalação de três partes a ser desenvolvida futuramente na pós-graduação, explorando os limites do corpo físico e virtual.

I BDSM é um conjunto de práticas sexuais que envolvem: Bondage e Disciplina (BD), Dominação e Submissão (DS), Sadismo e Masoquismo (SM). As relações do BDSM diferentemente do que o conhecimento popular leva a crer, não são necessariamente baseadas na dor e na violência, muitas práticas envolvem roleplays que podem explorar desde fetiches de idade (ageplay) ou até mesmo fetiches de dominância onde um dos parceiros é submisso como um pet. Nem toda atividade do BDSM envolve necessariamente sexo, muitas acontecem somente em planos de dominação mental e podem estar inseridas no dia-a-dia de parceiros praticantes. No caso da performance exploro o aspecto DS e SM, com a personagem tomando o papel de mestre e dominadora.



I) pureza



Obrigada aos meus pais por pacientemente e amorosamente me apoiarem na tortuosa trilha do amadurecimento.

Obrigada a minha orientadora por enriquecer e incentivar as tramoias da minha mente que resultariam em Aves.

Obrigada a Gabrielle por ser a mestre dos magos que me ajudou a visualizar os possíveis caminhos.

Obrigada a Bela por me permitir entrar, e por compartilhar comigo a experiência do processo de cura.

E obrigada as “perfeitas” pelas amizades mais verdadeiras que já tive, foi o incentivo de vocês que me manteve forte.

8. BIBLIOGRAFIA

ADORNO, Theodor. “O ensaio como forma” In: Notas de Literatura I. Trad. Jorge de Almeida. São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34, 2003.

CARUTH, Cathy. *Unclaimed experience: trauma, narrative and history*. Baltimore: JHU Press, 2016

HOLLIS, James. *Assombrações: Dissipando os fantasmas que dirigem nossas vidas*. São Paulo: Paulus, 2017.

KELMAN, Ken. “Film As Poetry”. In: *Film Culture*, No. 29, 1963, p. 22-227

LANDOW, G. e DELANY, P.. Hypertext, Hypermedia and Literary Studies: The State of the Art. Cambridge, The MIT Press, 1994.

MACHADO, Arlindo. “O filme-ensaio”. In: Sampaio, Rafael & Mourão, M. D. *Chris Marker, bricoleur multimedia*. São Paulo / Rio de Janeiro / Brasília, 2009, p. 20-33.

PARENTE, André & de CARVALHO, Victa. “Cinema as dispositif: Between Cinema and Contemporary Art”. In: *Cinémas*, Volume 19, Issue 1, automne 2008, p. 37-55.]

REBECCHI, Marie. “Le temps du remontage: entre cinéma et installation. the Clock de Christian Marclay”. In: *Marges*, 19, 2014, p. 85-95.

XAVIER, Ismail. *O Discurso Cinematográfico: Opacidade e Transparência*. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded Cinema*. New York: P. Dutton & Co, 1970

