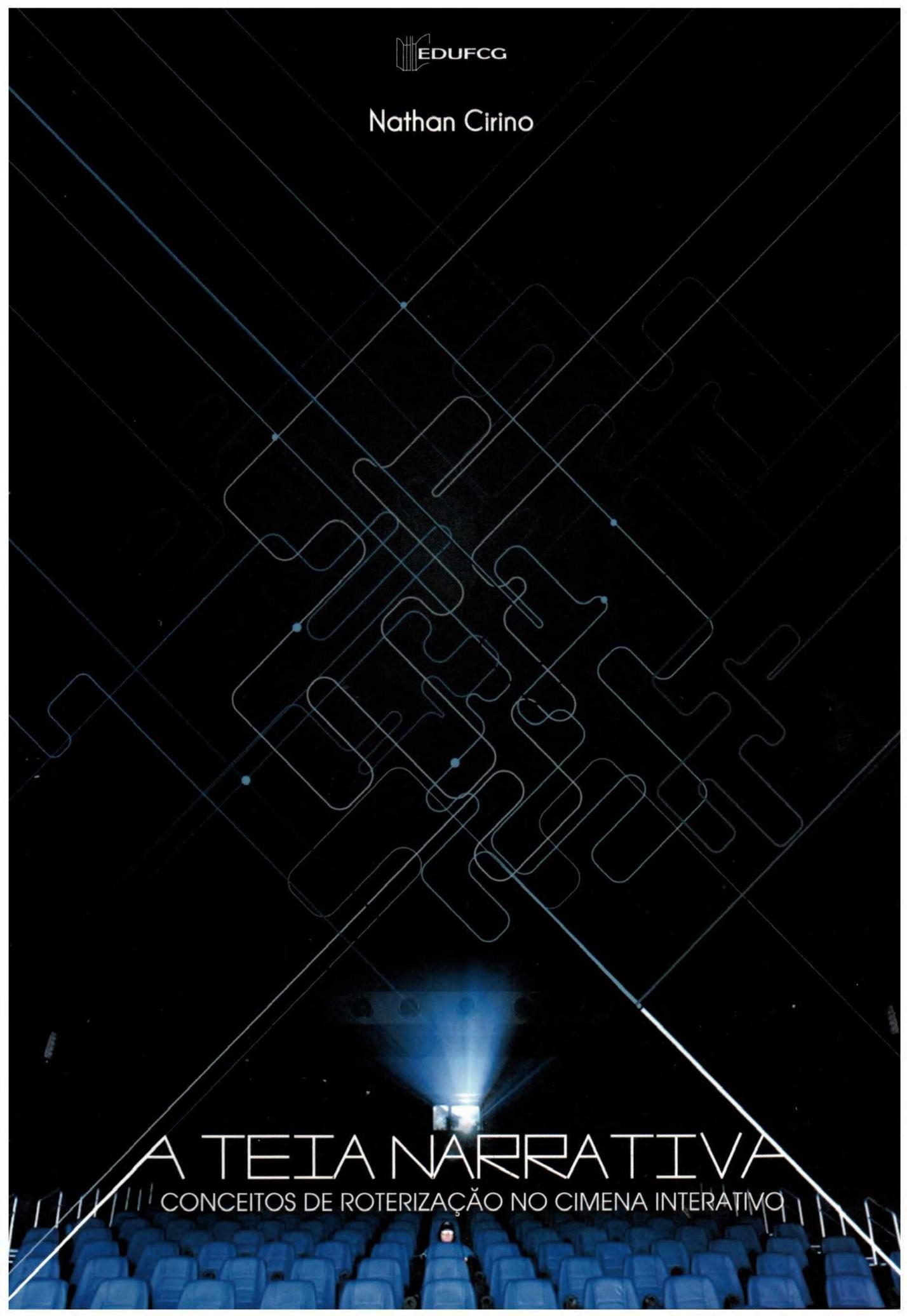


Nathan Cirino



A TEIA NARRATIVA

CONCEITOS DE ROTEIRIZAÇÃO NO CINEMA INTERATIVO

**A TEIA NARRATIVA:
CONCEITOS DE ROTEIRIZAÇÃO NO CINEMA INTERATIVO**

NATHAN CIRINO

**A TEIA NARRATIVA:
CONCEITOS DE ROTEIRIZAÇÃO NO CINEMA INTERATIVO**



2016

C578t

Cirino, Nathan.

A teia narrativa : conceitos de roteirização no cinema interativo / Cirino Nathan. — Campina Grande: EDUFCC, 2015. 140 f. : il.

ISBN: 978-85-8001-135-7

1. Cinema. 2. Roteiro. 3. Artes. I. Título.

CDU 791

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE - UFCC
EDITORA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – EDUFCC
editora@ufcg.edu.br

Prof. Dr. José Edilson Amorim
Reitor

Prof. Vicemário Simões
Vice-Reitor

Prof. Dr. José Helder Pinheiro Alves
Diretor Administrativo da Editora da UFCC

Viviana Sousa Ramos
Editoração Eletrônica

Liebert Pinheiro
Capa

CONSELHO EDITORIAL

Antônia Arisdélia F. M. A. Feitosa (CFP)
Benedito Antônio Luciano (CEEI)
Consuelo Padilha Vilar (CCBS)
Erivaldo Moreira Barbosa (CCJS)
Janiro da Costa Rego (CTRN)
Leandro Cavalcanti de Araújo (CES)
Marcelo Bezerra Grilo (CCTA)
Onaldo Guedes Rodrigues (CSTR)
Rogério Humberto Zeferino(CH)
Valéria Andrade (CDSA)

“Poderia me dizer, por favor, que caminho devo tomar para ir embora daqui?”

“Depende bastante de para onde quer ir”, respondeu o Gato.

“Não me importa muito para onde”, disse Alice.

“Então não importa que caminho tome”, disse o Gato.

“Contanto que eu chegue a algum lugar”, Alice acrescentou à guisa de explicação.

“Oh, isso você certamente vai conseguir”, afirmou o Gato, “desde que ande o bastante.”

Lewis Carroll

SUMÁRIO

AGRADECIMENTOS	9
APRESENTAÇÃO	11
CAPÍTULO 1	13
NOVAS MÍDIAS E CINEMA INTERATIVO: CONCEITUAÇÕES.	13
1. PARTICIPAÇÃO INTERPRETATIVA:.....	19
2. PARTICIPAÇÃO TRANSMÍDIA	19
3. PARTICIPAÇÃO INTERATIVA	20
INTERATIVIDADE: MODOS DE ABORDAGEM	21
INTERATIVIDADE E INTERFACE	36
INTERFACE E FANTASMAGORIA.....	39
CAPÍTULO 2	49
ROTEIRO CINEMATOGRAFICO: TENSÕES E DESAFIOS NA MÍDIA INTERATIVA	49
O ROTEIRO CLÁSSICO: CONCEITOS E MODELOS	51
A NARRATIVA DIGITAL E INTERATIVA	59
TENSÕES E DESAFIOS: A NARRATIVA CLÁSSICA DIANTE DAS NOVAS POSSIBILIDADES.....	72
1. DELIMITAÇÃO DE TRÊS ATOS.....	72
2. FORMA.....	73
3. CLÍMAX	73
4. CRISES	74
5. A EVIDÊNCIA DA ESTRUTURA NARRATIVA	75
6. EXPERIÊNCIA DO PÚBLICO	77
7. INTERAÇÕES POSSÍVEIS.....	77
8. MAPAS NARRATIVOS	77
CAPÍTULO 3	81
NARRATIVA FÍLMICA INTERATIVA: PROBLEMATIZAÇÕES DE LINGUAGEM	81
PENSANDO A ROTEIRIZAÇÃO À LUZ DOS CONCEITOS HJELMSLEVIANOS	82
A ESTRUTURAÇÃO DO NÍVEL NARRATIVO	89
UNIDADES NARRATIVAS, UNIDADES PARADIGMÁTICAS	92
A CONSTRUÇÃO SINTAGMÁTICA DO FILME INTERATIVO	96

CAPÍTULO 4	103
ROTEIROS EM FILMES INTERATIVOS: FRONTEIRAS E ANÁLISES	103
OS LIMITES DO GAME E DO FILME INTERATIVO	104
A GRUTA: PRIMEIRO EXERCÍCIO DE ANÁLISE	108
HEAVY RAIN: SEGUNDO EXERCÍCIO DE ANÁLISE	112
CAPÍTULO 5	123
A TEIA NARRATIVA	123
1. INTERATIVIDADE	123
2. INTERFACE.....	123
3. GAMEPLAY	124
4. NORTEAMENTO	124
5. UNIVERSO	125
6. NÃO-FRUSTRAÇÃO	125
7. TENSÃO INTERROMPIDA	126
ENTRE A PROGRAMAÇÃO E O ROTEIRO.....	127
RECAPITULANDO UM NOVO CINEMA EM CONSTRUÇÃO.....	127
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	131
APÊNDICE.....	137
1.0- MAPA DA INTERATIVIDADE DO FILME A GRUTA	139

AGRADECIMENTOS

A Deus por ter me permitido estudar e trabalhar com aquilo que amo, mesmo em uma sociedade que não dá tantas oportunidades a quem quer viver de Cinema.

À minha então orientadora Prof^ª Dr^ª Yvana Fechine e a UFPE por me permitirem realizar essa pesquisa que me rendeu o título de Mestre em Comunicação.

Ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco e seus docentes que aqui represento nas pessoas dos professores Karla Patriota, Paulo Cunha e Alexandre Figueiroa.

À FACEPE, por ter apoiado todo este percurso por meio de uma bolsa de estudos.

Aos meus pais Cledson Gomes Cirino e Valéria Maria Nascimento Cirino, bem como a meu irmão Raphael Nascimento Cirino, bem como tantos outros de uma família maravilhosa que Deus me deu, que represento aqui nas pessoas de Nete Queiroz, Clélia Cirino Barbosa e Cleilton Gomes Cirino.

Aos amigos Marcela Costa, Livia Cirne, Giovana Mesquita, Pedro Henrique Neiva, Diego Torquato, João de Souza Lima Neto e Paulo Matias.

APRESENTAÇÃO

Em um contexto sociohistórico marcado pela emergência das mídias digitais e pelo surgimento de um público que cada vez mais deixa a posição inerte no sofá em busca de experiências participativas com as mais variadas plataformas, o Cinema também tem buscado modelos diferentes de fruição através da interatividade. A narrativa digital interativa – que institui o chamado iCinema – tensiona, sobretudo, os modelos clássicos de roteirização. Estruturar uma narrativa que pode ser influenciada pela decisão do público implica em rupturas com a forma de pensar e contar histórias no cinema tradicional. Esta foi a preocupação que me motivou a pesquisar o tema em meu Mestrado em Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco, sob orientação da professora Doutora Yvana Fechine, a quem deixo aqui registrados meus agradecimentos e admiração.

Neste estudo, então chamado “Cinema Interativo: problematizações de linguagem e roteirização”, refletimos sobre os direcionamentos possíveis para uma roteirização mais específica para filmes interativos. Nesse caminho, o primeiro desafio foi a própria definição do filme interativo que, por não ser ainda consensual, nos levou a buscar sua caracterização, investigando os modos de organização da linguagem e o próprio estatuto da interatividade neste tipo de manifestação audiovisual.

O percurso dessa investigação começa com a apresentação e discussão do universo das novas mídias e suas propriedades, dentre as quais se encontra a interatividade. A definição deste termo, entretanto, mostra-se alvo de infindáveis discussões no meio acadêmico e, portanto, foi necessário um posicionamento a respeito do que consideremos aqui um meio interativo. A partir destas primeiras definições, este livro percorre a essência do filme interativo e da construção do roteiro cinematográfico aplicado a um novo contexto de fruição, abordando temas como modelos clássicos e suas tensões diante do iCinema ou mesmo pensamentos mais profundos sobre a construção de linguagem por trás dos roteiros deste gênero. Buscamos, assim, trazer à tona todo um estudo sobre o cinema interativo que vai muito além de apenas definir conceitos, porque traçamos nas páginas seguintes um grande mergulho nas novas mídias, na interatividade, no cinema e na criação de histórias.

Percorridas todas essas etapas, propomos ainda um exercício de análise de obras reconhecidas no âmbito de produção do iCinema, buscando não apenas avaliar, à luz das discussões anteriores, as distintas formas de manifestação das narrativas filmicas digitais interativas, mas também problematizando as tênues fronteiras

entre games e filmes interativos. Para esse exercício, foram escolhidos o filme *A Gruta*, do diretor Filipe Gontijo, realizado no ano de 2008 e tido como o primeiro filme interativo brasileiro a ser exibido em salas de exibição convencionais; e *Heavy Rain*, um drama interativo vendido para o console Playstation 3, da Sony, e lançado no ano de 2010. As obras escolhidas tensionam, deliberadamente, os limites entre jogo e cinema, permitindo problematizar também a incorporação de procedimentos/estratégias inerentes aos games no desenvolvimento de filmes interativos. Com a análise de obras em que há esse “borramento” de fronteiras, buscamos apontar o surgimento de uma forma híbrida, o filme-jogo, que se insinua como uma tendência cada vez mais forte no campo de produção audiovisual.

Ao final deste estudo procuramos também apontar sete princípios para roteirização do filme interativo, visando auxiliar não apenas o pensar sobre este promissor gênero das narrativas digitais, mas também o seu fazer. A grande teia narrativa mostra-se como um complexo arquitetar de tramas, disposta a capturar público ou autor, mas esperamos que esta segunda opção seja evitada a partir da leitura das próximas páginas.

CAPÍTULO 1

NOVAS MÍDIAS E CINEMA INTERATIVO: CONCEITUAÇÕES

A tecnologia tem trazido à tona mudanças não apenas na forma como enxergamos o mundo, mas também na forma como participamos dele. Vivemos na Cultura da Convergência, na qual vemos “o hardware divergindo, enquanto o conteúdo converge” (WALSH *apud* JENKINS, 2009, p. 43). Isso significa, *a priori*, que convivemos com as mais diversificadas tecnologias que nos possibilitam o contato com conteúdos cada vez mais vastos e complexos, passíveis de acesso em diferentes terminais midiáticos. Podemos enxergar em nossos dias a tecnologia movida pela busca do interativo, guiada pela necessidade cada vez mais realista de envolvimento sensorial, ultrapassando a “recepção passiva”.

Com a chegada da tecnologia digital, as mídias clássicas têm passado por mudanças que implicam muito mais que apenas a tradução para uma linguagem binária computacional. A mídia torna-se “nova mídia” quando os computadores se tornam processadores de mídia (MANOVICH, 2001). Ou seja, a concepção de “novas mídias” de Manovich remete a processos comunicacionais que passam pelas lógicas computacionais, envolvendo desde a produção à distribuição de conteúdos. Manovich (*ibidem*, p. 244, 245) cita como exemplos de conteúdos destas mídias digitais os filmes para web – a exemplo dos chamados *websodes*, que nada mais são que episódios curtos feitos para veiculação na internet –, as interfaces hipermidiáticas e os filmes interativos, mostrando que muitos produtos postos em circulação nos meios digitais já nascem dele e para ele.

De acordo com Manovich, as novas mídias devem ser pensadas a partir de cinco propriedades (*idem*; p. 27-48): representação numérica; modularidade; automação; variabilidade e transcodificação. O próprio autor, no entanto, adverte que “Nem toda nova mídia obedece a estes princípios. Eles devem ser considerados não como leis absolutas, mas como tendências genéricas de uma cultura produzida pelo computador” (*ibidem*, p. 27).

Representação numérica é o princípio que se refere à composição binária das novas mídias. Todas elas podem ser traduzidas em códigos de 0 ou 1, lidos em plataformas digitais. Isso acarreta duas consequências: 1) toda nova mídia pode ser descrita matematicamente, seja ela baseada em uma imagem, um som, ou outra mídia qualquer; 2) toda nova mídia está sujeita à manipulação algorítmica, já que é constituída pelos dados manipuláveis da linguagem binária.

A nova mídia é composta por partes independentes que, por sua vez, são compostas por outras unidades discretas e, assim por diante, até chegarmos ao nível de maior redução (pixels). Esta propriedade é denominada por Manovich

de *modularidade*. Para ele, a nova mídia pode ser pensada como uma estrutura fractal na qual blocos de informação se agrupam formando o conteúdo como um todo. Para o autor, a nova mídia é composta por unidades informacionais, ou seja, é fragmentada, e não pode ser vista como um elemento só. Embora tenhamos uma imagem 2D, ela é, na verdade, uma coleção de pixels, assim como uma simulação 3D, que é um agrupamento de voxels¹.

A *automação*, por sua vez, é a capacidade de autoregulação e autocriação de uma nova mídia. A representação numérica e a estrutura modular dos objetos das novas mídias dependem de operações automáticas envolvidas na criação, manipulação e acesso aos produtos. A este respeito, Manovich (2001, p. 32) afirma:

A representação numérica (princípio 1) e a estrutura modular do objeto da mídia (princípio 2) permitem a automação de várias operações envolvidas na criação de mídia, na sua manipulação e no acesso a ela. Assim, os seres humanos podem ser intencionalmente removidos do processo criativo, pelo menos em parte.²

Como exemplo desta automação teríamos a inteligência artificial de jogos, que por meio de cálculos sobre as ações do jogador desenvolvem verdadeiras estratégias de batalha em campos de guerra virtuais, moldando-se à situação da partida.

Os dois primeiros princípios, que aqui classificamos como básicos, permitem não apenas a existência da automação como também da *variabilidade*, o quarto princípio. Manovich (*idem*, p. 36) diz que “o objeto da nova mídia não é algo totalmente fixo ou rígido, mas sim algo que pode existir em versões diferentes e potencialmente infinitas”, referindo-se ao que chama de variabilidade dos blocos informacionais. Ora, se temos uma mídia fractal, composta por unidades discretas, podemos então manuseá-las e combiná-las constantemente criando novas formas desta mídia. Ainda podemos dizer que essa variação se deve ao seu caráter “mutável e líquido” (MANOVICH, 2001, p. 36). Em filmes interativos, por exemplo, pode-se escolher que caminho trilhar, reordenando assim o conteúdo final da história, o que nada mais é que uma reorganização dos módulos narrativos.

Por fim, temos a *transcodificação*, que significa a tradução de algo para um novo formato, o que segundo o autor caracteriza o nível mais profundo dos princípios estabelecidos. Toda nova mídia é capaz de ganhar um novo significado ao ser transcodificada, porque, em geral, ela “pode ser pensada como constituída de

1 Unidade de composição da imagem 3D, semelhante ao pixel, mas com volume.

2 Tradução livre a partir do texto original: “Numerical coding of media (principle 1) and modular structure of a media object (principle 2) allow to automate many operations involved in media creation, manipulation and access. Thus human intentionally can be removed from the creative process, at least in part.”

duas camadas diferentes: uma ‘camada cultural’ e uma ‘camada computacional’” (MANOVICH, 2001, p. 46). Desta forma, por exemplo, uma fotografia detém um caráter icônico que a associa a determinado local e tempo – camada cultural –, mas enquanto nova mídia ela passa a ter também um caráter computacional que a define enquanto conjunto de pixels, em dado formato de compressão, construída por uma série de dígitos binários que serão lidos e interpretados por algum software.

Graficamente, podemos reunir essas propriedades descritas por Manovich na seguinte estrutura:

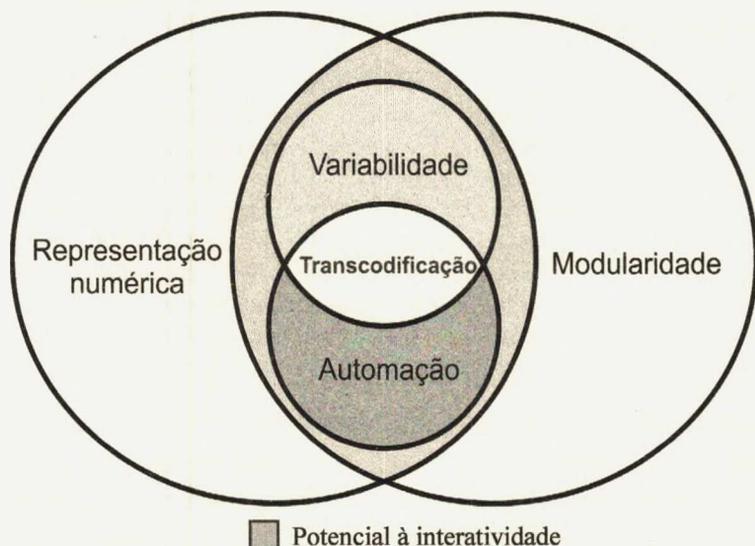


Figura 1.1 – Princípios das novas mídias

No gráfico, podemos perceber dois níveis mais amplos, os quais Manovich classifica como básicos: a representação numérica e a modularidade, cujo trabalho conjunto (graficamente representado pela interseção das duas áreas basilares) resulta em possibilidade de automação e variabilidade, classificadas como “nível complexo” pelo mesmo autor. Graficamente, temos que o espaço de interseção dos níveis complexos gera uma área onde todos os princípios estão presentes, caracterizando o que o autor considera o nível mais profundo – cultural e digitalmente – das novas mídias: a transcodificação (MANOVICH, 2001, p. 45). No gráfico, também podemos ver uma determinada área que indica o potencial à interatividade. É a partir da presença da automação e da variabilidade que este potencial se forma, haja vista que estes princípios são essenciais para a formação do que se compreende hoje como interatividade nas novas mídias.

O autor ainda ressalta que estes novos meios são definidos não apenas pelos princípios que os regem, mas também pela concepção cultural atrelada ao seu surgimento e utilização. É este fator que leva Manovich a ressaltar uma nova

forma de realidade criada pelas novas mídias: o *meta-realismo*. Se antes tínhamos, em sua maioria, a busca pela reprodução do real nas mídias tradicionais, construindo uma espécie de realismo que fizesse o espectador se projetar em um conteúdo e fruí-lo esquecendo do mundo ao seu redor, hoje as novas mídias buscam o meta-realismo, o realismo consciente da capacidade e necessidade de interrupção do usuário. O que vemos é uma mídia que comporta outras mídias, links, interfaces, menus, formando uma realidade que distorce o tempo de fruição, confiante na capacidade de projeção fracionada do usuário. Sobre o meta-realismo, Manovich (MANOVICH, 2001, p. 209) comenta:

[...] o novo meta-realismo é baseado na oscilação entre ilusão e sua destruição, entre imergir o observador na ilusão e abordá-lo diretamente. Na verdade o usuário é colocado em posição de comando ainda maior quando ‘auto-desconstrói’ comerciais, escândalos nos jornais e outras mídias não-interativas tradicionais. Uma vez que a ilusão acaba, o usuário pode fazer escolhas, redirecionar a narrativa do jogo ou conseguir informações adicionais em *web sites* convenientemente inseridos pelos designers. O usuário investe na ilusão precisamente porque tem o controle sobre ela.³

O meta-realismo, portanto, é uma característica das novas mídias em decorrência dos cinco princípios básicos. O cinema considerado interativo, do qual trataremos mais adiante, ao se deparar com este contexto, passa também a se utilizar do meta-realismo operando, por exemplo, com a variação entre quebra e manutenção da ilusão através de menus e interfaces durante a sua exibição, o que acaba por influenciar sua experiência de fruição no panorama midiático atual.

Foi no início da década de 1990 que o cinema começou a flertar com a interatividade, utilizando-se desta característica do meta-realismo descrita por Manovich. A inovação acontecia, principalmente, devido à proliferação dos *Personal Computers* (PCs), que inseriam na sociedade as lógicas do digital interativo e da multitarefa, características das quais o cinema tentou se aproximar assim que tal fusão fora viabilizada pela capacidade técnica dos computadores.

Como forma de se apropriar dessa nova linguagem, houve vários experimentos com o chamado cinema interativo que mal chegaram a ser conhecidos pelo grande público. Inicialmente experimentando poltronas com controles-re-

³Tradução livre a partir do original: “[...] the new meta-realism is based on oscillation between illusion and its destruction, between immersing a viewer in illusion and directly addressing her. In fact, the user is even put in much stronger position of mastery when she ever is by “auto-deconstructing” commercials, newspaper reports of “scandals” and other traditional non-interactive media. Once illusion stops, the user can make choices, re-direct game narrative or get additional information from other Web sites conveniently linked by the designers. The user invests into illusion precisely because she is given control over it.”

moto e botões para momentos de múltipla escolha, o cinema denominado interativo encontrou a barreira da falta de distribuição e tecnologia necessárias nas salas de exibição da década de 1990.

A realidade desse tipo de cinema era outra que não a linearidade e a fruição dita “passiva” do seu conteúdo: o cinema quis evocar a participação interativa, provando a todos que estava mais atual do que nunca e que a chegada das novas mídias só colaboravam para o desenvolvimento de sua gramática.

Embora a companhia Interfilm, em parceria com a Sony, tivesse começado os experimentos com o chamado cinema interativo (ou iCinema) em 1992, suas formas interativas eram bastante limitadas e não receberam o devido destaque pelo pioneirismo (MILLER, 2008, p. 351). O primeiro a reivindicar o título de filme interativo foi *Eu sou o seu homem*, dirigido por Bob Benjan em 1992 (LUNENFELD, 2005). No entanto, um filme considerado por vários estudiosos do tema como o marco zero do iCinema sequer possuía sala de exibição com controles remotos dotados de três botões para escolhas – como acontecia nos filmes da Interfilm. Referimo-nos a *Smoke / No Smoke*, dirigido por Alain Resnais em 1993, que tentou pela primeira vez uma forma embrionária do cinema interativo em escala internacional.

Resnais, cineasta conhecido pelas suas experimentações estéticas, chegou a dirigir em 1961 o filme *Ano passado em Marienbad*, onde já ensaiava uma narrativa mais complexa e dotada de oscilações constantes na sua ordem cronológica, saltando freneticamente do real ao onírico através da passagem seca de planos subsequentes. Seu espírito vanguardista, portanto, guiou-o em direção a um filme que contasse várias histórias possíveis a partir de dois simples atos: fumar e não fumar.

Tal como o famoso “ser ou não ser” de Hamlet, na obra Shakespeareana, “Smoke / No Smoke” lida com a escolha, a dúvida diante de duas situações opostas. Os filmes foram adaptados de oito peças de teatro do autor Alan Ayckbourn e disto resultou o fato de que várias histórias são contadas em sua trama. “Cada filme condensa cinco bifurcações, além da inicial que separa os dois filmes (a decisão de fumar ou não fumar). Estas bifurcações multiplicam as histórias, fazendo com que cada filme conte seis histórias diferentes em uma mesma narrativa” (BAIO, 2008, p. 35). Para solucionar o problema de como fazer isso no cinema, Resnais decidiu realizar dois filmes com projeções simultâneas, conforme explica Baio (*idem*, p. 32):

Diferentemente de outros filmes que são levados a público como “Parte I” e “Parte II” [...], a obra de Resnais é composta por dois filmes que, além de terem sido lançados juntos, tinham sua exibição condicionada à simultaneidade das projeções. Os dois filmes eram exibidos em salas diferentes e suas sessões deviam necessariamente ser iniciadas ao mesmo tempo.

Desta forma, cabia ao público escolher a ação inicial do enredo. Uma vez direcionando-se à sala do filme *Smoke*, a personagem decidiria fumar e as histórias advindas disto seriam totalmente diferentes daquelas no outro filme, *No Smoke*, onde ela decidiria não ceder ao cigarro. Não se tratava, assim, de um filme interativo, mas a sua lógica, no futuro, viria a desembocar na construção de filmes nos quais o público pudesse decidir ações dramáticas. Como dito, outras experiências anteriores aconteceram, mas *Smoke / No Smoke* lançou a possibilidade do filme interativo em escala internacional e acabou por angariar todos os créditos de pioneiro neste tipo de cinema, tido ainda como experimental, na década de 1990.

Com a emergência do digital, o cinema é mais uma das mídias clássicas que vem sofrendo transformações em função das novas tecnologias, que permitem experimentações interativas. Podemos entender o cinema nas novas mídias como uma reformulação da fruição filmica: não apenas atendendo aos princípios elencados por Manovich, mas também construindo novas formas de se ver e fazer cinema. Os princípios descritos por Manovich para entender genericamente o funcionamento das novas mídias valem, também, para pensarmos o cinema digital, realçando, especialmente, a possibilidade de interatividade e a não-linearidade dela decorrente.

Quando surgiu no final do século XIX, no entanto, o cinema já se apropriava da tecnologia de ponta de sua época. Isso já mostra que cinema e tecnologia sempre estiveram ligados e não seria agora, diante do surgimento das mídias digitais, que esta arte não sofreria mudanças. De início, o cinema assumiu como referência no desenvolvimento de sua linguagem as características do teatro (COSTA, 2006), mesmo que estivesse utilizando maquinários muito mais modernos e de possibilidades diferenciadas em relação a ele. Somente com o tempo e a passagem do Primeiro Cinema⁴, a linguagem cinematográfica se estabeleceu e se diferenciou do que seria aquela adotada pelas artes cênicas que a precediam. Houve, portanto, um deslumbramento tecnológico inicial, uma recaída em nome da nova técnica que desprivilegiava a sua forma narrativa própria através de planos longos e abertos, iguais àqueles que seriam vistos por espectadores em um teatro. Algo semelhante ao que ocorre hoje diante destas novas mídias. A importância de se usar e esbanjar a tecnologia, em detrimento de um desenvolvimento de linguagem própria, tem feito da aproximação cinema/novas mídias um percurso difícil. A música, por exemplo, a cada dia se solidifica em novos formatos digitais, envolvendo novos planos de negócio e novas formas de produção, distribuição e exibição. Para a maioria das mídias clássicas, a conversão para este formato repleto de possibilidades significou mudanças visíveis, seja através da manipulação digital e composição 3D na fotografia, por exemplo, ou nas enquetes e multiprogramação da TV Digital. No cinema, em contrapartida, as mudanças possibilitadas pela digitalização não são tão expressivas.

⁴ Primeiro Cinema é um termo utilizado por Costa (2006) para designar o cinema do final do século XIX e início do século XX.

O cinema em meios digitais vem sendo associado à produção de filmes interativos, filmes com tramas complexas – com variações de pontos de vista ou de ordem cronológica – e filmes concebidos para múltiplas telas, sendo exibidos do celular à sala de projeção, passando pelo computador pessoal. Seja qual for a forma de manifestação, uma característica desse cinema é um maior agenciamento do espectador, o que exige que nos interroguemos sobre as suas diversas formas de participação. Com base no estudo dos teóricos de cinema, cibercultura e tecnologia (JENKINS, 2009; LIPOVETSKY & SERROY, 2009; MILLER, 2008; LUNENFELD, 2005; MANOVICH, 2001; LÉVY, 2010; METZ, 2007), propomos aqui pensar a fruição fílmica a partir de três formas de relação do espectador com os conteúdos. Todas essas formas de fruição podem ser identificadas no cinema mesmo antes de sua digitalização, mas, sem dúvida, assumiram novas formas de manifestação a partir dos suportes digitais. São elas:

1. PARTICIPAÇÃO INTERPRETATIVA:

O que chamamos aqui de participação interpretativa é, na verdade, a mais antiga forma de participação do cinema, aquela que foi por tantos anos considerada uma mera *recepção passiva*. Como afirma Lévy, “um receptor de informação, a menos que esteja morto, nunca é passivo” (2010, p. 81). Esta participação interpretativa tem mudado ao longo das décadas, exigindo mais engajamento do espectador com o surgimento do chamado *hipercinema* (LIPOVETSKY & SERROY, 2009). Nesta modalidade de cinema estamos diante de conteúdos fílmicos pautados no excesso de informações, o que exige do espectador uma atenção redobrada. O hipercinema, no entanto, não está condicionado aos meios digitais e interativos, contemplando um amplo panorama das produções cinematográficas atuais. Este cinema possui características próprias como: tramas complexas, excessos nas imagens (através das cores, formas, movimentos de câmera, efeitos visuais etc.), planos extremamente rápidos ou extremamente lentos, dentre outras características.

2. PARTICIPAÇÃO TRANSMÍDIA

Segundo Jenkins (2009, p. 138) as narrativas da Cultura da Convergência tendem a se espalhar por diversas mídias. A chamada *narrativa transmídia* obedece a um eixo narrativo principal, geralmente veiculado em mídias de massa, abrangendo ainda ramificações narrativas em outras mídias que fornecem ao espectador uma compreensão mais ampla dos personagens, ambiente e enredo da trama principal. “Cada vez mais, as narrativas estão se tornando a arte de construção de universos, à medida que os artistas criam ambientes atraentes que não podem ser completamente explorados ou esgotados em uma única obra” (*ibidem*, p. 161). É

deste ambiente que surge a participação transmídia, aqui classificada pelo fato de o espectador possuir acesso a desdobramentos narrativos em diferentes mídias que atuam de modo complementar, articulado, sinérgico (cinema, TV, DVD etc.). Incluem-se aí os ARGs (*Alternate Reality Game*) e até mesmo as *fanfictions*, ou seja, ficções construídas pelos fãs, sejam elas em texto, vídeo, quadrinhos ou quaisquer outras mídias. A participação dita transmídia envolve, desta forma, a busca ativa do espectador por conteúdo, o ato de fruir não mais a narrativa filmica, mas todo um universo ficcional desenvolvido em mídias complementares que possibilitam o aprofundamento na história contada inicialmente no filme. Neste tipo de experiência de fruição, considera-se o espectador ativo a ponto de procurar expandir seu conhecimento da obra, não buscando informações técnicas ou comerciais, mas sim narrativas. Este tipo de participação, portanto, não se enquadraria nos termos interpretativos – dada a necessidade de ação do espectador –, nem tampouco nos parâmetros do que consideramos aqui uma participação interativa.

3. PARTICIPAÇÃO INTERATIVA

Por fim, a participação no cinema que sofre influências da Cultura da Convergência está intimamente ligada à interatividade. Faz parte deste tipo de participação qualquer interferência do espectador no conteúdo do filme, que passa a ser, portanto, clicável, manipulado através de botões, sons e/ou movimentos. Pela primeira vez a tecnologia tem nos permitido guiar a história do filme conforme nossas próprias escolhas. Chamado de *iCinema* ou *cinema interativo*, este novo tipo de fruição filmica acaba por gerar uma extrema dependência da plataforma que mediará o discurso entre o filme e o espectador.

O *iCinema* proporciona, portanto, a mais inovadora das três formas de participação⁵, embora também gere um deslumbramento técnico que, assim como no Primeiro Cinema no início do século XX, acaba muitas vezes por desconsiderar a eficiência narrativa. Cinema interativo não é sinônimo, por enquanto, de *blockbusters* ou sucesso financeiro, mas muito disso se deve à falta de estudo sobre como desenvolver roteiros apropriados para esta nova mídia.

A interatividade é, portanto, o que caracteriza e define o *iCinema*. Sem ela, o que também conhecemos por novas mídias não teria o mesmo significado. Contudo, o termo interatividade merece ser problematizado em função de toda a discussão acadêmica a respeito de sua definição. Em tempos de novas mídias, o “ser interativo” pode caminhar desde a possibilidade de resposta a um comando em aparelho eletrônico até a exclusividade de conversação interpessoal não mediada.

⁵ Consideramos aqui a participação como sinônimo de interação “o ato de inter-agir” sendo esta interação realizada por meio de vários níveis, conforme explicitado nos modos de participação, entre eles o da interatividade.

O caráter interativo do iCinema está diretamente ligado à possibilidade de manuseio da informação, sendo esta propriedade o que confere o título de “interativo” a um filme com tal proposta. Por outro lado, teóricos da área de comunicação contestam se este seria realmente um caso de interatividade. Alguns autores não consideram como interativo o ambiente de cliques e escolhas proporcionados por plataformas digitais.

Já nos anos 70, Raymond Williams, mencionado por Primo (2008, p. 27) postulava que “um sistema interativo deveria dar total autonomia ao espectador e viabilizar a resposta criativa e não-prevista da audiência”. Para ele, sistemas que antevêm a resposta do espectador e limitam sua ação não podem ser classificados como interativos, mas sim como reativos. Há um estímulo e uma resposta prevista. As definições de sistema interativo e sistema reativo são recorrentes nos estudos de comunicação, uma vez que a interatividade, como mencionado, tem sido objeto de muitos debates nessa área do conhecimento. Como, então, delimitar neste estudo um conceito de interatividade a partir do qual possamos apresentar nosso objeto como “filme interativo”? Deixemos clara a visão que está sendo dada ao termo a partir das considerações de alguns autores.

INTERATIVIDADE: MODOS DE ABORDAGEM

A problematização da interatividade aparece em vários autores e sob diferentes perspectivas (RAFAELI, 1988; LÉVY, 2010; FRAGOSO, 2001; BRAGA, 2005; PRIMO, 2008; GOSCIOLA, 2009). Podemos, no entanto, para os objetivos que aqui nos propomos, identificar nessas várias perspectivas, o que consideramos como dois grandes modos de abordagem e definição da interatividade. Temos, por um lado, abordagens que pautam a definição da interatividade em um processo de escolhas informacionais, a partir de uma lógica computacional que pode ser resumida numa expressão [interatividade = comunicação + escolha], independentemente da natureza das trocas que se estabelecem na relação homem/máquina. Trataremos ao longo do capítulo essa abordagem como um tipo de concepção de interatividade orientada por uma “perspectiva computacional” pela ênfase conferida ao *processamento* informacional. Temos, por outro lado, uma concepção de interatividade orientada pela ênfase dada justamente na *responsividade* estabelecida nessa relação. Trata-se, neste caso, de uma concepção de interatividade orientada pelo que chamaremos de uma perspectiva comunicacional por sua preocupação com a natureza da interação que se estabelece entre os interagentes a partir do que circula entre eles. Primo acaba descrevendo, em outros termos, essas duas perspectivas ao tratar da interatividade como *interações mediadas por computador*, podendo ser elas *reativas* ou *mútuas*, o que corresponderia, em linhas gerais, mas não estritamente nos mesmos termos, às abordagens de tipo computacional ou comunicacional, respectivamente:

A interação mútua é aquela caracterizada por relações interdependentes e processos de negociação, em que cada interagente participa da construção inventiva e cooperada do relacionamento, afetando-se mutuamente; já a interação reativa é limitada por relações determinísticas de estímulo e resposta. (2008, p. 57)

Primo, assim como boa parte dos autores advindos da área de comunicação – a exemplo do já mencionado Raymond Williams –, considera a interatividade ideal como um dialogismo, uma construção mútua da comunicação que não permite limites nas opções de escolha. Para este grupo de teóricos, interatividade está intimamente ligada à liberdade de ação no processo comunicacional. Para outros teóricos, como Fragoso (2001), o termo *interatividade* não nasceu na área da comunicação, mas sim na área da informática, e, por isso, pode ser considerado também a partir de sua acepção nesse campo de estudo:

A palavra interatividade, derivada do neologismo inglês *interactivity*, foi cunhada para denominar uma qualidade específica da chamada computação interativa (*interactive computing*). Remontando aos anos 1960, a computação interativa nasceu da incorporação de teleimpressoras e máquinas de escrever como unidades de entrada e saída de dados (input e output) de sistemas computacionais. (*ibidem*, p. 2)

Para Braga (2005, p. 125), “a interatividade está na própria natureza do computador. [...] O computador é, em sua natureza, uma máquina interativa, pois, dentro de um sistema de computação, manifesta-se um diálogo entre homem e máquina”. Esta equipolência entre os diálogos homem-homem e homem-máquina, no entanto, é vista por Fragoso (*op. cit.*, p. 7) como uma relação equivocada: “Se a viabilidade de uma interação do tipo conversacional direta, em tempo real e simétrica, é extremamente restrita mesmo em diálogos face a face [...], sua aplicação à relação entre entidades de natureza distinta é ainda mais inadequada”. Para a autora, a interatividade não deve ser vista com uma supervalorização da simetria no fluxo bidirecional de comunicação. Supervalorização esta que colocaria o telefone como maior expoente da interatividade, de acordo com Lévy (2010, p. 82). Fragoso destaca, portanto, que a interatividade merece ser observada como um dos atributos do produto midiático e sua interface, passando a ser constituído enquanto “uma das instâncias do processo de interação entre designer(s) e usuário(s)” (FRAGOSO, 2001, p.7-8). É desta maneira que a autora afirma que a interatividade, sob uma perspectiva que chamamos aqui de computacional, pode ser compreendida como a interação entre receptor e produto, distante da necessidade de diálogo empregada na maioria das definições de muitos outros teóricos da comunicação.

Diante dessas duas orientações distintas de compreensão da interatividade, como pensar então o que aqui tentamos caracterizar como filme *interativo*? Se o

filme nos permite escolher entre opções pré-estabelecidas, deveríamos então chamá-lo meramente reativo de acordo com boa parte dos teóricos da comunicação. Por outro lado, para alguns teóricos como Fragoso (2001), esta possibilidade de escolha nos permitiria, sim, conferir à obra o título de interativa.

Mais importante, porém, que afiliação a uma perspectiva ou outra, é a compreensão a partir das polaridades das distinções, dos modos a partir dos quais podemos pensar uma intervenção direta - ou um agenciamento - do espectador nos filmes produzidos e difundidos em plataformas digitais. Para isso, é importante não esquecer que o cinema consolidou-se historicamente como uma forma de comunicação apoiada em um dispositivo a fim de produzir na audiência a chamada projeção psicológica (catarse e “esquecimento de si”). Esta projeção se apoiou em certo modo de produção, exibição e recepção, tais como o uso da tela grande, da sala escura, ou mesmo o “realismo” da imagem.

Para pensar o *interativo* no cinema, devemos então começar questionando em que termos pode se dar essa intervenção do espectador nos conteúdos fílmicos sem desprezarmos completamente essa forma cultural que se instituiu a partir de um certo tipo de experiência de fruição. Metz (2007, p.93) já nos lembrava que “o cinema é mais um meio de *expressão* que de *comunicação*”, o que nos ajuda a desvincular a participação da audiência através da conversacionalidade presente na perspectiva comunicacional, aproximando mais o cinema de uma interatividade sob a óptica computacional. Pensar a interatividade no cinema deve nos levar à busca de novas expressividades, o que não implica necessariamente em uma construção pautada por uma simetria no fluxo bidirecional de comunicação. Ao criar um filme interativo, o autor e o roteirista não estão propondo vários filmes, nem se desprendem de um roteiro “programado”, mas sim propondo ainda um texto fílmico coeso, embora baseado em uma história multiforme⁶. Pensar o *interativo* no cinema, portanto, significa explorar, agora por meio dos recursos técnico-expressivos do meio digital, uma maior *abertura de segundo grau* na obra, tal como este conceito foi proposto por Eco (1988).

Eco (*idem*) descreveu este tipo de obra mencionando que os textos de Kafka, por exemplo, também são “obra aberta por excelência” (*ibidem*, p. 47). Este termo cunhado pelo autor, no entanto, consiste em um modelo hipotético cuja definição acaba por abranger a relação entre obra e fruidor de maneira geral, embora possa ser expressa em diferentes níveis. Nela, a obra acaba por colocar-se como

⁶ *História multiforme* é um termo usado por Murray (2003) para descrever as narrativas que possibilitam a convivência de possibilidades narrativas incompatíveis, levando em consideração, portanto, a opção e sua não-existência. “Uma narrativa escrita ou dramatizada que apresenta uma única situação ou enredo em múltiplas versões - versões estas que seriam mutuamente excludentes em nossa experiência cotidiana” (MURRAY, 2003, p. 43). De forma mais clara, a narrativa que trabalha, por exemplo, com um personagem que convive com seu passado e futuro pode ser chamada multiforme.

inacabada, às vezes manifestando certa indefinição e até mesmo necessidade de intervenção física do público para que possa ser completa. O público, desta maneira, é visto como a fonte de interpretação e/ou ação que delimita a obra, conferindo-lhe sentido. Para definir a obra aberta, Eco (*idem*, p. 57) afirma:

Do *Livre* de Mallarmé até certas composições musicais examinadas, notamos a tendência a fazer com que cada execução da obra nunca coincida com uma definição última dessa obra; cada execução a explica, mas não a esgota, cada execução realiza a obra, mas todas são complementares entre si, enfim, cada execução nos dá a obra de maneira completa e satisfatória mas ao mesmo tempo no-la dá incompleta, pois não nos oferece simultaneamente todos os demais resultados com que a obra poderia identificar-se.

Toda obra artística, segundo o autor, possui um caráter de abertura, inerente a toda fruição estética (ECO, 1988). Contudo, há obras que apresentam o que Eco denomina de abertura de segundo grau em função do modo como estas se organizam estruturalmente. Ou seja, esta abertura de segundo grau “não se baseia exclusivamente na natureza característica do resultado estético, mas nos elementos mesmos que se compõem em resultado estético” (ECO, 1988, p. 89). Algumas obras possuem a abertura de segundo grau a partir de sua composição sempre mutável e condicionada ao movimento, como as esculturas de Calder, outras obtém este caráter a partir da mutabilidade de sua forma (*ibidem*, p. 152). Em relação a estas mudanças na obra, Eco ressalta que não estamos diante da morte da forma, mas sim “uma mais articulada noção do conceito de forma, a forma como um *campo de possibilidades*” (ECO, 1988, p. 174).

Na forma “aberta”, há a possibilidade de várias organizações confiadas à iniciativa do intérprete, a partir de uma direção estrutural proposta pelo autor. A obra aberta é, assim, aquela que apresenta a possibilidade de várias organizações, sendo uma dessas possibilidades atualizada (realizada) no momento mesmo da sua fruição. Por isso, o texto fílmico interativo também pode ser concebido como um “campo de possibilidades” pensado para ser montado pelo espectador, de acordo com possibilidades preestabelecidas. Este senso de orientação da história, fazendo dele não um co-autor, mas um organizador da obra, estabelece outro grau de abertura no cinema. Se no cinema clássico teríamos um caráter de abertura estética comum a toda e qualquer fruição artística, possuímos agora, graças à interatividade, uma obra tão mutável e aberta quanto os já mencionados trabalhos (móviles) de Calder. Um filme em constante atualização, com módulos narrativos organizáveis a partir da intervenção direta do espectador: não mais uma abertura que remeta a uma participação interpretativa, mas sim uma abertura dependente da participação interativa do público, com reflexos na própria estrutura do filme. Podemos dizer que a intera-

tividade é um caminho pelo qual buscamos, afinal, a maior abertura da obra fílmica, com o objetivo de construirmos filmes que permitam a influência direta das decisões do público nas ações. A interatividade eficiente, portanto, é aquela que é ferramenta para que público e os desenvolvedores alcancem uma maior abertura da obra.

No caso do iCinema, essa abertura de segundo grau depende de uma atuação do espectador em termos de escolhas narrativas que impactam a organização da forma expressiva, o que nos leva, de qualquer modo, a uma primeira compreensão da interatividade como um conceito mais próximo da perspectiva computacional, tal como tratada anteriormente, que da abordagem comunicacional. Para que este caráter da obra seja alcançado, a interatividade deve ser pautada na mutabilidade da forma e não na sua indefinição, como ocorreria ao considerarmos o ideal conversacional para o filme ou quaisquer outras obras de arte. A despeito do caráter aberto, o filme interativo, como fora dito, precisa ser delimitado ou, em outros termos, “programado” tanto narrativamente (roteirização) quanto do ponto de vista da linguagem computacional (software).

Ainda que trabalhe com uma noção de interatividade orientada por uma perspectiva que denominamos aqui de computacional, Sheizaf Rafaeli (1988) incorpora na sua concepção do fenômeno uma preocupação com a responsividade decorrente das escolhas. Neste estudo, adotaremos o modelo de interatividade de Rafaeli por compreender que o filme interativo nasce de uma definição computacional, mas sem esquecer que estas escolhas “programadas” levam em consideração uma historicidade das ações que, segundo o autor, corresponde justamente a essa responsividade, que valoriza a construção dramática em detrimento da simples escolha entre opções disponíveis. Para Rafaeli, portanto, essa responsividade está mais associada à incorporação ao processo do histórico das ocorrências, tal como trataremos logo mais adiante, que à “conversacionalidade” que orienta algumas abordagens da interatividade nos meios digitais:

Ater-se à conversação humana como um tipo ideal [*de interatividade*] é atrativo, mas problemático. Definir interatividade como ‘conversacionalidade’ é tanto subjetivo quanto simplista. O ideal conversacional não é um conceito confiável para juízes, culturas ou tempo. Além disso, até mesmo os designers de sistemas começaram a perceber a deficiência de tal definição. (*idem*, p. 117, grifo nosso)⁷

Trata-se, assim, de considerar um caráter comunicacional a partir da responsividade incorporada à “programação” das escolhas, e não da conversaciona-

⁷ Tradução livre a partir do original: “Holding human conversation as an ideal type is attractive but problematic. Defining interactivity as ‘conversationality’ is both subjective and simplistic. The conversational ideal is not a reliable concept across judges, cultures or time. Furthermore, even system designers have begun to realize the shortcoming of such a definition”.

lidade. Entende-se que nesta última há total liberdade para ação dos envolvidos na interação, o que não ocorre em um diálogo homem-máquina dado o número limitado de escolhas desse meio.

Rafaeli (*idem*) propôs observarmos a interatividade sob três aspectos de comunicação que não envolvem apenas a interação mútua. Para o autor, a interatividade existe apenas em uma plena capacidade de resposta (*responsiveness*), havendo, portanto, comunicações que podem ser “quase interativas” e “não-interativas”. Às não-interativas Rafaeli conferiu o título de comunicações de dupla-via (*two way communication*) e às quase interativas, reações (*reactions*) (*ibidem*, p. 119). Para definir essas diferenças, o autor desenvolveu um esquema explicativo:

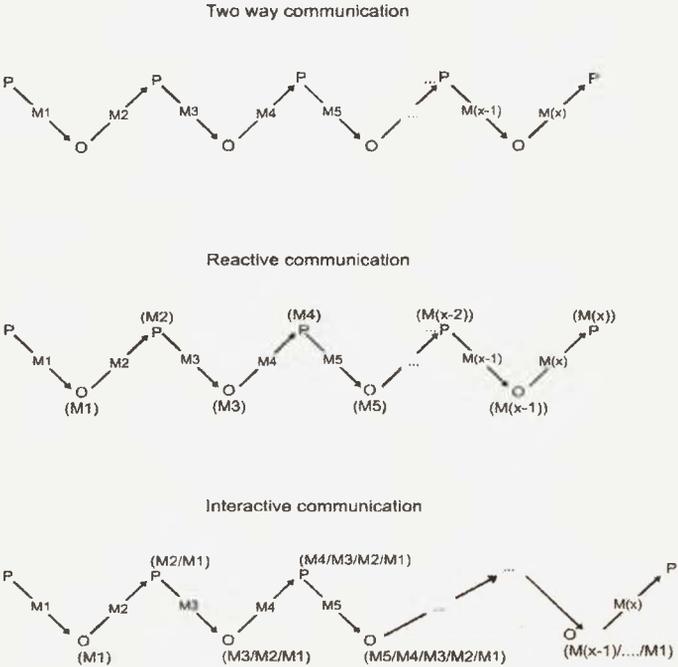


Figura 1.2 – Modelo de interatividade de Rafaeli (1988, p. 120)

Podemos então delimitar que a natureza da comunicação de dupla-via implica a troca de mensagem sem que uma afete outra, ou seja, uma comunicação não-interativa já que uma pessoa (P) não interage com outra (O) através das mensagens (M) trocadas entre ambos. Como exemplo, teríamos uma conversa de pessoas de nacionalidades diferentes, cada um com sua língua incompreensível para o outro.

A comunicação reativa, por outro lado, constrói mensagens novas a partir de mensagens diretamente anteriores incorporadas no discurso do receptor. Ao enviar um comando para uma máquina, ela surge com uma nova resposta com base no meu estímulo, mas se os comandos se sucederem, não haverá uma consideração do que já foi comandado antes. É o que Rafaeli chama de comunicação quase-interativa.

Por último, o conceito de comunicação interativa é aquele na qual as mensagens são construídas com base em um repertório anterior de mensagens. Não apenas uma reação a um último estímulo, mas um contexto elaborado pelo conjunto de estímulos e respostas desenvolvidos até então.

Baseados no modelo de Rafaeli, podemos então indicar o que está, a nosso ver, no cerne da configuração da interatividade no cinema: a historicidade, a partir da qual as trocas de informações de um ambiente interativo devem considerar todo um percurso de construção da informação e não apenas um último estímulo. O filme interativo, portanto, pode também ser pensado como uma obra dotada de uma estrutura aberta criada a partir de uma linguagem de programação e da capacidade do roteirista de criar um percurso inscrito na historicidade das escolhas possíveis.

Como vimos, a interatividade tal como descrita por Rafaeli (1988) requer uma influência da historicidade do ato de comunicar e não apenas uma reação ao estímulo derradeiro. No entanto, a maioria dos filmes que se autodenominam iCinema operam com a resposta imediata a uma ação do público, desconsiderando escolhas anteriores, o que nos colocaria diante do rótulo de *filme reativo* e não propriamente interativo em um primeiro momento. Poderíamos considerar, então, a denominação de *interativos* a filmes nos quais a cadeia de causa-efeito consiga levar em conta escolhas anteriores (ou seja, o histórico das seleções).

O ponto de vista de Rafaeli contribui para aproximarmos, no contexto argumentativo que aqui propomos, a compreensão do filme interativo da descrição das interações mútuas, proposta por Primo, desde que consideremos que a ausência de conversacionalidade não implica necessariamente em escolhas reativas *stricto sensu*. É preciso ter claro, no entanto, que a interatividade no cinema sempre vai estar atrelada ao fator computador/programação – as escolhas limitadas, a não liberdade completa de ação. Por isso essa interatividade pode ser considerada, de modo geral, como essencialmente computacional, nos termos descritos anteriormente, embora haja a possibilidade de um processo comunicacional mais rico e complexo graças à historicidade incorporada ao processo, o que só vem a enriquecer o desenvolvimento da trama em questão e valorizar as escolhas para construção dramática da história.

Para pensar o iCinema, consideramos, então, a interatividade como resultado da “equação”:

[comunicação + escolha]

Compreendemos, no entanto, que essa equação comporta tanto escolhas reativas quanto responsivas, dotadas de historicidade e capazes de ensejar o desenvolvimento de narrativas interativas mais complexas e abertas.

Se tomarmos o gráfico de Rafeli, já mostrado neste capítulo, aproximando-o do nosso objeto de estudo, teremos uma visão mais plena de como a interatividade, ora mais reativa, ora mais responsiva pode ser construída no filme interativo:

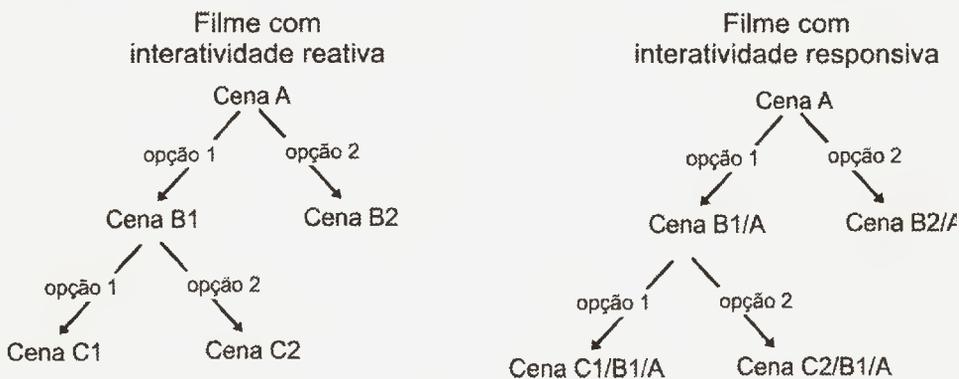


Figura 1.3 – Filmes interativos segundo o modelo de Rafaeli.

No gráfico da esquerda podemos observar a construção genérica de uma cena (A) que oferece duas possibilidades de escolha em direção a uma cena B, formando assim dois contextos diferentes (B1 e B2) e assim por diante. No gráfico da direita, por sua vez, vemos que a cena B possui influência da cena que a precede, o que resulta não apenas em uma cena B1, fruto da escolha 1, ou B2, fruto da escolha 2, mas sim, de cenas B1/A ou B2/A, haja vista que são frutos não apenas da escolha feita, mas também da cena anterior.

O grande impacto do modelo de Rafaeli para pensarmos a estrutura narrativa dos filmes interativos emerge ao analisarmos estruturas nas quais dois caminhos diferentes do filme convergem em um mesmo ponto. Nesta situação, portanto, evidenciamos como o pensar a interatividade segundo Rafaeli pode interferir na roteirização do filme interativo.

O que se faz nesses casos, na prática, é o aproveitamento de uma cena⁸ única para dois ou mais caminhos diferentes do filme: uma espécie de reaproveitamento de cena que conta uma unidade narrativa útil para dois caminhos diferentes. Se aplicarmos o modelo de Rafaeli nestes casos, teremos que:

⁸ Para fins didáticos, consideraremos aqui a unidade narrativa enquanto “cena”, no entanto esta unidade será melhor definida e exemplificada em um segundo momento de análise desta estrutura sob o prisma da linguagem (capítulo 3).

Convergência Cênica em Filme Interativo

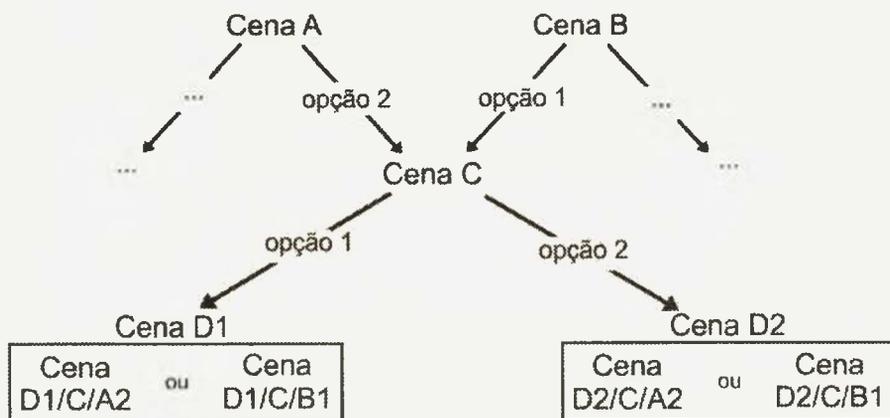


Figura 1.4 – Interatividade em cenas de convergência.

Consideremos as seguintes legendas para o gráfico:

Cena A – Indivíduo chega em uma festa como convidado.

Opção A2 – Indivíduo se embeboda.

Cena B – Indivíduo chega em uma festa fugido da polícia.

Opção B1 – Indivíduo finge de bêbado para despistar a polícia.

Cena C – Indivíduo derruba um vaso na festa, bêbado. Todos o observam.

Opção C1 – Juntar peças do vaso quebrado

Cena D1/C/A2 (para aqueles oriundos da Cena A): Amigo que convidou se aproxima e leva-o para um quarto.

Cena D1/C/B1 (para aqueles oriundos da Cena B): Esconde um caco do vaso na manga da camisa e olha ao redor procurando policiais.

Opção C2 – Sair da sala

Cena D2/C/A2 (para aqueles oriundos da Cena A): Vai até o quarto procurando pelo amigo que o convidou.

Cena D2/C/B1 (para aqueles oriundos da Cena B): Foge pela rua evitando contato com a polícia.

Podemos observar que na cena C, comum aos dois percursos, teremos um personagem bêbado chamando a atenção de todos. Entretanto, se consideramos a historicidade dos percursos veremos que estamos diante de duas cenas com significados totalmente opostos: oriundo da Cena A, temos um personagem fútil, bêbado e atrapalhado; oriundo da Cena B, um personagem inteligente, fugitivo e perigoso. Se as opções seguintes forem apenas “juntar peças do vaso quebrado” (opção 1 de C – que chamaremos aqui de C1) ou “sair da sala” (opção 2 de C – que chamaremos C2), elas terão significados totalmente diferentes caso o personagem venha da Cena A ou da Cena B. Por este motivo, a historicidade nestas ditas cenas convergentes desprezam o percurso anterior da narrativa e criam unidades genéricas onde a definição de interatividade responsiva aqui defendida não será aplicada.

Na grande maioria dos filmes interativos analisados para este estudo, teríamos na cena D do gráfico apenas duas unidades narrativas a serem construídas (D1 e D2, frutos das escolhas 1 e 2 da cena C). Para que o modelo de Rafaeli seja aplicado, no entanto, nesses casos deveria haver quatro opções de cena, sendo duas cenas D1 e duas D2, ou seja, opções D1 e D2 para o personagem oriundo da Cena A; e opções D1 e D2 para aquele oriundo da Cena B.

Temos então que em uma Cena D1 (fruto da opção “juntar peças do vaso quebrado”) existem duas possibilidades de construção: 1) Para o público oriundo da Cena A, pode haver apenas um contato de um amigo que convidou o personagem para a festa, preocupado com o estado do visitante bêbado; 2) para aqueles oriundos da Cena B, pode-se perceber a necessidade de guardar um caco do vaso para auto-defesa, já que ele está sendo perseguido e o ato de derrubar o vaso foi algo calculado. Da mesma forma, a Cena D2 (fruto da opção “Sair da sala”) tem dois conteúdos distintos: 1) Para a audiência vinda da Cena A, existe a entrada em outro cômodo qualquer da casa, procurando por alguém despreocupadamente; 2) Para aquela vinda da Cena B, existe a fuga, já que entrar na casa com uma festa foi meramente uma ação para despistar a polícia.

Percebemos claramente que embora tenhamos uma cena em comum onde um homem bêbado quebra um vaso, é a historicidade que fará com que as escolhas seguintes assumam relevância narrativa. É o percurso até aquele momento que faz com que haja sim uma interatividade de acordo com o modelo de Rafaeli, porque uma vez escolhida uma opção estaremos respondendo a um conjunto de trocas de mensagens, entre homem e máquina, construído até aquele momento, ou seja, está sendo considerado o histórico das ocorrências. Se tivéssemos, logo após as opções “sair da sala” ou “juntar peças do vaso quebrado”, cenas comuns ao personagem que vem da cena A e da cena B estaríamos desconsiderando o que fora construído antes, fazendo com que a escolha entre estas opções sejam fruto de uma interatividade reativa. Há uma diferença, portanto, entre apenas reagir ao poder de decisão e a construir um percurso dramático, e essa diferença nasce da historicidade.

Esta historicidade necessária ao conceito de *interativo* de Rafaeli implica, necessariamente, uma alta significância das escolhas oferecidas. Compreende-se, portanto, que o estímulo oriundo do usuário em direção à plataforma deverá receber uma resposta de alto valor significativo para a construção filmica, já que este será uma construção que considerará todo um percurso narrativo prévio. Podemos considerar a seguinte situação hipotética em uma obra de iCinema: um homem está portando uma arma carregada com apenas uma bala, prestes a atirar em um criminoso. As minhas escolhas poderiam ser “atirar no braço” ou “atirar na perna”, mas ambas me colocariam diante de caminhos não muito diferentes, sem qualquer significância para o todo. Entretanto, considerando alguns fatores oriundos de uma historicidade, por exemplo: 1) o criminoso é um filho drogado do personagem, 2) a bala foi carregada para que o personagem se suicidasse, 3) o filho chegou de surpresa na cena e viu o pai prestes a se matar; diante destas informações, as opções de escolha mudam radicalmente. Poderíamos agora considerar as opções: “atirar no filho”, “cometer suicídio” ou até mesmo “desistir de usar a arma”. Percebe-se, desta forma, que a historicidade coloca o usuário diante de escolhas com significância mais relevantes, inseridas em contextos dramáticos mais complexos que aqueles nos quais a simples escolha aparece descontextualizada.

Brenda Laurel (*apud* PRIMO, 2008, p.144), menciona não apenas a *significância* como constituinte de uma interatividade plena, mas também outros dois fatores: a *freqüência* e a *amplitude*. Por freqüência entende-se a recorrência das escolhas em intervalos de tempo e por amplitude quantas escolhas disponíveis. Em gráfico as três características descritas por Laurel são representadas da seguinte forma:

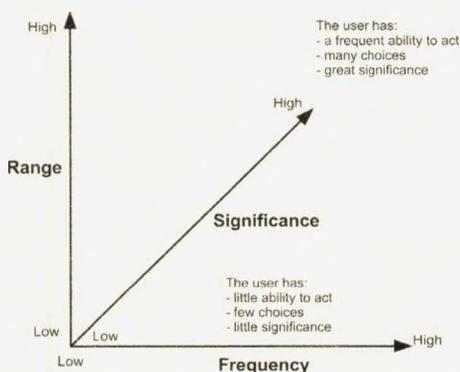


Figura 1.5 – Ilustração para a escala de Laurel. (JENSEN, s.d., p. 197)

Um filme interativo – aplicando-se as postulações de Laurel – pode ter graus de interatividade ou, em outras palavras, ser mais ou menos interativo. Com

uma única opção clicável a cada cena, uma obra de iCinema não teria a mesma interatividade de outra na qual haja mais possibilidades de interação, disponibilizadas constantemente e sempre com impactos significativos no enredo. Não basta clicar, mas sim escolher e influenciar a continuação daquilo que, para nós, é a trama do filme interativo.

É possível enxergar uma proximidade entre as postulações de Laurel e Ra-faeli quando esta primeira menciona que as escolhas devem ser carregadas de sig-nificância, pois é também isso que o conceito de historicidade pressupõe ao propor que cada bloco narrativo acrescenta algo que torna o seu caminho único. Não há uma escolha que não influencie, pois de certo que estará ela, sozinha, construindo um percurso só seu que não trará unidades narrativas comuns a outros caminhos narrativos. Da mesma forma, a frequência de opções e a amplitude de possibilida-des mencionadas por Laurel tornam o processo interativo muito mais diversificado.

Se, a partir das ideias de Laurel é possível postular que o filme pode ser mais ou menos interativo, poderíamos ter ainda um filme dito interativo mesmo diante de uma baixa significância das escolhas. Para compreender o universo do que se conhece como “cinema interativo” parece, então, ser mais produtivo adotarmos a ideia de gradações. Evitamos, com isso, o alinhamento redutor das diversas mani-festações do iCinema com categorias mais gerais propostas para a interatividade por diversos autores, observando, no entanto, o que está na base dessas tipificações: o grau maior ou menor das intervenções permitidas ao fruidor, a maior ou menor significância das escolhas propostas. Na prática, essa gradação da interatividade manifesta-se dentro de uma polaridade que vai, de fato, de uma organização de al-ternativas narrativas mais reativas até uma estruturação pautada pela historicidade ou responsividade das escolhas propiciadas no processo de roteirização.

De toda forma, mesmo os filmes interativos cuja roteirização é orientada pela busca da historicidade e responsividade das escolhas não de possuem momen-tos de simples reação, como caminhar, olhar uma foto etc. Não há, portanto, a rigor, como conceber o filme interativo a partir de uma abordagem comunicacio-nal, nos termos descritos anteriormente, porque não há como retirar do iCinema a lógica da programação computacional que está em sua origem. É preciso reco-nhecer, no entanto, que a roteirização, ainda que orientada por uma programação, pode apelar para uma estruturação mais ou menos aberta e, consequentemen-te, com maior ou menor significância das escolhas. Isso corresponde, em outros termos, a admitir que, dentro do campo de produção do chamado iCinema, po-dem haver, como já postulamos, filmes menos ou mais interativos. Podemos, no entanto, chamar genericamente de “interativo” todas as narrativas filmicas que, com maior ou menor significância da escolhas propiciadas, forem roteirizadas de modo a incorporar no seu processo de atualização a intervenção do fruidor

(escolhas). Posto isso, o desafio é justamente pensar as estratégias de roteirização envolvidas nessas distintas manifestações interativas.

É no processo de roteirização que se define o filme interativo, ancorado no desenvolvimento de um percurso narrativo (conjunto de ações transformadoras do estado de um sujeito, como veremos adiante), e não na simples orientação de um personagem, como ocorre nos videogames. A grande diferença entre a fruição de um filme interativo e um jogo de videogame é justamente o fato de que o primeiro diz respeito à orientação de um personagem ao longo de um enredo, ao passo que o segundo é uma condução das ações de um personagem no qual o usuário se vê personificado: o *avatar*. Machado (2007, p. 218) explica: “Ao entrar num desses ambientes colaborativos, o usuário deve dar-se um nome, um sexo e uma descrição física, que podem tomar diretamente a forma de uma figura estilizada (humana ou não), um *avatar*”.

Há uma diferença entre guiar um personagem e guiar um avatar. Se as escolhas de um filme interativo levam o seu personagem à morte, por exemplo, foi o outro que morreu, já que não há essa identificação imediata com o fruidor. Quando, ao contrário, este fruidor está personificado em um avatar que morre, o jogador, geralmente, também se considera “morto” em função da identificação imediata de um com o outro.

Devido à proximidade da narrativa de um filme interativo com aquela utilizada atualmente nos games, existe um limiar muito tênue entre esses dois tipos de manifestação. Tentando elucidar os limites do filme interativo frente aos jogos eletrônicos, Miller (2008) elenca sub-gêneros desta mídia. Este cinema interativo, segundo Miller (*idem*, p. 350) se divide em dois tipos de filmes: aqueles feitos para grandes telas e outros para telas pequenas. Os primeiros podem também ser considerados como filmes interativos para consumo coletivo (em salas de projeção) e estes últimos como filmes interativos para consumo individual (computador, DVD, internet).

O filme interativo para consumo coletivo foi o grande estopim do cinema interativo, embora hoje não apresente tanta notoriedade. De início com a distribuidora Interfilm, a modalidade cresceu tímida em ambientes acadêmicos de pesquisas envolvendo narrativas e novas mídias. Hoje, Miller (*idem*, p.352) menciona a *Immersive Studio* como grande expoente da produção de filmes interativos para exibição coletiva, embora trabalhem apenas com vídeos educacionais e não tenham visibilidade comercial. A empresa atua de forma bastante diferente daquela proposta pela Interfilm, onde as poltronas possuíam controles com botões simples para o voto da audiência. Sua técnica envolve telas de touchscreen nas poltronas, fazendo com que haja tanto a experiência conjunta quanto a individual na sala de projeção.



Figura 1.6 – *Vital Space*: Filme interativo da *Immersive Studio*⁹

Para os filmes interativos de consumo individual, mais presentes hoje com a internet, através de dispositivos como o computador ou tablets, Miller (2008, p. 356) afirma existir quatro sub-gêneros:

1. Hiper-história (*hyperstory*)

A história que trabalha com links entre elementos, assim como em um hipertexto, geralmente provocando diferentes contemplações da mesma cena ou história.

2. Narrativa de Banco de Dados (*database narrative*)

Conjunto fragmentado de unidades narrativas acionadas em qualquer ordem. É uma narrativa sem um começo, meio ou fim.

3. O usuário como suporte (*user as fulcrum*)

O usuário integra a narrativa enquanto ele mesmo, interagindo dentro do filme com suas próprias palavras e ações. Um exemplo deste sub-gênero do filme interativo é *Façade*, um jogo caseiro disponibilizado na internet pelos seus criadores em 2005 e que acabou chamando a atenção do mundo inteiro por conciliar *chatbots*¹⁰, narrativa e jogabilidade.

4. Narrativa espacial (*spatial narrative*)

A história está espalhada em um ambiente tridimensional, com elementos que deverão ser descobertos aos poucos e sem ordem pré-estabelecida, pelo usuário. A narrativa se constrói na medida em que um espectador/explorador desbrava o mundo virtual.

⁹ Imagem disponível em http://michaelcoulson.threehumansinc.com/my_weblog/vital_space/

¹⁰ Programas de computador com inteligência artificial também chamados de robôs virtuais que possibilitam conversa textual com o usuário a partir de respostas algorítmicas e pré-estabelecidas.

Interessante perceber, entretanto, que se observarmos os subgêneros elencados por Miller à luz dos conceitos de interatividade descritos aqui anteriormente perceberemos algumas destas categorias como detentoras de uma interatividade reativa e outras de uma interatividade responsiva. Nesse quadro descritivo, a narrativa de banco de dados teria seu caráter de interativo enquadrado em uma interatividade reativa. Nele não há começo, meio ou fim da história, apenas um aglomerado de informações clicáveis que não apresentam historicidade alguma. O mesmo acontece com o sub-gênero intitulado “usuário como suporte”, no qual prevalecem respostas reativas, muito próximas da linguagem de games¹¹. O grande exemplo de um filme de interatividade responsiva, nesses subgêneros, é o que Miller denomina de “narrativas espaciais” por serem, necessariamente, dotadas de historicidade nas escolhas propostas.

Ao caminhar por um mapa e desfrutar de um mundo narrativo e seu espaço navegável, a narrativa deverá, obrigatoriamente, recalculer os percursos do usuário a cada nova opção, baseando-se em todo o seu percurso dentro do mapa. Não se trata de fazer links para um próximo e obrigatório conteúdo narrativo, já que o usuário poderá escolher começar por onde quiser, mas sim de constatar o que foi feito e ajustar as partes que restam. Vale salientar que a narrativa espacial que apresenta módulos independentes¹², cuja reorganização das informações percorridas não se faz necessária, é típica dos games apenas. São módulos de tarefas a serem cumpridas por um determinado avatar, os quais não precisam necessariamente ser encaixados uns aos outros. Frisamos, no entanto, que temos aqui como horizonte de nossa reflexão um percurso narrativo estruturado, com começo, meio e fim.

É possível que só possamos reconhecer, a partir das postulações sobre interatividade aqui levantadas, apenas duas grandes classes de filmes que pautam sua interatividade na lógica comunicacional não conversacional: a hiper-história, quando dotada de historicidade, e a narrativa espacial.

Identificadas estas categorias e estabelecida a delimitação conceitual do filme interativo, cabe-nos ainda a análise de um fator determinante sobre a forma de expressão desta nova mídia: a interface. Todo filme interativo carece de uma mediação por meio da interface, o que faz desse um novo elemento não só na definição de filme, como também na construção narrativa à qual ele se propõe. Ao estudarmos a composição da interface para os filmes interativos podemos enxergar não apenas a evolução de seu uso até aqui, mas apontar também rumos para seu melhor aproveitamento no ambiente virtual cinematográfico.

¹¹ A diferenciação entre a linguagem dos games e do filme interativo será melhor explicada no capítulo quatro.

¹² Games de mapa aberto são chamados *SandBox*. Neles há exploração de um ou mais mapas pelo jogador, cumprindo tarefas independentes.

INTERATIVIDADE E INTERFACE

O conceito de interface torna-se mais conhecido com o advento das comunicações mediadas por computador. No âmbito da informática, designa todo componente que possibilita o contato comunicativo entre, no mínimo, dois dispositivos. A interface é um meio tecnológico que permite a interatividade nos sistemas de computação (sistema no qual se dá um diálogo entre usuário e máquina). Em outras palavras, em seu sentido mais simples, refere-se às formas dadas aos softwares para a interação ente usuário e máquina. Interface e interatividade surgem, assim, como os dois conceitos essenciais quando se trata do estabelecimento de vínculos entre usuário/máquina ou entre usuário/máquina/usuário. Em uma perspectiva mais geral, no entanto, é preciso compreender a interface como uma instância que influencia a organização das informações, a construção do conhecimento, a produção de sentido.

Edward Sapir e Benjamin Whorf, já na metade do século XX, formularam uma teoria linguística que colocava o pensamento humano como fruto da sua linguagem, ou seja, “a percepção da experiência e a categorização semântica são conformadas pela língua internalizada pelos indivíduos” (SCLIAR-CABRAL, 2002, p. 61). A teoria, também chamada de hipótese de Whorf-Sapir, é mencionada por Manovich (2001, p. 64) para relacionar a construção da interface com a idéia de “não-transparência do código”, ou seja, a interface como meio que possibilita a compreensão da linguagem do computador pela mente humana. “A interface impõe sua própria lógica” às mídias fruídas pelo computador, conforme ressalta:

Em termos semióticos, a interface do computador atua como um código que carrega mensagens culturais em uma variedade de mídias. Quando você usa a internet, tudo que você acessa – textos, música, vídeo, espaços navegáveis – passa pela interface do seu Browser e assim, por sua vez, na interface do seu sistema operacional. Na comunicação cultural, um código raramente é um simples mecanismo neutro de transporte; normalmente ele afeta a mensagem que é transmitida com sua ajuda. Por exemplo, ele pode fazer algumas mensagens fáceis de compreender e tornar outras incompreensíveis. (MANOVICH, 2001, p. 64)¹³

13 Tradução livre a partir do original: “In semiotic terms, the computer acts as a code that carries cultural messages in a variety of media. When you use the internet, everything you access – texts, music, video, navigable spaces – passes through the interface of the browser and then, in turn, the interface of the OS. In cultural communication, a code is rarely simply a neutral transport mechanism; usually it affects the messages transmitted with its help. For instance, it may make some messages easy to conceive and render others unthinkable.”

Desta maneira, a interface “atua como uma espécie de tradutor, mediando entre as duas partes, tornando uma sensível para a outra. Em outras palavras, a relação governada pela interface é uma relação semântica, caracterizada por significado e expressão” (JOHNSON; 2001, p. 19).

Nos filmes interativos, a interface constitui um dos grandes diferenciais na fruição da narrativa, pois constrói um ambiente muito próximo ao desenvolvido nos hipertextos advindos do computador. Para hipertexto consideramos a definição de Braga (2005, p. 127)

A estrutura do hipertexto é constituída por *lexias* (nós) e *links*. As *lexias* são unidades de informação que contém vários tipos de dados [...]. Essas *lexias*, obrigatoriamente, estão conectadas com uma série de outras estruturas compostas também por *lexias* [...]. Já o *link* (ligação), em realidade, é o conceito e a experiência mais importante do ciberespaço. Eles são responsáveis pelas conexões entre as *lexias*.

As *lexias* no filme interativo estão dispostas em interfaces que fazem com que a continuidade da história seja acionada pelo usuário, que por sua vez é apresentado a *links* cujo conteúdo guia a trama para caminhos diferentes. A presença destes *links* faz com que a experiência do usuário seja muito semelhante à de um editor, embora este tenha conhecimento da obra como um todo enquanto o usuário do filme interativo é posicionado como agente diante de situações das quais não tem conhecimento futuro. Desta maneira, o espectador passa a tomar decisões no filme, orientando os personagens através do que poderíamos chamar de um sistema de montagem interativo. Sobre a relação entre *links* e edição, Miles (2005, p. 158) afirma

Está claro que os *links* e as edições possuem força retórica; eles realmente fazem conexões entre as partes, eles geram, demonstram, até executam argumentos e estes realmente envolvem conjuntos de relações entre fonte, destino e contexto de leitura.

Se a atual configuração das interfaces nos filmes interativos é semelhante ao de hipertextos nos computadores, que por sua vez obedece à lei de “não-transparência do código” defendida por Manovich, podemos dizer que estamos diante de um problema em relação ao uso deste código. Como manter a projeção¹⁴ necessária à fruição filmica em uma mídia que constantemente lembra ao usuário que ele está imerso em um ambiente virtual e precisa tomar decisões? Este problema coloca-se já nas primeiras formas interativas no cinema.

14 Capacidade catártica de auto-anulação do espectador, sendo levado a incorporar psicologicamente os dramas do filme.

De acordo com Canônico, em reportagem da Folha Online de outubro de 2008, o primeiro filme interativo disponibilizado na internet data de 1998, com o título de *Hypnosis*¹⁵. O filme é desenvolvido até pontos determinados onde três escolhas são disponibilizadas para o usuário. A interface remete a questões de múltipla escolha, com opções 1, 2 e 3.



Figura 1.7 – Hypnosis (cartaz e menu de escolhas).

O esquema de pergunta e opções poderá remeter, para boa parte dos brasileiros, ao experimento interativo da Rede Globo, o programa *Você Decide* (1992-2000)¹⁶. Desde a década de 1990 a visão de interface para filme interativo não tem saído muito deste modelo, a exemplo do primeiro filme interativo brasileiro exibido em sala de projeção – mais precisamente no Festival de Cinema de Brasília –, *A Gruta*¹⁷, de 2008, dirigido por Filipe Gontijo. A este se somam outros exemplos como *The OutBreak*¹⁸, do mesmo ano, da empresa desenvolvedora de aplicativos interativos *Silktricky*, e projetos menores como *O labirinto*¹⁹, desenvolvido por alunos da Unesp Bauru em 2010.

Principalmente a partir de ferramentas como o site *youtube*²⁰, que atualmente permite o encaixe de botões que funcionam como hiperlinks nos vídeos, os filmes interativos têm seguido esta linha de interface mais direta. Isto ocorre, provavelmente, pela facilidade de execução, haja vista que a dificuldade para se obter o filme interativo passaria a ser unicamente as gravações dos módulos narrativos em vídeo, enquanto a programação de uma interface complexa seria

15 <http://www.my-interactive.tv/>

16 <http://memoriaglobo.globo.com/Memoriaglobo/0,27723,GYC0-5267-238304,00.html>

17 <http://www.filmejogo.com.br>

18 <http://www.survivetheoutbreak.com>

19 <http://olabirinto.com/>

20 <http://www.youtube.com>

desnecessária. Assim, estes vídeos seguem uma máxima de desenvolvimento de blocos narrativos com uma média de cinco minutos até que uma interrupção faça surgir na tela o menu com a interface de interatividade, o que faz com que o espectador saiba a sua hora de agir.

Existem, no entanto, alguns exemplos desenvolvidos nos últimos anos que elevam a questão da interface nesse tipo de manifestação narrativa a um novo patamar, baseado na busca de uma interatividade mais próxima de um gênero que há algumas décadas já desenvolvia a proposta de narrativas interativas: o videogame.

No fundo, a grande questão subjacente ao desenvolvimento das interfaces no filme interativo é o modo como estas se articulam, em um processo de determinação recíproca com a organização narrativa, com a exploração do próprio dispositivo de mediação e com a configuração do tipo de experiência de fruição proposta ao espectador.

INTERFACE E FANTASMAGORIA

A interface perpassa toda a evolução da narrativa filmica interativa por ser ela o elemento que conduz a interação. Pensar na interface dos filmes do iCinema é pensar, sobretudo, na forma como o filme exigirá a participação do público e, mais do que isso, o grau de experiência imersiva do usuário em relação à obra. Assim como Gosciola (2003) levanta o link como elemento primordial na sua análise estrutural/técnica do roteiro para mídias interativas, levantamos aqui a importância da interface como centro da narratividade interativa, o meio pelo qual a narrativa se organizará. Desta forma, a interface pode ser vista como um dos elementos mais importantes na construção do filme interativo pelo modo como determina a própria experiência de fruição. A interface é também o elemento diferencial mais relevante quando comparamos as estratégias narrativas do cinema tradicional e do iCinema.

Em seu livro *Cultura da Interface*, Johnson (2001, p. 163) afirma que “o prazer estético proporcionado por *Myst*²¹ está mais próximo da animação de certos projetos arquitetônicos, em que acaso e desorientação são parte explícita do pacote”. Por *desorientação* o autor entende o estado de desnorreamento do usuário diante da obra, um primeiro contato que se torna não-intuitivo para a fruição do todo. Assim, ao nos depararmos com uma interface que cause a desorientação estamos falando de um espaço virtual que, *a priori*, provoca confusão no usuário quanto ao quê fazer ou para onde ir. Desta forma, o autor prevê certa desorientação para as Interfaces Gráficas do Usuário (GUI), obedecendo à lógica dos videogames na qual à primeira vista a disposição visual leva ao estranhamento:

²¹ *Myst* é um jogo de computador desenvolvido pela Cyan em 1993.

Assim como subculturas musicais confundem nossas expectativas melódicas com dissonâncias e esquemas de harmonização inusitados, as novas interfaces vão perseguir a desorientação — se não isso, então pelo menos novos meios de orientar, tão novos que confundirão no primeiro encontro. (JOHNSON, 2001, p. 168)

Para Johnson, essa nova cultura da interface preza pela construção semântica de ambientes virtuais complexos, mas que, no entanto, passarão a ser compreendidos a partir da familiarização do usuário:

Os usuários aprenderão com o tempo a habitar cada espaço novo, como se estivessem aprendendo a andar a bordo de um navio em águas agitadas. Após alguma aclimatação, a impressão de desorientação parecerá menos intimidante, mais um desafio do que um impedimento. Já é possível ver essa atitude na meninada que cresceu com o vídeo game. (*ibidem*, p. 169)

A nova interface que emerge deste contexto cultural no qual vivemos é uma interface com um estatuto particular, sem que seja apenas uma repetição da lógica de interfaces anteriores. Essa desorientação mencionada por Johnson faz-nos contemplar a interface nos dispositivos atuais não mais como construções baseadas em referências anteriores, mas sim como elementos virtuais dotados de lógica própria, a serem decifrados e incorporados em nosso repertório pessoal. Sendo assim, a desorientação de Johnson, embora pareça algo negativo em um primeiro momento, é, na verdade, um fator determinante para que cada interface gere seu próprio código visual e regras de uso, o que leva a certa unicidade da obra em questão.

Por outro caminho de análise, Silva Jr. também menciona “possibilidades de orientação e deriva”, porém dentro da leitura do hipertexto:

Evidentemente o binômio orientação e deriva está, em parte, condicionado por elementos de indicação na interface (os acetemas inscritos). Como também, pela possibilidade de perder o fio da meada, ou seja, derivar-se nas possibilidades episódicas do hipertexto. (2000, p. 27)

Silva Jr (*idem*) considera a orientação como resultado de indicações feitas na interface, orientações de leitura do hipertexto; quando isto não ocorre, a orientação dá lugar à “deriva”, ou seja, a leitura flutuante entre informações não orientadas. Há, portanto, uma proximidade entre os termos “deriva” de Silva Jr e “desorientação” de Johnson no que tange à descrição de uma forma de leitura que não seja regrada, condicionada ou obrigatória. Tanto o hipertexto quanto a interface podem ter percursos bem definidos para o usuário, mas ambos os autores

concordam que há também a possibilidade de termos uma fruição mais livre, não regrada pelos caminhos pré-estabelecidos.

Podemos enxergar, portanto, uma proximidade das primeiras interfaces gráficas de filmes interativos com a orientação de conteúdo, enquanto podemos também perceber claramente a transição para essa leitura “em deriva” nas novas construções de interfaces.

Faz parte de exemplos dessas novas interfaces, mais pautadas na desorientação, o filme-jogo CDX²², desenvolvido pela BBC no ano de 2006. O filme interativo foi parte de um programa desta rede de televisão, que propunha através dele explicar como um personagem entregou uma espada romana antiga à produção da *BBC History*. Tudo fazia parte de uma narrativa transmídia com recursos de interatividade para promover uma atração do canal.

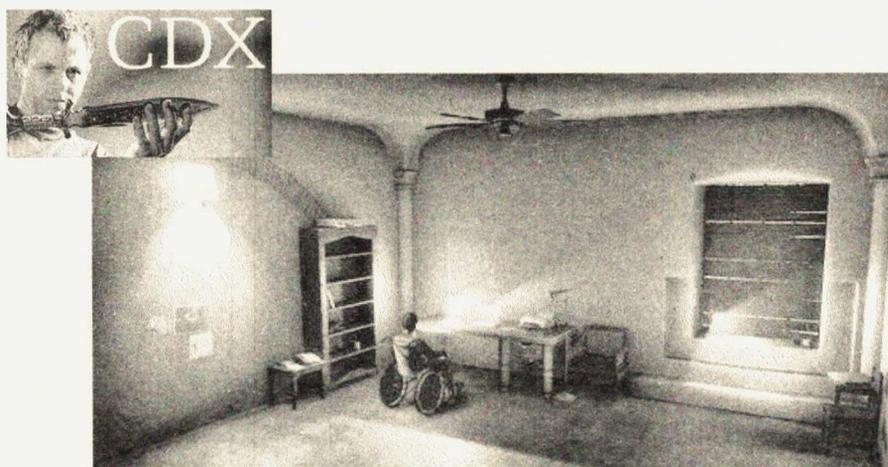


Figura 1.8 – CDX (cartaz e menu de escolhas).

O produto chama a atenção devido ao layout da interface utilizada. Muito próxima das telas de videogames, CDX nos apresenta a um personagem que acaba de sofrer um acidente de moto e se encontra desmemoriado, sozinho, em um quarto. Permanecem na tela apenas o personagem e o seu quarto, sem qualquer opção orientada de interação, a exemplo dos menus baseados em opções A, B e C disponíveis nos filmes já mencionados.

Assim, CDX em um primeiro momento pode deixar o espectador sem atitude, mas logo se percebe que algumas áreas do cenário são clicáveis. Ao clicá-las, o personagem se desloca até elas e interage com computador, câmera fotográfica, secretária eletrônica e até telefone. Assim, por meio das pistas que vão, aos poucos, sendo reveladas pelo próprio usuário, a narrativa se desenvolve.

²² <http://cdx-thegame.com/>

A estética de jogo aplicada ao filme interativo também está presente no filme *Bank Run*²³, lançado em fevereiro de 2010, da empresa *Silktricky*, que em 2008 lançou na internet o filme interativo *The Outbreak* já mencionado.

Bank Run é um passo em direção à aproximação de interfaces de videogame e filmes interativos²⁴, também obedecendo ao conceito de desorientação de Johnson, embora ainda preserve momentos de escolhas mais orientadas. Em alguns momentos, por exemplo, o usuário é levado a pressionar teclas do teclado do computador o mais rápido possível para que o personagem fuja de um carro ou se livre de cordas amarradas ao punho. Durante a narrativa algumas teclas também saltam no vídeo para que o usuário as pressione em uma fração de segundo, com o objetivo de acertar um soco ou uma tacada de golfe, de forma que, caso o usuário não consiga pressionar a tecla a tempo, a trama continue normalmente, porém com outro desfecho. A rapidez da reação exigida coloca o espectador em estado de alerta para o vídeo, de maneira que a resposta do personagem dependa da reação do usuário, gerando um estado de dependência do personagem, capaz de capturar a atenção do usuário e ativar a sua capacidade de projeção na narrativa. Esta característica considera a opção “não interagir” no decorrer do filme, fazendo com que a trama também se desenvolva caso o usuário não queira participar interativamente. Este fator confere a *Bank Run* um diferencial em relação à maioria dos filmes com múltiplas escolhas citados até o presente momento.

Estas duas relações do espectador da obra com a obra baseadas na orientação e na desorientação da interface, ou se podemos assim considerá-las, duas formas de fruição do filme interativo, remetem também aos conceitos de fantasmagoria e visibilidade apresentados por Crary (1992, 2001).

Paul Souriau, no seu livro *La suggestion dans l'art*, de 1893, é o responsável pela classificação “fantasmagoria” para uma nova arte que estava surgindo no final do século XVIII (*apud* CRARY, 2001, p. 254). Esta arte dizia respeito às projeções de imagens através de feixes de luz, também comuns às já conhecidas lanternas mágicas. Souriau considerava como fantasmagoria a arte na qual o dispositivo não era percebido e o espectador era apresentado a fenômenos dos quais não tinha conhecimentos técnicos.

Esse mesmo conceito já foi descrito também por Mannoni, que explica sua origem (2003, p. 151):

No final do século XVIII, cientistas e mágicos conceberam um novo gênero de espetáculo luminoso, a que deram

23 <http://www.bankrungame.com/>

24 A diferenciação entre o game e o filme interativo será abordada no capítulo quatro, embora os dois possuam uma grande proximidade por se tratarem de narrativas interativas em meio digital.

o nome de fantasmagoria ou *phantasmagoria*. A técnica da fantasmagoria dependia de alguns princípios constantes. Os espectadores jamais deviam ver o equipamento de projeção, que ficava escondido atrás da tela. Quando a luz da sala se apagava, um fantasma aparecia na tela, bem pequeno a princípio; aumentaria de tamanho rapidamente, e assim pareceria se mover em direção à platéia.

Crary classifica como fantasmagoria a capacidade ilusória de imersão²⁵ de determinada arte. Tendo sido “o nome dado a um tipo de lanterna mágica” (CRARY, 1992, p. 132), o termo fantasmagoria reflete, portanto, esta capacidade “mágica” de trazer o observador para um ambiente mais livre de aparatos tecnológicos, deixando-o imerso de acordo com sua imaginação e sensibilidade. É a partir daí que os conceitos de visibilidade e fantasmagoria são adotados por Crary para retratar o novo observador nascido no século XIX.

Podemos considerar, tomando por base as classificações de Crary, que o usuário possui duas formas de contato com os dispositivos: através da visibilidade e da fantasmagoria, o que se aplica, indiretamente, ao filme interativo, já que estamos diante de uma fruição filmica pautada no suporte e nas suas possibilidades. Podemos enxergar nos primeiros filmes interativos da década de 1990, conforme levantado anteriormente, momentos de quebra na narrativa nos quais escolhas bem definidas se apresentam ao espectador, fazendo com que haja uma exposição do link de forma clara e objetiva. Este processo em muito se assemelha ao descrito por Crary como dotado de “visibilidade”, ou seja, temos aqui uma estratégia enunciativa que evidencia o próprio aparato tecnológico que dá suporte à mensagem. Por outro lado, se observarmos os filmes interativos mais recentes, teremos uma tentativa constante de fugir da exibição gratuita de links e áreas clicáveis, uma busca de “fantasmagoria” na interface, fazendo com que a interação aconteça de forma mais sutil. Ao pensarmos nestes dois grandes campos de possibilidades enunciativas, podemos também aproximá-los dos conceitos já levantados aqui, pois temos que Johnson se refere diretamente à interface e Crary ao dispositivo, ambos suscetíveis de análises no filme interativo.

Pensamos, portanto, no filme interativo como dois grandes campos de possibilidades, embasados pelos autores supracitados: um com leitura orientada e outro pautado pela falta de orientação. Na tabela a seguir estão os conceitos que dialogam com esses dois pólos. Nela aproximamos uma aplicação prática dos conceitos mencionados ao filme interativo:

25 A imersão assumirá, no capítulo dois, o caráter de característica estética da narrativa digital. Aqui, é empregado apenas no seu sentido dicionarizado.

PROPRIEDADE (AUTOR)	DEFINIÇÃO	INSTÂNCIA DE MANIFESTAÇÃO	MODO DE MANIFESTAÇÃO NO FILME INTERATIVO
ORIENTAÇÃO (Johnson / Silva Jr.)	Percurso orientado de leitura	Interface	Links objetivamente expostos.
DESORIENTAÇÃO (Johnson)	Percurso não-orientado de leitura	Interface	Links expostos de forma mais velada.
FANTASMAGORIA (Crary)	Não evidenciamento do dispositivo	Dispositivo	Utilização de metáforas para construção da interface favorecendo a imersão do usuário na obra.
VISIBILIDADE (Crary)	Evidenciamento do dispositivo	Dispositivo	A interface ressaltando links e áreas clicáveis, sendo mais próximas às de programas de computador.

Podemos perceber, portanto, que na visibilidade e na orientação há evidência de marcas enunciativas; enquanto na fantasmagoria e na desorientação não há. Estamos aqui diante de diferentes efeitos de sentido que podem ser atribuídos, em termos semióticos, a distintas estratégias enunciativas.

A enunciação é o ato de “colocação em discurso”, ou seja, é a instância de mediação que permite a passagem das estruturas semióticas virtuais às estruturas realizadas sob a forma de um enunciado, independentemente da natureza do sistema semiótico (verbal, visual, audiovisual). Como instância de “colocação em discurso”, explica Fehine (1997), a enunciação está para a “produção” assim como o enunciado está para o “produto”. Interativo ou não, todo filme pode ser tratado, portanto, como um enunciado audiovisual. Seja qual for o sistema semiótico, toda enunciação pressupõe, logicamente, a existência de um enunciador (fonte da enunciação ou um “eu” pressuposto) e de um enunciatário (para o qual se destina o enunciado ou um “tu pressuposto”). Estes sujeitos podem estar pressupostos (implícitos) ou inscritos no enunciado²⁶, do mesmo modo que o próprio ato de enunciação pode estar projetado ou não naquilo que dele resulta (o enunciado). Segundo Fehine (1997), a enunciação é compreendida, basicamente, a partir de seus efeitos: só pode ser acessada a partir de um determinado enunciado no qual deixou suas “marcas” explícitas ou implícitas. A partir do modo como o enunciador constrói essas “marcas” (revelando ou não traços do ato de produção no produto), ela identifica duas estratégias de enunciação em meios audiovisuais: uma estratégia de mascaramento e outra de desmascaramento dos dispositivos de mediação. Fehine (1997, p. 21) define que

²⁶ Quando o enunciador e o enunciatário são projetados no enunciados recebem a denominação de narrador e narratário, respectivamente.

Nos textos narrativos do cinema e da TV, o “desmascaramento” dos mecanismos de mediação é, a um só tempo, causa e consequência da existência de “marcas” do sujeito da enunciação no enunciado-discurso. O “mascaramento” dos mecanismos de mediação é, ao contrário, causa e consequência da inexistência de “marcas” (ocultamento) do sujeito da enunciação.

A identificação de estratégias enunciativas de mascaramento ou desmascaramento dos mecanismos de mediação pode nos ajudar a compreender, agora no âmbito discursivo, os conceitos de orientação/visibilidade e desorientação/fantasmagoria descritos por Johnson e Crary ao observarem, respectivamente, os procedimentos técnico-expressivos em relação à exploração/apresentação do dispositivo (suporte) e ao desenvolvimento da interface.

Se empreendermos, portanto, uma homologação entre os termos, podemos compreender a relação de visibilidade entre usuário-dispositivo como uma estratégia de desmascaramento, já que as marcas da enunciação são evidentes para o enunciatário. Existem, neste caso, indicações de que o usuário/fruidor está em posição de escolha, sendo convocado a agir diante de um menu de opções visivelmente elencadas a partir de uma interface que quebra o ritmo narrativo e se impõe como manifestação de um software, programa constituinte de uma nova mídia e não de uma narrativa fílmica. Por outro lado, a fantasmagoria, alinhada a uma estratégia enunciativa que busca “apagar” as “marcas” do ato de produção no produto, está associada ao caráter de mascaramento, buscando, ao máximo, evitar a quebra da narrativa ou mesmo evidenciar na interface os procedimentos resultantes da programação. Para isso, o grande recurso das interfaces em regimes de mascaramento é o uso das metáforas na sua construção. Para Gosciola (2003, p. 93):

A metáfora, elemento igualmente caro aos conceitos de interatividade contínua e transparência e tão valorizada para constituir o canal de imersão do usuário, faz com que os mecanismos de interatividade para acesso aos vários conteúdos da obra hipermediática fiquem quase imperceptíveis, tornando intuitivo o acionar de botões, de ícones ou de áreas sensibilizadas.

Operando como elemento que propicia o mascaramento dos mecanismos de mediação, a metáfora permite que a fruição do filme interativo seja mais fluida (sem tantas interrupções ou quebras), propiciando a sensação de se estar navegando em um ambiente conhecido e intuitivo, mesmo quando a interface ainda apela para botões e indicações. É a metáfora que nos faz, no jogo CDX, por exemplo,

clicar em um telefone e interagir com ele, e não meramente clicar em uma área de botão retangular transparente sobre uma fotografia digital qualquer. Para Gosciola (2003, p. 93), “a interatividade, o diálogo entre opacidade e transparência²⁷ e a metáfora definem e organizam os mecanismos já bastante conhecidos pelos realizadores e usuários das mídias digitais”.

Desta forma, podemos reunir os conceitos estudados para obtermos duas grandes classificações do uso da interface e, conseqüentemente, da própria fruição do filme interativo, conforme a tabela:^{28,29}

PROPRIEDADE	CARACTERIZAÇÃO	EXEMPLOS
INTERFACES SEM MASCARAMENTO	Leitura orientada por meio de links visíveis e objetivos; Presença de marcas enunciativas; Evidência do dispositivo.	<i>A Gruta</i> <i>O Labirinto</i> <i>Hypnosis</i> <i>The Outbreak</i> <i>Bank Run</i>
INTERFACES COM MASCARAMENTO	Uso de metáforas na construção de links.	CDX; <i>Voyeur</i> (HBO) ²⁸ <i>Late Fragment</i> ²⁹

É importante destacar que a construção de filmes interativos orientados por estratégias enunciativas de mascaramento tem se tornado cada vez mais comum nas produções recentes. Por outro lado, a tecnologia tem tornado acessível a criação de filmes sem mascaramento, ou seja, filmes que tomam por base a exibição clara e objetiva de seus links. Embora estes produtos audiovisuais estejam se tornando mais populares justamente devido a este acesso, é sobre os filmes interativos que apelam para estratégias de mascaramento que se concentra, neste estudo, nosso interesse, pois assumimos como pressuposto que esse tipo de procedimento, aliado a outros que descreveremos ainda no decorrer do trabalho, favorece a experiência de projeção necessária ao cinema como forma cultural.

Uma vez percebidas as mudanças na abordagem da interface do filme interativo ao longo dos anos, bem como o tipo de interatividade mais propícia para o envolvimento do usuário com esta mídia, cabe-nos o estudo e reflexão da construção de narrativas apropriadas a este meio. O roteiro cinematográfico clássico

²⁷ Opacidade e Transparência são conceitos relacionados ao desmascaramento e mascaramento da enunciação, respectivamente, aplicados ao cinema por Ismail Xavier em seu livro “O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência”.

²⁸<http://archive.bigspaceship.com/hbovoyeur/>

²⁹<http://latefragment.com>

de ficção, diante de tais mudanças nos recursos narrativos, ainda é passível de aplicação direta na construção de histórias interativas? A forma de construir roteiros, tanto em sua essência linear quanto na não-linear e multilinear, merece uma atenção especial no trajeto deste estudo e será objeto do nosso próximo capítulo.

CAPÍTULO 2

ROTEIRO CINEMATográfico:

TENSÕES E DESAFIOS NA MÍDIA INTERATIVA

O roteiro cinematográfico consiste em uma produção textual que guia a produção audiovisual, concentrando o desenvolvimento de tempo, espaço e ação da narrativa fílmica. Para Jean-Claude Carrière (*apud* RODIGUES, 2007, p. 49): “o roteiro é a posição-chave na fabricação de um filme, pois é a partir dele que se decide o filme”.

Apesar de ser uma produção de narrativa textual, o roteiro dificilmente é visto como uma obra literária, conforme ressalta Comparato (2007, p.28): “O roteiro é o princípio de um processo visual e não o final de um processo literário”. É desta forma que surge a função de guia do filme, fazendo com que o roteiro estenda-se no limiar entre a narrativa e a informação técnica. Por depender de outros profissionais que não o roteirista para que a história se realize, o roteiro cinematográfico é considerado o ponto de partida da narrativa audiovisual, sujeito a apropriações e conseqüentes mudanças por parte de toda uma equipe de produção – Direção geral, atores, direção de arte, montagem, trilha/efeitos sonoros, entre outros.

Esta estrutura narrativa/técnica ensaiou seu surgimento no cinema a partir do reconhecimento oficial da profissão de roteirista em 1914, nos EUA e no Canadá (*ibidem*, p. 297). Já para McGillian, citado em Souza (2011, s. p.): “Antes de 1926, ao menos julgando pelos créditos oficiais, não havia roteiristas de cinema. (...) Havia sub-espécies como: gag-writers, continuity writers, treatmenten writers, scenarists, adaptors, titlists etc.”.

O grande consenso a respeito do surgimento da profissão é o boom do cinema industrial americano, havendo autores que classificam o surgimento do roteiro cinematográfico na década de 1910 e outros um pouco depois, na década de 1920. Foi, de fato, a partir do cinema sonoro, cujo marco inicial foi *O cantor de Jazz*, de 1927, dirigido por Alan Crosland, que houve a necessidade de se escrever e planejar as falas dos personagens, o que concluiu o surgimento do roteiro de cinema tal como conhecemos hoje. Outro agravante era que filmes de longas durações eram cada vez mais frequentes e não eram mais aqueles com quinze minutos produzidos pelos curtos rolos de película no final do século XIX. Com tramas mais complexas, longas e repletas de falas, o planejamento textual tornou-se indispensável a partir de 1930 (MCGILLIAN *apud* SOUZA, 2011).

Entretanto, o roteiro como ferramenta utilizada para organização da narrativa na dramaturgia é uma criação bem mais antiga que data das primeiras manifestações do teatro grego. De acordo com Maciel (2003, p. 16):

O roteiro vem da peça de teatro, tal como foi inventada pelos clássicos gregos – Ésquilo, Sófocles, Eurípedes, Aristófanes – e tal como foi desenvolvida em séculos de teatro no Ocidente. Desde o momento inaugural da *Poética*, de Aristóteles, na Grécia, a história da cultura ocidental é pontuada pelo desenvolvimento de um pensamento sobre dramaturgia.

São destes autores que partem os princípios da dramaturgia tal como aplicados até hoje nos roteiros de cinema. Aristóteles, em seus estudos da *Poética*, definiu a existência de três unidades da ação dramática que foram observadas no teatro de seu tempo e que são universais nas artes cênicas: o tempo, o espaço e a ação (FIELD, 2001, p. 03). Da mesma forma, em seu famoso estudo, Aristóteles também mencionou que toda trama deveria se desenvolver através de um começo, um meio e um fim, observação esta que desembocou na concepção dos três atos dramáticos que veremos adiante. Sobre a obra de Aristóteles, Campos (2007, p. 12) afirma:

Apesar de conter passagens prescritivas — “O Coro ... deve participar da ação como Sófocles e não como Eurípides realizou” —, a *Poética* se propunha fundamentalmente a descrever um teatro que se produzia na Grécia Antiga. Em épocas posteriores — mais agudamente no Império Romano, no Neoclassicismo e, em vasta medida, hoje —, a *Poética* ganhou status de norma, a norma ganhou feição de normalidade e a produção de textos para a cena passou a se pautar pela dramaturgia dramática.

Embora Comparato (2007) e McKee (2006) afirmem em seus manuais de roteiro que não há regras ou leis para esta escrita, apenas arquétipos e princípios, na prática, o mercado acaba por exigir a segurança da construção narrativa clássica aristotélica, como se vê na grande maioria dos filmes produzidos não apenas no Brasil como em outros países. As proposições de Aristóteles se somam a outros autores para determinar a forma como o roteiro deve replicar estruturas lineares de exibição. É a partir destes estudos que temos toda a concepção dramática de criação de personagens, curva dramática, arcos, atos, dentre outros elementos que compõem a linguagem narrativa do roteiro para audiovisual.

Este roteiro advindo do teatro grego e adaptado para diferentes escolas e vanguardas de teatro no século XX, também se manifesta no cinema, embora com outra roupagem – ou formatação. A lógica dramatúrgica é a mesma. O que nos interessa neste estudo, no entanto, é justamente o tensionamento em relação à manutenção das formas lineares de desenvolvimento dramático diante de mídias interativas digitais. Conforme observado no capítulo anterior, passa-

mos pelo impacto da interatividade na construção de narrativas audiovisuais e os formatos de roteirização têm permanecido os mesmos, o que favorece uma exaltação da tecnologia sobre a trama e não uma potencialização da trama pela tecnologia. Seria correto afirmar que o modelo de roteirização precisa ser revisito? Para responder a esta pergunta, precisamos, de fato, observar os elementos clássicos de construção de roteiros em formato linear e compará-los às características das narrativas digitais.

O ROTEIRO CLÁSSICO: CONCEITOS E MODELOS

O cerne da construção de roteiros chamados aristotélicos são as divisões que ficaram conhecidas por meio do teatro: os atos. Os três atos dos roteiros teatrais tomam por base a Poética, quando o autor afirma:

Assentamos ser a tragédia a imitação de uma ação completa formando um todo que possui certa extensão, pois um todo pode existir sem ser dotado de extensão. Todo é o que tem princípio, meio e fim. [...] Portanto, para que as fábulas sejam bem compostas, é preciso que não comecem nem acabem ao acaso, mas que sejam estabelecidas segundo as condições indicadas. (ARISTÓTELES, 2011, p. 11-12)

O começo, meio e fim mencionados por Aristóteles correspondem, portanto, ao Ato I, II e III respectivamente. Fazem uso deste princípio praticamente todos os autores de manuais de roteiro da atualidade (FIELD, 2001; MACIEL, 2003; MCKEE, 2006; COMPARATO, 2007; CAMPOS, 2007). Com base nestes autores, podemos especificar que:

- **ATO I**

Ocorre apresentação do espaço-tempo, além da apresentação dos personagens principais. Surge alguma interferência na rotina do personagem, uma situação desestabilizadora, fazendo com que haja uma real necessidade da busca pelo equilíbrio inicial ou seu correspondente através da conquista de algum objetivo. Aqui emerge o conflito ainda sem solução, embora cheio de expectativas.

- **ATO II**

Desenvolvimento do conflito. O personagem supera obstáculos para alcançar o que deseja em meio a complicações e uma constante deteriorização da situação, levando a uma crise.

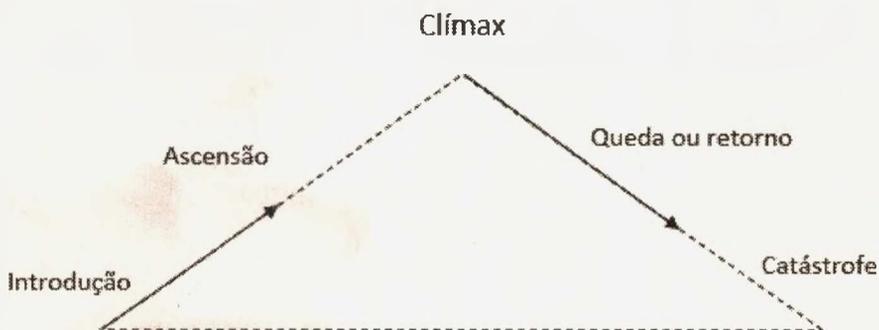
- ATO III

Clímax da história³⁰, a cena aguardada para resolução do conflito, seguida pelo relaxamento da tensão dramática. Antagonistas são superados e o protagonista recebe o veredicto dos seus atos (seja ele positivo ou negativo).

A estrutura dramática dos três atos vem sendo desde então estudada, decomposta e reformada em diversos aspectos que se referem aos elementos constitutivos destes três momentos. Um exemplo é o estudo de Gustav Freytag em 1863, em seu livro *Die Technik des Dramas*. Em sua obra, Freytag destaca que existem cinco etapas para a construção da tragédia (1968, p. 115):

1. Introdução
2. Ascensão
3. Clímax
4. Queda ou retorno
5. Catástrofe

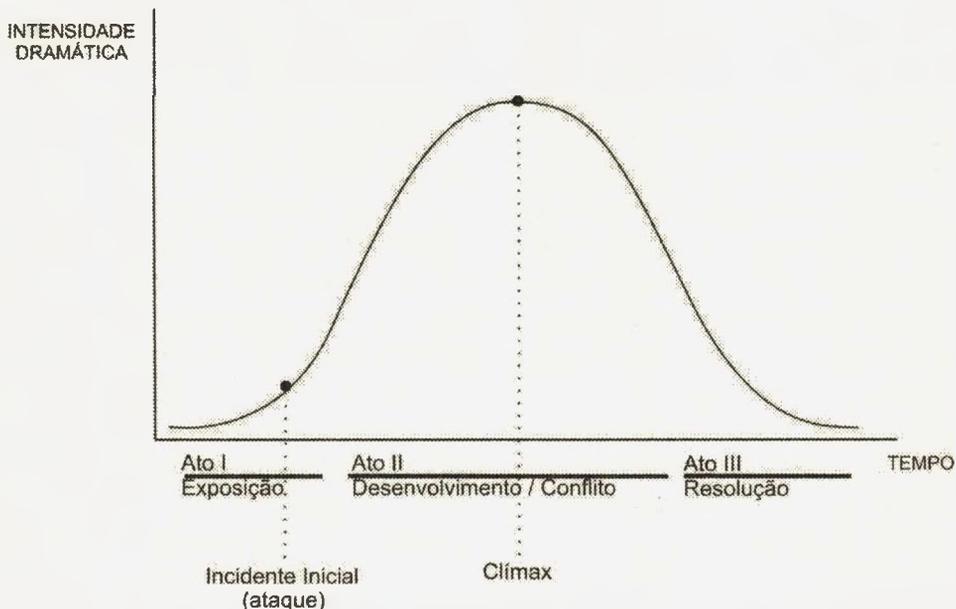
Essas cinco etapas e suas respectivas definições remetem à construção do que ficou conhecido como a pirâmide de Freytag: uma representação gráfica de ascensão e queda da tensão dramática que culminaria em um ápice chamado “clímax”.



2.1 – Pirâmide de Freytag.

É do pensamento de Freytag que surge um conceito-chave na construção de roteiros cinematográficos atual: a curva dramática (MACIEL, 2003, p. 42). O que temos como principal modelo da construção narrativa no cinema tradicional/comercial reúne todos estes pontos levantados aqui até o momento, aliando ainda alguns termos novos, conforme a figura:

³⁰ Alguns autores consideram o lugar do clímax como no limiar do segundo ato. De toda forma existe um consenso a respeito do relaxamento da tensão dramática no Ato III.



2.2 – A curva dramática³¹.

Compreende-se, portanto, que o Ato I em uma narrativa deveria apresentar o personagem e seu contexto, ao que é dado o nome de “exposição”; o Ato II desenvolve o conflito da trama; o Ato III consiste no relaxamento e no retorno ao nível inicial de tensão dramática. Todo esse percurso, culminando no clímax como apogeu do enredo, é uma reconstrução da pirâmide de Freytag, embora com novos termos. Desta forma, autores dos mais antigos como Egri (1960) aos mais recentes como Maciel (2003) consideram o clímax como a *cena obrigatória*, ou seja, é por ele e para ele que todo o percurso dramático está sendo construído. Portanto, toda a ação deve ser guiada para uma cena que seja apontada desde o início da narrativa, um objetivo cênico a ser alcançado.

No gráfico também vemos referência a outro momento importante da curva dramática: o incidente inicial ou ataque, que “assinala o início da ação principal. É a manifestação ostensiva do problema, o elemento determinante que exige tal ação, a primeira grande ruptura do equilíbrio” (MACIEL, 2003, p. 54). O ataque é visto, portanto, como a situação desestabilizadora que promove todo o conflito, conforme descrito também por Comparato (2009, p. 134), sendo um elemento de suma importância no paradigma de estrutura clássica do roteiro. Podemos dizer que sem ataque e sem clímax não há construção da curva dramática nos moldes clássicos da escrita de roteiros.

³¹ Gráfico construído com base nos autores estudados.

O modelo clássico ou aristotélico acaba por ser a base de toda narrativa audiovisual dada sua eficácia no ato de cativar o público, obedecendo a parâmetros que até já internalizamos como parte do nosso repertório cultural. Primeiramente vemos um meio estável ser destruído e em seguida conflitos surgirem para que a situação não retorne a um ponto de equilíbrio, ao mesmo tempo em que se cria a expectativa para a chegada de um momento crucial, ou clímax. Todos esses elementos prendem a atenção e acabam por envolver o público com os personagens, levando-o a esperar vitórias e conquistas do protagonista ali apresentado. Esse modelo vem sofrendo intervenções de outros autores que acabam por acrescentar dados, conceitos e distorções da curva dramática. Lajos Egri, por exemplo, discorda que o primeiro ato deva ser um ato de exposição do personagem e do conflito. Para o autor, a exposição deve acontecer o tempo todo, sempre com um pouco mais a ser revelado do personagem ao longo da trama. Dessa forma, o que temos no primeiro ato não deveria receber o nome de exposição, mas sim de “ponto de ataque” (EGRI, 1960, p. 237), ou seja, um conjunto de informações iniciais que despertam o início da trama.

Já Field sugere que há no roteiro os chamados *Plot Points*, ou pontos de virada:

Quando está no *paradigma*³², você não pode ver o *paradigma*. Eis porque o ponto de virada é tão importante. O PONTO DE VIRADA (plot point) é um incidente, ou evento, que “engancha” na ação e a reverte noutra direção. *Ele move a história adiante*. Os pontos de virada (plot points) no fim dos Atos I e II *seguram o paradigma* no lugar. Eles são âncoras do seu enredo. (FIELD, 2001, p. 96, 97)

Desta forma, Field defende que na transição entre o Ato I e II e entre o II e o III, o elemento surpresa deve servir para disfarçar a estrutura, auxiliando o autor a mascarar a existência dos três atos. Chamar a atenção para um casamento no começo do filme, por exemplo, e se deparar com uma noiva ausente já pode ser classificado como um *plot point*, haja vista que as expectativas foram frustradas levando a audiência a se envolver com o ato seguinte: a solução do conflito. Perguntas precisam ser respondidas para justificar o que aconteceu e, consequentemente, transportamos o público de um Ato de apresentação para um ato de desenvolvimento de conflito sem que este se dê conta do redirecionamento das intenções imagéticas e sonoras do filme.

32 O termo “paradigma” usado aqui por Field assume significado de modelo, ou padrão, em referência à estrutura já mencionada dos três atos dramáticos. Neste trabalho, no entanto, o mesmo termo é empregado com acepção diferente no capítulo 3, quando será abordado sob o prisma da semiótica.

Percebe-se, desta forma, que a estrutura do modelo clássico percorre, desde seu início em Aristóteles, uma jornada em busca do mascaramento da própria estratégia narrativa. As regras delimitam os elementos dramáticos de forma bastante clara, tentando conferir a eles sempre a aparência fluida de acontecimentos imbricados.

Outro exemplo da existência de regras/parâmetros para construção do roteiro é a chamada *jornada do herói*, outro modelo construído com intuito de delimitar as etapas de construção narrativa, embora seu foco seja na elaboração de temas mitológicos e histórias heróicas.

Joseph Campbell (2007) considera a estrutura do chamado *monomito*³³ em seu livro *O Herói de Mil Faces*, escrito em 1989. Para o autor, esta estrutura consiste em um padrão de construção do herói em diversas mitologias e histórias religiosas do mundo, uma estrutura invariável da história mitológica/heróica presente em diversas culturas de tempo e locais diferentes. Esta jornada padrão a todos os heróis consiste em três grandes etapas: a partida, a iniciação e o retorno. Campbell (*idem*) afirma que todo herói parte de um mundo ordinário e é chamado a uma aventura em um mundo estranho, ou *mundo especial*, onde enfrenta provas para conseguir o objetivo desejado. Somente após as provações, o herói retorna à casa, já como bravo e possuindo um status que antes não tinha. É desse reconhecimento da vitória sobre uma difícil jornada que nasce o herói, através da consideração de outros e não dele mesmo.

A estrutura construída por Campbell foi apropriada por Christopher Vogler (2009) em seu livro *A Jornada do escritor*, aplicando a construção da jornada do herói para os roteiros audiovisuais. Este modelo é até hoje muito utilizado nos roteiros de filmes de aventura e ação, principalmente animações, embora também seja aplicado até mesmo a comédias românticas e dramas.

Vogler (*idem*) elenca as seguintes etapas da jornada do herói com base nos estudos de Campbell (2007):

1. **Mundo Comum:** O herói pertence a um mundo onde está estabilizado e sem notoriedade.
2. **Chamado à Aventura:** Alguém ou alguém o convida a encarar um desafio em terras estranhas.
3. **Recusa do Chamado:** O herói não se acha capaz de aceitar o desafio.
4. **Encontro Com o Mentor:** Alguém com experiência na jornada mas incapaz de encará-la acaba por ensinar o herói e capacitá-lo para a missão.
5. **Travessia do Primeiro Limiar:** O primeiro desafio que lança o herói em um mundo especial. Há uma separação do mentor.

³³ O termo monomito foi cunhado por James Joyce em publicação de 1939 (CAMPBELL, 2007, p. 53)

6. **Testes, Aliados, Inimigos:** Geralmente um local só concentra o encontro com os aliados da jornada, oriundos do próprio mundo especial, e apresenta os inimigos através dos primeiros testes da capacidade do herói. O herói se adapta ao mundo especial.
7. **Aproximação da Caverna Oculta:** O herói se aproxima do centro do mundo especial junto com aliados. Enfrenta mais testes e inimigos que o impedem de chegar até o local alvo da jornada.
8. **Provação:** O herói está no âmago da “Caverna Oculta”, onde se encontra o inimigo. Na batalha, ele é derrotado, mas ressurge. Em alguns casos o personagem realmente morre e renasce. A provação, geralmente, “é o acontecimento central da história, ou o principal acontecimento do segundo ato” (VOGLER, *op. cit.*, p. 231), mas não é considerado o clímax da história como um todo, por isso o autor prefere nomear esse pico inferior de tensão de *crise*.
9. **Recompensa (Apanhando a Espada):** O momento onde, junto aos aliados, o herói descansa e celebra seu renascimento e a vitória sobre o inimigo. Nesta etapa o personagem também toma posse daquilo que foi buscar no mundo especial.
10. **Caminho de Volta:** O herói decide voltar ao seu mundo comum após suas conquistas e não permanecer no mundo especial. Esta etapa inicia o terceiro ato e acontece por resultado de uma retaliação ocasionada pelos feitos do herói, consistindo quase sempre em uma fuga.
11. **Ressurreição:** O clímax da jornada, o surgimento da Provação Suprema. O herói encara um inimigo ainda maior e, geralmente imprevisto. Mais uma vez há um momento de morte e ressurreição. Esta etapa acontece já no mundo comum do herói, como forma de mostrar a todos e/ou a ele mesmo que seu aprendizado é válido também em seu espaço original e que o herói, de fato, aprendeu com a jornada.
12. **Retorno com o Elixir:** A volta ao lar do herói. O personagem retorna com a solução dos problemas (pessoais ou da comunidade em que vive) e desfruta os louros da jornada vitoriosa, consolidando-se com o reconhecimento de sua bravura por parte daqueles que antes não o consideravam em alta estima.

A jornada do herói (CAMPBELL, 2007; VOGLER, 2009), portanto, pode ser expressa na forma de um ciclo já que o herói sai do mundo comum e a ele retorna. Para Vogler (2009), esse ciclo pode ser dividido em quatro partes que obedecem aos três atos dramáticos do roteiro aristotélico e não em três grandes blocos como afirma Campbell (2007). Dessa forma temos que:



2.3 – Ciclo da Jornada do Herói (VOGLER, 2009, p. 272)

As observações de Vogler para o ciclo da jornada do herói, sendo este agora um modelo aplicado ao roteiro cinematográfico, traz um grande diferencial: o surgimento de mais de um clímax. Para o autor, cada uma destas quatro partes possui seu próprio clímax ou ponto alto de tensão, embora ainda exista um clímax maior para toda a história.

Teríamos, segundo Vogler (2009, p. 31):

- **PRIMEIRO CLÍMAX:** A etapa de Travessia do Primeiro Limiar. Marca o fim do primeiro ato.
- **SEGUNDO CLÍMAX:** Tensão maior que a primeira, mas ainda inferior ao clímax principal da história. Está localizada no meio do segundo ato, fechando a parte dois. Consiste na etapa de Provação e o autor em outros momentos chama este segundo clímax de *crise*.
- **TERCEIRO CLÍMAX:** Fecha o segundo ato e consiste na etapa de Caminho de Volta. É uma tensão dramática criada pelo surgimento de um grande desafio não previsto.
- **QUARTO CLÍMAX:** O clímax principal e, conseqüentemente o ponto alto da tensão dramática na história do herói. Está circunscrito pela etapa da Ressurreição e marca o auge do terceiro ato.

O próprio Vogler também assume a existência de pontos altos de tensão na trama chamados *crises*, afirmando que o clímax é um único ponto que consiste no

“coroamento de toda a história” (VOGLER, 2009, p. 231). Tal posicionamento confuso do autor provoca o questionamento a respeito do que ele realmente considera como os múltiplos climaxes mencionados anteriormente.

Comparato (2009, p. 137) define que “Clímax é um momento em que todas as forças dramáticas estão no mais alto grau de tensão, porém existe uma solução à vista. Já na crise as forças dramáticas estão numa gigantesca e conflituosa tensão, entretanto não existe solução à vista.”. Considerando desta forma, o fato é que na jornada do herói teríamos três crises e um clímax, mas seria de um todo impossível uma história com mais de um clímax?

Para McKee (2006) há uma possibilidade de trama com mais de um clímax a partir do que ele chama de multitrama (*multiplot*): “A multitrama emoldura uma imagem de uma sociedade em particular, [...] ela costura pequenas histórias ao redor de uma idéia, de modo que essas fotos em grupo vibrem com energia” (*idem*, p. 218). O autor ainda ressalta que “Filmes com tramas múltiplas, por outro lado, nunca desenvolvem uma Trama Central; ao invés, eles enovelam numerosas histórias com o tamanho de uma subtrama.” (*ibidem*, p. 216). Por se tratarem de várias histórias, cada uma, portanto, se permite ter um clímax próprio ou, por vezes, todas têm um mesmo momento de pico na curva dramática, o que não exclui o fato de que são quatro momentos concentrados em um único evento.

Poderíamos pensar em uma aplicação dos vários climaxes, desta forma, para um filme que possua mais de uma curva dramática e isto é fácil de observar em tramas *multiplot*. No entanto, poderíamos considerar uma única curva dramática com vários climaxes? Essa possibilidade nasce nas mídias digitais com o surgimento de tramas interativas, nas quais a curva não mais se desenha como um arco, mas sim como uma grande teia narrativa de possibilidades.

Seja na teia narrativa dos filmes interativos ou nos modelos clássicos de construção, todas as formas até aqui analisadas estão baseadas na existência de etapas, funções e papéis invariantes que foram tratados, no entanto, por teorias da linguagem, como a semiótica discursiva, no molde de um percurso – um percurso narrativo canônico. De acordo com o aparato teórico-metodológico da semiótica discursiva, o percurso narrativo canônico envolve uma trajetória de transformação de um sujeito em busca de um objeto-valor. Nesse percurso, além do sujeito e do objeto, há outras posições/papéis invariantes (actantes) que se definem a partir da sua relação com o sujeito: o destinador-manipulador (que leva o sujeito a agir), o adjuvante (que ajuda o sujeito), o destinador-julgador (que sanciona o sujeito no final do percurso), além dos seus antagonistas, tais como o anti-sujeito e o anti-adjuvante. Esse percurso é composto por quatro grandes fases ou etapas, que podem aparecer ou estar pressupostas: manipulação, competência, performance e sanção. No nível discursivo, essas posições e etapas concretizam-se sob a forma de temas e figuras (FECHINE, 2009, 2010).

Desenvolvida por A. J. Greimas e seus colaboradores, o ponto de partida desta “gramática narrativa” foi a descrição feita por Vladimir Propp de *funções* a partir do estudo dos contos maravilhosos russos. Propp observou que, apesar da extrema diversidade do conjunto (mudanças de personagens e circunstâncias), havia no conjunto de contos que analisou uma sucessão de ações invariantes que ele chamou de “funções”. De igual forma, foi com base nos estudos de Propp que Campbell detectou a jornada do herói, por perceber que o padrão nas narrativas míticas/heróicas existia não apenas para contos russos, mas para muitas outras histórias de tempos e regiões diferentes. O avanço proposto por Greimas foi a redução das ações/situações de Propp a etapas mais abstratas e gerais que, mais adiante no capítulo 3, descreveremos nos moldes de uma gramática narrativa, a partir da qual postularemos uma mudança na própria lógica de organização da linguagem e, conseqüentemente, dos elementos do nível narrativo.

Seja através da análise da narrativa pelos olhos da semiótica discursiva, seja pelos modelos clássicos de roteirização, essa estruturação em etapas prospectivas e invariantes do percurso de transformação vem sendo tensionada ao ser transportada para a criação do filme interativo. Para discutirmos melhor esses problemas, observemos o que a literatura atual diz a respeito da narrativa em meios digitais para que possamos pôr lado a lado estas formas de construção, a fim de observar os reais embates entre narrativas linear e não-linear, interativas ou não interativas.

A NARRATIVA DIGITAL E INTERATIVA

Em tempos de mídias digitais, a narrativa ganha aspectos que lhe conferem especificidades em relação àquelas realizadas em literatura, teatro ou mesmo cinema/TV. Isto se dá devido ao fator interatividade, estudado no capítulo anterior. A interatividade constrói possibilidades para que o processo de narrar e fruir uma narrativa sejam diferentes. Na maioria das vezes, a experiência interativa busca proporcionar algo próximo daquela realizada na narrativa oral, na qual estamos diante de uma história com potencial à imprevisibilidade e mutabilidade, contada face a face através de uma interação direta. Logicamente, a abertura da obra oral em ato é muito maior que a abertura proporcionada pela interatividade em meios digitais, o que se dá pelo fato que a primeira já se utiliza de uma interatividade responsiva dotada de conversacionalidade, algo que a interatividade em filmes não alcança devido à sua base computacional que precisa pautar-se no código fechado e no planejamento prévio das escolhas possíveis, ou seja, em um tipo de “programação”. Reforça-se, portanto, a interatividade como ferramenta para alcançar maior abertura da obra narrativa obedecendo aos graus:

INTERATIVIDADE	GRAU DE ABERTURA	EXEMPLO DE APLICAÇÃO
Reativa	Baixo	Jogos eletrônicos e filmes interativos com escolhas independentes.
Responsiva sem conversacionalidade	Médio	Filmes interativos dotados de historicidade (escolhas interdependentes)
Responsiva com conversacionalidade	Alto	Narrativas orais em ato, RPG de mesa.

Nem toda narrativa oral, no entanto, será feita em ato – uma gravação de áudio, por exemplo –, sendo assim podemos ter também narrativas orais que não apresentam nenhum grau de interatividade, constituindo-se em obras sem uma abertura de segundo grau. Nestes casos a participação não se dá na forma interativa, mas apenas na interpretativa, conforme analisado no capítulo um. Se considerarmos aqui a narrativa oral em ato, entretanto, vemos que a busca das narrativas digitais acaba por consistir na elaboração de uma interatividade qualitativa, voltada para a abertura maior da obra conforme já alcançado por aquele tipo de narrativa.

Portanto, na narrativa interativa, não basta que tenhamos apenas a interatividade reativa, consistindo em vários momentos de escolha (predominância quantitativa), mas importa que esta interatividade tenha impacto na narrativa e esteja ligada a ela através de funcionalidade e objetivos dramáticos (predominância qualitativa).

Podemos afirmar que a narrativa digital interativa busca construir em sua enunciação um grau de abertura maior, exercitado até hoje em plenitude apenas pela narrativa oral em ato. Esta última, desta forma, representa a construção de uma narrativa contínua construída em ato, passível de interrupções, questionamentos e reorientações do fluxo dramático: tudo que o filme interativo tem buscado ser desde seu surgimento na década de 1990.

Este modelo de narrativa com distintos graus de abertura acaba por desenvolver suas próprias características estéticas que lhe conferirão particularidades de fruição. Murray (2003, p. 102-176) elenca três aspectos que nos auxiliam a compreender essa experiência da narrativa digital interativa, sendo eles: a imersão, a agência (ou agenciamento) e a transformação.

Nos termos de Murray, *imersão* designa a capacidade da narrativa digital de cercar o usuário com possibilidades de escolhas, caminhos e um universo enciclopédico a ser explorado, ou seja, criar uma nova realidade na qual o usuário possa estar inserido. As outras duas características derivam desta primeira. *Agência*, ou agenciamento, se refere à capacidade que a narrativa digital tem de fazer com que o usuário seja responsável pelos seus atos e receba sobre seu avatar,

personagem ou sobre a própria narrativa a reação a suas próprias ações. Aquele que frui a narrativa é também aquele que age e que arca com as consequências de seus atos virtuais, sejam eles uma cicatriz ou arma nova para o avatar no jogo ou a morte de algum personagem no filme interativo. Murray (2003, p. 127) afirma que “agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas”, não se limitando, portanto, ao simples movimentar de um joystick ou a momentos de interatividade, mas adentrando o campo da satisfação pessoal de ser responsável pela transformação narrativa.

Para a autora, há duas variações do agenciamento já que as narrativas digitais seguem duas formas de disponibilização do conteúdo. Na primeira delas, a narrativa digital se assemelha a um *labirinto*, no qual apenas um caminho é o correto e o objetivo é encontrá-lo, superando obstáculos. O labirinto é comum em jogos de videogame, por exemplo, com suas fases e níveis a serem percorridos em prol de um único objetivo. Por outro lado, há também as narrativas de *rizoma*, para as quais voltamos a atenção neste estudo. Nestas, há possibilidades de vários caminhos a serem percorridos e o objetivo pode ou não ser alcançado, da mesma forma como pode, inclusive, não existir, o que encerra a narrativa no simples prazer navegacional em um ambiente imersivo. Sobre este estilo de narrativa digital, Murray (2003, p.132) afirma:

Como um conjunto de cartões indexados que foram espalhados pelo chão e então conectados com múltiplos segmentos de fios emaranhados, eles não apresentam um ponto final e nem um de saída. Sua visão estética é geralmente identificada com o “rizoma” do filósofo Gilles Deleuze, um sistema de raízes tuberculares no qual qualquer ponto pode estar conectado a qualquer outro ponto.

Essa estrutura rizomática pode ser identificada também nos filmes interativos, nos quais uma decisão gera possibilidades diferentes de escolha que se seguem e, desta forma, o filme como um todo vai sendo modificado. É perceptível, no entanto, que a liberdade sugerida por Murray ao afirmar que “qualquer ponto pode estar conectado a qualquer outro ponto” abrange muito mais do que os atuais filmes interativos podem oferecer, haja vista que estes seguem multilinearidades em sua construção e não possuem tamanha versatilidade de conexão entre os blocos narrativos. Entretanto, seja na forma do emaranhado de conexões de Murray ou nas conexões mais limitadas dos filmes interativos, ambas estão sujeitas ao mesmo esquema de construção rizomática de conteúdo.

A outra característica das narrativas digitais descrita por Murray, a *transformação*, deriva, por sua vez, da junção das duas primeiras (imersão e agência). Na agência tínhamos a atuação direta e o despertar de um senso de responsabili-

dade no usuário, que se assumia como autor das ações de seu personagem e, consequentemente, responsável pelas suas conseqüências. Ou seja, vemos na agência o poder de agir e receber sobre seu personagem o peso de suas escolhas. Na transformação, por outro lado, amplia-se este senso de responsabilidade do usuário, pois aqui tratamos de ações e conseqüências não mais referentes ao personagem e sua história, mas sim a todo o ambiente virtual – ou universo narrativo – onde ele está inserido. Transformação se define, portanto, como a capacidade que a narrativa digital tem de moldar e recriar seu próprio universo através do usuário, tornando-o uma espécie de co-autor do mundo virtual.

Estas narrativas interativas digitais têm mudado a forma de criação dos produtores de audiovisual e a fruição daqueles que chamávamos até então de espectadores. Murray (2003, p. 69) classifica como *interatores* aqueles espectadores que passam agora a ser também usuários da narrativa digital. Esta capacidade de interferência que modifica o estatuto do fruidor é, portanto, uma consequência desta nova forma expressiva, manifesta por meio dos conceitos de imersão, agência e transformação. Os interatores são aqueles que não apenas recebem a narrativa, mas são atores nela, participando ativamente no desenvolvimento da trama.

Seja com características de labirinto ou de rizoma, este emaranhado de acontecimentos na narrativa interativa, que denominamos aqui de trama, se manifesta em termos de roteirização a partir de estruturas gráficas que Falcão (2009) chama de *mapas narrativos*. É neles que podemos visualizar a estrutura da narrativa de forma geral, evidenciando cenas e acontecimentos, ou seja, somos capazes de visualizar o percurso do sujeito e os encadeamentos de situações dramáticas nos quais ele pode ser inserido. Para Falcão (*idem*, p. 65), o mapa narrativo é “uma interface de visualização da estrutura dramática dos games”, mas estendemos aqui o conceito aproximando-o da narrativa interativa de forma geral, mais precisamente do cinema. O próprio autor enfatiza que “é com o cinema que a linguagem advinda dos games guarda semelhanças mais imediatas” (*ibidem*, p. 65), o que nos autoriza a tal associação. Falcão (*idem*, p. 68) ainda justifica sua divisão entre cinema e games afirmando:

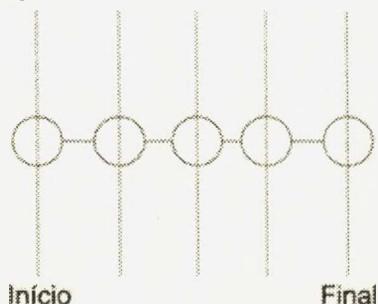
Numa primeira análise, a progressão da narrativa fílmica é, via de regra, linear e prevista por um autor – o filme não varia a sua forma, independentemente de como se dá a experiência de um espectador. No caso do game, a progressão narrativa depende diretamente de um usuário (que cumpre o papel do espectador), num processo de imersão interativa inevitável.

Ora, depois de tudo que fora analisado neste trabalho podemos sim afirmar que a forma do filme pode obedecer à lógica do game e pautar-se sob uma estrutura não-linear ou multilinear, sendo, portanto, passível de receber aplicações de

mapas narrativos. Para o autor, a não-linearidade pode ser encontrada ainda em mídias analógicas através de recursos como *flash backs* e outros manuseios do tempo diegético, no entanto a multilinearidade diz respeito às narrativas que fazem conviver diversos caminhos possíveis, tal como definiu Murray as histórias multiformes, sendo portanto exclusivas de mídias digitais e jogos de RPG.

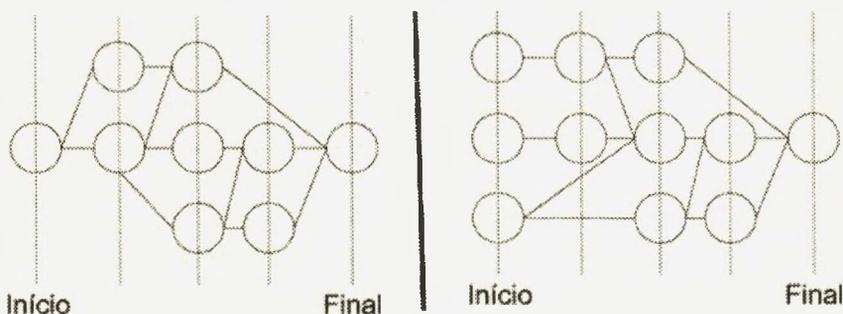
Temos, então, a seguinte classificação de mapas narrativos segundo Falcão (2009, p. 70-75):

- **Linear:** Começam em ponto único e terminam em ponto único, sem variações no percurso narrativo. Ex.: Livro, roteiro clássico, revista em quadrinho e narrativas digitais de labirinto.



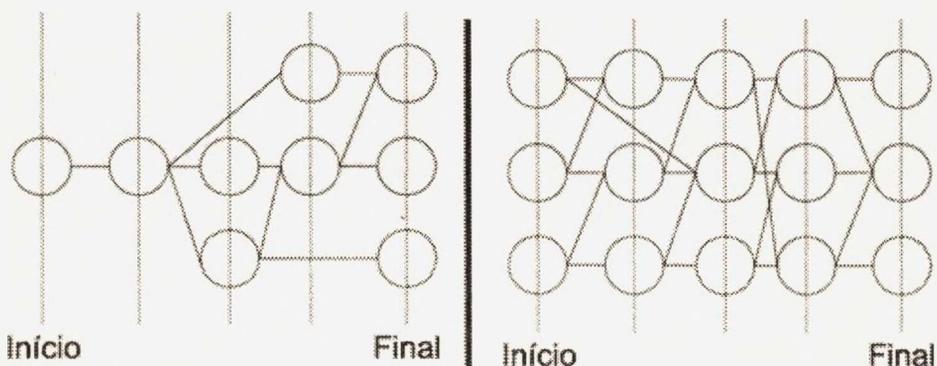
2.4 – Mapa narrativo linear - Reprodução com base em Falcão (2009, p. 71)

- **Multilinear Convergente:** Começam em um ou mais pontos e tem apenas um final. Há caminhos alternativos durante o processo, mas o final é um só. Ex.: maioria das narrativas digitais rizomáticas (jogos e filmes interativos).



2.5 – Mapa narrativo multilinear convergente - Reprod. com base em Falcão (2009, p. 72, 73)

- **Multilinear Divergente:** Começam em um ou mais pontos e tem vários finais possíveis, resultados de caminhos alternativos diversificados, formando uma espécie de teia narrativa. Ex.: Jogos de videogame (RPG) e alguns filmes interativos.



2.6 – Mapa narrativo multilinear divergente - Reprod. com base em Falcão (2009, p. 74)

Podemos observar que mapas lineares dizem respeito não só às mídias clássicas, mas também incluem as narrativas digitais com agência do tipo labirinto. Ora, no labirinto temos justamente um percurso pré-definido por onde o interator deve passar a fim de que finalize a história, possuindo, portanto, um mapa narrativo ainda linear, embora se utilize de interatividade. É importante percebermos, então, que a presença da interatividade não torna a narrativa digital multilinear. O formato de agência em rizoma, no entanto, está condicionado a uma multilinearidade do mapa narrativo, seja ele convergente ou divergente. A partir do momento em que temos rizoma, temos também um mapa narrativo que não obedece mais a um único caminho possível, seja ele detentor de um (convergente) ou de vários (divergente) finais possíveis.

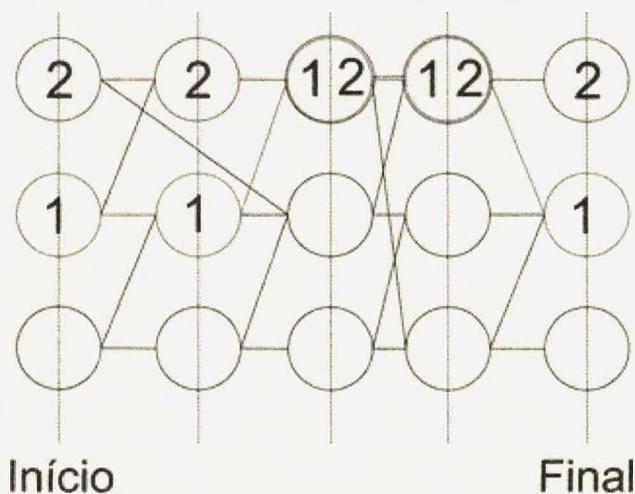
Levando em conta uma interatividade dotada de maior responsividade, como apresentamos no capítulo um, podemos deduzir que é precisamente na teia narrativa formada pelas estruturas de mapas multilineares divergentes que encontramos o maior grau de interatividade nas tramas digitais, já que consideram finais diferentes para a trama a partir de escolhas do interator. Nos demais mapas narrativos a interatividade está ancorada em escolhas orientadas por um enredo com final previamente decidido, portanto sua conclusão não é pautada na historicidade das escolhas, ou seja, não é particular a cada caminho traçado.

A “tradução” das narrativas interativas na forma de mapas multilineares evidencia por si só a dificuldade de adoção, nesse modo de estruturação, dos modelos clássicos de roteirização, baseados em atos ou ciclos bem delimitados nos quais há uma deliberada sequencialidade e hierarquização de situações e etapas³⁴. É a partir dessa hierarquização e sequencialidade que o roteirista traça e detém o controle so-

³⁴ Discutiremos esses limites e possibilidades de adoção dos princípios da roteirização clássica nas narrativas digitais interativas ainda neste capítulo, um pouco mais adiante.

bre um percurso narrativo. Como operar, no entanto, quando o roteirista abre mão da construção de um percurso acabado para traçar vários percursos que podem vir a ser atualizados (manifestos ou realizados) a partir de escolhas possíveis? Esse contexto impõe ao roteirista, *a priori*, uma preocupação com as relações (seleções e combinações) possíveis entre os módulos narrativos (situações) previamente determinados³⁵. Delineados os vários percursos de enredos potenciais, podemos pensar para cada um deles, considerando-os isoladamente como manifestações possíveis inscritas em sua própria sequencialidade e hierarquização. Este trabalho, no entanto, está condicionado e diretamente implicado na prévia “programação” das relações ou dos caminhos possíveis nos mapas multilineares.

Este trabalho de roteirização das narrativas interativas em meios digitais, manifesto visual e graficamente nos mapas multilineares apresentados, impõe, portanto, o desafio de pensar, antes de mais nada, no aproveitamento dos módulos narrativos que participam dos percursos potenciais ou de cada um dos caminhos possíveis traçados pelo roteirista. É a partir do modo como o roteirista cria e propõe os arranjos entre os módulos narrativos que compõem o mapa que se define o grau de interatividade e abertura do filme. Mesmo nos mapas mais abertos e complexos, como é o caso do multilinear divergente – configuração que mais nos interessa aqui – o primeiro problema que se apresenta na definição desses arranjos é o aproveitamento de módulos narrativos em mais de um percurso, conforme demonstrado graficamente na construção hipotética abaixo (Sendo dois caminhos possíveis indicados pelos números 1 e 2).



2.7 – Mapa narrativo multilinear divergente com aproveitamento de módulos narrativos em dois percursos.

35 Aprofundaremos essa discussão no capítulo 3.

Vale salientar que em nosso primeiro capítulo comentamos esse reaproveitamento com o nome de convergência cênica, afirmando que tal prática prejudica a interatividade do filme, uma vez que utiliza em dois ou mais percursos quaisquer informações que lhe deveriam ser particulares. Ora, se estamos preocupados com a criação de uma interatividade cada vez mais fiel à historicidade e significância das escolhas, não seria essa uma utilização de módulos narrativos a ser erradicada? O mapa narrativo ideal para produzir filmes dotados de maior grau de interatividade, nos termos em que definimos esse fenômeno no capítulo 1, seria, portanto um mapa multilinear divergente sem quaisquer reaproveitamentos de unidades narrativas. Assim, cada percurso seria detentor de seus módulos narrativos próprios, sem intercruzamentos das linhas narrativas.

Consideremos o exemplo dos seguintes módulos narrativos:

1. Homem casa com uma mulher bem mais nova que ele.
2. Homem desiste de casar.
3. Duas semanas depois, o homem chega em casa e não encontra ninguém. Ele chora.

Em um percurso que levaria o interator até o módulo 1, temos um personagem casado, portanto, que não viveria sozinho em sua casa. No outro percurso que levaria ao módulo 2, temos um homem solteiro que, provavelmente, viveria só. Se colocamos em seguida o módulo 3 como módulo comum aos dois caminhos, teríamos duas compreensões diferentes:

(vindo do módulo 1): Homem abandonado pela esposa.

(vindo do módulo 2): Homem solitário/arrependido.

Ao termos, portanto, duas compreensões diferentes da situação, por que deveríamos utilizar o mesmo módulo para descrevê-las? No audiovisual, mais precisamente, isto se torna claro ao pensarmos na execução da ação. Se temos um personagem que foi casado, sua casa deveria apresentar índices de que uma mulher já esteve ali (um porta-retratos do casal, um guarda-roupas com metade vazia etc.). Da mesma forma, um personagem solteiro teria uma casa diferente, talvez mais desleixada ou pelo menos sem quaisquer indícios de uma vida conjugal prévia. Se os contextos são diferentes, isto exigiria construções de módulos exclusivos, mesmo que contendo a mesma situação. Deveríamos ter o módulo 3.1 (para o interator vindo do módulo 1) e o 3.2 (para o interator vindo do módulo 2), cada um com suas particularidades herdadas da historicidade de suas escolhas. Essa exclusividade, portanto, pode muito bem ser definida apenas pelo áudio (tipo de sonorização, por exemplo) ou pela imagem do filme (cenários/ambientação, por exemplo), e não necessariamente por uma ação diferente como no caso do módulo 3 do exemplo dado.

Pode haver, no entanto, situações nas quais os módulos narrativos sejam totalmente iguais, onde os tipos de diferenças evidenciados no exemplo anterior não são sequer possíveis. Pensemos, por exemplo, ainda nos módulos 1 e 2 anteriores. Sugerimos pensar um módulo anterior ao momento 3, cujo conteúdo seria simplesmente um passeio de carro do personagem principal. No passeio, o homem demonstra estar preocupado com algo. Com este tipo de construção, tanto para os vindos do módulo 1 quanto do módulo 2 podem ter exatamente o mesmo módulo sem que isso prejudique a historicidade da escolha em questão. É um evento neutro, o qual traz consigo uma baixa significância, pois ele se completa ao se deparar com o percurso feito até então pelo interator, ganhando, então, um significado particular.

É a partir disto que podemos retornar ao que vínhamos discutindo sobre a utilização de um módulo para mais de um percurso do mapa narrativo. Como dissemos anteriormente, algumas vezes a utilização de blocos exclusivos para dois ou mais caminhos se faz desnecessária ou até mesmo inviável. Se a ação é simples, de baixa significância e não apresenta formas de manifestação da historicidade, não há porque considerar a elaboração de dois módulos. Se, retomando nosso exemplo anterior, temos uma ação onde o personagem dirige um carro, preocupado com algum assunto não revelado, teremos compreensões diferentes da narrativa a partir do percurso realizado até então. Para quem experimentou os dois caminhos ou mesmo para o autor da história, este bloco parecerá sem qualquer historicidade, isolado, algo como uma peça que se encaixaria em qualquer um dos percursos e, portanto, perdeu sua individualidade. Para quem experimenta um caminho apenas, pela primeira vez, o envolvimento com a trama faz com que o módulo seja percebido dentro de um contexto e remeta às informações anteriormente apresentadas. Estamos sugerindo, portanto, que a historicidade pode surgir a partir da fruição da narrativa pelo interator, mesmo que não esteja manifesta em caráter audiovisual. Da mesma forma, ela pode também ser desfeita a partir do momento que se tem a compreensão de se estar diante de um módulo compartilhado por mais de um percurso narrativo. Portanto, consideremos que nem todo compartilhamento de módulo acarreta perda de historicidade na narrativa. Pode haver, como no exemplo mencionado, uma historicidade construída pela própria fruição do interator, não havendo assim prejuízo que diminua o grau de interatividade da obra.

O que acontece, contudo, é que ao pensar a trama interativa não podemos simplesmente pressupor que o interator percorrerá apenas um caminho. Basta pensar no interator que assistirá ao filme mais de uma vez: ele perderá o senso de unicidade do módulo e, conseqüentemente, a presença deste módulo parecerá, a partir da segunda vez, um recorte que não foi fruto de suas escolhas, mas sim algo imposto pelo autor da obra.

Roteiristas e criadores de mapas deveriam, portanto, trabalhar sobre a premissa do mapa multilinear divergente sem compartilhamentos para assegurar o alto grau de interatividade e imersão de seus filmes. Enxergamos nesta construção a necessidade de oferecer ao interator o maior grau possível de abertura da obra por meio de uma interatividade responsiva em maior parte do tempo. De igual modo, o interator que desejar rever o filme e fazer outras escolhas, também deveria ser posto diante de novas fruições imersivas e não diante da sensação de assistir módulos reutilizados. Isso se deve ao fato de que a autoria deste tipo de narrativa deveria partir da estrutura bem elaborada para causar imersão e não da imersão pressuposta para justificar uma estrutura mal elaborada.

A não reutilização dos módulos passa, portanto, pelo pensar a estrutura e a relação entre eles de maneira que os caminhos narrativos não se cruzem – ou se cruzem o mínimo possível – construindo um encadeamento único de módulos a cada percurso.

Podemos, então, dizer que a historicidade no mapa narrativo está diretamente relacionada com a *sensação de exclusividade* em cada caminho possível. Esta sensação, no entanto, não é alcançada apenas com conteúdos inéditos, mas também pelo que já denominamos aqui de *agência*, pelos termos de Murray. É necessário fazer sentir as rédeas da narrativa nas mãos de quem escolhe, e essa característica é fruto de uma simbiose entre *conteúdos* e *consequências* exclusivas. Desta forma, esta sensação de exclusividade será construída não apenas ao assistir um módulo novo no trajeto narrativo, mas ao percebê-lo como fruto de uma ação particular realizada anteriormente.

Esta relação de causa e efeito, na qual há uma necessidade de resolução de tarefas para que outras unidades venham à tona, nos possibilita aproximar o roteiro de filme interativo ao conceito de *algoritmo*, segundo os termos de Manovich (2001). Para o autor, há duas formas de pensar a lógica de funcionamento das novas mídias: o algoritmo e o database. Este último consiste em uma “coleção de dados organizados” (*ibidem*, p. 218), na qual cada bloco de informação possui relativa autonomia e suas interconexões não se condicionam necessariamente à resolução de tarefas. Para Manovich, é esta resolução de tarefas que faz com que o interator frua a narrativa, conforme afirma tomando por base os jogos de computador:

Em um jogo, o jogador recebe uma tarefa bem definida – ganhar a partida, ser o primeiro na corrida, alcançar o último nível ou conseguir a maior pontuação. É a tarefa que faz com que o jogador experimente o jogo enquanto uma narrativa. [...] Assim, jogos de computador não seguem a lógica do banco de dados, eles parecem ser governados por uma outra

lógica – a do algoritmo. Eles exigem que o jogador execute um algoritmo para vencer. (MANOVICH, p. 222)³⁶

Já passamos pelo termo database ao analisarmos as categorias de Miller (2008) do filme interativo. Partindo de conceituações semelhantes às de Manovich, a *narrativa de Database*, para a autora, é aquela na qual não se preza pelo começo, meio e fim da história, mas sim pelo caráter aleatório de uma organização narrativa. Para ela, “estes são trabalhos do iCinema feitos a partir de pequenas peças de informação que os usuários podem selecionar de várias maneiras para formar sua própria variação da narrativa” (MILLER, 2008, p. 359)³⁷. Classificamos também este grupo entre aqueles de interatividade mais reativa, porque, nesta lógica de banco de dados, em que não há relações específicas entre um módulo e outro, não há também como construir uma historicidade para o percurso percorrido.

É pertinente, nesse contexto, postularmos que os diversos tipos de filmes interativos observam às lógicas ou do algoritmo ou do banco de dados em sua construção? Em princípio, parece possível estabelecer uma homologação entre formas de organização quando focamos nossa atenção nas relações - ou mais precisamente nos tipos de relações – que os módulos podem contrair entre si. Identificamos, de modo geral, dois tipos de relação entre os módulos narrativos: a relação de causa-efeito e a relação de independência, sendo as duas homologáveis, respectivamente, com as formas do algoritmo e do database.

RELAÇÃO CAUSA-EFEITO (LÓGICA DO ALGORITMO):

Neste tipo de relação entre os módulos existe uma tarefa que deve ser realizada no bloco anterior. Esta tarefa pode ser realizada pelo interator – geralmente uma escolha nos moldes “a”, “b” ou “c”, ou uma ação como, por exemplo, digitar um código ou teclar determinados botões rapidamente –, mas por outro lado podemos estar diante de uma tarefa que deva ser realizada pelo próprio personagem da trama. Em suma, na relação causa-efeito, o módulo subsequente é sempre resultado de uma ação no módulo anterior – seja ela realizada pelo interator ou pelo(s) personagem(ns). Temos, portanto, um *acesso condicionado* para alcançarmos o módulo seguinte.

36 Tradução livre a partir do original: “In a game, the player is given a well-defined task – winning the match, being first in a race, reaching the last level, or attaining the highest score. It is this task that makes the player experience the game as a narrative. [...] While computer games do not follow a database logic, they appear to be ruled by another logic – that of the algorithm. They demand that a player execute an algorithm in order to win.”

37 Tradução livre do autor.

Visualizamos aqui duas formas de explorar esta relação entre os módulos do filme interativo:

- 1) **Linear**³⁸: A ação exigida em um bloco remete a outro que põe a narrativa adiante.

Ex: A relação entre os módulos 1 e 2 e entre os módulos 2 e 3 a seguir:

Módulo 1: Homem entra no carro.

Escolhas possíveis: ir para o trabalho ou ir para casa da namorada.

Escolha feita: ir para trabalho.

Módulo 2: Homem vai para o trabalho e sofre acidente de carro. Ele morre.

Não há escolhas possíveis.

Módulo 3: Namorada vai até a casa do homem e descobre que ele saiu.

Segue...

- 2) **Cíclica**: A ação exigida em um bloco remete a um módulo de enxerto – que não acrescenta algo significativo para a narrativa –, retornando logo em seguida para o ponto de origem. Embora pareça um módulo autônomo, ele só pode acontecer em determinada condição e não em qualquer lugar da trama. Geralmente, quando é fruto de escolhas do interator, pode ser escolhido mais de uma vez.

Ex: A relação entre o módulo 1 e 2 a seguir:

Módulo 1: Homem na sala.

Escolhas possíveis: olhar pela janela ou sair de carro.

Escolha feita: olhar pela janela.

Módulo 2 (enxerto): Homem olha pela janela e vê seu carro.

Nenhuma escolha possível. Retoma Módulo 1.

Módulo 1: Homem na sala.

Escolhas possíveis: olhar pela janela ou sair de carro.

Segue...

38 Ressaltamos que o emprego do termo “Linear” respeita a terminologia adotada por Falcão (2009) e refere-se à relação entre um módulo e outro. Em outros momentos dessa dissertação, no entanto, o termo é empregado em outra acepção “linear”, remetendo a sequencialidade e prossecutividade de elementos.

RELACÃO DE INDEPENDÊNCIA (LÓGICA DO DATABASE):

São relações entre módulos autônomos que podem ser encaixados em qualquer lugar da trama, haja vista que não possuem relação de causa-efeito com módulos anteriores ou subsequentes. Eles sugerem uma lógica quando justapostos em qualquer ordem, ou simplesmente possuem uma lógica própria a cada módulo, quando consistem apenas em informações extras.

Nas chamadas narrativas de database elencadas por Miller (2008), há uma predominância das relações de independência, pois os módulos são aleatoriamente selecionados e não possuem um começo, meio e fim em sua construção final. Eles impõem sua própria ordem, apenas *sugerindo* um percurso narrativo. Este percurso sugerido dependerá, portanto, não apenas das informações contidas nos módulos, mas essencialmente da conexão entre eles, a qual deve partir da interpretação do espectador. O mesmo acontece em documentários interativos que sorteiam depoimentos e imagens contemplativas nas mais variadas ordens, sem, no entanto, perder sua coesão ou lógica interna.

No entanto, em filmes interativos de ficção, onde predominam relações de causa-efeito, este tipo de relação também pode acontecer ao nos depararmos com uma história paralela: algo que percorra a trama que está sendo narrada, mas não a afete. Seria possível sugerir, por exemplo, que uma ficção sobre a preservação da Amazônia apresentasse, aleatoriamente, depoimentos de índios ou agentes da FUNAI. Este fato confere à relação de independência a característica de estar presente nas informações enxertadas, embora nem sempre sejam narrativamente irrelevantes ou isoladas.

A relação de independência ocorre entre dois blocos podendo ter sido solicitada pelo usuário ou imposta pelo software, em módulos pré-definidos ou sorteados randomicamente. O que a caracteriza, de fato, é a essência de enxerto informacional no percurso narrativo, podendo este percurso ainda se desenvolver com ou sem a informação extra, a qualquer momento.

Desta maneira, considerar um filme como “de database” ou “de algoritmo” acaba sendo generalista e inapropriado. Limitamo-nos, portanto, a pensar as formas do algoritmo e do database como relações entre os módulos narrativos podendo estar ambos presentes até em uma mesma obra.

O roteirista, assim, transforma-se não apenas em um profissional responsável por algo mais que apenas a narrativa, mas também alguém capaz de pensar em termos de plataformas digitais e suas potencialidades. Muda-se não só a figura do profissional que compõe essas histórias, mas muda-se também a forma de concebê-las. Dentre estes parâmetros e conceitos estudados para a narrativa digital interativa, o que é, de fato, ponto de choque com as teorias clássicas do

roteiro aqui apresentadas? De que forma os modelos já tão íntimos da escrita cinematográfica entram em conflito com o que fora aqui levantado? Passemos a uma análise crítica do embate entre estes dois pólos para que possamos concluir nosso pensamento a respeito da construção narrativa nas novas mídias.

TENSÕES E DESAFIOS: A NARRATIVA CLÁSSICA DIANTE DAS NOVAS POSSIBILIDADES.

A narrativa tem se adaptado aos mais diversos meios que surgem e demandam novas construções, assumindo inclusive a forma de roteiro, sendo esta forma ainda uma configuração em constante mudança e adaptação a novas linguagens, como afirma Maciel:

O século passado assistiu a uma multiplicação das formas da expressão dramática, determinada pela incessante criação tecnológica de novos veículos, que ainda continua. O cinema, a televisão, o vídeo, a internet etc. são apenas alguns dos estágios desse processo que implicou a noção moderna de roteiro – noção que tem raízes na tradicional peça teatral, mas que apresenta novas dimensões resultantes das exigências das novas linguagens. (2003, p. 11)

Desta forma, vamos apontar os aspectos que entram em choque entre os modelos clássicos e os conceitos de narrativa digital levantados anteriormente. O intuito desta análise, no entanto, não é apenas chegarmos aos pontos de divergência, mas, principalmente, construirmos as bases para novos modelos que poderão ser formulados posteriormente. Apresentado o modelo clássico de roteirização e feita uma caracterização geral das narrativas interativas digitais, podemos, agora, sintetizar as tensões existentes entre os seus distintos modos de organização em oito aspectos principais:

1. DELIMITAÇÃO DE TRÊS ATOS

Na construção clássica do roteiro temos a divisão nos três atos dramáticos de Apresentação, Conflito e Conclusão. Esta estrutura é perceptível nas construções lineares mesmo que possamos inverter sua ordem, entretanto, diante do filme interativo poderíamos ainda falar em separação de atos de forma tão delimitada?

Nas mídias digitais, os atos passam a ser um agrupamento de módulos narrativos ou até mesmo apenas um deles, o que nos permite falar em começo e fim de atos em momentos mutáveis. Não se trata de não termos mais a manifestação em atos, uma vez que o começo-meio-fim aristotélico, assim como a configuração de etapas de desenvolvimento de um percurso de transformação, sempre pre-

sidirá a organização de uma narrativa. Trata-se agora, tão somente, de concebermos atos com limites não definidos. Dependendo da escolha do usuário podemos ter um terceiro ato de poucos segundos (morte do personagem, por exemplo), ou um ato com vários minutos trazendo informações sobre a resolução dos conflitos.

2. FORMA

Na roteirização clássica temos o privilégio da ordem linear para que os eventos sejam narrados. A variação que podemos ter na linearidade diz respeito a inversões no tempo diegético, ora trazendo, por exemplo, o terceiro ato para o início do filme ou inserindo no meio da história um *flash back* que traga à tona o passado do personagem. Falcão (2009, p. 52) classifica como “não-linearidade” o fruto da manipulação do tempo diegético, quando o roteiro não apresenta correspondência entre a sucessão de eventos no filme e a sucessão de eventos cronológicos.

As formas narrativas orientadas por um único fluxo de informações – *linear* ou *não-linear* nos termos de Falcão (2009) –, no entanto, acabam por perder as potencialidades do meio interativo. Neste caso, a interatividade se limitaria a cliques ou movimentos que evocassem um módulo seguinte obrigatório, não restando ao espectador a escolha entre, ao menos, duas opções de desenvolvimento da narrativa. Para que a interatividade seja bem explorada faz-se necessária uma abordagem multilinear, onde temos “linhas temporais correndo simultâneas” (FALCÃO, *idem*, p. 52), com múltiplos percursos de desenvolvimento.

3. CLÍMAX

Na roteirização clássica o clímax é um único ponto dentro da construção linear/não-linear. Em multitramas, nas quais várias histórias são contadas ao mesmo tempo, podemos ainda falar na presença de mais de um clímax, já que podemos ter um para cada história que está sendo contada, entretanto estas são as exceções. O que acontece em multitramas, na grande maioria das vezes, é um momento único no filme onde todas elas constroem, juntas, um grande clímax para o filme.

Em narrativas interativas, no entanto, a presença de mais de um clímax passa a ser a regra já que há uma simultaneidade de tramas sendo narradas. Cada linha narrativa (ou cada percurso possível) deve apresentar seu clímax, levando em consideração as informações construídas ao longo do percurso em questão. A presença de um clímax só para todos os percursos possíveis passa a ser um exceção, se não uma impossibilidade, já que estamos falando de um módulo independente que concentre todas as tramas, todas as possibilidades e todos os personagens.

Outra diferença em relação ao clímax passa a ser a importância que lhe é conferida em uma e em outra mídia. No roteiro clássico, o clímax é o ponto

mais esperado do filme, a chamada “cena obrigatória” para onde todo o enredo é direcionado, assumindo, portanto, a incumbência de ser o ponto mais importante da história. Já na narrativa digital, a partir da interatividade, este conceito muda. Para Murray, o que importa neste tipo de construção narrativa não é mais o clímax, mas sim o percurso percorrido até que se chegue lá:

Por ser capaz tanto de oferecer quanto de sonegar, o computador é um meio sedutor no qual muito do prazer reside na manutenção do engajamento, na recusa do clímax. [...] Em outras palavras, a conclusão eletrônica acontece quando uma estrutura de trabalho, embora não o seu enredo, é compreendida. Esse encerramento envolve uma atividade cognitiva bastante diferente dos prazeres usuais de ouvir uma narrativa. A história em si não é solucionada. (2003, p. 169)

Desta forma, estamos diante, talvez, da grande modificação narrativa advinda da interatividade: a recusa do clímax. Enquanto na roteirização clássica esperamos por ele, na digital interativa nós o postergamos em nome da experiência de sua construção, valorizando mais o processo que o produto que dele resulta, privilegiando o *se fazendo* da narrativa. Este fato, entretanto, não exclui a presença do clímax, ele apenas leva em consideração que é mais importante fruir o *desenvolver* do clímax, o *chegar ao* clímax, a simplesmente alcançá-lo. Isso acontece porque a valorização da experiência não vem do mero assistir ao clímax, mas da fruição proporcionada pelas ações do interator em direção a este momento chave da trama.

4. CRISES

A função das crises no roteiro clássico e no roteiro para mídias digitais interativas também muda a partir da interatividade e da multilinearidade. Elas não preparam mais para um único clímax, mas para vários. Cada linha narrativa, portanto, deve pressupor um clímax próprio e, por sua vez, desenvolver suas crises particulares.

Além disso, a crise passa a ser uma espécie de medidora das escolhas feitas pelo interator. Quanto mais escolhas erradas³⁹, mais crises ele enfrentará. Sendo assim, no roteiro para mídias interativas a crise assume a função não só de preparar a audiência para o clímax, mas tem a importante função de manifestar a propriedade de agenciamento descrita por Murray. É na crise que o interator arca com as consequências de suas escolhas.

³⁹ Leia-se escolhas onde o personagem assume riscos maiores ou encara situações mais difíceis/caóticas.

5. A EVIDÊNCIA DA ESTRUTURA NARRATIVA

Temos outro ponto de tensão entre os roteiros clássico e de mídia interativa quando analisamos a forma de tratar a estrutura da narrativa. Na roteirização clássica, os três atos devem estar mascarados, disfarçados para que não haja a evidência de uma estrutura ou a percepção de mudança de ato. O que se faz, geralmente, é situar no final do primeiro e do segundo ato pontos de reviravolta que farão com que a transição de um ato para o outro não seja evidenciada. Da mesma forma na jornada do herói não temos por objetivo deixar claro o percurso cíclico ou alguma etapa em particular. Todos os modelos da roteirização clássica são construídos para ficarem ocultos, submersos em uma história fluida e aparentemente livre de etapas ou atos pré-estabelecidos.

O que acontece no roteiro para mídias digitais interativas é o oposto. A estrutura não só pode como deve ser evidenciada. A própria interface, dotada ou não de um mascaramento, já torna por si só evidente um percurso de escolhas. Um recurso que também é cada vez mais utilizado nos filmes interativos é construção de “mapas” que orientam o interator na própria fruição da trama, realçando ao máximo essa evidência da estrutura narrativa. Ou seja, estes mapas traçam o percurso feito pelo interator ou permitem que ele navegue pelo passado, presente ou futuro da trama, podendo retornar ou avançar ao evento que pretender.

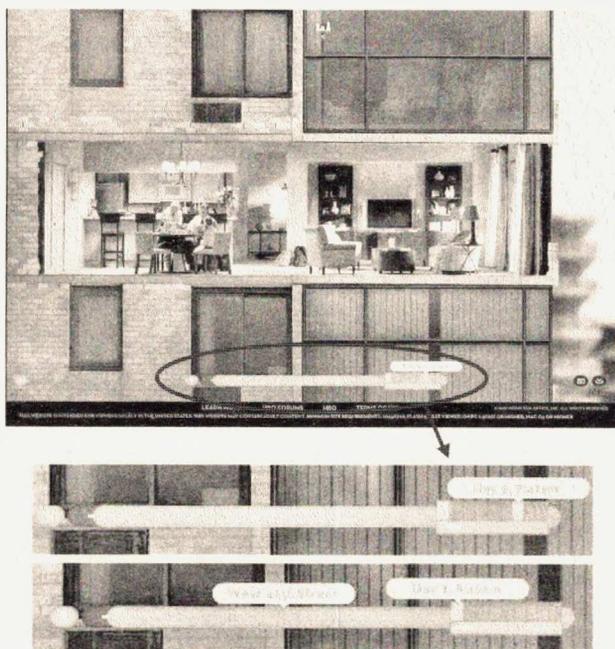
Este tipo de mapa, no entanto, não deve ser confundido com o mapa narrativo que apresentamos anteriormente. Neste caso, o termo “mapa”, popularizado no âmbito da produção do iCinema, designa apenas uma opção disponibilizada na interface. Para evitar confusões com expressão “mapas narrativos” – este sim, um recurso de roteirização – adotaremos a terminologia “mapas de orientação”⁴⁰ quando nos referirmos especificamente a este tipo de recurso. O “mapa de orientação” destina-se a evidenciar todos ou alguns módulos narrativos, focando mais nos momentos de escolha especificamente. Os mapas narrativos, por sua vez, nos dão à possibilidade de pontuar apenas momentos-chaves da trama e não necessariamente cada uma das interações possíveis. Consideramos este mapa de orientação, como já dito, como um elemento da interface capaz de “instruir” o interator no que concerne à estrutura narrativa proposta pelo roteirista, facilitando, portanto, sua “navegação”.

Um bom exemplo de mapa de orientação em filme interativo acontece no filme *Voyeur*⁴¹, da HBO. Na trama podemos acompanhar diversas histórias, em apartamentos e prédios diferentes, durante vários dias. Como não se sentir per-

40 Além do mapa de orientação e do mapa narrativo, no capítulo 3 veremos o mapa da interatividade, que possui o mesmo propósito do mapa de orientação, com a diferença de não ser aplicado à interface nem muito menos oferecido ao interator, uma vez que se destina ao roteirista e/ou designer de software.

41 <http://archive.bigspaceship.com/hbovoyeur/>

dido diante de tanta informação? O mapa de orientação acaba sendo uma ótima alternativa para que o usuário possa acompanhar até mesmo mais de uma história, em diversos lugares, ao mesmo tempo. O mesmo acontece no filme *The Outbreak*⁴², que marca as escolhas do interator.



2.9 – Mapa do filme *Voyeur* (HBO).



2.10 – Mapa do filme *The Outbreak*.

42 <http://www.survivetheoutbreak.com>

Os mapas de orientação, portanto, auxiliam o interator para que não se sinta desorientado diante de muitas escolhas e possibilidades. Além disso, esse tipo de mapa passa a ser um ótimo recurso contra a frustração do que o interator pode considerar como uma má escolha, porque a qualquer momento ele poderá voltar a algum outro ponto da narrativa e refazer suas decisões.

Podemos considerar a interface e o mapa de orientação – que é, na verdade, uma configuração ou recurso da interface – como formas de expressão do meta-realismo mencionado por Manovich. Se no roteiro clássico prezamos por um mascaramento, ou manutenção da ilusão, agora nos damos às interrupções e evidências do percurso de escolhas: estamos lidando com a quebra da ilusão sem que estejamos prejudicando o processo narrativo.

6. EXPERIÊNCIA DO PÚBLICO

O roteiro clássico é pensado para que seja contado, passo a passo, conforme fora escrito, pressupondo um espectador atento e “passivo”. Falamos então de *projeção* do indivíduo no filme, ou seja, o espectador experimenta uma catarse fruto de sua ação psicológica e do assistir. Já no filme interativo, a experiência de fruição está ancorada na *imersão* e do convite a agir. Sua ação é também física e não existe pressupondo apenas o assistir, mas sim o assistir-intervir. Esta é uma mudança essencial porque traz um novo conceito de espectador, considerando agora um indivíduo que consegue se envolver com a trama através da interatividade: não se imaginando no lugar do personagem, mas assumindo, relativamente, o controle sobre ele e sobre o universo narrativo ao seu redor.

7. INTERAÇÕES POSSÍVEIS

Prevalece na fruição do roteiro clássico uma experiência de participação interpretativa. Em alguns casos podemos ainda ter uma participação transmídia, quando o roteiro se realiza também em mídias complementares. Por outro lado, temos o roteiro para mídia digital interativa exigindo não mais apenas a participação interpretativa ou transmídia, mas principalmente a participação interativa.

8. MAPAS NARRATIVOS

Como vimos anteriormente, na roteirização clássica preza-se pela linearidade ou, em casos de inversões cronológicas, pela não-linearidade. Em ambos os casos o mapa narrativo utilizado é o linear⁴³. A roteirização para mídias interati-

43 A inversão cronológica não altera o fato de que um módulo será exibido após outro. Não há uma abertura para mais de um caminho narrativo.

vas, no entanto preza por outra lógica estrutural: a dos mapas multilineares, sejam eles convergentes ou divergentes.

Descritos os oito pontos de tensão entre um modo de roteirização e outro, podemos agrupá-los para melhor análise na tabela seguinte:

	ROTEIRIZAÇÃO CLÁSSICA	ROTEIRIZAÇÃO DIGITAL INTERATIVA
1. Delimitação de três atos	Atos com começo e fim bem definidos.	Possibilidade de começo e fim de atos em momentos diferentes.
2. Forma	Linear ou não-linear (com uso de manipulação de tempo diegético).	Multilinear
3. Clímax	<ul style="list-style-type: none"> • Um ponto único na trama. • Ponto mais aguardado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vários pontos na trama Um para cada percurso narrativo. • Recusa do clímax • Várias crises preparam para mais de um clímax possível.
4. Crises	Uma ou mais preparam para o clímax.	<ul style="list-style-type: none"> • Manifestam a propriedade de agência. Ocorrem como consequência das escolhas do interator, podendo mudar de acordo com as decisões deste.
5. A evidência da estrutura narrativa	<p>Estrutura mascarada. (manutenção da ilusão / realismo).</p> <p>Reviravoltas (<i>plot points</i>) auxiliam a manter a estrutura do modelo em questão disfarçada.</p> <p>Ex: não perceber quando se passa do ato I para o ato II.</p>	<p>Estrutura evidenciada (quebras constantes da ilusão / meta-realismo).</p> <p>Ex: quebras da narrativa através da interface evidenciando o dispositivo;</p> <p>quebras através de mapas de orientação.</p>
6. Experiência do público	Projeção. O indivíduo não participa ativamente.	Imersão. O indivíduo convocado a participar ou “entrar” no universo ficcional.
7. Interações possíveis	Participação interpretativa e participação transmídia.	Participação interpretativa, participação transmídia e participação interativa.
8. Mapas Narrativos	Mapas lineares. (Lógica do algoritmo, sem database)	Mapas multilineares. (Lógica de algoritmo e database)

2.11 – Tensões e desafios entre estrutura clássica e interativa da narrativa.

As mudanças da concepção de roteiro ou até mesmo de estrutura narrativa entre a construção clássica e a interativa são muitas, como podemos ver nestas páginas de definições e conceitos de ambas as partes. Vimos no capítulo um as mudanças trazidas pela tecnologia e pela emergência das formas interativas e neste capítulo as mudanças na concepção da narrativa e da roteirização. Precisamos ainda problematizar essas transformações à luz da teoria semiótica, visto que as novas formas interativas implicam em mudanças mais profundas no próprio modo de organização da linguagem. É este o desafio do nosso próximo capítulo.

CAPÍTULO 3

NARRATIVA FÍLMICA INTERATIVA: PROBLEMATIZAÇÕES DE LINGUAGEM

Ao analisarmos a elaboração de uma narrativa para meios digitais interativos, em plataformas que possibilitam a interatividade com o usuário e, conseqüentemente, a reorientação do fluxo informacional, vemo-nos diante de uma profunda e significativa mudança na lógica linear de fruição da narrativa. Essa mudança está localizada no próprio modo de organização da linguagem, o que nos remete, nesta etapa, a uma investigação de natureza semiótica capaz de lançar luz sobre seus procedimentos mais gerais de funcionamento.

No presente estudo, toma-se como base a teoria da linguagem criada pelo dinamarquês Louis Hjelmslev, em 1943, com base nos postulados do suíço Ferdinand de Saussure. Em seu livro *Prolegômenos a uma teoria da linguagem*, Hjelmslev descreve o que considera como princípios básicos à formação de uma linguagem – termos estes que serão apresentados em seguida – e se mostram de fundamental importância para compreensão da linguagem audiovisual interativa e suas implicações em níveis mais profundos de análise.

Muito se fala da linguagem cinematográfica e, como tal, esta também pode ser analisada segundo os conceitos hjelmslevianos; entretanto, busca-se aqui uma visão mais holística da narrativa audiovisual. O roteiro simboliza esta narrativa em sua essência, a história posteriormente adaptada ao cinema, televisão e/ou demais meios audiovisuais.

O roteiro clássico, tal como o conhecemos, tem se desenvolvido a partir de obras teatrais e da literatura mundial, constituindo-se em uma forma diferenciada de contar histórias perpassando o limiar que divide o texto literário do técnico. Os filmes passaram, a partir dele, a montar tramas cada vez mais complexas que, embora sofram alterações espaço-temporais em determinadas obras, mantêm a linearidade narrativa que pressupõe um espectador que acompanhe a informação fílmica do começo ao fim, em uma seqüência de informações pré-estabelecidas.

Como vimos anteriormente, o que acontece com a chegada das tecnologias digitais e novas mídias é a reformulação do filme, que agora passa a possibilitar que o espectador se torne também usuário e interfira no fluxo narrativo da obra. O chamado filme interativo reformula a lógica do roteiro cinematográfico, envolvendo o próprio modo como a linguagem se organiza. Para entender esses novos modos de organização da linguagem nas formas interativas, precisaremos nos deter, a seguir, na descrição de alguns postulados hjelmslevianos para, mais adiante, discutirmos a lógica que preside a construção da roteirização do tipo de filme que aqui nos interessa.

PENSANDO A ROTEIRIZAÇÃO À LUZ DOS CONCEITOS HJELMSLEVIANOS

Para L. Hjelmslev, toda linguagem é composta por um *sistema*, que pode ser compreendido como um grande conjunto de possibilidades não realizadas. O sistema é um campo de virtualidades, o agrupamento de todas as suas possíveis realizações (ou atualizações). A língua portuguesa, por exemplo, é um grande sistema constituído por um conjunto de palavras – inúmeras e não manifestas – até que uma frase seja pronunciada. Ao se pronunciar uma frase capturamos algumas palavras neste sistema e as atualizamos, ou seja, elas são concretizadas. Estas atualizações do sistema só são possíveis através de um *processo*, que na língua diz respeito à fala, uma lógica ou regra de combinação que rege a atualização dos termos virtuais do sistema. O processo, portanto, instaura-se como o ato de construção do sentido utilizando apenas elementos constitutivos virtualmente do sistema.

Uma representação gráfica de sistema e processo, considerando a chamada língua natural (língua e fala) como exemplo, poderia ser desenhada da seguinte maneira, com base em Barthes (1964, p. 71):

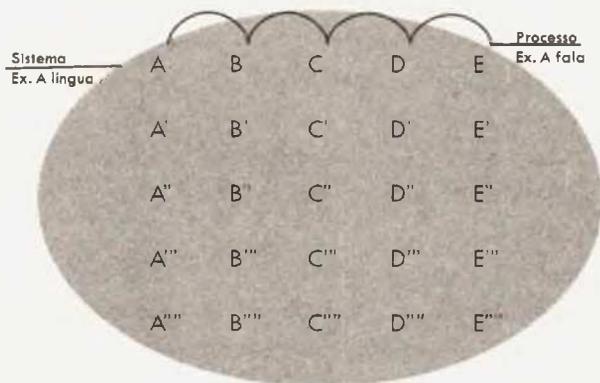


Figura 3.1 – Sistema e processo

É a partir do sistema/processo que podemos visualizar o que Hjelmslev classifica como modos de existência da linguagem: o *sintagma* e o *paradigma*. Do processo resultará uma cadeia de elementos que terá significado ímpar, peculiar àquela específica ordem de seleção de variantes anteriormente virtuais. A essa instância de significados atualizados, resultantes do processo, chamamos sintagma. Por outro lado, as unidades que compõe o sistema e não são atualizadas, ou seja, continuam como possibilidades virtuais, chamamos de paradigmas. No sintagma e no paradigma se encontram os campos conceituais que constroem a linguagem, de acordo com Hjelmslev.

O texto⁴⁴, assim, pode ser compreendido como um conjunto de paradigmas outrora virtuais, mas que foram selecionados, combinados e atualizados no momento de manifestação da linguagem, o que faz dele uma cadeia de sentido elencada por um processo do qual resultou uma significação. Dito desta forma, o texto é compreendido como um ou mais sintagmas, fruto da existência de um sistema de linguagem e sua atualização.

Quando mudamos um dos paradigmas atualizados ou mesmo alternamos sua ordem, o sintagma muda, pois a compreensão do todo já não será a mesma. Diz-se que o paradigma pertence a um grupo, pois ele não pode ser substituído aleatoriamente, devendo antes obedecer a uma lógica de substituição que lhe classifica como uma possibilidade de troca na montagem do sintagma. Barthes (1964, p. 76) afirma:

Os termos do campo (ou paradigma) devem ser ao mesmo tempo semelhantes e dessemelhantes, comportar um elemento comum e um elemento variante: é o caso, no plano do signifiante, de *ensinamento* e *armamento*, e, no plano do significado, de *ensinamento* e *educação*.

Há, portanto, um *elemento invariante* que possibilita o agrupamento das unidades paradigmáticas, conferindo a eles a capacidade de substituir uns aos outros. A correlação entre paradigmas é especificada por algum fator inerente ao plano do conteúdo ou ao plano da expressão. Concomitantemente, há ainda uma diferenciação entre os termos, que é alcançada devido a *elementos variantes*, o que confere a esta classe a capacidade de trocar unidades entre si, mudando a significação de uma parte sem que haja perda de coerência do todo.

É a junção de paradigmas, ou a montagem de vínculos entre eles, que Hjelmslev chamou de *processo*, ou seja, a construção do sintagma. A respeito disto, Hjelmslev (1975, p. 08) ressalta o seu primeiro postulado:

A todo processo corresponde um sistema e é este que permite analisar e descrever aquele com um número restrito de premissas. Isso significa que o processo é constituído de um número limitado de elementos que reaparecem em novas combinações. A teoria tem que ser preditiva, pois permite fazer um cálculo das combinações possíveis, prognosticando, dessa forma, os eventos possíveis e as condições de sua realização.

44 Aqui se entende por texto “aquilo que efetivamente é recebido em uma comunicação” (VOLLI, 2007, p. 79) e, portanto, pode ser compreendido como uma imagem, um conjunto de palavras ou quaisquer outros conjuntos de signos que carreguem na sua composição uma mensagem a ser interpretada por determinado receptor.

Segundo Barthes (1964., p. 65), “sintagma e sistema⁴⁵ são necessários a qualquer discurso”, o que revela que a presença destes termos pode ser também estudada em outras áreas que não a linguística. O aparato teórico-metodológico da semiótica discursiva busca dar conta também de sistemas semióticos musicais, visuais ou audiovisuais, compreendendo o funcionamento dos mesmos também a partir dos conceitos de sintagma e paradigma. Onde há discurso, há sintagma/paradigma, e conseqüentemente processo e sistema.

Volli destaca que paradigma e sintagma são manifestos através de duas formas de organização entendidas como *eixos*. Em referência a esta composição, o autor afirma que “a forma imposta em um certo campo comunicativo pelos dois eixos, sintagmático e paradigmático [...] pode ser definida como a *estrutura* desse campo”. (VOLLI, 2007, p. 59).

A estrutura pode ser lida, então, como as relações possíveis entre estes eixos. Toda a estrutura hjelmsleviana se traduz no aglomerado de possibilidades comunicacionais da linguagem, levando consigo a influência cultural e ideológica da sociedade que a utiliza.

Entendamos por eixo paradigmático, portanto, um grupo de unidades associadas por características similares, invariantes. Neste eixo, há a escolha de apenas um elemento, ou paradigma, para ser atualizado no processo de construção do sintagma, sendo os demais desativados na construção final. O paradigma pertence, assim, à ordem do virtual. Apenas certos elementos ou unidades paradigmáticas se atualizam no sintagma em construção, sendo os demais descartados e não constituintes do texto. Durante a elaboração de uma frase, a escolha do verbo “comer”, por exemplo, faz com que todos os outros verbos, potenciais substitutos – ou paradigmas – permaneçam na virtualidade e não sejam manifestos, embora existam enquanto possibilidade de permuta. O sintagma, por sua vez, é a mensagem realizada, o texto que, enfim, virá como produto do processo. Não há uma inclinação à virtualidade no sintagma, que assume desta maneira uma natureza totalmente distinta do paradigma.

O eixo sintagmático, por sua vez, não exclui ou seleciona termos, ele, como um todo, é a própria construção do processo, onde cada elemento se liga a outro para construir um encadeamento. Para Fechine (2008, p. 196) podemos afirmar que:

O arranjo no eixo sintagmático define-se como uma rede de relações do tipo “e...e”. Remete, portanto, às combinações possíveis entre vários elementos do sistema. [...] O sintagma define-se, assim, como uma forma “encadeada” (uma combinação) na qual cada termo adquire valor em relação àquele que o precede e ao que lhe segue.

45 Barthes prefere empregar o termo “sistema” ao invés de “paradigma”. A conceituação, no entanto, é a mesma, até porque um termo homologa o outro.

Portanto, enquanto as relações sintagmáticas obedecem à lógica da soma (“e...e”), as paradigmáticas o fazem sob a ordem da escolha excludente (“ou...ou”), ou seja, a seleção de uma unidade em detrimento de outras que continuarão em um campo virtualizado de possibilidades. Graficamente, podemos representar os eixos e elementos da seguinte maneira:

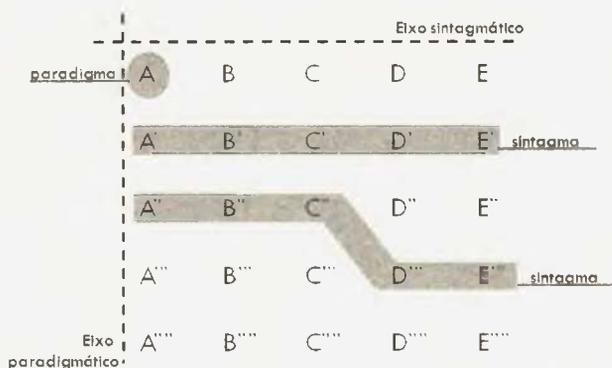


Figura 3.2 – eixos constitutivos da linguagem.

Como ressalta Fiorin (2007, p. 40), o sintagma também é passível de sofrer *mutações*, que consistem na troca de termos que afetam ou não o seu conteúdo final. Quando possuímos termos que, ao serem trocados, produzem sintagmas diferentes, chamamos a troca de *comutação*, de outra maneira, quando a troca não implica mudanças neste nível, temos a *substituição* (BARTHES, 1964, p.70). Em última análise podemos referir, portanto, a comutação às trocas no eixo paradigmático, enquanto as substituições acabam por se referir apenas à forma da expressão, sem que a forma de conteúdo seja afetada, o que, por sua vez, não acarreta mudanças sintagmáticas. Por exemplo, teríamos uma comutação da leitura “boa noite” para a leitura “boa tarde”; ao passo que teríamos uma substituição na leitura “boa noite” para “boa noide”. Neste último caso, o sentido principal é transmitido – uma saudação própria do período noturno – seja com uma forma ou outra, independentemente da mudança.

De posse dos principais termos e conceitos da teoria da linguagem de Hjelmslev, cabe-nos a observação de que identificar paradigmas e sintagma em um estudo de uma única gramática, ou língua natural, acaba sendo uma tarefa mais fácil, dado o caráter fechado e mais codificado deste tipo de sistema semiótico. O que dizer, no entanto, da aplicação destes conceitos a outros sistemas semióticos (como o audiovisual), dotados de uma linguagem mais aberta e não tão codificada quanto as línguas naturais? A narrativa descortina um universo muito mais complexo para análise, conforme Barthes (*idem*, p. 21) destaca:

A própria linguística, que só tem umas mil línguas a abarcar, não o faz: [...] Que dizer então da análise narrativa, colocada diante de milhões de narrativas? Ela está por força condenada a um procedimento dedutivo; está obrigada a conceber inicialmente um modelo hipotético de descrição.

Este modelo de análise que segundo Barthes se aproxima muito mais da dedução que da constatação encontra nos modos organizacionais descritos por Hjeltslev um auxílio de grande importância. Analisar a estruturação narrativa e, por extensão, o roteiro cinematográfico pode sim ser uma tarefa subjetiva, de acordo com “modelos hipotéticos”, mas se trouxermos o estudo do roteiro à luz dos postulados aqui estudados poderemos compreendê-lo como um sistema, cuja análise remete às lógicas dos eixos paradigmático e sintagmático. Pensemos, portanto, no roteiro como uma manifestação de linguagem na qual ocorrem igualmente unidades paradigmáticas virtuais e atualizações de paradigmas para construção de um sintagma: o filme.

O roteiro clássico, conforme visto no capítulo dois, obedece a uma sequência de três atos, que descrevem acontecimentos encadeados que resultam em uma trama final manifesta como filme. Nos termos hjeltslevianos, o filme pode ser considerado como um processo resultando em um sintagma atualizado. Contudo, as novas mídias trouxeram ao filme características que acabam por tornar diferente esta construção do roteiro. Não mais um filme apenas, mas vários filmes possíveis a partir de escolhas do próprio usuário⁴⁶. A variabilidade, enquanto princípio constituinte destas novas plataformas, permite-nos pensar em um filme no qual as unidades passíveis de construí-lo podem ser todas atualizadas. Ou seja, o filme pode ser construído de formas diferentes a cada nova fruição. Não estaríamos, portanto, diante de uma nova lógica de organização da linguagem capaz de ser explicada pelos eixos sintagmático e paradigmático identificados por Hjeltslev?

Desta maneira, ao analisar o filme interativo segundo as teorias de linguagem aqui levantadas, podemos considerá-lo como fruto de um sistema-roteiro no qual existe um predomínio do eixo paradigmático sobre o sintagmático, uma inversão em relação à prevalência inquestionável do eixo sintagmático nos roteiros clássicos. Esta característica só se torna possível devido à permutabilidade proporcionada pelas novas mídias, o que acaba por reconfigurar a estrutura do enredo cinematográfico. Cada um dos elementos permutáveis acaba por se referenciar às unidades paradigmáticas presentes também no sistema linguístico. Temos, portanto, no filme interativo, unidades narrativas que são ordenadas, selecionadas pelo usuário, e constituindo sintagmas diferentes a cada ato de escolha do fruidor.

Se consideramos como unidades paradigmáticas do filme interativo os trechos da narrativa (ou do roteiro) correspondentes aos blocos permutáveis, como

46 Capítulo 1.

então identificar essas mesmas unidades no roteiro clássico no qual esses blocos não existem? Comparato (1995, p. 22, 23) traz à tona um elemento que pode nos levar a um esclarecimento quando afirma:

Um roteiro começa sempre a partir de uma idéia, de um fato, de um acontecimento que provoca no escritor a necessidade de relatar. A busca da idéia ou a sua descoberta são atividades nem sempre fáceis de abarcar. As idéias são por vezes sutis e difíceis de alcançar. No entanto, terão de converter-se no fundamento do roteiro, e isso exige o maior cuidado para as descobrir, isolar e definir.

Todo o conjunto de possibilidades para cada cena, oriundos do universo particular de cada autor, compõe paradigmas ou variantes narrativas, dentre as quais uma é por ele selecionada para compor o sintagma, ou seja, o filme. O roteiro linear se constitui de um recorte de opções seletas, em detrimento de outras tantas postas à margem na sua construção final.

Sendo todo roteiro concebido a partir da escolha de possibilidades, de virtualidades, há uma relação direta destas alternativas com a construção do eixo paradigmático. Percebe-se que o roteiro clássico reserva à virtualização seus paradigmas, fato este que não ocorre em um roteiro para narrativas interativas. É desta forma que podemos afirmar que o roteiro clássico existe afirmando seu sintagma e não evidenciando seus paradigmas. Com o roteiro interativo dá-se o contrário.

Ainda dentro do que foi explanado anteriormente, vimos que há entre os eixos possibilidades de mutações, que podem ser de dois tipos: comutações ou substituições. As comutações no processo de criação do filme podem ser entendidas como a própria escolha das unidades paradigmáticas a partir das quais será construído o sintagma fílmico. Por outro lado, podemos considerar como substituições aquelas mudanças que não afetam as formas de conteúdo, mas apenas as formas de expressão, como alterações na maneira de grafar a fala de personagens ou de descrever a ação em cena; em suma, uma escolha de resultado irrelevante para a conclusão da ação principal em questão.

Se admitimos até aqui que os roteiros interativos articulam-se a partir da “programação” (planejamento) ou “arquitetura” da permutabilidade das unidades paradigmáticas que o constituem como sistema, resta-nos, agora, nos interrogarmos sobre o estatuto de tais unidades. Cabe perguntar, em outros termos, o que são essas unidades paradigmáticas quando o sistema que estamos considerando é o texto fílmico interativo. Para responder a essa questão, precisamos, antes, compreender o filme em termos de estrutura narrativa e, para isso, vamos nos deter, ainda que de modo sintético, na descrição do percurso gerativo de sentido, um simulacro teórico-metodológico a partir do qual a semiótica explica a produção do sentido.

O percurso gerativo de sentido compreende a existência de três níveis que, na produção do sentido, articulam-se “do mais simples ao mais complexo, do mais abstrato ao mais concreto” (GREIMAS & COURTÉS *apud* BARROS, 1998, p. 15). Estes níveis são: o nível fundamental ou profundo, o nível superficial ou narrativo e o nível discursivo – respectivamente. No primeiro nível estão situados os valores básicos a partir dos quais todo o texto é articulado. Uma história que fale da busca de um assassino serial, por exemplo, pode ter como valor fundamental justiça. Estas estruturas, chamadas também de estruturas profundas, segundo Courtés (1979, p.134), “definem a maneira de ser fundamental de um indivíduo ou de uma sociedade, e através disso as condições da existência dos objectos semióticos”. O nível fundamental possui uma sintaxe e uma semântica, traduzidos respectivamente na estrutura do quadrado semiótico e nos conceitos de euforia e disforia dos semas⁴⁷. Um lado gramatical e outro interpretativo. A sintaxe e a semântica irão estar presentes em todos os outros níveis do percurso gerativo do sentido.

No segundo nível, chamado de superficial ou narrativo, a diferenciação nas estruturas de sintaxe e semântica são ainda mais claras. Neste patamar está a organização narrativa manifesta como estrutura, desnudada ainda de toda e qualquer manifestação discursiva (tematização/figurativização) ou procedimentos de enunciação. Esse revestimento, por sua vez, será realizado apenas em um terceiro nível do PGS (Percurso Gerativo de Sentido): o discursivo. Este último patamar de compreensão provoca, portanto, um revestimento figurativo da estrutura narrativa.

É desta forma que podemos entender o Nível Fundamental como responsável pela organização do texto em formas mais gerais, através de categorias semânticas opostas, e é justamente desta diferença entre categorias que surge o sentido do conteúdo central da mensagem. Ao analisarmos um texto sobre a morte de determinado indivíduo, por exemplo, estamos diante de um Nível Fundamental norteado pela oposição /morte/ e /vida/ e só a partir da compreensão desta diferença podemos entender o seu real significado. No Nível Narrativo, por sua vez, estas categorias semânticas transformam-se em valores assumidos por um sujeito e suas respectivas ações e situações, conforme veremos adiante. Por fim, o Nível Discursivo reveste esta estrutura narrativa abstrata com conteúdo específico, instaurando sobre o sujeito, um ator (ou personagem). Figuras de temporalidade e espacialidade também afloram somente no Nível Discursivo, revestindo a estrutura do Nível Narrativo de situações tematizadas e descrições de pessoas, lugares, tempo e ações⁴⁸.

47Os semas são termos-base que se relacionam em caráter de contradição, o que é construído através de uma representação gráfica chamada *quadrado semiótico*. Diz-se que um termo do quadrado é eufórico (valor positivo) e outro disfórico (valor negativo) e a partir desta relação semântica pode-se compreender o significado individual dos termos.

48 Este parágrafo foi embasado em roteiros de aula das disciplinas “Abordagens Discursivas” e “Comunicação e Semiótica” ministradas por Yvana Fachine no PPGCOM/UFPE (2008-2010).

Nosso foco, porém está no nível narrativo deste percurso. É neste nível que pretendemos localizar a discussão sobre estatuto das unidades paradigmáticas, pois a lógica da permutabilidade que preside os filmes interativos incide diretamente no modo como o roteirista opera com o que descreveremos adiante como programas narrativos. Debrucemo-nos por um instante sobre o nível narrativo para compreender como este se estrutura e, assim, retomarmos nosso argumento.

A ESTRUTURAÇÃO DO NÍVEL NARRATIVO

Para a semiótica, a narrativa se constrói enquanto transformações de estado de um sujeito, que está sempre em um processo de conjunção ou disjunção com objetos-valor. A narrativa mínima, portanto, é uma mudança de estado de um sujeito disjunto do objeto que acaba por se tornar conjunto dele, ou o contrário. “Essa unidade elementar – ou essa ‘molécula da narratividade – é chamada de programa narrativo (PN)” (FECHINE, 2011, sp). Bertrand (2003, p. 292) reforça que “o programa narrativo é uma função (um fazer) pela qual um sujeito de fazer (S1) faz com que um sujeito de estado (S2) se torne disjunto (U) de um objeto ao qual estava conjunto (\cap), ou vice-versa”.

O Programa Narrativo pode ser desde um percurso simples até mesmo algo mais complexo, abrangendo outras etapas menores que o constituem. Nestas narrativas complexas, temos um programa inicial dito Programa Narrativo de Base (PN_b) que equivale à transformação principal de todo o enredo da narrativa, não focando em aspectos ou ações menores. Esses programas narrativos menores que compõe um PN_b complexo são chamados Programas Narrativos Secundários (PN_s). Os Programas Narrativos Secundários são, portanto, subordinados a um Programa Narrativo de Base e podem ser mais de um (PN_1, PN_2, PN_3 etc.), assumindo o número de narrativas necessárias à construção do PN_b . Assim, o Programa Narrativo de Base complexo só assume sua forma definitiva a partir da acumulação e articulação destes elementos menores.

Para Greimas, a narrativa tem uma fórmula básica de desenvolvimento a partir da segmentação do Programa Narrativo de Base, obedecendo à fórmula *contrato–competência–performance–sanção*. Bertrand (2003), define cada uma das fases elencadas por Greimas, conforme exposto abaixo:

1. *Contrato*: Alguém determina um contrato para que algo seja conseguido por outro indivíduo. Há, a figura de um Destinator-manipulador (quem cria a virtualização da narrativa) e um Sujeito/Destinatário (quem acata a tarefa proposta).

2. *Competência*: Um sujeito toma posse ou livra-se de algo para que consiga atualizar o contrato. Há um sujeito e um objeto de valor ou objeto modal com o qual o sujeito deve entrar em conjunção (posse) ou disjunção (não-posse) para seguir adiante.
3. *Performance*: A realização da tarefa. Conjunção ou disjunção com o objeto de valor proposto, através do embate com um opositor. Há um sujeito, o anti-sujeito e um objeto-valor.
4. *Sanção*: O reconhecimento ou não dos feitos do sujeito a partir do julgamento de um Destinador-julgador. A sanção poderá ser de: gratificação (quando positiva), reprovação (quando negativa), recompensa/punição (quando pragmática) ou elogio/censura (quando cognitiva).

Chamamos *actantes* as posições de atuação representadas no esquema canônico, tais como: destinador-manipulador, sujeito, anti-sujeito, destinador-julgador. Estes actantes, no entanto, não estão revestidos de uma camada discursiva, sendo, desta forma, desvinculados da figura do *ator semiótico* (personagem). Um mesmo ator pode ter, por exemplo, o papel de destinador-manipulador e destinador-julgador, como frequentemente ocorre (BERTRAND, 2003, p. 307). Assim, os actantes são instâncias representativas das funções exercidas pelos personagens no decorrer do Programa Narrativo.

Da mesma forma quando se fala em objeto-valor ou objeto modal, existe uma referência à função de algo e não necessariamente a algo manifesto no nível do discurso. Um objeto-valor representa um elemento material ou não que posteriormente poderá ser traduzido na narrativa como, por exemplo, um tesouro, a arma de um crime, ou até a própria vida/morte. Os objetos modais, no entanto, referem-se às competências do sujeito para que consiga conjunção ou disjunção com seu objeto-valor. Fiorin (2009, p.36,37) afirma que:

Numa narrativa, aparecem dois tipos de objetos: objetos modais e objetos de valor. Os primeiros são o querer, o dever, o saber e o *poder fazer*, são aqueles elementos cuja aquisição é necessária para realizar a performance principal. Os segundos são os objetos com que se entra em conjunção ou disjunção na performance principal [...] O objeto modal é aquele necessário para obter outro objeto. O objeto-valor é aquele cuja obtenção é o fim último do sujeito.

Barros (1998, p. 28-60) separa o nível narrativo em duas instâncias: sintaxe e semântica. A sintaxe é compreendida como toda a estruturação narrativa e seus actantes, limitando-se à estruturação do programa narrativo; ao passo que a

semântica compreende a “instância de atualização dos valores” (BARROS, *idem*, p. 45). É através da sintaxe e semântica deste nível que podemos compreender a organização do Programa Narrativo como uma equação de funções relacionando actantes e objetos através de um percurso de sucessões de estados e transformações. Quando o Programa Narrativo define a junção (conjunção ou disjunção) de um sujeito em relação a um objeto, temos um *enunciado de estado*; quando o Programa Narrativo define a atuação de um actante, chamado Sujeito do fazer, modificando um Sujeito de estado, temos um *enunciado de fazer* (COURTÉS, 1979, p.82-89). Temos o seguinte PN_b como exemplo de enunciado de estado:

Legendas
PN_b : Programa Narrativo de Base
F: Função.
S_1 : Sujeito do fazer
S_2 : Sujeito do estado.
O_v : Objeto de valor ou objeto-valor.
\rightarrow : Transformação.
U: Disjunção.
\cap : Conjunção.

$$PN_b: (S_2 \cup O_v) \rightarrow (S_2 \cap O_v)$$

Um sujeito entra em conjunção com um objeto de valor, podendo ser este inclusive o PN_b da narrativa clássica da Cinderela, por exemplo, ao pensarmos na personagem enquanto actante que no início está em disjunção com o amor e ao final consegue unir-se a este sentimento. Conforme o exemplo, poderíamos ler:

$$PN_b \\ (S_2(\text{mulher}) \cup O_v(\text{amor})) \rightarrow (S_2(\text{mulher}) \cap O_v(\text{amor}))$$

Por outro lado, também temos outros actantes que não irão entrar em conjunção ou disjunção direta com o objeto, como é o caso do destinador-manipulador, responsável pelo firmamento do contrato, ou o adjuvante, auxiliar do sujeito que pode, inclusive, levá-lo à posse de um objeto modal na fase da competência. Estes actantes tornam-se sujeitos do fazer, porque provocam mudança no estado do sujeito com o qual se relaciona:

$$PN_2 = F_{(\text{competência})} \\ [S_1 \rightarrow (S_2 \cap O_v)]$$

O programa narrativo acima descreve uma etapa de competência, na qual um sujeito do fazer provoca a conjunção de um sujeito do estado com um objeto-valor que lhe capacite à execução de uma performance – no caso, a busca de um tesouro.

Exemplificando, temos:

$$PN_2 = F_{(\text{descoberta do mapa})} \\ [S_1(\text{arqueólogo}) \rightarrow (S_2(\text{estudante}) \cap O_v(\text{conhecimento}))]$$

Todas essas etapas, com seus respectivos actantes, são susceptíveis de se combinar na condição de micro-narrativas que, por serem articuladas, resultam na macro-narrativa que corresponde à dimensão do texto narrativo no seu conjunto. Cada uma dessas etapas pode, igualmente, combinar uma série numerosa de episódios menores a partir do mesmo processo de integração e encaixes sucessivos. Se o percurso narrativo como um todo é composto, desta forma, por um conjunto de programas narrativos que, embora entrelaçados, podem ser discretizados (individualizados) e, por isso mesmo, *comutados* (ou permutáveis), parece possível então postular uma correspondência entre os programas narrativos possíveis, assim como os episódios menores que os compõem, e as unidades paradigmáticas de um dado *sistema* narrativo (um filme interativo, por exemplo).

UNIDADES NARRATIVAS, UNIDADES PARADIGMÁTICAS

Retomemos, agora a questão levantada anteriormente: o que podemos considerar como unidade paradigmática ao tratar do filme interativo? Ou, em outras palavras: o que corresponderia, empiricamente, a uma unidade paradigmática no filme interativo? Para responder de modo mais direto a esta pergunta, precisamos lembrar de uma propriedade básica do eixo paradigmático, a possibilidade de comutação ou, em termos mais próximos do nosso objeto, a permutabilidade.

Só podemos considerar, empiricamente, como uma unidade paradigmática do filme o que puder ser permutado no processo de roteirização interativa. Ou seja, as unidades paradigmáticas do filme interativo devem necessariamente corresponder a unidades narrativas permutáveis. Mas, a que correspondem, empiricamente, essas unidades narrativas? Para identificá-las é necessário proceder à segmentação do sistema (identificar suas unidades discretas ou individualizáveis). No caso dos “sistemas desconhecidos” (não codificados), parece haver a necessidade de que o sistema e suas unidades se definam reciprocamente. Ou seja, é a partir das unidades do sistema (unidades narrativas permutáveis) que se define o sistema, mas é também a partir do sistema (o todo narrativo) que se conformam/identificam as suas unidades.

Portanto, a identificação dessas unidades narrativas só pode ser feita, no objeto que nos interessa, considerando o próprio filme interativo como um todo: ou seja, o que é permutável (passível de comutação)? Se admitirmos que cada segmento permutável corresponde a uma unidade narrativa⁴⁹, podemos supor que a cada manifestação fílmica analisada, será necessário realizar uma segmentação a partir da qual se definem tais unidades (ou seja, a identificação das unidades

⁴⁹ No capítulo 1 estas unidades narrativas foram chamadas de “cenas” para fins didáticos, considerando que a análise semiótica do roteiro seria abordada posteriormente.

narrativas será sempre a identificação das unidades narrativas daquele filme e de nenhum outro, pois dependem do seu percurso de transformação). Por este raciocínio, podemos então considerar como unidade narrativa (podendo, como tal, participar de um *sistema* narrativo) todo acontecimento narrativo ou conjunto de acontecimentos que concorram para a transformação de estados de sujeito no seu percurso de junção com o objeto-valor (conjunção ou disjunção).

Essa(s) sequência(s) corresponde(m), a depender de cada manifestação fílmica, a programas narrativos? Esta pergunta exige que se responda previamente a uma outra: o que é, afinal, um PN? Todo programa narrativo constitui-se de um enunciado de fazer que rege um enunciado de estado, ou seja, um *fazer que participa da transformação de um estado*. Os PNs secundários são, portanto, fazeres que participam ou concorrem para outros fazeres. O que ocorre, então, é a existência de programas mais simples e programas mais complexos, de tal modo que um PN de competência (que já compõe um outro PN, o principal), por exemplo, pode considerar vários outros PNs integrados, desdobrados, entrelaçados.

Sendo assim, não parece muito produtivo à análise propor uma distinção entre *unidades* narrativas e *programas* narrativos a partir de uma extensão (micro ou macro ações), mas a partir de sua função frente à ação principal, ou se preferirmos, ao PN principal ou de base. Considerando então a função do segmento a ser permutado, que concordamos em denominar de unidade narrativa, é possível admitir que este pode corresponder a um PN secundário ou pode tão somente ser um elemento constituinte do PN. Essa função das unidades narrativas só pode ser feita confrontando-as com o todo. O que parece mais produtivo à análise do roteiro interativo, pensado em termos hjelmslevianos como *sistema* narrativo, é considerar a *unidade narrativa* como uma sequência de implicação entre enunciados, passando então a observar como tal sequência pode ou não ser permutável, resultando, para o usuário, na possibilidade de um texto interativo, a partir das escolhas que pode fazer e que podem atualizar tal ou qual unidade narrativa (segmento permutável).

Definido o estatuto das unidades paradigmáticas no filme interativo, podemos, agora, passar a explorar o modo como essas unidades narrativas constituem um sistema narrativo (ou paradigma). Para isso, o gráfico, criado a partir de um fragmento hipotético de narrativa irá ajudar.

<i>Sintagma</i> →	Homem fica em casa	encontra o celular da noiva	procura ligações feitas	encontra um número estranho.
↑	Homem sai de casa	não encontra nada.	Procura chamadas recebidas	não encontra nada.
<i>Paradigmas</i>			Procura mensagens	
			não faz nada.	

Figura 3.3 – Sintagma e paradigma na narrativa.

A construção “Homem fica em casa, encontra o celular da noiva, procura ligações feitas e encontra um número estranho” pode ser compreendida com um sintagma deste sistema composto por unidades paradigmáticas narrativas permutáveis. Este sintagma é montado com base no encaixe de opções dentre as quais algumas são evidenciadas na tabela. Pensa-se em um homem que fica em casa, mas podemos selecionar outra unidade paradigmática: “sair de casa” e, a partir de então, todo o percurso será diferente. Da mesma forma, ao escolher procurar chamadas recebidas no telefone, um resultado particular assoma, diferentemente da leitura decorrente da opção “não fazer nada” com o celular. Esta mesma lógica de construção narrativa se aplica ao iCinema.

Vale salientar que o gráfico mostra-nos todas as unidades paradigmáticas, agrupadas conforme as possibilidades de troca em determinada situação narrativa, não excluindo unidades devido a um percurso sintagmático qualquer. Se ordenássemos a tabela para tal, teríamos:

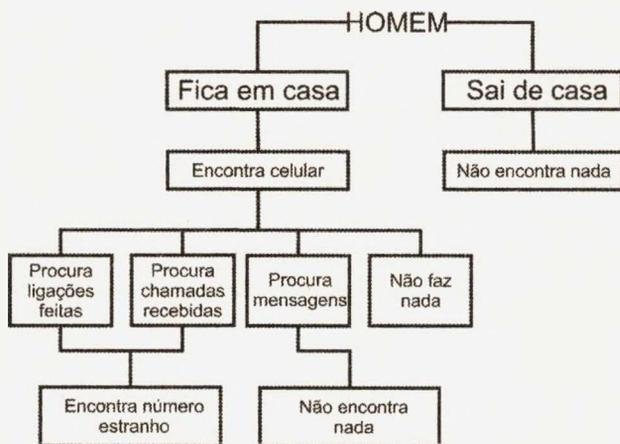


Figura 3.4 – Estrutura sintagmática demonstrativa.

O sintagma-filme se organiza, portanto, com base na seleção e articulação de unidades paradigmáticas definidas a partir do próprio processo de roteirização. Essas unidades são voltadas para as ações dos personagens e desenvolvimento da trama não devendo ser agrupadas todas debaixo de uma mesma definição. Uma unidade narrativa, conforme já ressaltado, irá se formar de acordo com a sua própria lógica, a cada nova construção de sistema.

Enquanto no roteiro clássico estas opções existem apenas na imaginação do roteirista, no roteiro para mídias interativas elas se atualizam saindo de sua virtualidade: são opções que podem ser atualizadas a partir da escolha do público. Este sintagma, que no nosso caso não é mais uma frase, mas um conjunto de

ações, possui, portanto, momentos narrativos que podem ser considerados como unidades, ou seja, blocos narrativos de ação dramática que podem construir um sintagma, ao exigir um complemento vindo do bloco seguinte. Não há como definir a opção “não encontra nada” seguida por “procura ligações feitas”. A seleção de uma unidade implica na lógica da unidade seguinte, o que nos remete à imbricação do roteiro como rizoma, conforme visto no capítulo dois.

Ao analisarmos que na frase mencionada na tabela temos: “Homem fica em casa, encontra o celular da noiva, procura ligações feitas e encontra um número estranho”, estamos não apenas diante de um sintagma fílmico, mas na verdade diante de uma ação narrativa que constitui uma história maior, estamos diante de uma cena. A cena compõe a sequência do filme assim como o Programa Narrativo secundário compõe o PNB. Se a função de uma unidade narrativa é gerar uma ação que desemboque em outra, temos, portanto a mesma definição do Programa Narrativo secundário.

Acontece, no entanto, que nem sempre a mudança de uma unidade acomete mudança no PNB. Poderíamos ter, segundo a tabela, a opção “olhar pela janela”, por exemplo, sem que isso implicasse mudança no desenvolvimento dos PNs “ficar em casa” ou “sair de casa”. Na verdade, unidades narrativas como esta possuem um caráter de enxerto, preenchimento, e não participam diretamente do desenvolvimento da ação principal. Qual o estatuto, então, desse tipo de unidade que não move a narrativa adiante? Postulamos que tais unidades podem ser consideradas como constituintes de um programa narrativo secundário, desempenhando, como tal, uma função “acessória” no percurso do sujeito, mas passíveis também, de todo modo, de permutabilidade.

Vale salientar que, nestes casos, as escolhas não repercutem diretamente no percurso narrativo, o que nos remete à discussão desenvolvida no capítulo um acerca dos graus de interatividade observados nas diferentes manifestações do chamado iCinema. Podemos concluir então que este tipo de permutabilidade – de enxerto – se constitui em opção interativa não pautada pela historicidade, mas sim pela relação de autonomia entre as unidades, configurando, então, um momento de interatividade reativa. Momentos de enxerto são bastante comuns nos filmes interativos e até mesmo nos games, o que só reforça nossa postulação quanto à dificuldade de roteirizar um filme interativo inteiramente orientado por uma interatividade pautada na responsividade.

Tomemos por exemplo um filme interativo hipotético que narre a vida de um assaltante de bancos. Uma de suas sequências seria um assalto a um banco qualquer, constituída de quatro cenas: 1) a chegada ao banco, 2) o assalto, 3) o tiroteio com a polícia e 4) a fuga. Os momentos de escolha poderiam ir desde a negação de uma cena inteira – decidir não assaltar o banco – até escolhas menores dentro desta cena, como, por exemplo, assaltar usando arma A, B ou C, que pode-

riam ser interpretados como programas narrativos secundários diferenciados. Da mesma forma, se temos a opção “fugir de carro” ou “fugir na moto”, não estou ainda inserido dentro da cena “fuga” em qualquer uma das possibilidades? De certo que sim. As unidades paradigmáticas – “fugir de carro” e o “fugir de moto” – são unidades menores que a cena, fechadas em si mesmas, com conteúdos que movem a narrativa adiante a partir do momento que se juntam com todo o contexto pré e pós-escolha: são Programas Narrativos secundários que constroem a cena da fuga.

A unidade paradigmática do sistema-roteiro, portanto, não é, necessariamente, sinônimo de cena, nem muito menos de sequência ou planos do filme. Ela se estabelece com limites mutáveis e definidos a cada novo sistema/filme, podendo dizer respeito desde a opção de mudar uma sequência inteira até mesmo a uma simples mudança de ação no interior de uma cena.

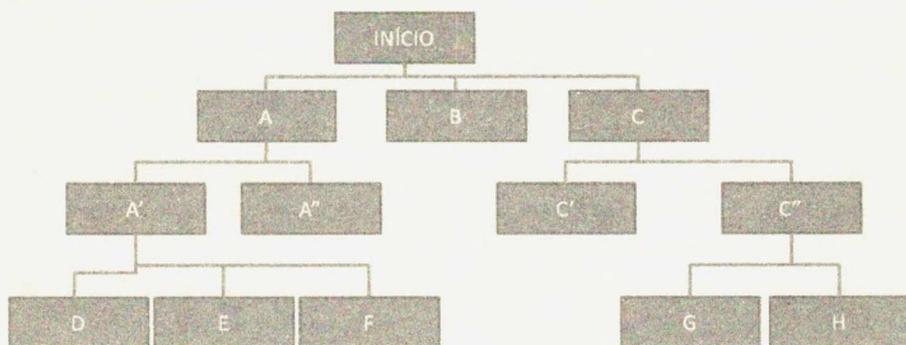
A CONSTRUÇÃO SINTAGMÁTICA DO FILME INTERATIVO

Compreendida a correlação entre as unidades paradigmáticas e os programas narrativos secundários, podemos retornar à análise do roteiro a partir do conceito de sistema, tal como proposto na teoria hjelmsleviana. Estas unidades paradigmáticas, ao observarmos o referido sistema, podem ser pensadas como módulos narrativos que irão se associar para construir o filme final. O trabalho de construção de narrativas interativas, portanto, é feito com base na organização destes módulos que serão selecionados pelo usuário em sua trajetória interativa⁵⁰.

Graficamente, temos duas formas de apresentar o roteiro de um filme interativo. Primeiramente, como já visto no capítulo dois, podemos recorrer aos mapas narrativos que, por funcionarem como esquemas gerais de organização, nos auxiliam na visualização de ordem de cenas e do emaranhado da narrativa como um todo. Geralmente o mapa narrativo apresenta cenas, pontos de virada, clímax, ou seja, concentra pontos cruciais para o desenvolvimento da trama. Uma outra forma de visualizarmos esse roteiro, sugerida aqui, é através do fluxograma de escolhas possíveis, o que significa falarmos de uma espécie de mapa narrativo mais esmiuçado, evidenciando cada um dos momentos de escolha. Com o fluxograma de todos os momentos de escolha podemos construir um mapa narrativo mais detalhado. A “tradução” desses esquemas mais gerais apresentados nos mapas narrativos em fluxogramas detalhados constituem o que chamamos de “mapa da interatividade” do filme, este sim, a manifestação gráfico-visual mais próximo do que podemos chamar de “roteiro” de um filme interativo. Nele, é possível destacar agora cada uma das unidades paradigmáticas do roteiro (ou módulos narrati-

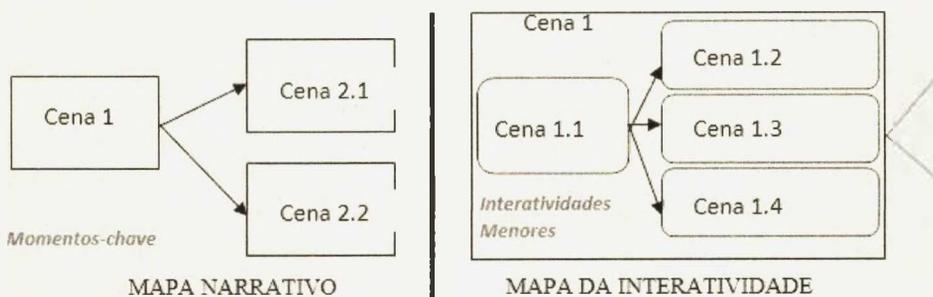
⁵⁰ Uma ação inicial dará origem a outras ações que seguirão seus caminhos individuais, podendo ou não compartilhar algum módulo narrativo posteriormente, conforme exemplificado no capítulo um.

vos) e não apenas o resultado das ações tomadas a cada cena. Neste fluxograma, por exemplo, podemos ver a presença de escolhas que sejam pautadas por uma relação de independência (lógica de database) ou mesmo relações de causa-efeito do tipo cíclicas, momentos estes que não apareceriam no esquema mais geral de em um mapa narrativo. Teríamos, por exemplo, a seguinte construção hipotética:



3.5 – Organização de rizoma narrativo.

A partir da cena inicial desenvolve-se no roteiro da narrativa interativa algumas opções base, que embora tenham quebras para momentos de interatividade, mantém grupos com um mesmo contexto dramático, ou seja, fazem parte ainda de uma mesma cena ou sequência (A, A', A''). Podemos destacar então dois possíveis momentos de intervenção: o de *quebra de cena/sequência*, e o de *mudança de cena/sequência*. No mapa narrativo, geralmente, evidencia-se os momentos de escolha nas mudanças de cena/sequência, não havendo, no entanto, a representação das escolhas menores no interior desses episódios. Temos, por exemplo, o mapa narrativo mostrando-nos uma cena de fuga, desembocando em opções esconder-se ou correr; no mapa da interatividade, no entanto, podemos evidenciar dentro da cena “esconder-se” mais quatro unidades menores: esconder-se sob a mesa / no armário / num caixote / embaixo da cama. Algo como:



3.6 – Mapa narrativo x Mapa da Interatividade.

Este fluxograma da interatividade, portanto, acaba por ser essencial tanto ao roteirista quanto ao programador que irá fazer o link entre módulos narrativos. O mapa narrativo, por sua vez, não apresenta tanta eficiência para o designer de software que irá debruçar-se sobre a montagem do filme.

Compreendendo a trama como um conjunto de sequências que, por sua vez, são constituídas por um conjunto de cenas, podemos também analisar as cenas como um aglomerado de situações narrativas fechadas em si mesmas – unidades paradigmáticas. A quebra, ou seja, a separação entre estas unidades são mais comuns dentro da construção rizomática da narrativa do que a quebra entre cenas, ou entre sequências. De fato, se temos o fim de uma cena, um motivo narrativo está encerrado, o que significa que, na maioria das vezes, não temos mais opção sobre o decorrer daquela ação, que já foi narrada.

Analisando este modelo de ramificações no desenvolvimento narrativo de acordo com os preceitos hjelmslevianos, poderemos enxergar em sua base o grau de mudança na construção de roteiros em comparação com o trabalho antes realizado para mídias lineares tradicionais.

Em primeira instância podemos afirmar que o sintagma-filme, tal como conhecido na forma clássica, foi diretamente afetado, pois não vemos agora a construção de uma única narrativa, mas de várias, pois o filme interativo se constitui de vários sintagmas virtualizados, um agrupamento de possibilidades realizáveis e não mais uma apenas. A cada um dos caminhos percorridos pelo interator podemos mencionar a criação de um sintagma, o que implica dizer que um único filme pode ser traduzido como inúmeras experiências cinematográficas, que o filme de uns não será o filme de outros, mesmo em se tratando de um mesmo título. Abre-se a possibilidade de que nem mesmo os personagens sejam os mesmos em sintagmas diferentes, o que eleva o roteiro não ao mero palco de uma trama apenas, mas sim a uma teia de enredos e personagens que têm por única ligação obrigatória o universo narrativo no qual estão inseridos.

Muda-se o eixo sintagmático e muda-se também o paradigmático. Podemos afirmar que há uma inversão: o paradigma sai de sua condição *in absentia*, virtual, e ganha forma, enquanto o sintagma constitui-se como virtualizado, não mais *in praesentia* como outrora, devido ao fato de que é um conjunto de possibilidades de organização de unidades discriminadas, e não mais uma sequência definida pelo autor (MANOVICH, 2001, p. 230, 231). O roteirista propõe, assim, o paradigma (sistema narrativo), ao passo em que o interator passa a ser responsável pela criação do sintagma que lhe é particular. O filme passa a ser concebido, então, como um conjunto de sintagmas virtualizados cuja atualização está condicionada a “programação” de relações entre unidades narrativas permutáveis (unidades paradigmáticas do filme interativo em questão). Para Fachine (2011, p. 12):

Se concebermos o projeto audiovisual como um sistema narrativo (privilegiando o paradigmático), uma etapa fundamental do exercício do roteirista será, agora, articular as associações dentro desse “campo de possibilidades”, definindo as relações que orientam a remissão de um conteúdo a outro. Na prática, o roteirista não responde mais pelo *processo*, mas apenas pelo *sistema*, já que cabe agora ao usuário, a partir de suas escolhas, organizar o sintagma, ou seja, atualizar as combinações potenciais de unidades permutáveis (“selecionáveis”). Cabe agora ao roteirista, definidas as unidades do sistema – e, conseqüentemente, o próprio sistema –, estabelecer as regras (relações) que presidem sua combinação e arranjo ao longo do sintagma (processo), uma vez que, neste caso, o paradigma (sistema) não possui existência antes do próprio ato de roteirização que o institui. Trata-se aqui, no caso, de utilizarmos os modos de funcionamento da linguagem como instrumento heurístico para pensarmos um *modus operandi* para a roteirização em mídias nas quais a permutabilidade é uma propriedade fundamental.

Podemos, assim, enxergar o eixo paradigmático como uma coleção de alternativas ou de Programas Narrativos secundários, agrupados em um eixo de acordo com “regras (relações) que presidem sua combinação”. Essas regras mencionadas por Fehine (2011) dizem respeito, portanto, a fatores que agrupam, debaixo de uma possibilidade de permuta, duas ou mais unidades paradigmáticas. São condições narrativas que aproximam uma opção A e uma opção B de tal modo que não haja falta de coesão e conexão entre duas alternativas possíveis para um determinado ponto do percurso de transformação, evitando, assim, uma mudança drástica e descontextualizada de situação dramática, personagem ou ambiente.

Se criamos uma situação em que um personagem está com uma arma nas mãos, esta condição (portar e poder usar uma arma) passa a ser justamente o fator de semelhança mencionado por Hjelmslev para agrupar unidades permutáveis, permitindo que o interator escolha qual das atitudes o personagem tomará diante da arma. É a arma, neste caso, um termo que une as unidades narrativas naquele grupo de unidades permutáveis ou eixo, não cabendo ali, por exemplo, uma opção que desconsidere essa condição como, por exemplo, a escolha de uma cena em que o personagem esteja lendo um livro. O sintagma construído pelo espectador, após selecionar uma das ações descritas como opções, não será previsto com exatidão, pois constituirá apenas uma das possibilidades elaboradas pelo autor. Desta forma, as opções são reais, mas as escolhas de cada indivíduo continuarão dentro de uma virtualidade e de uma imprevisibilidade – não há como prever o que cada indivíduo do público escolherá, qual(is) caminho(s) irá seguir, apesar de

todos eles já estarem programados anteriormente –, o que virtualiza o sintagma da narrativa como um todo, pois tal narrativa pode se atualizar de modo diferente para cada interator.

Em outros termos, a cada novo eixo paradigmático, uma nova escolha feita pelo usuário irá construir um sintagma final particular, acarretando na construção narrativa meta-realista defendida por Manovich e não mais naquela pautada no realismo, típica das mídias clássicas. A mudança provocada pelo privilégio ao eixo paradigmático no modo de organização da linguagem nas mídias digitais interativas não diz respeito apenas ao meta-realismo ou à construção de sintagmas diferenciados, mas implica também o fato de que a experiência-cinema, em se tratando das produções de cinema interativo de maior relevância atualmente, acaba por ser mais vocacionada à fruição individual que na coletiva. Evidentemente, esses modos de fruição do filme interativo - individual ou coletivamente - repercutem diretamente sobre a construção do roteiro. Pensar um cinema que se adapte a cada um dos seus espectadores, mudando ações dramáticas que poderão conferir diferentes finais à trama, é mais que uma simples diferença entre o cinema clássico e o interativo: é uma quebra que acaba por definir duas formas de manifestação distintas dentro da sétima arte: o cinema de projeção e o cinema de imersão.

É importante observar, no entanto, que o filme interativo, como vimos, é composto por uma “programação” de unidades permutáveis que, ao serem articuladas entre si, devem obedecer a uma determinada seqüencialidade, visto que fazem parte de um percurso narrativo. Na prática, o que observamos, então, é que a concepção das unidades narrativas permutáveis deve sempre observar sua posição no encadeamento das ações (função no percurso narrativo): há uma “programação” da permutabilidade e, ao fazê-la, compete ao roteirista o exercício de construção dos encadeamentos possíveis entre essas unidades permutáveis à luz de um percurso narrativo que, por ser interativo, não pode deixar de ser coeso. A atualização (realização) de cada um dos sintagmas possíveis (“programados”), projetados dentro desse sistema narrativo, é orientada, isoladamente, ainda por uma lógica linear e seqüencial.

Se resgatarmos o conceito hjelmsleviano de *processo*, veremos ser ele o responsável pela atualização sintagmática, ou seja, o elo entre os módulos narrativos ou unidades paradigmáticas. É a interatividade, durante este processo, que permite a construção diferenciada de um sintagma em relação a outro no filme interativo. Temos, portanto, diante desta nova condição proporcionada pela interatividade, uma multilinearidade na organização da mensagem, o que implica reforçar que o roteirista não possui mais as rédeas da fruição de seu próprio texto. Ele passa a desempenhar um papel mais próximo de um proponente de percursos possíveis que propriamente um caminho único e acabado.

Não cabe, no entanto, considerar o fruidor como detentor de qualquer estatuto de autoria, uma vez que toda a obra já está planejada e executada, esperando apenas uma atualização de percurso a ser definida pelo usuário. O roteiro clássico, linear, ainda é o que orienta a construção isolada de cada um dos sintagmas possíveis “programados” pelo roteirista no ato de criação do próprio sistema narrativo. Os pressupostos que orientam a roteirização clássica permanecem, de certo modo, ainda operativos no trabalho de organização no interior dos blocos narrativos permutáveis. O que temos nesse novo panorama, portanto, é a roteirização perseguindo novos procedimentos capazes de dar conta da elaboração não apenas de uma narrativa única e acabada, mas da narrativa pensada como conjunto de narrativas potenciais.

Não estamos diante da morte do roteiro clássico para surgimento de um novo roteiro para mídias interativas, mas sim diante de uma maior complexificação de seu planejamento e execução, ou seja, o surgimento do roteiro dos roteiros, uma instância mais abrangente que continua a ser roteiro embora tenha ganhado proporções de construção de uma *teia narrativa* e não mais de uma trama unicamente. É por esta constatação que podemos afirmar seguramente que o roteiro para mídias interativas acaba por se configurar como um conjunto de vários roteiros lineares, consistindo não apenas no pensar de possibilidades narrativas, mas principalmente na articulação de unidades interdependentes. Não há, desta maneira, uma substituição da narrativa linear pela interativa, mas sim uma ampliação do linear *para* o multilinear, da não-variabilidade de unidades narrativas *para* a variabilidade das mesmas. Dito de outra forma, toda narrativa interativa exige uma base não-interativa, algo que não possa ser modificado. O autor de um roteiro para mídias interativas, portanto, não precisa ser apenas um roteirista, mas também um arquiteto, alguém que possua habilidades de planejamento, de “programação” de unidades permutáveis e construção de um sistema narrativo, e não apenas de criação.

Por outro lado, pensar os roteiros como esses grandes *sistemas* é também assumir riscos quanto à confusão do termo. O fato de as mídias interativas possuírem também *sistemas informáticos* de programação de softwares atrelados à sua composição pode fazer com que haja conflito na compreensão do real conceito discutido aqui. Vale salientar, portanto, que o *sistema* aqui apresentado concerne à dimensão da linguagem, e não da tecnologia, ainda que esta seja fundamental para a programação dos módulos narrativos interativos (permutáveis).

Este capítulo, desta forma, estudou as bases semióticas da narrativa e suas mudanças na composição mais elementar oriunda de mídias lineares em direção a possibilidades interativas, cabendo a outros capítulos a apropriação dessas mudanças por tecnologias de sistemas informáticos.

De posse desta análise hjelmsleviana, podemos constatar que a própria concepção da organização da narrativa muda. Seu trajeto e conteúdo estão sujeitos a conceitos bem mais amplos que apenas aqueles referentes à chegada da interatividade, conforme estudado no capítulo um, ou a estética e fruição da narrativa digital, estudadas no capítulo dois.

Resta-nos, agora, munidos dessas problematizações gerais acerca da roteirização de narrativas ficcionais em mídias digitais, observar algumas obras difundidas no âmbito da produção audiovisual contemporânea como “interativas”, mas com limites nem sempre muito claros quanto ao seu estatuto, sobretudo, pela adoção de mesmas estratégias de roteirização – filme ou jogo, ou ambos? É esta uma nova problematização que surge quando nos dedicamos ao exercício de análise do que vem sendo produzido e consumido como “filme interativo”. É a esse exercício de análise que dedicaremos o próximo capítulo.

CAPÍTULO 4

ROTEIROS EM FILMES INTERATIVOS: FRONTEIRAS E ANÁLISES

Para a análise que apresentaremos neste capítulo, seria necessário escolher casos que representassem, das mais variadas formas, um espaço amostral relevante e atual da produção de filmes interativos. Desta forma selecionamos dois casos para um exercício de análise à luz de uma compreensão mais geral dos problemas de roteirização: o filme interativo brasileiro *A Gruta* (2008), dirigido por Filipe Gontijo; e *Heavy Rain* (2010), dirigido por David Cage, lançado para o console Playstation 3, da Sony, que acabou sendo representado pelo seu criador como “drama interativo” em função do borramento de fronteiras entre game e cinema.

*A Gruta*⁵¹ foi o primeiro filme interativo brasileiro exibido em salas de exibição. Inicialmente no Festival de Cinema de Brasília, em 2008, a produção já passou por salas no Rio de Janeiro, São Paulo e Belo Horizonte. Desta forma, não apenas representando a produção nacional de filmes interativos, *A Gruta* assume aqui a função de também representar o filme interativo em telas grandes, feito para experiências coletivas de fruição. Outra característica importante é que o filme tornou-se acessível a partir do momento em que foi totalmente disponibilizado na internet⁵², com seus quarenta momentos de escolha e alguns finais diferentes para a história, o que nos possibilitou a análise. De certo que nossa experiência, individual, não foi a mesma vivida nas salas de projeção, no entanto, reservamos aqui a compreender e estudar a estrutura narrativa do seu roteiro, função esta que julgamos não sofrer interferência neste caso. A interface de *A Gruta* também representa o oposto daquela que veremos em *Heavy Rain*, sendo este detentor de uma interface cheia de mascaramentos através de metáforas e fantasmagoria, enquanto aquele preza por uma enunciação com desmascaramento.

Heavy Rain foi apresentado, de início, como filme interativo, mas logo teve que assumir a autodenominação de “drama interativo”, amenizando a repulsa que os jogadores de videogame tiveram em relação à sua primeira classificação. A repulsa decorre do fato de que para grande maioria dos gamers, o termo “filme interativo” remete a uma narrativa monótona repleta de cenas nas quais não há interação, entrecortadas por momentos de escolha isolados. David Cage, diretor da obra, afirmou em entrevista ao site www.destructoid.com (especializado em

51 Todas as informações técnicas sobre o filme foram retiradas do seu site oficial e blog. Disponível em: <http://www.filmejogo.com.br>

52 Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=Ed-kmSghl08>, ou através do site oficial do filme, disponível em: <http://www.filmejogo.com.br>

games), que “*Heavy Rain* é jogar com uma história quase num sentido físico, mudando-a, revirando-a, descobrindo-a e tornando-a única, fazendo-a sua”. Para o autor, não se trata de um jogo porque não há objetivos ou desafios, trata-se de uma jornada na vida dos personagens, o que aproxima a experiência muito mais dos filmes que dos games⁵³. Em *Heavy Rain*, por exemplo, não há *gameover*. A trama continua se um dos personagens morrer e, por isso, até mesmo não alcançar os objetivos é uma opção que faz com que os conflitos e trama se desenvolvam sob novas circunstâncias. Mas, afinal, o que separa esta experiência de fruir o filme interativo e jogar um game?

A escolha de *Heavy Rain* para este exercício de análise foi proposital, pois nos permite interrogar, no âmbito da problematização que aqui nos interessa – o roteiro – a tênue separação entre filme interativo e jogo eletrônico. Como vimos, *Heavy Rain* foi pensado e vendido para um console de videogame, mas se construiu a partir de uma organização narrativa e de uma “lógica” que o define como filme/drama interativo, e não mais como game. Para tentar exaurir as dúvidas a respeito destes dois pólos, vejamos o que a literatura especializada classifica como game para que possamos colocar as definições lado a lado.

OS LIMITES DO GAME E DO FILME INTERATIVO

Conforme visto anteriormente, a experiência do cinema clássico é pautada na projeção psicológica, na qual o espectador frui o filme sem ser convocado a participar ativamente. Existe, portanto, uma catarse que surge a partir do momento em que o espectador apenas acompanha (“testemunha”) uma história com a qual se identifica, depositando sobre ela seus anseios, expectativas, medos, frustrações etc. Já no filme interativo, ocorre justamente o oposto: o indivíduo está ativo, imerso. O problema está no fato de que nos games a fruição também acontece por meio da imersão, como em na maioria das narrativas digitais interativas. Como caracterizar, então, o jogo eletrônico frente ao filme interativo?

Para Huizinga (2000), o jogo possui algumas características universais, que aqui sintetizaremos da seguinte forma:

1. O jogo é livre: ele transmite a liberdade em sua essência.
2. O jogo é uma evasão: muito embora se constitua como intervalo da vida real, ele também é um complemento dela. O jogo é uma experiência lúdica necessária ao ser humano.

⁵³ Informações deste parágrafo disponíveis em: <http://www.destructoid.com/cage-heavy-rain-no-t-a-videogame-anymore-in-my-mind--158115.phtml> Acesso em 05 de jan 2012.

3. O jogo impõe um isolamento, uma limitação de tempo e espaço. Existe o *onde* e o *quando* jogar.
4. O jogo cria sua ordem e para isso possui regras próprias e absolutas.
5. O jogo cria tensões a partir da incerteza do acaso. Há uma busca pelo “ganhar” a partir dos próprios esforços e, conseqüentemente, há o risco de não conseguir alcançar o objetivo desejado.
6. O jogo é mistério. Existe a possibilidade de tornar-se outro, assumindo a persona de um personagem qualquer.

Em suma, Huizinga (2000, p. 16) afirma que:

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes.

Para o autor, a função do jogo deve ser *a luta por* alguma coisa ou a *representação de* alguma coisa (HUIZINGA, 2000, p. 16). Nas características atribuídas ao jogo por Huizinga, podemos identificar alguns distanciamentos do filme interativo, o que nos permite postular, de saída, sua diferenciação dos games. A primeira distinção entre filme interativo e game diz respeito à ordem. A grande maioria dos filmes interativos, como vimos, possuem mapas narrativos multilineares, o que pode ser compreendido como a existência de várias ordens possíveis. Desta maneira, ao interagir com o filme interativo, a ordem que é construída não é a ordem pré-estabelecida, mas apenas uma delas.

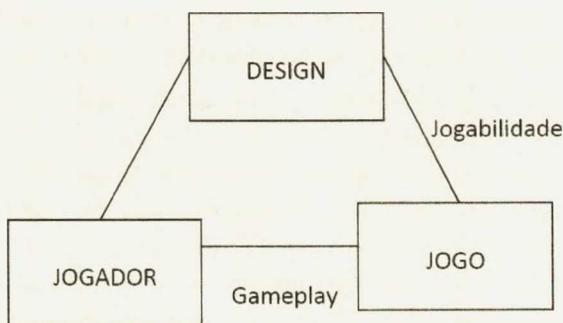
Outro impasse é a necessidade de “ganhar” do jogo levando em conta a capacidade do usuário, suas habilidades e esforço próprio. No filme interativo não existe, necessariamente, a obrigatoriedade de ganhar e nem muito menos a relevância das habilidades do interator. É certo que alguns filmes interativos estão aproximando sua linguagem dos games, oferecendo algumas escolhas que levam em conta habilidades como a rapidez para pressionar alguma tecla, por exemplo, mas estas escolhas não são essenciais a todo e qualquer filme interativo, sendo apenas a exceção à regra.

Por fim, o problema que encontramos nas características do jogo que entra em conflito com o filme interativo é a necessidade de alcançar um objetivo. No jogo, existem metas bem estabelecidas que apontam onde tudo deve terminar. Caso não se chegue ao que fora estabelecido, o jogo é reiniciado a partir de dado ponto e isto acontece porque apenas um objetivo é visado. Podemos aproximar esta lógica do jogo eletrônico da agência tipo labirinto definida por Murray (2003). No filme interativo, entretanto, este objetivo pode ser representado pelo clímax do filme, mas a imprevisibilidade presente nas escolhas do interator impossibilita enxergarmos um ponto final único, o que nos aproxima do conceito de agência do tipo rizoma. Ou seja, podemos chegar a mais de um clímax diferente, embora partamos de um objetivo único inicial. Desta forma, no jogo o objetivo é dado e perseguido até que seja realizado, no iCinema – caso haja objetivo – não há a obrigatoriedade de sua realização para que se conclua a trama.

Outro fator que surge como grande diferencial entre o jogo eletrônico e o filme interativo é o *gameplay*, termo utilizado por estudiosos de games para definir uma qualidade da jogabilidade. Por jogabilidade, compreendemos a qualidade de ser “jogável”, o que inclui a consistência do software, o nível de diversão proporcionado e a ausência de erros (NOVAK, 2010, p. 325). A jogabilidade também envolve a eficiência de controles e câmeras do jogo, a usabilidade da interface, dentre outros fatores que acabam por associar o termo a uma esfera muito mais técnica e objetiva que o *gameplay*.

Segundo Ermi & Mäyrä (2007), o *gameplay* é uma experiência mutável que é construída ao jogar e não pode ser entendida como uma experiência finalizada. O *gameplay* para alguns jogadores, por exemplo, pode ser desafiador, enquanto para outros pode ser algo extremamente simples. Desta forma, temos que o *gameplay* muda de acordo com o contexto em que o jogo é fruído. Mas, afinal, o que definiria essa experiência do *gameplay*?

Para Mihaly Csikszentmihalyi (*apud* ERMI & MÄYRÄ, 2007, p. 38, 39) o *gameplay* é fruto da relação entre o nível de desafio do jogo e as habilidades do jogador. O equilíbrio entre estas duas forças, uma oriunda do jogo e outra do jogador, faz com que o jogador experimente um estado de gratificação no qual há certa perda da noção de tempo durante a sua atividade lúdica. Esse estado, portanto, é chamado de fluxo (*flow*), que Ermi e Mäyrä assumem como sinônimo para a experiência de *gameplay*: uma experiência cognitiva que surge no jogador a partir da fruição do jogo, uma espécie de transe ou imersão potencializada através da jogabilidade, o envolvimento de quem joga com o próprio universo do jogo, em suma, um “entrar no jogo”. Nacke (et al, 2009, p. 1) ressalta a diferença entre jogabilidade e *gameplay* através do seguinte gráfico:



4.1. Jogabilidade x Gameplay

Para os autores, “o gameplay aqui é visto como o processo entre o jogador e o jogo” (NACKE, et al, 2009, p. 1)⁵⁴. Esta experiência, portanto, é proporcionada pelas ações do jogador quando desafiado e “provocado” pelo jogo. Podemos falar, em relação aos jogos, de uma experiência onde as habilidades motoras e cognitivas do jogador são constantemente testadas construindo a experiência do gameplay a partir do equilíbrio constante entre desafios e superações de obstáculos, assim como do envolvimento deles decorrentes.

Poderíamos, a rigor, falar em gameplay em um filme interativo? É fácil pensarmos que este tipo de experiência é próprio para jogos e não está presente a todo momento no filme interativo, como força motora da fruição filmica. Não há, no filme interativo, o exercício constante das habilidades do interator, já que, geralmente, ele só precisa escolher o que o personagem fará. Se no game temos que usar o avatar para escalar prédios e matar outros personagens à surdina, medindo nossa habilidade de precisão e discrição nos movimentos virtuais, no filme interativo esta mesma ação se resumiria a um simples clique entre as opções “matar” ou “não matar”. Não há medição de habilidades nisto e, conseqüentemente, não há uma imersão regrada pela experiência de gameplay que, muitas vezes, envolve também uma atuação apoiada na fisicalidade ou corporeidade.

Entretanto, como pensar uma jogabilidade (usabilidade da interface) desatrelada do gameplay? Talvez surja justamente daí a dúvida sobre os limites entre um gênero e outro. Como descrever a experiência cognitiva proporcionada pelo filme interativo, já que não podemos classificá-la, *strictu sensu*, como ancorada no gameplay, mesmo sendo ela associada à imersão e dependente da usabilidade da interface? Para compreendermos a fruição do filme interativo parece ser necessário admitir que a imersão, seja em participações ativas ou passivas, será sempre definida como o *entrar no universo virtual*, vivenciá-lo, e este estágio não é alcançado

⁵⁴ Tradução livre do original: “Gameplay here is seen as the gaming process of the player with the game”.

unicamente através do *gameplay*: nesses termos, é possível vivenciar uma experiência de imersão sem que haja necessariamente uma relação desafio-superação.

Para reforçar nossa postulação a respeito da não presença do *gameplay* no filme interativo, convocamos ainda a definição de Ermi & Mäyrä (2007, p.44, 45) para este termo. Para os autores, o *gameplay* depende de três formas de imersão: a sensorial – causada pela qualidade da imagem e dos sons da plataforma em questão –, a imersão do desafio – causada pelo equilíbrio entre obstáculos do jogo e superações do jogador –, e a imersão imaginativa – a imersão no mundo virtual, na trama e nos personagens. Desta forma, compreendemos que no *iCinema* não há *gameplay* justamente pelo fato de que não há dependência da imersão do desafio – há, apenas, da imersão sensorial e da imaginativa.

É bem certo que alguns títulos aproximam estas duas experiências incluindo no filme interativo a necessidade de superação de desafios, exigindo ações motoras específicas do interator, como no caso de *Heavy Rain*, um dos filmes a serem analisados neste capítulo. Por isso mesmo justifica-se aqui, novamente, a sua escolha: é provável que este seja um caminho experimental ou mesmo o início de uma nova forma de filme ou de game, construindo um híbrido entre a experiência do jogo eletrônico e do cinema interativo, o que torna sua análise mais instigante. Já em filmes interativos nos moldes clássicos, como *A Gruta*, a experiência de “não-*gameplay*” é evidente. Passemos então à análise dos roteiros destes dois exemplos para que possamos perceber quão diferentes podem ser as formas do filme interativo.

A GRUTA: PRIMEIRO EXERCÍCIO DE ANÁLISE

Dirigido por Filipe Gontijo, o filme conta a história de Luiza (Poliana Pieratti) e Tomás (Carlos Henrique), um casal jovem que vai passar alguns dias na fazenda da família dele. Lá eles encontram o caseiro Tião (André Deca), que passa a persegui-los com intuito de matá-los. O filme segue os moldes de produções de terror americano como *O Massacre da Serra Elétrica* (1974), embora seja anunciado no seu site como baseado em um caso real brasileiro de um caseiro assassino, ocorrido em 2004 no Distrito Federal. Os idealizadores do filme vendem-no como “filme-jogo”, afirmação essa que cai por terra depois da análise de jogo que fizemos anteriormente, classificando-o, de fato, como filme interativo⁵⁵.

A Gruta apresenta sempre o mesmo estilo de menu de escolhas nos momentos dedicados à participação interativa, conforme exemplificado na figura:

⁵⁵ Fonte: <http://blog.filme-jogo.com/>



4.2 – Primeiro menu do filme interativo *A Gruta*.

Existem três formas básicas de escolha no filme: a) a decisão de ação; b) a escolha do ponto de vista da história; e c) sorte.

- A) Para a decisão de ação, o filme insere geralmente duas opções, podendo em alguns casos alcançar até três itens de escolha.
- B) A história gira em torno de dois personagens e podemos alternar entre eles não apenas no início (primeira escolha do filme, mostrada na figura 4.1), mas também no final de um dos percursos.
- C) Em alguns momentos do filme somos apresentados à escolha de uma carta de baralho, dentre cinco opções. Lá estarão destinos de sorte ou azar dos personagens, escolhidos aleatoriamente.

O momento de escolha em *A Gruta* evidencia um desmascaramento da enunciação, revelando ao interator o momento certo de agir e em que botão clicar para que o personagem tome determinada ação. A única metáfora que quebra esta lógica já tão explorada nos filmes interativos da década de 1990 é o uso das cartas de baralho. No entanto, o uso da sorte nesta escolha acaba por frustrar, de certa forma, o interator, que passa a não ser capaz de intervir de forma consciente no filme.

Com base nas escolhas e módulos narrativos de *A Gruta*, construímos o fluxograma apresentado no apêndice 1.0. Este fluxograma consiste, na verdade, naquilo que chamamos outrora de mapa da interatividade do filme, o qual corresponde ao processo de roteirização do filme, com seu programa narrativo principal articulado a partir dos vários programas secundários virtualizados.

Pela visão geral do gráfico podemos ver que boa parte dos módulos narrativos e até mesmo finais do filme são trechos reutilizados em mais de um percurso, o que exemplifica os chamados “módulos compartilhados” mencionados nos capítulos anteriores. A estrutura do roteiro de *A Gruta* também peca em dois fatores: em primeiro lugar, há momentos de escolhas com caminhos convergentes, ou seja, a escolha entre opção A ou B não influencia em nada, haja vista que o desfecho de cena será o mesmo; e em segundo lugar, há finais “certos” e finais “errados”.

Observemos o trajeto do filme a partir da escolha “Jogar com Tomás”, ou seja, assistir o filme sob o ponto de vista do garoto (Apêndice 1.0). Podemos ver que o final “E” aparece nos três caminhos possíveis do ponto “A”, sendo exatamente o mesmo, independentemente da escolha feita em um primeiro momento. Considerado um “final errado”, onde ambos os personagens principais são assassinados pelo caseiro, o interator é levado a “tentar outra vez” e não tem acesso aos créditos finais do filme. O emaranhado de opções fica ainda mais prejudicado com o desenvolvimento narrativo do filme, porque dependendo do percurso feito, podemos ter quatro plots distintos:

1. Um casal vai até uma fazenda, tem relações sexuais e volta pra casa.
2. Tomás fica possuído por um espírito ao achar um porco na fazenda.
3. Luíza mata Tomás quando ele a leva para a fazenda.
4. O caseiro, enlouquecido, tenta matar o casal visitante da fazenda.

Acontece que podemos ter tramas completamente distintas e desconexas, com reações totalmente diferentes do mesmo personagem, não obedecendo ao universo da trama ou mesmo à personalidade e metas a ele confiados inicialmente. Achamos ser este, portanto, o grande entrave de *A Gruta*, que por repetir muitos módulos narrativos acaba perdendo a construção de uma historicidade em suas escolhas, fazendo com que novos personagens surjam a cada interação e não que um personagem único se desenvolva a partir delas. Percebe-se, no entanto, a seguinte sinopse da história como um todo:

Luíza, abusada sexualmente na infância⁵⁶, tem dificuldades de ter relações sexuais, mas é levada à fazenda do namorado, Tomás. Lá ele tenta seduzi-la. Eles visitam uma gruta e encontram um porco. Através do contato com o porco, um espírito possui Tomás. O caseiro, religioso extremista e ensandecido, pretende matar tanto o casal quanto o porco.

No entanto, em alguns caminhos do mapa, podemos ter que:

⁵⁶ Deduzido pelas visões nas quais se vê uma garotinha loira sentada no colo de um senhor, no carro. O mesmo senhor aparece por alguns segundos substituindo a imagem de Tomás, à noite, no quarto.

1. O caseiro Tião encontra Luíza, que passou a noite desaparecida, e a ampara até o amanhecer, quando, então, o casal vai embora.

CONTRADIÇÃO: Nesta situação, Tião não está ensandecido e nem muito menos Tomás possuído, embora este tenha tido, na cena anterior, contato com o porco.

2. Luíza mata Tomás com uma paulada na cabeça.

CONTRADIÇÃO: Ela pode matá-lo sem nenhum motivo aparente, em uma das três utilizações do mesmo módulo narrativo ao longo do fluxograma.

O que vemos nestas contradições, portanto, é a presença de programas narrativos secundários que entram em desacordo com o programa narrativo de base. Através destes PNs desconexos, o percurso de transformação presente na estrutura da narrativa basilar fica prejudicado devido à perda de coerência entre as unidades paradigmáticas do sistema roteiro em questão. O que acontece, em suma, é uma falha nas características que agrupam essas opções de escolha em um mesmo eixo paradigmático: o elemento de conexão lógica que deveria haver entre unidades de um mesmo eixo deixa de existir. Em um dos caminhos possíveis, por exemplo, vemos Tomás possuído, com instinto assassino, em outro, vemos o rapaz livre de possessões e preocupado com a namorada. Desta forma, o roteiro de *A Gruta* não constrói uma lógica própria, um desenvolvimento de personagens regado a escolhas coerentes.

A ausência dos mapas de orientação na interface também faz com que durante a experiência de fruição nos sintamos um pouco perdidos sobre o que escolhemos e o que deixamos para trás. Ainda em uma perspectiva semiótica, podemos mencionar que este fato traduz uma não articulação entre os programas narrativos secundários também no tocante à manifestação de interface, e não apenas em relação ao programa narrativo de base conforme mencionado anteriormente. Encontramos em *A Gruta* um erro muito comum em filmes interativos: a perda da trama em prol da interatividade. Ao projetarmos o roteiro clássico sobre uma construção de mapas narrativos multilineares acabamos nos deparando com este risco e daí a necessidade de estudarmos a construção narrativa nas mídias digitais interativas.

Observemos o mapa da interatividade a partir da opção “jogar com Luíza” (Apêndice 1.0). Vemos de início que um dos caminhos permite que a personagem tenha relações sexuais com o namorado sem maiores empecilhos, retornando com ele para casa logo em seguida. Neste caminho não se expressa nenhuma característica de trauma da personagem e a trama ganha um rumo totalmente diferente e vazio.

A interatividade em *A Gruta* nos leva a crer que houve uma proximidade da lógica do certo e errado utilizado nos videogames, no entanto, sem nenhuma

experiência de gameplay. Para que tenhamos construções de roteiro condizentes com este meio, o importante é que não haja a frustração de ter tomado um caminho “errado”, mas apenas que haja um desenvolvimento lógico da escolha feita, obedecendo ao universo da trama e à construção dos personagens.

Estas características de caminhos convergentes, módulos narrativos reutilizados e trama desconexa nos permitem dizer que *A Gruta* produz uma interatividade de baixa abertura da obra, considerando que ela não foi desenvolvida para que houvesse uma historicidade em seu percurso. Vejamos, agora, um outro caso para compararmos os principais aspectos aqui levantados: o filme-jogo *Heavy Rain*.

HEAVY RAIN: SEGUNDO EXERCÍCIO DE ANÁLISE

O drama interativo *Heavy Rain* conta a história de quatro personagens que convivem com um único drama: salvar uma criança das mãos de um assassino em série. Ora jogando com um, ora com outro, podemos assistir ao filme sem direito a escolhas de qual personagem seguir. São eles:

1. ETHAN MARS: pai de Shaun, a criança desaparecida.
2. SCOTT SHELBY: detetive particular que investiga os casos anteriores para achar o assassino.
3. NORMAN JAYDEN: investigador do FBI que acompanha o caso de Shaun no departamento de polícia local.
4. MADISON (MAD) PAIGE: repórter que acaba envolvida com Ethan à procura do filho desaparecido.

Na trama, o assassino do origami (como é conhecido) mata suas vítimas afogadas com a água da chuva e durante os dias necessários para que isso aconteça, o pai da criança recebe desafios para conseguir descobrir onde o filho está. Cada desafio enviado para o pai, se vencido, entrega letras e números em uma espécie de jogo de força, onde um endereço será revelado. Desta forma, concluir os objetivos deixa o jogador mais próximo de salvar o menino Shaun, assim como deixa a experiência do filme interativo bastante próxima da dos games, dado o uso do gameplay em alguns momentos. O que diferencia *Heavy Rain* dos jogos convencionais é que o desafio lançado não precisa ser cumprido para que a história siga adiante. Como vimos em *A Gruta*, existem filmes que levam o interator a pensar que escolheu errado ou chegou a um ponto onde não deveria, evidenciando uma experiência de agência do tipo labirinto quando, na verdade, a única experiência condizente com a fruição fílmica interativa deveria ser a agência do tipo

rizoma. *Heavy Rain* é rizomático e, embora se utilize de momentos de gameplay, consiste muito mais em uma jornada junto aos personagens que no cumprimento de tarefas e superações de desafios. A prova disto é que alguns personagens podem até mesmo morrer, mas a história sempre terá seu desfecho, totalmente enquadrado dentro do universo criado e das expectativas construídas. Desta forma, podemos ter mais de quinze finais possíveis, conforme veremos adiante⁵⁷.

A historicidade construída ao longo das escolhas feitas em *Heavy Rain* é tanta que, por exemplo, podemos ter ferimentos e arranhões que o personagem levará consigo durante toda a história, frutos de escolhas do interator. O percurso construído para a trama, no entanto, obedece a cinquenta e um capítulos em sua plenitude, quando todos os personagens terminam vivos. Alguns deles podem ser retirados caso algum personagem morra no processo, ou mesmo a ordem pode ser mudada caso as escolhas feitas exijam⁵⁸, mas, de forma geral, temos os seguintes capítulos no filme interativo:

1. Prólogo (Ethan)
2. Centro Comercial (Ethan)
3. Pai e Filho (Ethan)
4. Local Sórdido (Shelby)
5. Cena do Crime (Norman)
6. O psiquiatra (Ethan)
7. O parque (Ethan)
8. Onde está o Shaun? (Ethan)
9. Bem-vindo, Norman (Norman)
10. Loja do Hassan (Shelby)
11. Insônias (Madison)
12. Paparazzi (Ethan)
13. Estação Lexington (Ethan)

57 Fonte: Walkthrough disponível em http://heavyrain.wikia.com/wiki/Heavy_Rain_Wiki. Pesquizado em 10 de janeiro de 2012.

58 O fluxograma para *Heavy Rain* não foi construído por entendermos que este recurso não acrescentaria relevância à análise, conforme ocorrido em *A Gruta*. Neste último, a estrutura do mapa da interatividade revelou percursos cíclicos e unidades compartilhadas, ressaltando falhas de roteiro as quais foram alvo de considerações. Em *Heavy Rain*, a multilinearidade da trama se expressa mais precisamente nos finais, sendo as escolhas anteriores a isto contidas dentro dos mesmos capítulos - as decisões são tomadas, mas não modificam a trama de imediato, pois se manifestarão com visibilidade apenas no final da trama. Desta forma, as escolhas feitas não alteram a ordem de capítulos, o que faz com que a construção de um mapa de interatividade seja desnecessária a partido do momento em que estas variações de finais possíveis sejam evidenciadas textualmente, conforme fizemos neste capítulo.

14. O Motel (Ethan)
15. Reunião inicial (Norman)
16. Nathanael (Norman)
17. Bebê suicida (Shelby)
18. O Urso (Ethan)
19. Primeiro Encontro (Madison)
20. Mercado Coberto (Norman)
21. Uma Visita (Shelby)
22. Festa de Kramer (Shelby)
23. A Borboleta (Ethan)
24. A Enfermeira (Madison)
25. Novidades da Polícia (Norman)
26. Psiquiatra a Pancada (Norman)
27. O Clube de Golfe (Shelby)
28. O Lagarto (Ethan)
29. Fugitivo (Madison)
30. Jayden Melancólico (Norman)
31. Preso (Norman)
32. Manfred (Shelby)
33. O Tubarão (Ethan)
34. O Médico (Madison)
35. Mad Jack (Norman)
36. Eureka (Shelby)
37. O Cemitério (Shelby)
38. Gêmeos (Criança – Shelby)
39. Flores na Campa (Shelby)
40. Rapariga sensual (Madison)⁵⁹
41. Aquário (Norman)
42. A solta (Ethan)
43. Encurralado (Shelby)
44. Cara a Cara (Shelby)
45. Ann Sheppard (Madison)
46. O Rato (Ethan)

⁵⁹ O jogo foi analisado no português de Portugal.

47. Resolver o Enigma (Norman)
48. Segura a Minha Mão (Crianças – Shelby)
49. Assassino do Origami (Shelby)
50. Casa do Assassino (Madison)
51. O Velho Armazém (Todos vivos até o momento).

Podemos perceber, pela quantidade de módulos destinados a cada personagem, que apenas dois são o centro da trama: Ethan e Shelby. Isso porque Ethan é o herói em busca da salvação do filho, o responsável pela maioria dos momentos de gameplay do filme, e Shelby é, na verdade, o assassino que está guiando tudo. Para compreendermos melhor as possibilidades da trama, vejamos a história e as variações no arco narrativo de cada um desses personagens:

- **ETHAN:** Perdeu um dos dois filhos atropelado anos antes dos dias retratados no filme e desenvolveu lapsos de memória. Ethan chega a pensar que ele mesmo é o assassino do origami devido a uma suposta esquizofrenia desenvolvida. Durante todo o filme ele é o principal suspeito, embora se dedique a cumprir todas as tarefas do real assassino para achar seu filho a tempo de salvá-lo do afogamento.
 - Variações possíveis:
 - Ethan encontra e salva Shaun. Termina com o filho em casa nova.
 - Ethan encontra e salva Shaun. Termina com o filho e Madison, morando juntos em casa nova.
 - Ethan erra o local onde está o filho por falta de pistas do assassino (em caso de não cumprimento das tarefas). Shaun morre. Ethan se suicida em um hotel.
 - Ethan é preso. Shaun morre. Ele se suicida na prisão.
 - Ethan encontra Shaun, mas falha ao tentar salvá-lo. Shaun morre. Ethan se suicida no túmulo dos dois filhos diante de Madison.
 - Variações menores:
 - Ethan pode ter um dedo a menos caso aceite o desafio de cortá-lo no capítulo 28.
 - Ethan pode ter hematomas caso passe por algumas tarefas solicitadas pelo assassino.

- **SHELBY**: Dizendo ser contratado pelas famílias das vítimas do assassino, o ex-policiaI entrevista mães e pais das crianças já assassinadas e pega provas que ele mesmo havia lhes entregado. Shelby é o assassino do origami e trabalha eliminando informações que a polícia poderia vir a ter sobre ele. Em uma de suas visitas encontra Lauren, prostituta mãe de uma das crianças mortas, que o pressiona para acompanhar suas “investigações”.
 - Variações possíveis:
 - Shelby é morto no armazém (capítulo 51).
 - Shelby sobrevive ao armazém e fica impune (caso tenha deixado Lauren morrer no capítulo 43).
 - Shelby sobrevive ao armazém, mas é assassinado por Lauren (caso a tenha salvado no capítulo 43).
 - Variações menores:
 - Pode deixar vivo ou matar um personagem chamado Dr. Kramer, pai milionário de um dos suspeitos.
- **NORMAN**: O agente do FBI é enviado até o departamento de polícia local para acompanhar as investigações, já que o serial killer estava fazendo mais uma vítima e as autoridades ainda não o tinham capturado. Norman é viciado em triptocaína, uma droga que pode levá-lo a óbito durante o filme. Ele acredita na inocência de Ethan e inclusive é o responsável por sua fuga da prisão quando o pai do menino é preso.
 - Variações possíveis:
 - Norman morre por causa do vício na droga triptocaína.
 - Norman vence as drogas, encontra o assassino do origami e o mata. Torna-se um herói para a nação, mas tem seqüelas psicológicas pelo uso das drogas.
 - Norman morre assassinado por Mad Jack (capítulo 35)
 - Norman pede demissão do FBI por não ter solucionado, ele mesmo, o caso.
 - Norman pode ser morto pelo assassino do origami (capítulo 41).
 - Norman é morto por Shelby no armazém (capítulo 51).

- Variações menores:
 - Pode ter um relacionamento caótico ou pacífico com o chefe do departamento de polícia: Blake.
- **MADISON**: repórter que encontra Ethan e passa a se envolver com ele, ajudando na solução do caso.
- Variações possíveis:
 - Madison morre assassinada por um dos suspeitos de ajudar o assassino do origami (capítulo 34).
 - Madison morre no incêndio da casa do assassino (capítulo 50).
 - Madison morre no armazém para o assassino do origami (capítulo 51).
 - Madison sobrevive e começa a morar com Shaun e Ethan.
 - Madison sobrevive, mas Shaun morre. Ethan se suicida na sua frente.
 - Madison é aclamada como heroína e lança um livro chamado *Heavy Rain*.
 - Madison termina sozinha (em seu apartamento com crises de insônia ou vendo o túmulo de Ethan).
- Variações menores:
 - O relacionamento entre Ethan e Madison pode determinar o final da personagem. Há a possibilidade de se envolver emocional e fisicamente e a opção de manter a distância para acompanhar o caso apenas como repórter.

É importante notar que em *Heavy Rain* denominamos de *variações* o que corresponde, na metalinguagem da semiótica, aos programas narrativos secundários analisados no capítulo três. Percebe-se aqui, em oposição ao que foi ressaltado na análise do filme *A Gruta*, que estes programas narrativos secundários estão em total acordo com um programa narrativo de base proposto ao longo da trama, contribuindo para o seu desenvolvimento. Há uma base narrativa e uma caracterização coerente de cada personagem, sendo estes aspectos observados como critérios – ou limites – para a criação das opções de mudança nos programas narrativos secundários. Não vemos, por exemplo, o personagem de Madison morrer vítima de drogas ou o menino seqüestrado (Shaun) aparecer são e salvo, em casa, depois de tanto esforço para tirá-lo das mãos do seqüestrador.

Obviamente vimos aqui um resumo extremamente simples, já que seu conteúdo completo ocupou duas mil páginas, segundo sites especializados⁶⁰. O que chama a atenção em *Heavy Rain*, conforme visto através das descrições de finais possíveis e da própria essência dos personagens, é que em todas as escolhas feitas o filme se desenvolve de maneira satisfatória dramaticamente. Há pontos de virada que só ocorrerão em determinados caminhos, mas em nenhum momento o assassino deixa de ser assassino ou os problemas pessoais de cada personagem mudam. Eles obedecem a uma estrutura de capítulos, ora variando conteúdo ou ordem de apresentação, ora recebendo apoio de cutscenes⁶¹ extras, mas o arco narrativo dos roteiros clássicos ainda está lá. Há uma trama sendo desenvolvida: um problema apresentado, um clímax perseguido e uma resolução alcançada.

Mesmo com a repetição de módulos narrativos em alguns momentos, vemos em *Heavy Rain* a construção da historicidade de forma muito clara, o que faz com que a presença destes módulos assumam um contexto diferente do que vimos no filme *A Gruta*. Não há caminho certo ou errado, o que faz com que as ações tomadas pelo interator sejam percebidas cada vez mais como fruto de suas escolhas, por mais que todos os personagens estejam mortos.

Outra diferença importante entre os dois filmes é a forma de solicitar interação, ou seja, a interface dos momentos de escolha. Em *A Gruta* temos os menus de decisão que quebram o ritmo da narrativa e nos evidenciam o dispositivo interativo, sem muitas metáforas ou mascaramentos de enunciação, já em *Heavy Rain*, ocorre o oposto. Por ter também um caráter de game, o filme interativo possibilita o comando de um personagem e seus movimentos em cena, o que ajuda a dinâmica da narrativa. A interface, por si, não interrompe a história e, além disso, é explorada através das potencialidades do controle do videogame. Em *Heavy Rain*, por exemplo, é possível:

- Ouvir pensamentos dos personagens pressionando um dos botões do controle (exclusivo para isso): faz com que o interator não se sinta perdido sobre o que está acontecendo no momento.
- Guiar movimentos através do sensor de movimentos do controle: tanto na versão de controle tradicional quanto na de PS Move⁶², inclinar o controle pode significar um movimento brusco ou suave no filme.

60 Fonte: <http://www.ps3center.net/news/3538/heavy-rain-script-over-2000-pages/> e outros sites especializados. Pesquisa realizada em 13 de janeiro de 2012.

61 Nome dado a cenas de games onde não há interação, apenas ações dramáticas pré-estabelecidas.

62 Controle lançado pela Sony para o console Playstation 3 que capta movimentos em três dimensões.

- Fazer movimentos lentos ou rápidos na alavanca do controle: o personagem pode ter que manusear algum objeto e/ou exigir tipos diferentes de ação que dependem deste input.
- Responder rapidamente: em alguns momentos o interator deve reagir rapidamente apertando alguma tecla específica para fugir de um ataque ou pegar algum objeto que derrubou, por exemplo.

Como podemos ver, *Heavy Rain* é um filme interativo que se utiliza do gameplay em alguns momentos, por isso mesmo, assume um caráter tão experimental que nos permite situá-lo em uma região de fronteira entre o jogo e cinema. Existe o desafio, por exemplo, de conseguir controlar um carro em alta velocidade na contra-mão, ou o desafio de livrar-se de um carro que está sendo esmagado por um compressor; todos eles são desafios que dependem da habilidade do interator com os comandos no joystick. Diante do exposto, poder-se-ia, então, argumentar: ora, se temos o gameplay, não estaríamos diante de um jogo eletrônico, conforme estudado anteriormente neste capítulo? Eis aqui o motivo principal da escolha deste título para nossa análise. *Heavy Rain* consegue aliar a estrutura do filme interativo a um tipo de gameplay diferente daquele presente nos jogos eletrônicos. Enquanto nestes há uma obrigatoriedade de superação do desafio (levando o usuário ao “gameover”, ou seja, a tentar novamente até que consiga superar o obstáculo), no filme interativo o gameplay se mostra como um aliado na construção do transe imersivo, mas que não leva ao gameover. Neste caso, temos nos desafios não a *obrigatoriedade* de superação, mas a *opção* de superação, configurando justamente uma forma híbrida com consequências, também, na experiência de fruição. Quer o interator possua ou não as habilidades necessárias para superá-los, a trama seguirá normalmente, o que se traduz como uma consequência de ter vencido ou não. O gameplay surge como um auxílio à imersão, ao envolvimento ativo com o universo do filme, mas não condiciona o interator à frustração do “tentar novamente”. Por este motivo, *Heavy Rain* acaba por construir uma experiência entre o gameplay do jogo eletrônico e a participação interativa do iCinema, unindo qualidades do game e do filme interativo clássico: um legítimo filme-jogo, um gênero híbrido.

A interface e o tipo de interatividade neste tipo de filme-jogo também são impactados pela forma híbrida que a narrativa assume, sendo, portanto, também bastante próximas – ou por vezes totalmente iguais – às dos games eletrônicos. Para compararmos melhor estas duas obras, podemos nos utilizar dos pontos levantados no capítulo dois que indicam as tensões e desafios entre o roteiro clássico e o de mídias interativas. Vejamos:

Delimitação de três atos	Há um ato de apresentação dos personagens e do contexto. Os atos II e III foram prejudicados por não haver um percurso bem definido na trajetória dos personagens em todos os caminhos possíveis.	Ato I: apresentação dos personagens e contexto acontece de forma completa e satisfatória. Ato II: a busca pelo assassino. Ato III: a revelação do assassino e conclusão da busca por Shaun.
Forma	Multilinear	Multilinear.
Clímax	Pode acontecer ou não. Existem momentos onde se acredita ter chegado a um clímax, mas percebemos estar diante de um “clímax errado”, sendo remetidos a voltarmos e escolhermos outro caminho.	Há vários clímaxes para cada um dos personagens. Dependendo de como se conduz cada um deles é possível chegar ao Ato III com expectativas diferentes.
Crises	Há dois tipos de crise: <ul style="list-style-type: none">• Sexo: os assédios de Tomás sobre Luíza;• Assassinato: a posseção/loucura de Tomás e do caseiro.	Há uma crise para cada personagem, porque são construídas com base nos seus dramas particulares. Ex: <ul style="list-style-type: none">• Lapsos de memória de Ethan levam-no a se entregar para a polícia• Tarefas enviadas pelo assassino conduzem ao clímax da trama• Crises de Norman devido ao uso de drogas prejudica sua investigação.
A evidência da estrutura narrativa	Estrutura evidenciada na interface através da forma como mostra as escolhas (não há acesso ao percurso).	Estrutura evidenciada em capítulos acessados pelo menu do filme (há acesso ao percurso).
Experiência do público	Imersão. O indivíduo convocado a participar.	Imersão. O indivíduo convocado a participar.
Interações possíveis	Participação interativa com baixa historicidade.	Participação interativa com alta historicidade.
Mapas Narrativos	Mapa multilinear divergente (maioria dos finais compartilhados com mais de um caminho)	Mapa multilinear divergente (cada caminho com seu final)

4.3 – Características dos filmes interativos estudados com base nas tensões com modelos clássicos de roteirização.

O que nos fez eleger estes dois exemplos para o exercício de análise aqui proposto foi justamente este conjunto de diferenças existentes entre um e outro. As formas de construção do roteiro, assim, são claramente relacionadas à forma como se dá a interação com a interface do filme. A hibridização entre filme interativo e jogo apresentada por *Heavy Rain*, como já destacado, também é um fator bastante forte a ser observado. A obra caracteriza-se como filme interativo a partir do momento que conduzimos o drama dos personagens a partir de escolhas simples como voltar ao quarto da prostituta ou deixá-la apanhar para um bandido, ou mesmo ao decidirmos levantar as mãos ou não durante um assalto. Por outro lado, *Heavy Rain* também oferece desafios a serem superados pela habilidade do jogador, utilizando-se de uma espécie de *gameplay* como nos jogos eletrônicos. A fusão do *gameplay* com as possibilidades do filme interativo fazem com que mesmo em momentos de teste de habilidades o fracasso também seja uma opção, não havendo, por exemplo, a obrigatoriedade de voltar e tentar de novo caso o interator não consiga cumprir determinada tarefa, o que seria uma condição necessária ao jogo *stricto sensu*.

Dentre tudo que analisamos, portanto, podemos fazer algumas considerações sobre a construção da narrativa ficcional interativa para que possamos concluir este estudo não apenas com sinalizações dadas pelas análises, mas também apresentando, de modo mais direto, nossas próprias postulações a respeito deste tipo de roteirização.

CAPÍTULO 5

A TEIA NARRATIVA

O iCinema, ao se utilizar da interatividade, constrói uma forma de narrativa filmica ímpar, que deve ser organizada a partir de lógicas de roteirização bem distintas daquelas do cinema clássico. Como vimos através dos mapas narrativos e mapas de interatividade, a partir dos quais o trabalho de roteirização manifesta-se, existe o surgimento de uma teia narrativa que acaba por modificar a forma como vemos e fruimos o filme. É justamente desta teia narrativa que, a partir de tudo que aqui foi problematizado, chegamos a algumas postulações finais quanto à roteirização de filmes interativos que sejam dotados de maior grau de interatividade e de abertura. Vejamos:

1. INTERATIVIDADE

No filme interativo, escolher a forma da interatividade irá desembocar necessariamente no grau de imersão do interator. Faz-se necessário pensar uma interatividade responsiva para as escolhas, obedecendo a um percurso pautado na historicidade e não adotar uma interatividade reativa, condicionada a escolhas sem qualquer significância para o todo. Há, no entanto, uma quase obrigatoriedade de incluir a interatividade reativa no percurso, através de momentos de relações de independência entre os módulos ou relações de causa-efeito do tipo cíclica. O filme interativo não precisa ser condicionado à responsividade, haja vista que isso negaria sua origem computacional, o que sugerimos aqui é apenas uma *predominância* deste tipo de interatividade para que se alcance maior abertura da obra em questão.

2. INTERFACE

Quando se utiliza da visibilidade/orientação na construção de sua interface, o filme interativo perde. O caráter da metáfora aplicado aos momentos de escolha torna o meta-realismo do filme algo inserido no universo narrativo proposto, fazendo com que mesmo diante de uma interrupção da história o interator ainda consiga manter-se inserido naquele contexto. Trata-se, portanto, de pensar a interface não mais como um momento de quebra da ilusão, mas tão somente uma forma discreta de solicitar a participação interativa, não chamando atenção para si, mas destacando a ação a ser tomada e sua respectiva importância para o(s) personagem(ns).

3. GAMEPLAY

Conforme analisado no capítulo anterior, o elemento *gameplay*, característico dos jogos, acaba se constituindo em uma chave conceitual importante para se pensar o filme interativo nas suas fronteiras com os jogos. Foi justamente por isso que trouxemos a análise de um título como *Heavy Rain*⁶³. Essas configurações híbridas também podem ser identificadas em outros títulos já mencionados, como *Bank Run*⁶⁴ e *Vital Space*, o que nos permite afirmar, ao final, que, se o *gameplay* não é, a rigor, uma característica constitutiva do filme interativo é, pelo menos, uma possibilidade e uma tendência que aproxima esse campo de produção dos jogos.

É importante ressaltar, no entanto, que, mesmo nas formas híbridas mais próximas do que chamamos anteriormente de filme-jogo, a configuração de momentos de *gameplay* não pode levar a um “volte e tente outra vez” ou ao *gameover*. Isso porque postulamos aqui que para que um filme-jogo possa ser dotado do estatuto de “filme” não deve haver caminho certo ou errado, apenas a consequência de ter ou não conseguido realizar a tarefa proposta. Em *Heavy Rain*, por exemplo, temos o *gameplay*, mas a narrativa não termina caso a tarefa não consiga ser cumprida. O personagem apenas arca com as consequências de não realizá-la. Estamos, também, com esta afirmação, advogando um caminho para o filme interativo e seu processo imersivo, considerando que este pode adotar a hibridização *game/filme* interativo, no que se refere ao *gameplay*. Filmes interativos que utilizam, em dados momentos, o *gameplay*, mas sem obrigatoriedade de sucesso do interator, podem explorar esse procedimento na construção do transe imersivo.

4. NORTEAMENTO

O filme interativo é pensado como um grande mapa narrativo (ou teia narrativa). A evidência desse percurso, portanto, não deveria ser oculta ao interator. O mapa de orientação (mapa da trama) manifesto através de recursos da interface auxilia o interator a não apenas se situar em suas decisões como também a ver o que deixou para trás, sabendo exatamente que escolhas está tomando e para que fim está sendo conduzido. Em alguns filmes interativos, inclusive, faz-se necessário voltar e analisar a história por outros pontos de vista, sendo a própria navegação pela estrutura uma das formas de interação necessária para fruição do filme. No filme *Voyeur*, da HBO, por exemplo, várias histórias estão acontecendo

63 Para alguns *Heavy Rain* é um jogo, para outros um filme interativo. Para solucionar a discussão, a obra se intitulou “drama interativo” lançando no mercado uma nova forma de se fazer narrativas interativas.

64 <http://www.bankrungame.com/>

ao mesmo tempo, sendo necessário assistir uma após outra para uma compreensão geral da trama, fato este que só é possível através da navegação pelo mapa de orientação do filme, o qual permite que possamos voltar no tempo diegético e também mudarmos nosso ponto de vista para outras tramas e personagens.

Em suma, alguma forma de manifestação da estrutura na interface – um mapa de orientação, por exemplo – acaba sendo fundamental para melhor imersão no filme.

5. UNIVERSO

Escolher o que fazer não significa poder fazer qualquer coisa. Em alguns filmes interativos não há obediência ao universo criado para a trama ou para os personagens, o que gera opções de ação que em nada auxiliam a construção dos três atos dramáticos ou a compreensão da lógica de pensamento do personagem. Opções totalmente discrepantes, que fogem ao sentido da história e até mesmo à caracterização do personagem prejudicam não somente a construção do arco narrativo da trama como também, e principalmente, a ilusão que está sendo criada para o interator. Não há como imergir em uma história desconexa que obedece tão somente ao ato de escolher, e deixa de lado as leis de seu próprio universo.

6. NÃO-FRUSTRAÇÃO

O filme interativo não deve ser condicionado ao caminho escolhido pelo autor. Isso é um agenciamento do tipo labirinto, mais vocacionado à interatividade reativa dos jogos eletrônicos. Os mapas multilineares mais complexos transformam as escolhas dos interatores em caminhos diferentes, com climas e resoluções diferentes, conseqüências diretas das escolhas feitas pela audiência. Por que dar opções se elas não serão respeitadas? O filme interativo não deveria conter certo ou errado, apenas formas diferentes de encarar as situações dramáticas propostas.

Este sentimento de não-frustração também deve ser observado na reutilização de módulos narrativos. O compartilhamento de um módulo para mais de um caminho, caso desconsidere características construídas pela historicidade da trama, acaba também frustrando o público por provocar nele a sensação de que sua decisão pouco importou: o módulo visto é o mesmo daquele que seria visto caso tivesse feito outra escolha. O uso de caminhos convergentes, por exemplo, demonstra-se bastante perigoso para a imersão do interator. Aquele que decidir assistir o filme novamente para tomar decisões diferentes – como acontece constantemente – saberá que sua escolha foi manipulada pelo autor da obra, o que desvalorizará a sua experiência consideravelmente.

7. TENSÃO INTERROMPIDA

O prazer de fruir o filme interativo, conforme já analisamos, não está em *assistir* o clímax da história, mas em *chegar até* ele. A interatividade faz com que a lógica do iCinema se torne o processo – o durante –, e não apenas ver uma cena de ápice dramático da história. Desta forma, postulamos aqui, por exemplo, a idéia de clímax interrompido, ou seja, o clímax deve possuir interrupções para que o interator se sinta inserido nele, exigindo, se possível, até mais interações do que a média apresentada até então. O sentimento de estar ainda em processo durante o clímax do filme interativo faz com que o interator não apenas veja a cena, mas participe dela. Esta lógica serve também para outros momentos de decisão anteriores: exigir interação em momentos de alta tensão dramática, interrompendo o mero papel de espectador da ação, inclui o interator no drama do personagem e cria um elo mais forte do que apenas acompanhar o que acontece depois. Temos, por exemplo as seguintes situações em momentos de escolha⁶⁵:

- a) Durante um assalto a uma loja, o personagem está escondido entre as prateleiras.

Opções: ficar quieto ou tentar atacar o assaltante.

Opção escolhida: tentar atacar o assaltante.

Consequência: Assistir ao cutscene⁶⁶ onde o assaltante é surpreendido.

- b) Durante um assalto a uma loja, o personagem está escondido entre as prateleiras.

Opções: ficar quieto ou tentar atacar o assaltante.

Opção escolhida: tentar atacar o assaltante.

Consequência: O interator deve movimentar cuidadosamente o controle de movimento. Caso seja brusco, fará barulho e será percebido pelo assaltante.

Dentre as duas opções, de certo a letra b trará mais imersão ao interator, que irá não apenas assistir ao momento de tensão que escolheu, como também estará participando dele a partir de um momento de gameplay.

65 Baseado em cena do drama interativo *Heavy Rain* estudado no capítulo anterior.

66 Nome dado a cenas de games onde não há interação, apenas ações dramáticas pré-estabelecidas.

Podemos dizer, portanto, que as postulações intituladas de *interatividade*, *interface*, *gameplay* e *norteamento* dizem respeito a características técnicas do filme interativo, pertencendo a um contexto mais referente ao software e suas potencialidades. Por outro lado, as postulações *universo*, *não-frustração* e *tensão interrompida* atingem outro nível: o percurso narrativo.

A roteirização deste gênero, desta maneira, é percebida aqui não apenas como fruto de características técnicas, mas sim como um novo modo de organizar a narrativa e a experiência de fruição filmica a partir das possibilidades expressivas propiciadas pelas tecnologias digitais. A fim de que haja uma maior imersão e histórias mais convincentes, é necessário, no entanto, ampliar o olhar para além da tecnologia, pensando estratégias e, por que não, modelos de roteirização que se desprendam também das “fórmulas” clássicas e considerem um contexto diferente, repleto de novas formas de construção nas quais a preocupação com o sistema prevalece sobre o processo.

Da mesma forma, apontamos aqui um olhar diferenciado sobre o filme interativo, alegando que seu futuro está em uma mídia híbrida que alie o game e o iCinema. É notável, diante de nossas análises, que o filme interativo caminha na direção do jogo e o jogo em direção ao filme interativo, o que nos permite vislumbrar um futuro promissor no casamento destes gêneros. Seja na forma embrionária do cinema interativo da década de 1990 ou na sua forma atual, conectada e repleta de metáforas em seus momentos de escolha, o iCinema ainda é um gênero em desenvolvimento. Esta é uma forma de contar histórias que tenta encontrar mais do que público e espaço no mercado, pois ainda tenta, em suma, encontrar-se.

RECAPITULANDO UM NOVO CINEMA EM CONSTRUÇÃO

O percurso deste trabalho permite-nos, ao final, entender o iCinema como um campo variado de narrativas filmicas em meios digitais roteirizadas de modo a incorporar no seu processo de atualização a intervenção do fruidor (escolhas) em distintos graus. Essa gradação da interatividade, como vimos, manifesta-se dentro de uma polaridade que vai de uma organização de alternativas narrativas mais reativas até uma estruturação pautada pela historicidade ou responsividade das escolhas propiciadas no processo de roteirização. Depende, em outras palavras, da maior ou menor significância das escolhas, responsáveis, a partir da “programação” narrativa proposta pelo roteirista, não só pelos distintos graus de interatividade, mas também pela maior ou menor abertura da obra.

Independentemente dos distintos graus de interatividade e abertura, essas novas narrativas fílmicas estão sustentadas por um modo de organização da linguagem que privilegia o eixo paradigmático sobre o sintagmático, resultando em formas interativas cuja roteirização é orientada pela modularidade e permutabilidade dos elementos constitutivos de um sistema narrativo criado pelo roteirista. Em função dessa permutabilidade dos elementos, o filme interativo pode ser concebido como “uma forma capaz de assumir uma pluralidade de manifestações, dando lugar, por isso mesmo, à construção não apenas de um, mas de vários sintagmas (processos), tantos quantos forem os percursos frutivos possíveis a partir das escolhas e alternativas dadas pelo autor” (FECHINE, 2012). Nesse modo de organização da linguagem, que confere aos sintagmas audiovisuais uma existência potencial, o roteiro precisa agora ser concebido com uma forma rizomática, manifesta por meio de mapas narrativos. Estas estruturas rizomáticas tensionam os modelos de roteirização clássicos orientados pela necessária seqüencialidade e hierarquização de atos/estágios/etapas da narrativa, exigindo a construção de enredos/histórias que se aproximam, muitas vezes, dos procedimentos dos games, estabelecendo limites tênues entre jogo e cinema.

Desde nosso primeiro capítulo foi possível observar que a tecnologia trouxe à tona elementos novos com os quais o cinema jamais precisou se preocupar, como a interatividade e a interface, capazes de provocar mudanças no modo de criar, desenvolver e roteirizar as histórias. De igual forma, no capítulo dois, ao nos depararmos com tensões entre a roteirização clássica e a não-linear, bem como os conceitos de imersão e agenciamento, pudemos ver que a fruição do filme sofre também grande impacto. Ora, se mudam a forma de contar histórias e a forma de fruí-las, estamos diante de um gênero narrativo bastante diferente daquele explorado pelo cinema tradicional, um gênero que nos obriga a questionar, como fizemos no capítulo três, o próprio modo como a linguagem se organiza com suas consequências diretas sobre a estruturação do nível narrativo e, numa instância mais empírica, nos procedimentos de roteirização e no papel do roteirista. Como vimos, o roteirista agora responde pelo *sistema*, e não tanto mais pelo *processo*, tal como esses termos foram tratados por Hjeltmslev. As discussões realizadas ao longo do trabalho, somadas às análises propostas no quarto capítulo, resultaram no que podemos considerar como subsídios para o desenvolvimento de modelos de roteirização ficcionais específicos para mídias interativas.

Nesse percurso, nossa preocupação esteve sempre focada nos aspectos concernentes à construção dramática, desenvolvimento de enredo e personagens em detrimento de aspectos de ordem tecnológica, mais frequentes na literatura disponível sobre meios digitais. Desenvolvido em um momento em que ainda são poucas as referências bibliográficas disponíveis sobre cinema interativo, este

estudo espera ter dado uma contribuição à literatura atual ao propor um apanhado amplo sobre as narrativas filmicas interativas, problematizando desde conceitos, definições e ferramentas associadas a esta nova forma ficcional, até chegarmos a postulações a respeito de melhores formas de construção de seu enredo e fruição.

Comumente, nas produções audiovisuais interativas, deparamo-nos com um certo deslumbramento com a tecnologia e suas possibilidades, fazendo com que a experiência de fruir um filme interativo seja aquela proporcionada pelo prazer de influenciar a narrativa, de interagir. Apontamos, no entanto, que este comportamento em muito se assemelha ao deslumbramento do chamado Primeiro Cinema, quando a narrativa era posta de lado em detrimento do simples fato de presenciar a exibição da imagem em movimento. No início do século XX, tínhamos prazer de ver imagens em movimento, hoje temos o prazer de “brincar” com elas, intervindo diretamente naquilo que fruímos. A história prova, no entanto, que a tecnologia, com o passar do tempo, não impressiona mais. O verdadeiro apelo da linguagem do cinema está em narrar, contar histórias e envolver o público com elas. O cinema interativo, portanto, depara-se, desde já, com o fim do deslumbramento tecnológico e passa a se preocupar, de fato, com as formas de construção de sua narrativa.

O aprendizado proporcionado por este estudo também nos permite apontar que um dos caminhos mais promissores para o desenvolvimento do filme interativo é o surgimento de um gênero híbrido entre cinema e jogo eletrônico. Alguns aspectos do jogo eletrônico podem fazer com que a experiência do filme seja potencializada e não raro cada vez mais as grandes companhias de produção de games se dão conta deste fato. Títulos de dramas interativos surgem cada vez mais frequentes, aliando jogo e cinema. Não delimitamos, no entanto, nossa conclusão a pensar a narrativa apenas para filmes-jogos, pois acreditamos que os sete tópicos de nossas postulações do capítulo quatro são aplicados tanto para futuras mídias híbridas quanto para filmes interativos propriamente ditos.

Interatividade, interface, gameplay, norteammento, universo, não-frustração e tensão interrompida. São estes os sete tópicos que resumiram, de certa forma, toda nossa análise anterior, além de indicarem propriedades e procedimentos a serem melhor estudados nesse caminho, ainda inicial, de compreensão da construção dramática no filme interativo. Estes campos também atuam como bases de uma imersão satisfatória no iCinema, atuando, portanto, não apenas sobre a forma de pensar a trama, mas também sua fruição.

Vemos, desta forma, que o filme interativo deve ser pensado tanto como objeto comunicacional (estruturação dramática) quanto computacional (programação da interatividade), resultando em um sistema narrativo dotada de uma complexidade que exige também do roteirista novas funções, papéis e habilida-

des. Exige-se do roteirista para mídias interativas um profissional que seja capaz de não apenas criar uma história multiforme de mapa narrativo multilinear divergente, mas também alguém capaz de compreender a tecnologia na qual esta obra estará disponível. É necessário pensar não apenas nos personagens, mas também em quem irá interagir com eles e como isso irá acontecer. Nenhuma dessas competências, porém, é maior do que aquela exigida dos roteiristas desde os primórdios do cinema: a capacidade de inventar e contar boas histórias.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAIO, Cesar. A multiplicidade estética nos filmes 'Smoking' e 'No Smoking', de Alain Resnais. In: MARTINS, Moisés; PINTO, Manuel (orgs). **Comunicação e Cidadania - Actas do 5º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação**. Braga: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (Universidade do Minho), 2008.
- BARROS, Diana Luz Pessoa de. **Teoria do Discurso: Fundamentos Semióticos**. São Paulo: Atual, 1998.
- _____. **Teoria semiótica do texto**. São Paulo: Ática, 1994.
- BARTHES, Roland. **Elementos de semiologia**. 4. ed. Trad. Izidoro Blikstein. São Paulo: Cultrix, 1964.
- _____. Introdução à Análise Estrutural da Narrativa. In: BARTHES, Roland; *et al.* **Análise Estrutural da Narrativa**. 6 ed. Trad. Maria Zélia Barbosa Pinto. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.
- BERTRAND, Denis. **Caminhos da Semiótica Literária**. Bauru, SP: EDUSC, 2003.
- BRAGA, Eduardo Cardoso. A interatividade e a construção do sentido no ciberespaço. In: LEÃO, Lúcia (org). **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Senac São Paulo, 2005.
- BREMOND, Claude. A lógica dos possíveis narrativos. In: BARTHES, Roland; *et al.* **Análise Estrutural da Narrativa**. 6. ed. Trad. Maria Zélia Barbosa Pinto. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Trad. Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Pensamento, 2007.
- CAMPOS, Flávio de. **Roteiro de Cinema e Televisão: A arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma história**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.
- COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. 5. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.
- COSTA, Flávia Cesarino. In **História mundial do cinema**. Org. Fernando Mascarello. Campinas, SP: Papyrus, 2006.

COURTÉS, Joseph. **Introdução à semiótica narrativa e discursiva**. Trad. Norma Backes Tasca. Coimbra, PT: Livraria Almedina, 1979.

CRARY, Jonathan. **Suspensions of perception: attention, spectacle and modern culture**. London, UK: The MIT Press, 2001.

_____. **Techniques of the observer: on vision and modernity in the nineteenth century**. London, UK: The MIT Press, 1992.

ECO, Umberto. **Os limites da interpretação**. Trad. Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 1990.

_____. **Obra Aberta**. Trad. Giovanni Cutolo. São Paulo: Perspectiva, 1988.

ERMI, Laura; MÄYRÄ, Frans. **Fundamentals Components of the Gameplay Experience: Analyzing Immersion**. In **Worlds in Play: International Perspectives on Digital Games Research**. New York, USA: Peter Lang Publishing, 2007.

FALCÃO, Leo. **Mapas Narrativos: Estruturas dramáticas aplicadas à concepção e avaliação de Games**. Recife: Ed Universitária da UFPE, 2009.

FECHINE, Yvana. **Interatividade, para quê? Uma discussão a partir da linguagem**. Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Práticas Internacionais e Linguagens na Comunicação no XXI Encontro Anual da COMPÓS, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora (MG), 2012, mimeo.

_____. **Roteiro em novas mídias: uma abordagem a partir da teoria da linguagem**. In: **COMPÓS**, 2011, Porto Alegre. Anais.

_____. **Discussões, anotações e fichas de aula (disciplina Abordagens Discursivas, Televisão em Transição)**. Universidade Federal de Pernambuco, 2009, 2010, mimeo.

_____. **Da minissérie ao filme: uma montagem orientada pela convergência de mídias**. In: FIGUEIRÔA, Alexandre; FECHINE, Yvana (eds.) **Guel Arraes: um inventor no audiovisual brasileiro**. Recife: CEPE Editora, 2008.

_____. **A enunciação no discurso videográfico: um estudo exploratório em vídeos do Festival Mundial do Minuto**. Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 1997. 141 f. Dissertação.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Trad. Alvaro Ramos. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

- FIORIN, José Luiz. **Elementos de análise do discurso**. 14. ed. São Paulo: Contexto, 2009.
- FISKE, John; HARTLEY, John. **Reading Television**. 2. ed. London, UK: Routledge, 2003.
- FRAGOSO, Suely. De interações e interatividade. **X Compós**, Brasília, 2001.
- GENETTE, Gérard. Fronteiras da Narrativa. In: BARTHES, *et. al.* **Análise Estrutural da Narrativa**. 6. ed. Trad. Maria Zélia Barbosa Pinto. Pretrópolis, RJ: Vozes, 2009.
- GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias: do cinema às mídias interativas**. 2. ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2003.
- GREIMAS, A. J. Elementos para uma teoria da interpretação da narrativa mítica. In: BARTHES, Roland; *et. al.* **Análise Estrutural da Narrativa**. 6. ed. Trad. Maria Zélia Barbosa Pinto. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.
- HJELMSLEV, Louis. **Prolegômenos a uma teoria da linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 1975.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4. ed. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2. ed. Trad. Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.
- JOHNSON, Steven. **Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Trad. Maria Luísa X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 3. ed. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 2010.
- LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A tela global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna**. Trad. Paulo Neves. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- LUNENFELD, Peter. Os mitos do cinema interativo. In: LEÃO, Lúcia (org). **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Senac São Paulo, 2005.
- MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2007.

- MACIEL, Luiz Carlos. **O poder do clímax**: fundamentos do roteiro de cinema e TV. Rio de Janeiro: Record, 2003.
- MANNONI, Laurent. **A grande arte da luz e da sombra**: Arqueologia do Cinema. Trad. Assef Kfourri. São Paulo: SENAC, UNESP, 2003.
- MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge, UK: The MIT Press, 2001.
- MCKEE, Robert. **Story**: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Trad. Chico Marés. Curitiba: Arte & Letra, 2006.
- METZ, Christian. A grande sintagmática do filme narrativo. In: BARTHES, Roland; *et. al.* **Análise Estrutural da Narrativa**. 6. ed. Trad. Maria Zélia Barbosa Pinto. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.
- _____. **A significação no cinema**. 2. ed. Trad. Jean-Claude Bernardet. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- MILES, Adrian. Paradigmas cinemáticos para o hipertexto. In: LEÃO, Lúcia. **O chip e o caleidoscópio**: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Editora SENAC, 2005.
- MILLER, Carolyn Handler. **Digital Storytelling**: A creator's guide to interactive entertainment. 2. ed. Burlington, USA: Elsevier, 2008.
- MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. Trad. Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itáu Cultural, Unesp, 2003.
- NICOLAU, Marcos. Fluxo, conexão, relacionamento: um modelo comunicacional para as mídias interativas. **Culturas Midiáticas**. Ano I, n. 01, p. 1-10, jul./dez. 2008.
- NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de Games**. Trad. Pedro Cesar de Conti. São Paulo: Cengage Learning, 2010.
- PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador**: Comunicação, Cibercultura, Cognição. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2008.
- PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso**. 2. ed. Trad. Jasna Paravich Sarhan. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.
- RAFAELI, Sheizaf. Interactivity: from new media to communication. In: **Sage annual review of communication research**: advancing communication science. Beverly Hills: Sage, 1988. p. 112-134.

RODRIGUES, Chris. **O cinema e a produção**. 3. ed. Rio de Janeiro: Lamparina editora, 2007.

SILVA JR., José Afonso. **Jornalismo 1.2: características e usos da hipermídia no jornalismo**, com estudo de caso do Grupo Estado de São Paulo. Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporânea da Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2000. 195 f. Dissertação.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**. Trad. Ana Maria Machado. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.

VOLLI, Ugo. **Manual de semiótica**. Trad. Silva Debetto C. Reis. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

SITES:

ARISTÓTELES. **Arte Poética**. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/cv000005.pdf> Acesso em 22 out. de 2011.

CAMERON, A. **Dissimulations: The illusion of interactivity**, 1995. Disponível em: <http://mfj-online.org/journalPages/MFJ28/MFJ28TOC.HTML> Acessado em 25 jul. 2011.

CANÔNICO, Marco Aurélio. **Filme em que público decide a ação é lançado on-line**. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ul-t90u458305.shtml>. Acesso em: 23 jul. 2011.

EGRI, Lajos. **The Art of Dramatic Writing**. New York: Touchstone, 1960. Disponível em: http://books.google.com/books?id=RZ52P9cUf4AC&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs_atb#v=onepage&q=obligatory&f=false Acesso em 08 de nov. de 2011.

FIORIN, J. **O projeto hjelmsleviano e a semiótica francesa**. Galáxia, Brasil, v. 3, n. 5, 2007. Disponível em <http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/galaxia/article/view/1370/1135>. Acessado em 11 jan. 2011.

FREYTAG, Gustav. **Technique of the Drama**. New York: Benjamim Blom, 1968. Disponível em: <http://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=3xOfSajo7s0C&oi=fnd&pg=PR7&dq=dramatic+structure+freytag&ots=MLb-GzU0EhA&sig=kKRyCKj9oMRXFEcwjX2y4m920IQ#v=onepage&q&f=false> Acesso em 08 nov. de 2011.

NACKE, Lennart; [et all]. Playability and Player Experience Research. Authors & Digital Games Research Association (DiGRA), 2009. Disponível em: [http://www.bth.se/fou/forskinfo.nsf/all/e0a8cdd8cfc0c7e6c125762c005557c0/\\$file/Nacke-et-al-Panel%20Playability%20and%20Player%20Experience.pdf](http://www.bth.se/fou/forskinfo.nsf/all/e0a8cdd8cfc0c7e6c125762c005557c0/$file/Nacke-et-al-Panel%20Playability%20and%20Player%20Experience.pdf) Acesso em 02 fev. 2012.

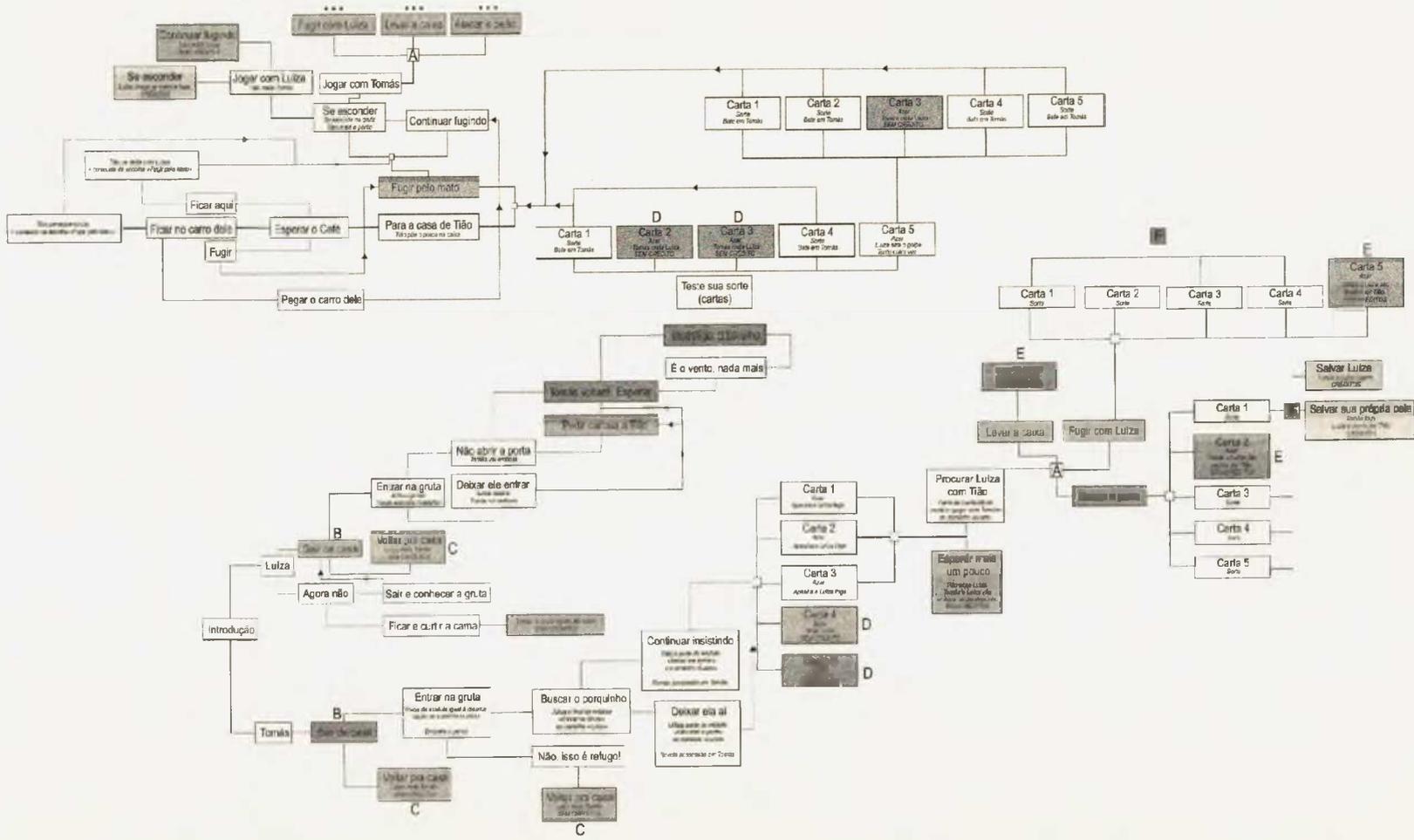
JENSEN, Jenz F.; **Interactivity: Tracking a New Concept in Media and Communication Studies**. Disponível em http://www.nordicom.gu.se/common/publ_pdf/38_jensen.pdf Acesso em 25 jul. 2011.

SCLIAR-CABRAL, Leonor. Referência: qual a referência e como evocá-la?. **DELTA**, São Paulo, v. 18, n. spe, 2002 . Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-44502002000300005&lng=en&nrm=iso Acesso em 25 jul. 2011.

SOUZA, Fernando Marés de. **Um documento chamado roteiro**. Disponível em: <http://www.roteirodecinema.com.br/manuais/documentochamadoroteiro.htm> Acesso em 21 out. de 2011.

APÊNDICE

1.0- MAPA DA INTERATIVIDADE DO FILME *A GRUTA*.



FORMATO *16x23 cm*
TIPOLOGIA *Times New Roman*
PAPEL *Offset 75g/m²*
Nº DE PÁG. *139*

EDITORA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE- EDUFCCG

