

Narrativas e interatividade: Algumas questões¹

Fernando Salles de Souza²

Katia Augusta Maciel³

Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ

Resumo

Narrar histórias é inerente à natureza humana e desde os primórdios esse ato cultural vem sendo praticado e desenvolvido. Com o advento das novas tecnologias o homem começou a adaptar essas práticas a novos meios como o rádio, televisão e cinema. No entanto, a possibilidade de cruzar linguagens midiáticas e inserir recursos extras a essas linguagens começa a criar novos modelos de produtos e, conseqüentemente, novos modelos de narrativa. O presente trabalho se propõe a analisar algumas peculiaridades advindas do uso da interatividade em uma narrativa ficcional e as questões que essa escolha pode gerar em comparação a outras narrativas.

Palavras-chave: narrativas; interatividade; roteiro;

Introdução

Desde muito cedo histórias de naturezas diversas fazem parte do nosso imaginário e contribuem para moldar nossas estruturas de pensamento e crenças. De modo mais amplo, podemos perceber que os povos são construídos por suas histórias, que ilustram sua cultura, ao mesmo tempo em que essas mesmas histórias constroem os povos que as contam ao longo de gerações. Narrar é algo inerente da condição humana da mesma forma que tentar sistematizar formas de narrar o é.

O que é a narrativa, e como pode ser definida? Na verdade, os primeiros estudos da narrativa começaram a partir da Poética de Aristóteles (1992), escritos em torno do ano de 335 a.C. A profundidade com que este autor analisou a tragédia foi tão grande que até hoje esta permanece sendo uma obra de referência para o entendimento da narrativa.

(VIEIRA, 2001, p. 599)

O desenvolvimento tecnológico possibilitou avanços na forma de se construir e exibir narrativas. Já no final do século XIX, iniciavam-se experimentações com projetores e

¹ Trabalho apresentado na divisão temática Rádio e T.V e internet da Intercom Júnior – XI Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de Graduação 5º semestre do Curso de Rádio e T.V da ECO-UFRJ, email: fsallesdesouza4@gmail.com

³ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Rádio e T.V da ECO-UFRJ, email: katia.augusta@eco.ufrj.br

tentativas de exibição de pequenos filmes que mostravam acontecimentos e que não possuíam uma conexão narrativa em si; mais próximos dos conceitos de espetáculos circenses e de feiras de variedades.

Os primeiros filmes tinham herdado a característica de serem atrações autônomas, que se encaixavam facilmente nas mais diferentes programações desse teatro de variedades. Eram em sua ampla maioria composto por uma única tomada e pouco integrados a uma eventual cadeia narrativa.
(COSTA, 2006, p.20)

Nesse momento, a literatura e o teatro já apresentavam construções narrativas mais sofisticadas do que as projeções visuais. As figuras Edwin S. Porter e David Wark Griffith, cada um ao seu modo e utilizando seus recursos, talvez sejam bons pontos de partida para ilustrar o surgimento de um cinema que se propõe a contar histórias, a utilizar ferramentas cênicas e começar a produzir obras que podem ser denominadas de narrativas clássicas que buscam manter uma continuidade e naturalidade.

O cinema nascido no final do século XIX evolui muito até os dias de hoje, tornando-se uma indústria que arrecada bilhões anualmente e que se organiza em um processo muito específico de produção. Não apenas mais restrito as grandes salas, atualmente os produtos audiovisuais ganharam o grande mercado através da televisão, dos jogos e da internet, e é nesse amplo e novo espaço comunicacional que essa pesquisa se situa.

Toda obra audiovisual que possui a intenção de contar uma história se utiliza de uma ferramenta básica para a sua construção: o roteiro. Seja esse bem específico, como o roteiro de um longa metragem milionário de Hollywood, seja mais genérico, como um argumento conceitual que direciona as gravações de um documentário. No presente artigo discutiremos a construção de roteiros padrões de ficção, com um formato clássico, no entanto, buscaremos fazer isso tendo em vista o âmbito dos novos recursos que possibilitam a interatividade e a não linearidade para a construção de narrativas audiovisuais.

Utilizaremos o conceito de hipermídia para definir esse novo espaço construído e interligado de produtos midiáticos tais como: textos, sons, vídeos e imagens que se conectam através de *links* e ampliam as discussões e os horizontes dos usuários de cada mídia. A construção de narrativas não lineares se dá graças a essa possibilidade de interação dos meios.

Hipermídia é o conjunto de meios que permite acesso simultâneo a textos, imagens e sons de modo interativo e não linear, possibilitando fazer links entre elementos de mídia, controlar a própria navegação e, até, extrair textos, imagens

e sons cujas sequencias constituirá uma versão pessoal desenvolvida pelo usuário.

(GOSCIOLA, 2003, p.34)

De modo geral, a proposta desse artigo é levantar questões que relacionem a construção de roteiros de narrativas audiovisuais e as questões de não linearidade e interatividade propostas pela hipermídia. Sendo assim, a pergunta que norteia esse trabalho é: como produzir um roteiro audiovisual tendo em vista a interatividade e a não linearidade?

I ato:

Algumas notas sobre narrativas interativas

O desejo de se narrar histórias de forma interativa vem sendo pensado desde que a tecnologia começou a propiciar possibilidades para essa construção. Em 1992 a Rede globo de Televisão lançou um programa chamado: *você decide*, que consistia na encenação de uma narrativa que tinha seu fim escolhido pelos telespectadores através do telefone. Atualmente, o *show do Antônio Carlos*, programa radiofônico transmitido pela rádio globo de segunda a sábado, ainda opta por esse mesmo modelo utilizando o radioteatro para a encenação das histórias. O que possibilitou esse tipo de interação foi a combinação da tecnologia da televisão com a telefonia, que associadas deram condições do telespectador se tornar também autor dessas narrativas.

Nos games isso também pode ser visualizado. Em 1999 a *Capcom* lançou o terceiro jogo da franquia *Resident Evil*, um clássico para os apreciadores dos jogos de ação em terceira pessoa. O jogo conta a história de *Jill Valentine*, uma policial pertencente a uma equipe de alta patente que tenta fugir de uma cidade infestada de zumbis que sofrerá o ataque de uma bomba atômica em algumas horas enquanto *Nemesis*, uma anomalia genética, tenta matá-la.

A história de *Resident Evil III* é semelhante à de outros jogos do mesmo gênero, no entanto, o que o faz ser um bom exemplo de narrativa interativa⁴ é que ao longo do jogo existem cenas-chaves onde o jogador tem de escolher qual será a ação tomada pela protagonista. O que se descobre apenas no final, e após ter chegado ao final diversas vezes,

⁴ Admitimos aqui que a maior parte dos games que possuem uma narrativa na sua construção são interativos, pois dependem do jogador para o seu desenvolvimento. Para mais informações ler: BUSARELLO, BIEGING e ULBRICHT: Narrativas interativas: imersão, participação e transformação no caso da nova tecnologia para games 'kinect, (2012) disponível em: <http://www3.usp.br/rumores/pdf/8.pdf>

é que a combinação de escolhas feitas ao longo do percurso é que irá decidir como será o desfecho da história de *Jill Valentine*⁵.

Um dos exemplos mais remotos de narrativa interativa fica por conta do jogo: *Colossal Cave Adventure*, de 1976, como aponta Ferreira:

O desejo de contar histórias através dos games é tão antigo quanto seu próprio nascimento. Talvez a primeira grande empreitada nesta direção tenha ocorrido no game *Colossal Cave Adventure* (que inclusive deu nome à uma categoria de games – *adventure*), produzido pelo programador americano William Crowther, em 1976. Este jogo, totalmente baseado em textos, foi escrito a partir de experiências de seu próprio criador na Caverna Mamute, no estado de Kentucky, Estados Unidos. De tempos em tempos, a narrativa chegava em certos pontos (bifurcações) que demandavam uma “ação” do jogador: esta ação se dava a partir de comandos de texto, geralmente formados por duas palavras, do tipo “seguir adiante” ou “abrir porta”. Em resposta aos seus comandos, o jogo apresentava novos textos, continuando assim sua narrativa. Desse modo, de acordo os comandos aplicados pelo usuário, a história tomaria um determinado rumo, podendo seguir por diferentes bifurcações e assim alcançar diferentes finais.

(FERREIRA, 2008, p.3)

Diante do avanço dos recursos tecnológicos, e o cruzamento das mídias que geram as possibilidades hipermidiáticas, o cinema se propôs a construir narrativas que utilizam a interação dos expectadores, através do uso de alguma tecnologia, para possibilitar o direcionamento da narrativa e a sua construção. Dessa forma o expectador deixa de ser apenas agente passivo da construção do filme e “temos então um usuário que acrescenta algo de novo a uma história previamente escrita: o usuário como co-autor desta história”(FERREIRA, 2009, p.159). Para além do universo dos games, existem obras audiovisuais que se utilizam da interatividade com o usuário para a construção da sua narrativa.

O filme *A gruta*⁶ é um dos melhores exemplos recentes no que se refere a uma narrativa interativa. Filme de *Felipe Gontijo* traz a história de dois jovens que resolvem passar o fim de semana em uma fazenda até que encontram um filhote de porco na entrada de uma gruta e problemas sobrenaturais começam a acontecer. A primeira cena chave do filme possibilita que o usuário escolha seguir um dos personagens: o rapaz ou a garota, e daí em diante vários desdobramentos de ação são ofertados de modo que se tenha em torno de 30 escolhas e 11 finais distintos. *A gruta* foi exibido em 2008 no Festival de Cinema de

⁵ Um dos finais pode ser visto no link: <https://www.youtube.com/watch?v=38Y0BSMJBqs>.

⁶ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=WQxvx3R2ncU>

Brasília, onde cada espectador recebia um controle remoto especial no qual poderia escolher as ações tomadas pelos personagens.



Figura 1 _ imagem da plateia assistindo ao filme *a gruta*⁷

Outro exemplo de filme brasileiro construído de forma não linear é *Escolha única*⁸, do diretor *Érico Alessandro*. A interatividade do fato consiste na possibilidade dos espectadores decidirem se o personagem *Ruan* será condenado ou não. Essa escolha é feita através do telefone celular. O filme estreou em 2010 e foi exibido em salas comerciais do Paraná, São Paulo, Rio de Janeiro, Bahia, Pará e Mato Grosso do Sul.

Outro exemplo de filme que possui construção semelhante é *Last Call*, do diretor *Jung Von Matt*, produzido no ano de 2010, em Berlim. No filme de terror, os celulares dos espectadores eram cadastrados antes de se iniciar a seção e em determinado momento da exibição um dos celulares de alguém da plateia tocava e ele/ela escolhia qual o caminho a personagem principal deveria tomar. Esse tipo de interatividade é possível graças a um software de reconhecimento de voz.

O que torna esses três filmes interessantes do ponto de vista desse artigo é a construção narrativa adotada por cada um deles. Como elaborar a narrativa para que seja contada de forma não linear? No caso de *Escolha única* há dois pontos de bifurcação no fim do filme que possibilitam apenas duas escolhas. No entanto, como é possível arquitetar uma narrativa audiovisual nos parâmetros de roteiro clássico, com todos os seus recursos e ferramentas, pensando em narrativas que possuem inúmeras bifurcações, como é o caso de *A gruta*? Como contar várias histórias em uma mesma história?

II ato:

Elementos de um Roteiro audiovisual

⁷ Disponível em <http://blog.filme-jogo.com/> (acessado em 27/06/15)

⁸ Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=LG7T3lwxhRQ>

Um roteiro audiovisual é uma ferramenta técnica feita para que profissionais do meio audiovisual extraíam todas as informações necessárias para o desenvolvimento de um produto final, sejam indicações de direção de arte, os movimentos da câmera, os detalhes das ações que serão utilizados pelo diretor para criar os planos a serem filmados.

O roteirista precisa se comunicar com um diretor, com atores, figurinistas, fotógrafo, técnicos de som, cenógrafos, montadores e mais uma infinidade de profissionais do cinema. Ao mesmo tempo, precisa estar atento à psicologia do público e às convenções da narrativa fílmica. E, por fim, tem que estar sintonizado com as vontades, paixões e limitações de todos os personagens da história. (HOWARD e MABLEY, 1996, p.31)

Além disso, e, sobretudo, um roteiro audiovisual é o espaço onde uma narrativa se desenvolve com todos os seus elementos. Em geral, trata-se de uma peça literária que narra a transformação de um personagem; sua jornada em meio aos conflitos que o distancia de seus objetivos e seu desfecho, garantindo ao personagem sucesso ou fracasso. *Central do Brasil* (1998), de *Walter Salles*, por exemplo, conta a história de uma professora aposentada que se vê obrigada a levar um menino órfão de volta a sua terra e, em meio a muitos obstáculos, consegue alcançar seus objetivos. *Cidade de Deus* (2002), de *Fernando Meirelles*, conta a história de um menino que sonha em ser fotógrafo em meio a um ambiente de violência e crimes, ao fim, ele realiza seus objetivos enquanto os bandidos acabam morrendo.

Há um consenso entre muitos manuais de roteiro sobre elementos básicos para a construção de uma narrativa audiovisual. Para a construção desse artigo foram analisados muitos desses manuais, por exemplo, Doc Comparato utiliza os termos o que, quem, onde, quando, como e por quê (COMPARATO, 2000, p.32) para começar a construção do seu universo. Já Flávio Campos adiciona a esses elementos o conceito de ponto de vista (CAMPOS, 2010, p.37) que será importante para o desenvolvimento desse artigo.

De modo geral, foram eleitos os elementos que mais pareciam interessar no princípio da interatividade para esse artigo, tais como: personagens, espaço, ação, tempo, ponto de vista e conflito. Sendo assim, pretendemos abordar resumidamente cada um desses tópicos, do ponto de vista de alguns autores, para que depois seja possível analisar quais as diferenças entre esses objetos nas narrativas não interativas e interativas.

Personagens são parte fundamental da narrativa, pois são eles que vivenciam e concretizam os fatos elaborados pelo autor. Uma boa narrativa possui personagens sólidos em sua construção física, social, psicológica e, acima de tudo, é capaz de produzir empatia

no público. Sendo assim “o personagem faz (e fala) o que faz porque pode, porque é crível e por necessidade da trama” (RODRIGUES; 2014, p. 41). Por exemplo, em *Breaking bad* (2008) de *Vincent Gillian*, o personagem principal, *Walter White*, um gabaritado professor de química do secundário começa a produzir metanfetaminas (faz porque pode) quando é diagnosticado com câncer de pulmão (porque é crível) e necessita deixar sua família com alguma reserva financeira depois de sua morte (por necessidade da trama).

Para *Syd Field*:

O personagem é o fundamento essencial de seu roteiro. E o coração, alma e sistema nervoso de sua história. Antes de colocar uma palavra no papel, você tem que conhecer o seu personagem.
(FIELD, 2001, p.27).

Nas palavras de Doc Comparato:

chegou o momento de pensar em quem vai viver esse conflito básico: claro está, criar as personagens. Há quem pense que são as personagens que dão origem a uma história (...) Em qualquer caso, as personagens sustentam o peso da ação e são o ponto de atenção mais imediato para os espectadores
(COMPARATO, 2000, p. 24)

No que se refere ao espaço onde ocorre a narrativa, é preciso atentar que esse elemento, além de fundamental para a produção, será importante para associar o personagem aos seus desafios e pensar na melhor forma de combinar esses elementos na narrativa. O espaço onde se desenvolve a narrativa é dotado de suas características culturais, temporais e físicas, e a forma de apresentar e utilizar esse espaço faz parte de escolhas da conduta narrativa. “Lugar, cenários, personagens, relação entre personagens, contexto cultural e valores morais são elementos do mundo inconfundível que garantem a interação com o espectador e a verossimilhança.” (RODRIGUES, 2014, p.35).

Em *vidas secas*, de *Nelson Pereira dos Santos*, por exemplo, o sertão não apenas comporta os personagens da narrativa, *Fabiano*, *Sinhá Vitória*, *os filhos* e a cachorra *baleia*, como se associa a própria narrativa para expressar a ideia de seca e potencializar as características dos personagens: retirantes em busca da sobrevivência.

A ação de uma narrativa é a forma em que o personagem, no ambiente que está inserido, desenvolve a história que vai ser contada. Implica, de fato, em movimentos dos personagens que geram resultados sob outros personagens ou sobre ele mesmo. São as ações as responsáveis por fazer fluir a relação de causa e efeito que arquiteta uma narrativa de forma maior e conduzem o percurso do protagonista até o fim.

Pelo que, na fábula, que é imitação de uma ação, convém que a imitação seja uma e total e que as partes estejam de tal modo entrosadas que baste a supressão ou o deslocamento de uma só, para que o conjunto fique modificado ou confundido, pois os fatos que livremente podemos ajuntar ou não, sem que o assunto fique sensivelmente modificado, não constitui parte integrante do todo. (ARISTÓTELES, 2011, p.42)

Um produto audiovisual conta com uma grande quantidade de recursos comunicacionais, no entanto ele ainda é limitado. Não é possível mostrar, por exemplo, o que o personagem pensa (diferente da literatura). É necessário materializar a personalidade dos seres viventes de uma história audiovisual através de ações, e por isso o seu desenvolvimento é fundamental.

Ao imaginar um jogo de ações, você decupa, de forma consciente ou não, as suas etapas: motivação da ação, o seu objetivo, a projeção da ação _ na forma de fala ou atividade _, a sua recepção por outro personagem, a assimilação dessa ação, a motivação da reação, o seu objetivo, a projeção dessa reação _ na forma de atividade ou fala _, e assim sucessivamente, até o fim do jogo. (CAMPOS, 2010p. 169)

Como exemplo, podemos tomar o primeiro episódio de *House of cards* (2013), de *Beau Willimon*, em que o protagonista, *Frank Underwood*, assassina um cachorro que acaba de ser atropelado alegando que muitas vezes é necessário se fazer o que é preciso. Essa ação tem a função de apresentar o personagem ao público: um homem sem compaixão que não mede esforços para chegar onde deseja.

O tempo em um produto audiovisual pode ser pensado de algumas formas diferentes. Primeiro é preciso pensar na junção de tempo e ação: quanto tempo ela dura na realidade? Como convertê-la para o filme? O uso de elipses e a concatenação de cada plano é o que vai construir a noção de tempo fílmico. O tempo real, normalmente, nunca é igual ao tempo narrativo.

O tempo de duração de cada plano, também, é um elemento de construção de tensão na narrativa. O diretor *Sergio Leone*, por exemplo, em seus *Westerns*, utiliza de forma intencional planos com extensa duração para criar expectativa antes de suas cenas de *bang bang*.

O tempo real é o tempo que uma ação leva para se completar _ os quatro minutos que um atleta internacional gasta para percorrer uma corrida de milha. O tempo fílmico é o tempo que leva para mostrar a ação ao público _ talvez os primeiros trinta segundos da corrida, depois mais uns dez segundos na metade e os quinze segundos finais, montados com a tomada de algum fã significativo aplaudindo _ num total de um minuto de filme.

(HOWARD e MABLEY 1996, p. 66)

O conceito de tempo numa narrativa audiovisual consiste em pensar: como encaixar a história que se tem no tempo que se tem? Além disso, como utilizar o tempo como recurso narrativo e estético? Essas questões irão variar de acordo com cada filme, cada roteirista e cada diretor. Um filme, por exemplo, conta histórias no prazo de algumas horas enquanto uma novela ao longo de muitos meses.

Um dos conceitos mais importantes de uma narrativa é o ponto de vista. Cada personagem possui uma construção própria e, portanto, uma forma de agir diante dos obstáculos colocados; uma forma de reação para cada ação. Como em um produto audiovisual o narrador dos fatos é a tela onde se exhibe a história, cabe ao roteirista estruturar sua narrativa de modo a exibir essa história de algum ponto de dentro do ambiente narrativo.

Foi do ponto de vista do marinheiro Ishmael que soubemos da jornada do Capitão Ahab para matar Moby Dick. Foi do ponto de vista de Dom Casmurro que soubemos da estória de Bentinho e Capitu _ e a nossa dúvida sobre se Capitu foi adúltera provém da limitação do que Dom Casmurro conseguiu perceber e do que quis nos narrar.

(CAMPOS, 2010, p. 47)

Por exemplo, o filme *O sexto sentido* (1999), de *M. Nigth Shyamalan*, alterna o ponto de vista da história entre o psicólogo *Malcolm Crowe* e o jovem *Cole Sear*, de modo que os fantasmas visto pelo menino só são vistos quando o ponto de vista da narrativa está ao seu lado, e quando não está, ele passa apenas a imagem de um jovem abalado psicologicamente que necessita de ajuda. Esse é um conceito fundamental nesse artigo, pois, diferentes pontos de vistas produzem diferentes histórias, mesmo que se tenha: os mesmos personagens, espaço e tempo.

Por fim, o conflito é a essência da história em si. É o elemento que paralisa ou move o personagem a alcançar aquilo que deseja; é a ação essencial que gera as ações secundárias ao longo da narrativa.

Uma história retrata uma luta na qual a vontade consciente de alguém é empregada para atingir uma meta específica, uma meta difícil de ser alcançada e cuja consecução encontra resistência ativa. O conflito é o próprio motor que impele a história adiante; ele fornece movimento e energia à história.

(HOWARD e MABLEY, 1996, p. 82)

Por exemplo, o conflito de *Chicó*, de *O auto da compadecida* (1999), de *Guel Arraes*, é sua dificuldade em conseguir casar-se com *Rosinha*, e por conta desse amor

enfrenta vários desafios ao lado de *João Grilo*. De modo geral, conflito é o desejo e os obstáculos enfrentados por um personagem dentro de uma narrativa. Tendo em vista todos esses aspectos essenciais, as perguntas que necessitam ser respondidas nesse ponto são: Como trabalhar esses elementos na criação de narrativas interativas?

III ato

Narrativas interativas e sua composição

A possibilidade de interação numa narrativa garante ao receptor a possibilidade de manipular uma história de acordo com as opções dadas pelo autor. No entanto, o autor tem de ter em mente que, acima de qualquer questão, o que está sendo produzido é uma narrativa e, dentro do seu universo, ela precisa ser crível. “É preferível escolher o impossível verossímil do que o possível incrível” (ARISTÓTELES, 2011, p.87). Portanto, a questão da credibilidade narrativa é o norte dos questionamentos que virão a seguir.

Tendo em vista a possibilidade de interatividade, propomos aqui algumas discussões que visam esclarecer quais alterações, ou não, sofrem personagem, espaço, ação, tempo, ponto de vista e conflito nesse novo modelo de construção narrativa. Como pensar nesses elementos se a direção da história é não linear e se o espectador pode alterar o curso dos eventos narrados?

O que será necessário para que os autores criem histórias ricas e satisfatórias, explorando as propriedades características de ambientes digitais e proporcionando os prazeres estéticos que esse novo meio nos promete? Precisaremos descobrir uma maneira que permita a eles escrever de forma procedimental; antecipar todas as reviravoltas do caleidoscópio, todas as ações do interator; e especificar não apenas os acontecimentos do enredo, mas também as regras sob as quais esses eventos ocorrerão. Os escritores precisarão de um método concreto para estruturar uma história coerente, não como uma sequência isolada de eventos, mas como um enredo multiforme aberto à participação colaborativa do interator.
(MURRAY, 2003, p.179)

Personagem é um elemento crucial nesse momento, pois é ele quem vivencia os eventos e reage às ações no decorrer da história. Um bom personagem possui uma boa construção física, psicológica e social, sendo assim o caráter unitário e imutável deve ser preservado para se preservar a credibilidade. Portanto, embora haja a possibilidade de interação do espectador, é preciso ter em vista que o personagem não é um elemento que está aberto à manipulação do usuário de forma ampla e irrestrita, pois sua identidade

necessita ser preservada para o bom desenvolvimento de todos os outros elementos narrativos.

Como já foi dito, o personagem faz porque pode, porque é verdadeiro e porque a trama o convida a fazer. Inserir a necessidade da trama à frente do personagem é por em cheque o conceito fundamental de credibilidade que faz com que o espectador acredite que aquela narrativa é possível. Nesse sentido, a narrativa é interativa até o ponto em que o personagem não se deforme e se torne outro personagem apenas para concatenar as linhas de ação que surgem a partir da interação.

Além disso, como é exposto em *A gruta*, por exemplo, o deslocamento do papel de protagonista nos personagens produz, efetivamente, outra história. Caso a interação repouse sobre essa escolha, ponto de vista e conflitos essenciais sofrerão alterações automaticamente e várias histórias podem ser contadas no mesmo produto audiovisual. Como será visto mais adiante, o que se altera é o ponto de vista.

O espaço narrativo tem de se manter por questão de definição. Como já foi dito, o cenário é parte integrante do personagem e alterar o cenário é deslocar o personagem do seu ambiente característico. Pode se colocar um pescador em um laboratório nuclear? Sim, desde que as escolhas e bifurcações indiquem para essa possibilidade e a faça ser crível. As alterações dos espaços têm de estar em consonância com as escolhas propostas.

O conceito de ação é, sem dúvida, uma das questões mais importantes na análise da possibilidade de interação. Com a relação de causa e efeito mantida, é preciso pensar: o que o personagem fará se escolher a opção A, B ou C como ação? Todas essas escolhas e perguntas irão compor a narrativa de forma maior. A quantidade de ações ofertadas ao usuário e a quantidade de reações tem de ser pensadas de modo a garantir ao personagem o desenvolvimento de sua jornada e também o bom uso dessas ações e reações para a sua caracterização. O conceito da ação tem de estar em acordo com o personagem e as possibilidades ofertadas têm de possuir um destino como horizonte que reflita os desejos ou motivações iniciais do personagem.

No que diz respeito ao tempo, faz-se necessário analisar as possibilidades, já que escolhas diferentes produzem desdobramentos que poderão ter, conseqüentemente, tempos distintos. O impacto desses tempos distintos nas ações dos personagens e em suas caracterizações precisa ser levado em consideração na criação do roteiro para que as obras possuam um tempo razoavelmente semelhante em exibição (embora essa seja uma preocupação de caráter mais comercial).

Ponto de vista é um conceito fundamental aqui. De que lugar essa história será contada? O ponto de vista pode mudar de acordo com o desejo do espectador? Como já foi dito, mudanças de ponto de vista produzem histórias outras: se o filme *Central do Brasil* fosse narrado do ponto de vista da personagem *Irene* (Marília Pêra) teríamos a história de uma mulher que tenta se esconder no Rio de Janeiro depois que sua amiga arranhou problemas com uma máfia de tráfico de crianças. É outro filme. Se a narrativa está aberta a interatividade e essa abre possibilidade para distintos pontos de vistas segue que o filme terá de ser uma obra que possui no seu interior várias narrativas que se cruzam e que possuem em comum personagens e espaços. O que se tem são histórias iguais ao número de pontos de vista ofertados ao espectador⁹.

Por fim, o conflito, que representa o desejo inicial dos personagens, tem de ser mantido para garantir a que a jornada ofertada pelo autor faça sentido. Um personagem que deseja almejar A só pode, no meio da história, desejar B se muitas ações o fizeram mudar enquanto personagem. Filmes normalmente designam o conflito do personagem logo nos seus trinta minutos iniciais (sendo famosa, inclusive, a divisão em três atos de *Syd Field*, que faz a utilização do primeiro ato justamente para isso). Um personagem que altera o seu conflito ao longo da narrativa sem motivos adequados deixa de ser o personagem que iniciou a narrativa.

O problema aqui, como já foi exposto nos outros casos, é a quebra da credibilidade.

Conclusão

A possibilidade de interação em narrativas é um resultado dos avanços tecnológicos do último século. No entanto, é preciso ter em mente que a tecnologia é uma ferramenta e não o espetáculo, que continua sendo produto da criatividade do elemento humano.

Narrar histórias é algo que o ser humano faz a muito tempo, e o faz porque é de sua natureza fazer. No entanto, boas histórias necessitam de elementos básicos que façam com que o espectador, diante do universo que a narrativa oferece, acredite nas possibilidades das ações/reações que surgem ao longo da jornada do protagonista.

Produzir uma narrativa interativa ficcional que possua um universo crível é produzir muitas histórias dentro de uma só e esse ainda é um desafio para os autores da atual

⁹ *The better call Saul*, série *Spin off* de *Breaking Bad*, é um ótimo exemplo que mostra que a alteração de ponto de vista produz narrativas diferentes mesmo que se tenha um mesmo universo narrativo.

geração. A única certeza que esse artigo pode oferecer é: quanto maior o número de bifurcações na narrativa mais difícil será construir essa história de forma coerente. Pelo exposto aqui, parece mais produtivo selecionar um dos aspectos fundamentais da narrativa como ponto focal do recurso de interatividade.

Assim, uma narrativa interativa poderia oferecer opções de escolha de pontos de vista, limitando essa escolha a três personagens centrais, por exemplo. Outra poderia trabalhar com alternância de tempos. Outra poderia ainda trabalhar diferentes conflitos, mantendo os personagens centrais como elemento de ligação. Esse é o caso, por exemplo, de um filme não interativo, *Corra Lola Corra* (1998), mas que demonstra que esse seria um caminho viável para explorar a interatividade. No filme em questão, pequenas mudanças de curso da protagonista Lola revelam novas informações e possibilidades para resolução do conflito. Essas pequenas mudanças revelam “sub-conflitos” ao longo da narrativa, que embora não sejam suficientemente fortes para retirar Lola da sua busca essencial, servem para mostrar nuances da personagem e a tornam mais vulnerável, aumentando o efeito de suspense e apreensão geral que são a tônica da narrativa do filme.

Levando-se em consideração, desde o início da criação do roteiro, em quais aspectos fundamentais da narrativa se quer ancorar a interatividade, o trabalho de criação é facilitado, uma vez que será possível prever o impacto que as opções interativas terão nos demais elementos aqui debatidos. Parece-nos que, à guisa de conclusão, o roteirista que decidir se aventurar na criação de narrativas interativas necessitaria em primeiro lugar definir em qual aspecto da narrativa ancorar a interatividade; depois considerar cuidadosamente os impactos dessa escolha em outros elementos fundamentais da história; conseqüentemente levando a uma restrição no número de bifurcações oferecidas ao espectador e seus possíveis desfechos. Desse modo, mantendo a coerência estética e temática da obra e oferecendo ao espectador uma participação mais ativa do que apenas cognitiva – caso das narrativas clássicas que pressupõem apenas o esforço de interpretação do espectador. Na era da interatividade, o espectador participa definindo os rumos da narrativa, testando diferentes desfechos e interpretando a cada passo do percurso.

Referências

ARISTÓTELES. **A arte poética**, Editora Martin Claret, 2011, São Paulo.

BUSARELLO, R.I & BIEGING, P. & ULBRICHT V.R. Narrativas interativas: imersão, participação e transformação no caso da nova tecnologia para games “kinect”, **Rumores**, edição 11, ano 6, número 1, Janeiro/Junho 2012.

CAMPOS, F. **Roteiro de cinema e televisão**, 3º edição, Zahar, 2010, Rio de Janeiro.

CARRIÈRE, J.C & BONITZER, P. **Prática do roteiro cinematográfico**, 3º edição, JSN Editora, 1996, São Paulo.

COMPARATO. D. **Da criação ao roteiro**, 5º edição, Rocco , 2000, Rio de Janeiro.

COSTA, F.C. Primeiro cinema. In: Mascarello, F. (Org). **História do cinema mundial**. Campinas, SP: Papirus, 2006. p. 17 – 52.

FERREIRA. E.M. **Games narrativos: dos adventures aos MMORPGs**. 2008. Disponível em <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario4/trab/emf.pdf>>. Acesso em: 10 jun. 2015, 16:40:15.

FERREIRA. E.M. **As narrativas interativas dos games: o cinema revisitado**. 2009. Disponível em < http://revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos/article/viewFile/1065/1005>. Acesso em: 10 jun. 2015, 17:23:37.

FIELD, S. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**.14º edição, editora Objetiva, 2001, Rio de Janeiro.

GOSCIOLA, V. **Roteiro para as novas mídias: do game à TV interativa**, Editora Senac, 2003, São Paulo.

HOWARD, D. & MABLEY, E. **Teoria e prática do roteiro**. Editora Globo, 2005, São Paulo.

JUNIOR. C. P. Arte e comunicação em convergência: a questão das narrativas na era digital. **Intercom**, Rio de janeiro, maio de 2009. Disponível em < <http://lumina.ufjf.emnuvens.com.br/lumina/article/view/230/225>> Acesso em: 07 jun de 2015, 09:14:54.

LISBOA, A. Cinema interativo: mito ou novas perspectivas? **Revista Temática**, ano 10, nº 1, Janeiro 2014.

MURRAY, J. **Hamelt no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**, editora Unesp, 2003, São Paulo.

RODRIGUES, S. **como escrever séries: roteiro a partir dos maiores sucessos da TV**, Aleph, 2014, São Paulo.

SOUZA. G.M, Transcinema: panorama e categorização dos filmes interativos. In: Chaud, E (Org). Anais do VII Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual. Goiânia – GO: UFGV, FAV, 2014, p. 454 – 456.