

Resumo:

Quando vemos um filme não esperamos que nossas ações interfiram na narrativa, no entanto, nas mídias digitais podemos nos defrontar com situações em que a narrativa é alterada pela nossa participação. Podemos interferir na história e ajudar, por exemplo, os personagens a resolver seus problemas e desejos. Este trabalho propõe uma reflexão sobre os impactos que a mídia DVD vem engendrando na linguagem cinematográfica a partir da comparação entre os filmes *Smoking* e *No Smoking*, de Alain Resnais e o DVD interativo *Play Smoking/No Smoking*, de minha autoria.

Palavras Chave:

interatividade, interfaces, cinema interativo, cinema hipertextual, vídeo interativo

Abstract:

When we watch a movie we expect our actions not to interfere with the narrative we are seeing. In the digital media we may experience otherwise, situations in which the narrative changes according to our participation. We may interfere with the story and help the characters to solve their problems and wishes, for example. The present work poses a debate over the impacts that the DVD media has perpetrated over cinematographic language comparing Alain Resnais' *Smoking/No Smoking* to the interactive DVD *Play Smoking/No Smoking*, my authorship.

Keywords:

interactivity, interface, interactive cinema, hypertextual cinema, interactive video

⇒ www/hipertexto

Na obra *Cibercultura*, Pierre Lévy, ao tratar do conceito de “virtual” (1) nos chama atenção para a natureza da WWW e do CD-ROM. Ele destaca que ambas as mídias são os grandes tipos de mundos virtuais da contemporaneidade (2).

O primeiro opera diretamente on-line e é acessível por meio do código *World Wide Web*, a rede mundial de computadores e seu ciberespaço. É o mundo dos “zeros” e “uns”, e a natureza de seus conteúdos (imagens, sons, escrita, ruídos etc) é digital ou numérica. E o conjunto das mensagens e das representações que circulam nesse espaço, quer dizer, nesse ciberespaço, forma um grande hipertexto (3).

Tecnicamente, Lévy diz que um hipertexto é um conjunto de nós ligados por conexões. Sendo que os nós podem ser palavras, páginas, parágrafos, imagens, gráficos, ou partes de gráficos, seqüências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos.

Em resumo: o hipertexto é uma matriz de textos (aqui no sentido amplo) potenciais, sendo que alguns deles vão se realizar sob o efeito da interação com o usuário, o espectador, o público, o interator etc.

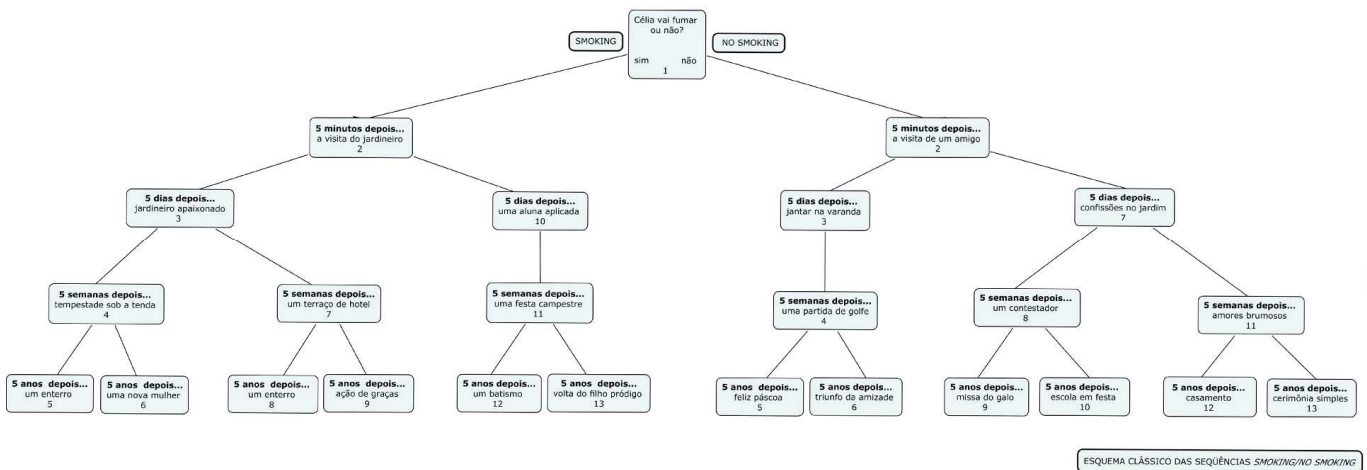
Veja, entre os vários exemplos, o do DVD interativo “*Play Smoking/No Smoking*”, de minha autoria (4).

Se *Smoking e No smoking* tivessem sido realizados numa mídia digital e num formato de roteiro hipertextual ou multimídia o poder de escolha do espectador/interator poderia ser outro. No exato instante em que transcorre a narrativa, através de interfaces gráficas, ele poderia decidir o caminho a seguir.

É claro que as possibilidades de escolhas não são ilimitadas, são limitadas pelo custo da produção audiovisual, da capacidade de memória da mídia e da habilidade do construtor ou arquiteto (desse mundo virtual) de elaborar todos os caminhos possíveis imagináveis pelo espectador/interator.

⇒ interatividade no meio analógico ⇒ *smoking* e no *smoking*

Os filmes *Smoking e No smoking* são adaptações livres da série de 8 peças de teatro intitulada *Intimate Exchanges*, de Alan Ayckbourn, e cada uma delas comportam 2 finais diferentes. São 16 finais e elas, conforme, Catherine Paulin (5), tratam de temas como a liberdade, o livre arbítrio, o acaso, o



determinismo.

Já as obras em destaques de Alain Resnais, concebidas para um meio analógico, podem ser vistas a partir de 2 entradas e cada uma delas permitem 6 finais diferentes. São “2 filmes” e cada um deles carregam um título: ou *Smoking* ou *Não smoking*.

No cinema o espectador já sabe de imediato que a personagem Célia, no início do filme, fuma ou não fuma pela sugestão do próprio título. O *Smoking* indica que ela deve fumar o cigarro. E o título *Não Smoking* revela igualmente a ação da personagem: Célia não fuma o cigarro.

Assisti-los em videocassete ou no aparelho de DVD a operação é idêntica. A obra também consiste em duas entradas. São duas fitas de vídeos ou dois DVDs. Isso equivale dizer que o espectador também não ficará surpreendido com a escolha da personagem entre fumar e não fumar. Mas é aí exatamente que se localiza um momento de escolha do espectador. Ele decide qual parte da obra deseja vê-la primeiro. E

poderia ser evitada. Um dos trechos destacados seria o começo do filme, e o primeiro momento de escolha seria: Celia fuma ou não fuma? e não a decisão de qual filme assistir: *Smoking* ou *No Smoking*. A decisão Celia fuma ou não fuma já inclui a escolha de qual filme o espectador/interator deseja assistir primeiro.

⇒ seqüência smoking ⇒ seqüência no smoking

O que é *Smoking/No Smoking*? Um filme? Ou são 2 filmes? Nas páginas anteriores utilizamos a expressão *obra* para designar “os 2 filmes”, mas ela nos parece imprecisa. Na ausência de um termo mais exato, a partir de agora chamaremos de seqüência: seqüência *Smoking* e seqüência *Não Smoking*.

O filme se constitui de 2 seqüências e cada uma delas se definem a partir da decisão de Celia fumar ou não fumar. Eis a razão do título do filme. Se Célia fuma ela se acalma e tem um encontro agradável com Lionel e a partir daí temos uma seqüência de ações determinada por esta decisão. Se ela não fuma recebe Miles completamente nervosa e não tem um encontro prazeroso.

No entanto as duas seqüências têm uma estrutura similar. Além dos prólogos quase idênticos marcados pela apresentação do espaço da ação, dos personagens e da entrada de Celia na primeira cena, o tempo a partir de então será o elemento de ligação entre as duas seqüências.

Cada uma das seqüências fazem as seguintes perguntas: se Celia fumar ou não fumar o que ocorrerá com ela cinco segundos depois? Cinco dias depois? Cinco semanas e cinco anos depois? Um gesto banal que é fumar um cigarro abre muitas possibilidades de ação e de finais diferentes.

As duas seqüências embora sejam marcadas pela simetria do tempo, não tem uma ordem para vê-las. São complementares e não há uma hierarquia entre elas.

Outro elemento simétrico: 2 atores interpretam todos os papéis. Sabine Azéma interpreta os 5 papéis femininos: faz Celia Teasdale, Sylvie Bell, Rowena Coombes, Josephine Hamilton e Irene Predworthy. E Pierre Arditi encarna os 4 papéis masculinos: representa Toby Teasdale, Miles Coombes, Lionel Hepplewick e Joe Hepplewick.

Em ambas as seqüências o cenário é artificial, lembra o espaço do teatro, porém todas as cenas são situadas num ambiente exterior. Esses elementos ajudam a preservar uma certa unidade dramática e plástica de *Smoking e No Smoking*. E cada cena é uma ocasião nova para um personagem realizar um desejo que não foi permitido realizar na cena anterior.

Esses elementos ficarão mais claros a seguir a partir da exposição do DVD interativo *Play Smoking/No Smoking*, que envolve as duas seqüências.

⇒ interatividade no meio digital ⇒ DVD interativo

A estrutura do DVD interativo *Play Smoking/No Smoking* tem apenas a entrada da tecla play, e esta, aciona, o início da seqüência *Smoking*. Porém se o interator, durante a exibição deste segmento, ativar a tecla pula créditos iniciais, ele assistirá o trecho da seqüência *No Smoking*: Celia entra no jardim fala com Sylvie no interior da casa, e termina no momento da decisão Celia fuma ou não fuma um cigarro.

Se o botão pula créditos iniciais não for acionado e igualmente as demais opções da coluna “outras opções”, o interator assistirá todo o segmento da seqüência *Smoking* que começa com os créditos iniciais, passando pela apresentação dos personagens e se estende até o momento da decisão *Celia fuma* ou *não fuma* um cigarro. Um detalhe: o trecho inicial da seqüência *No Smoking* é quase idêntico ao da seqüência *Smoking*: tem os créditos iniciais, a narração over que apresenta didaticamente cada um dos personagens, e por fim a cena em que Celia entra no jardim falando com Sylvie no interior da casa. A variação é mínima.

Menu1 ⇒ PLAY

Legendas:

⇒ Letras minúsculas = botão desativado.

Exemplo: play = desativado

⇒ Letras maiúsculas = botão ativado

Exemplo: PLAY = ativado

⇒ Palavras em **negrito** na coluna DESDOBRAMENTOS = final do segmento. Outro momento de escolha, decisão.

Início do jogo/play ⇒	DESDOBRAMENTOS	OUTRAS OPÇÕES
PLAY		Pula créditos iniciais Créditos final <i>Smoking</i>
	...Celia fuma ou Celia não fuma?	Créditos final <i>No Smoking</i> Créditos interativo DVD Apresentação das personagens

Início do jogo. A tecla PLAY atualiza os eventos da coluna DESDOBRAMENTOS. E durante a exibição do segmento narrativo, a qualquer momento o interator poderá recorrer aos botões da coluna

OUTRAS OPCÇÕES e ativar um outro *link*.

Menu2 ® CELIA FUMA/ CELIA NÃO FUMA?

Início do jogo/play ⇒	DESDOBRAMENTOS	OUTRAS OPÇÕES
PLAY (entrada única) ⇒	Seqüência <i>Smoking</i> - créditos iniciais, apresentação das personagem e Celia fala com Sylvie no jardim. No final do segmento...	Pula créditos iniciais Créditos final Smoking Créditos final No Smoking
	...Celia fuma ou Celia não fuma.	Créditos DVD interativo
		Apresentação das personagens

O interator decidirá, assim, se

a personagem Celia fuma ou não fuma no momento da ação e não mais no instante de seleção do título dos filmes (das seqüências) a que ele deseja assistir primeiro: *Smoking* ou *No Smoking*.

No jogo proposto esta decisão começa na cena que tem em primeiro plano um maço de cigarro da marca *Player's* (7) e vemos no contracampo a reação de Celia ao objeto.

Aqui o interator decidirá se Piere Arditi entrará em cena como Lionel Hepplewick, o guarda da escola local, ou como Miles Coombes, o melhor amigo de Toby, esposo de Celia.

Se Celia fuma, entra Lionel Hepplewick em cena. Trocam confidências. No final do segmento entra Sylvie e pergunta a Lionel se ele confirma o encontro com ela na sexta-feira à noite. Temos agora mais possibilidades. O interator ordena que Lionel aceite o convite de Sylvie; ou que não aceite; ou ele prefere uma nova escolha a partir dos botões da coluna OUTRAS OPCÇÕES. Vejamos os menus a seguir.

Menu3⇒CELIA FUMA

Menu4 ⇒ LIONEL
DIZ NÃO

Celia fuma/Celia não fuma ⇒	DESDOBRAMENTO S	OUTRAS OPÇÕES
CELIA FUMA ⇒	Celia se acalme e tem um encontro agradável com Lionel. No final do segmento...	volta créditos iniciais Créditos final <i>Smoking</i>
	...Lionel diz não ou Lionel diz sim a Sylvie	Créditos final <i>No Smoking</i>
Celia não fuma		

A opção Lionel diz não, desencadeia os eventos da 2ª

Lionel diz não/Lionel diz sim a Sylvie ⇒	DESDOBRAMENTO S	OUTRAS OPÇÕES
LIONEL DIZ NÃO ⇒	<i>5 dias depois...</i> Lionel se apaixonou por Celia. No final do segmento...	Celia Fuma Celia não fuma Lionel diz sim
	...Continua a narrativa ou Celia talvez se torne empresária	Lionel diz não
Lionel diz sim		

coluna acima. Durante ou depois da exibição da cena o interator poderá também teclar no menu OUTRAS OPÇÕES.

No final deste segmento Celia diz a Lionel que deseja ser empresária. A narrativa aqui abre mais um caminho. Ou ela continua ou Celia talvez se torne empresária. O interator tem o poder de realizar ou

não o sonho de Celia. Ou ele prefere uma nova escolha a partir dos botões da coluna OUTRAS OPÇÕES.

Menu5® CONTINUA A

NARRATIVA

Continua a narrativa/Celia talvez se torne empresaria ⇒	DESDOBRAMENTO S	OUTRAS OPÇÕES
CONTINUA A NARRATIVA ⇒	Lionel e Celia têm interesse de fazer uma parceria comercial. No final do segmento...	Celia Fuma Celia não fuma Lionel diz sim Lionel diz não Celia talvez se torne empresária Celia viaja em férias com Toby
Celia talvez se torne empresária	...Continua a narrativa ou Celia viaja em férias com Toby	

Ao ativar o botão

“continua a narrativa” ou “Celia talvez se torne empresária”, tanto um quanto o outro não garante que Celia e Lionel façam parceria comercial. A concretização dessa parceria depende de uma outra decisão do interator.

Cada escolha do interator abre novas possibilidades na coluna “outras opções” e a navegação se torna mais complexa. Veja abaixo a lista completa dessas possibilidades: *play*, Pula créditos iniciais, Créditos final *Smoking*, Créditos final *No Smoking*, Volta créditos iniciais, *No Smoking*, Créditos DVD interativo, Apresentação das personagens, Lionel diz sim, Lionel diz não, continua a narrativa, Celia talvez se torne empresária, Celia viaja em férias com Toby, Faça Celia se tornar empresária, Faça Celia não se tornar empresária, Torne Lionel empresário, Sylvie aceita se casar com Lionel, Sylvie não aceita se casar com Lionel, Recado: jantar no sábado, Recado: defender Toby no conselho da escola, Recado: Sylvie aceita fazer caminhada com Miles, Recado: Sylvie não aceita fazer caminhada com Miles, Mate Toby, Miles declama poema para Rowena, Miles não declama poema para Rowena, Miles se reconcilia com Rowena, Miles não se reconcilia com Rowena, Mate Miles, Miles retorna ao hotel com Rowena, Sylvie

se torna uma aluna aplicada.

⇒ Primeiras considerações

As primeiras conclusões que vemos de imediato é que o DVD interativo comporta mais possibilidades de finais, permite mais interação e mais opção de escolha desses finais.

As versões analógicas - película e vídeo - e a digital, DVD, admitem 12 finais e temos apenas a figura do espectador. Nelas este não tem o poder de decisão de escolher a ação do personagem, como por exemplo, nas situações destacadas nos botões dos menus nas páginas anteriores.

Nessas versões o espectador pode avançar, retroceder a narrativa - no caso do vídeo e do DVD -, mas a experiência é completamente outra e diferente daquela quando se tem acesso a interface do menu no exato momento da ação. A suspensão do coeficiente de impressão de realidade é menor.

Todos nós já tivemos essa experiência de avançar e de retroceder a narrativa com o controle remoto do videocassete e sabemos da dificuldade que gera tais operações. Não resta dúvida, apertar uma tecla ou botão do menu de um DVD é uma operação muito mais prazerosa, muito mais rápida, muito mais eficiente. O envolvimento com a obra se mantém muito mais intenso do que se aventurar pelas teclas avançar/retroceder do videocassete.

No caso da versão em película o espectador comum de cinema não tem nem mesmo a possibilidade de avançar ou de retroceder a narrativa. Seu desejo está, em geral, submetido a uma outra vontade: a do exibidor.

A versão do DVD interativo *Play Smoking/No Smoking* admite no mínimo 15 finais. E estes podem se multiplicar por dezenas de outros a partir da janela OUTRAS OPÇÕES do menu. E o interator a todo momento tem algumas outras possibilidades além daquela que ele escolheu.

No entanto, todos os finais que disparam os botões OUTRAS OPÇÕES são todos variações dos 12 finais que comporta a versão analógica da seqüência *Smoking e No Smoking*. O que temos no DVD interativo *Play Smoking/No Smoking* é a multiplicação das possibilidades de se chegar aos 12 pontos finais. O interator pode seguir decidindo, dentro de certo limite, o destino dos personagens.

A escolha do interator é limitada, primeiro, porque o DVD interativo *Play Smoking/No Smoking* parte de uma estrutura que permite um número limitado de possibilidades, dado o alto custo da produção e da pós-produção audiovisual. Segundo, a capacidade de memória da mídia do projeto: 4,7 GB.

O terceiro elemento limitador das possibilidades de escolha do interator tem uma relação com a habilidade do construtor ou arquiteto de estruturar o mundo virtual. Impossível mapear todos os caminhos possíveis imagináveis que passam na mente do interator.

De qualquer forma o DVD interativo permite a transformação do espectador em um agente, um interator. Pois, dar a este até um certo poder de agenciamento, uma vez que ele navega ou experimenta a obra como agente: decide se Toby deve morrer ou não; se Lionel se torna empresário; ou que recado Celia deve dizer a Miles; ou que recado Miles deve pedir a Sylvie, por exemplo.

Um outro detalhe: o DVD interativo *Play Smoking/No Smoking* tem uma estrutura que não permite o fim do jogo. Ele vence o interator pelo cansaço. Um menu de opções sempre leva a outro com outras possibilidades. É circular. Embora as possibilidades não sejam ilimitadas, e a estrutura permita que o interator ative todos os *links*, ele não saberá, acreditamos, desse limite se ele não se debruçar horas e mais horas navegando pelos *links*.

A desventura ocorre porque o interator navega sem mapa e cada vez que ele se depara com o mesmo *link* se encontra numa outra situação do jogo. O aforismo do pensador grego Heráclito, “nunca tomamos o mesmo banho no mesmo rio” é perfeito para ilustrar a condição em que se encontra o interator. Ele encontra o mesmo *link*, ativado num evento anterior, por exemplo, carregado de outras e novas interrogações que podem solucionar, quem sabe, o que não foi esclarecido em segmentos narrativos anteriores.

Reafirmamos isso porque *Play Smoking/No Smoking* implica numa nova experiência, numa nova forma de se relacionar com as obras *Smoking e No Smoking*, de Resnais. Os *links* na lateral do vídeo com “outras opções” são convites a todo instante que nos seduz para uma nova aventura, um salto narrativo. E cada salto abre novas possibilidades de se reconstruir uma unidade narrativa.

Segundo, o DVD interativo pouco ou nada mesmo ajuda a entender as seqüências *Smoking e No Smoking*, de Resnais, realizadas para serem fruídas no meio analógico. Em apenas um momento, ou melhor, somente no instante em que o interator ativa os botões (segmentos) “Celia fuma” ou “Celia não fuma” ele tem consciência que são os trechos narrativos que sugerem o título da obra: *Play Smoking/No Smoking*. Passado esse momento ele pode está em qualquer uma das duas seqüências das obras de Resnais.

Em *Play Smoking/No Smoking* as ações “Celia fuma” ou “Celia não fuma” perdem a força que elas têm nas seqüências das obras de Resnais realizadas para o meio analógico. A atitude de Celia fumar um cigarro desencadeia uma série de conflitos que se resolve dentro da própria seqüência *Smoking*. O mesmo ocorre na seqüência *No Smoking*, tudo está vinculado ao ato de Celia não fumar um cigarro.

No DVD interativo *Play Smoking/No Smoking* essas ações não conferem a mesma importância. Até porque, como já dissemos, o interator não sabe exatamente em qual das seqüências está a sua escolha. Ele pode passar em algum instante de uma para outra e cada decisão ou escolha tem igual importância para o caminho que ele está construindo.

Assim “Celia fuma” ou “Celia não fuma”, “Miles declama um poema para Rowena” ou “Miles não declama um poema para Rowena” ou outra qualquer decisão ou *link* selecionado pelo interator têm a mesma importância. Não tem uma estrutura *a priori* definida como nas seqüências *Smoking e No Smoking*. Em *Play Smoking/No Smoking* o interator a todo momento pode saltar de um segmento narrativo para outro que se opõe imediatamente ou mesmo que é inconsistente do ponto de vista narrativo para a estrutura anterior.

⇒Interface e interatividade

Os conceitos de Interatividade, de interface e de linguagens nas mídias digitais, sobretudo o de interface, na prática, amplia e limita as possibilidades de realização de uma obra audiovisual.

As interfaces gráficas ampliam as condições de realização à medida que a imagem digital armazenada num CD-ROM, DVD ou BLU RAY pode produzir obras mais interativas do que as impressas numa película ou em outro meio tradicional. E limitam, porque ainda estamos na pré-história do desenvolvimento tecnológico das interfaces gráficas. Elas causam ainda empecilhos para operar com alguns tipos de narrativa audiovisual.

Acerca das limitações das interfaces: elas rompem com a impressão de realidade e com a cena ilusionista, pois à medida que somos obrigados a parar a história, manipular uma interface gráfica, a diegese, isto é, o mundo ficcional, enfraquece. Imediatamente saímos da cena ilusionista para o mundo da consciência. Damos-nos conta de que estamos assistindo a uma obra numa superfície plana e que estamos vendo uma obra audiovisual.

A experiência de assistir as seqüências *Smoking/No Smoking* e a de interagir com o DVD interativo *Play Smoking/No Smoking* nos ajuda a compreender, talvez, um pouco essa questão. Primeiro, a forma de se relacionar com essas obras produz experiências completamente diferentes.

No caso das seqüências temos a figura do espectador que assiste passivamente os dramas dos personagens. Em nenhum momento ele pode “ajudar” a realizar os desejos e o destinos de cada um deles. Os desencadeamentos narrativos, por exemplo, são independentes das vontades do espectador.

Já o DVD interativo exige um outro tipo de relação. Carece da figura do interator que navega “decidindo” o destino e as principais ações dos personagens centrais. Embora o controle dele não seja soberano, absoluto, tem a possibilidade de realizar muitos das vontades dos personagens e também os seus próprios desejos.

Ele decide se Lionel e Celia se tornam empresários, se Celia viaja em férias com Toby, qual o recado de Miles para Celia, ou o recado Sylvie para Miles, dentre outras.

No entanto isso o força a se relacionar com a obra de forma sempre muito consciente, pois ele é obrigado a carregar em suas mãos um objeto que não é natural (ainda) para uma sessão cinematográfica: um controle

remoto ou mouse de computador. A todo instante ele é solicitado a participar da obra, porque ela pára e exige a atenção dele.

A narrativa é suspensa e cria um tempo que não existe numa projeção cinematográfica: o tempo do interator parar para pensar, mesmo que ínfimo, e acionar o controle remoto ou clicar o mouse do computador. Esse tempo é de controle total do interator. Ele pode sair, refletir, consultar outras pessoas, voltar e decidir o que fazer com a questão que lhe é colocado para resolver. No limite, a ilusão e a impressão de realidade, deixa de ser totalmente controlada, conforme é garantida numa sessão cinematográfica. Há muitas interferências, e a principal dela ocorre pela própria forma do interator se relacionar com obra. Como acabamos de mostrar, a estrutura da obra permite saltos narrativos e cada um dele pode provocar “desordens” na narrativa tão grande que exigirá do espectador uma atenção de igual tamanho.

Acreditamos que a estrutura do cinema clássico de tradição griffithiana tal como a entendemos hoje não se adequa, talvez, perfeitamente a essa nova forma de contar história. A modernidade atual das interfaces gráficas (controle remoto, mouse, console wii etc) ajusta-se, nas devidas proporções, à linguagem do cinema moderno. Uma tradição que exige, de certa forma, uma maior consciência do espectador, ou melhor, do interator, nesse caso. Isto é, um cinema “mais transparente” e que não esconde do espectador os seus mecanismos de representação.

Notas:

Trabalho apresentado na I Jornada Acadêmica da PPGCOM - USP, promovido pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP), no dia 24 de outubro de 2008.

(1) Virtual aqui é empregado na acepção da tradição da filosofia escolástica; vem do latim medieval *virtualis*, derivado de *virtus*, e significa força, potência. Conforme Lévy: “É aquilo que existe apenas em potência e não em ato, o campo de forças e de problemas que tende a resolver-se em uma atualização. O virtual encontra-se antes da concretização efetiva ou formal (a árvore está virtualmente presente no grão)”. LÉVY, Pierre. *Cibercultura* / “O que é virtual?”, do mesmo autor.

(2) LÉVY, Pierre. *Cibercultura*, São Paulo, Editora 34, 1999, Pag. 145.

(3) Theodore Nelson criou o termo *hipertexto* para exprimir a idéia de escrita/leitura não-linear em um sistema de informática.

(4) O DVD foi realizado com colaboração e apoio de Silvia Laurentiz e Andrei Thomaz; orientação de Arlindo Machado.

(5) *Teléscope*, nº 175, novembro de 1997. http://www.cndp.fr/TICE/teledoc/plans/plans_smoking.htm

(6) “Estamos na Inglaterra...no coração de Yorkshire... na cidade de Hutton Buscel. Como toda cidade, há uma igreja, um cemitério, um restaurante indiano e uma escola”. (tradução literal).

(7) *Cigarro Player's* significa “cigarro dos jogadores” (tradução literal), nome aliás bem apropriado para estrutura das duas seqüências.

Mini Currículo :

Doutorando da ECA – USP. Professor de várias instituições privadas de ensino superior e membro do grupo Poéticas Digitais da ECA-USP. Contato: mauriciotaveira@gmail.com