

Resenha

A teia narrativa: conceitos de roteirização no cinema interativo

(CIRINO, Nathan. Campina Grande. EDUFPG, 2015. 140 p.)

Ana Carolina CALDAS¹

No contexto atual da midiaticização, em que as relações sociais, políticas e culturais estão sendo constantemente afetadas pela emergência das novas tecnologias, tem surgido cada vez mais a necessidade de compreender as mudanças acarretadas pelos processos de imersão e interação proporcionados pelas obras. O público deixa de tomar uma posição inerte e busca novas formas de participação na construção das narrativas. A partir dessa nova instância, o livro **A teia narrativa: conceitos de roteirização no cinema interativo** torna-se um grande marco nos estudos sobre iCinema por se tratar de um tema tão recente e pouco abordado. A publicação, do ano de 2015, é resultado da dissertação do pesquisador Nathan Cirino, juntamente com a orientação da Professora Doutora Yvana Fachine, no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, e propõe expandir as pesquisas relacionadas aos novos processos de produção e experiência participativa no cinema e em narrativas hipermídia de diversas plataformas.

A obra está disposta em cinco capítulos, sendo divididos tematicamente, nos quais podemos encontrar os seguintes assuntos abordados, respectivamente: conceituações sobre novas mídias e cinema interativo; roteiro cinematográfico e narrativa digital; narrativa fílmica interativa e sua construção sintagmática; roteiros em filmes interativos: *A Gruta* e *Heavy Rain*; e aspectos gerais da teia narrativa: interatividade, interface, *gameplay*. No percurso do livro, o autor discorre sobre os processos de mudança pelos quais o roteiro de cinema tem passado, uma vez que existe todo um universo midiático sofrendo influência das novas tecnologias. Assim como o objeto de estudo apresenta-se híbrido e multifacetado, rompendo barreiras e classificações, o caminho argumentativo de Cirino também se mostra interconectado e

¹ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação – PPGC/UFPB. Integrante do Grupo de Pesquisa em Processos e Linguagens Midiáticas (GMID). E-mail: carolmcaldas@gmail.com

imbricado com diversos campos do saber, buscando nas teorias da informação e na semiótica da linguagem as bases para sustentar seus fundamentos.

No primeiro capítulo da obra, o autor apresenta os conceitos de Manovich (2001) para caracterizar o pensamento sobre as novas mídias, citando suas cinco propriedades: representação numérica, modularidade, automação, variabilidade e transcodificação. Não caberia, neste espaço, o aprofundamento sobre cada categoria, porém é necessário observar que tal caracterização representa o passo inicial para se analisar como a interatividade atua nas novas mídias. Segundo Manovich (2001), ela é potencialmente existente onde há automação e variabilidade, no nível mais profundo das novas mídias – digital e culturalmente. Após um apanhado histórico sobre os possíveis primeiros filmes interativos, Cirino aborda a questão da fruição fílmica, categorizando três tipos de participação: a interpretativa, a *transmídia* e a interativa. É sobre esta última que os estudos se debruçam neste capítulo e na qual há maior foco de problematização. O autor menciona conceitos de interatividade de diversos teóricos com diferentes abordagens, como Braga (2005), Lévy (2010), Primo (2008), Gosciola (2009) e, por fim, elege o pensamento de Rafaeli (1988) para conduzir o resto da obra pelo caráter responsivo de sua teoria, a qual se preocupa também com a historicidade na experiência do filme interativo. Como estratégia definidora para sua pesquisa, Cirino centra sua abordagem na “denominação de interativos a filmes nos quais a cadeia de causa-efeito consiga levar em conta escolhas anteriores” (p. 27).

A partir das diferentes maneiras de se pensar a questão da interface no filme interativo e do tipo de interatividade mais adequada entre o usuário e esta mídia, o autor volta-se agora para outro desafio a ser discutido: o roteiro cinematográfico de ficção para histórias interativas, que é o tema do segundo capítulo da obra. O autor inicia a seção tratando das prováveis origens do roteiro como o conhecemos hoje, - ou seja, o roteiro para narrativas audiovisuais – buscando também nos escritos de Aristóteles a conceituação de roteiro como ferramenta utilizada na organização da dramaturgia.

Com base em autores de manuais de roteiro da atualidade que fazem uso dos princípios aristotélicos, como Field (2001), Maciel (2003), Comparato (2007), McKee (2006) e Campos (2007), Cirino expõe as diferentes formas de construção das estruturas dramáticas de cada autor para, assim, problematizar a manutenção das formas lineares de desenvolvimento dramático dentro do contexto das mídias digitais. Assim, é com o

surgimento da ideia de tramas interativas que a curva dramática passa a representar não mais um arco, mas uma teia narrativa de possibilidades. Para maior compreensão desse modelo, o autor aplica os conceitos de Murray (2003) sobre imersão, agência e transformação, e o que Falcão (2009) chama de *mapas narrativos*. Para este último autor, “a historicidade no *mapa narrativo* está diretamente relacionada com a sensação de exclusividade de cada caminho possível” (p. 68). Desta forma, Cirino aponta oito aspectos de tensão que dividem os modelos clássicos e a narrativa digital, destacando as principais mudanças ocorridas na concepção da narrativa e da roteirização a partir da emergência das formas interativas.

Ao entrar no âmbito da linguagem, Cirino problematiza as transformações da narrativa fílmica à luz da teoria semiótica. Partindo das teorias de Hjelmslev, o autor analisa a linguagem cinematográfica do filme interativo sob a ótica dos conceitos de paradigma e sintagma. O paradigma seria, portanto, a instância em que as unidades formadoras do sistema da linguagem continuam como possibilidades virtuais, enquanto que o sintagma representaria a instância de significados atualizados. De acordo com Barthes (1964), a semiótica discursiva busca compreender o funcionamento de sistemas audiovisuais, musicais ou visuais, uma vez que, onde há discurso, também há sintagma e paradigma. Dessa forma, ainda com base em termos hjelmslevianos, Cirino classifica o filme como processo resultante de um sintagma atualizado, enquanto que o filme interativo, agora sob a influência das novas mídias, seria “fruto de um sistema-roteiro no qual existe um predomínio do eixo paradigmático sobre o sintagmático” (p. 86), devido às possibilidades de reconfiguração do seu enredo cinematográfico.

A partir dos pressupostos de Greimas, Bertrand (2003) e Fecine (2011), o autor propõe a fórmula básica de desenvolvimento da estrutura narrativa e estabelece as unidades paradigmáticas de um filme como o que pode ser permutado em seu processo de roteirização interativa. Portanto, no sintagma-filme, a unidade narrativa é formada a cada nova construção do sistema, a partir da escolha do público. Unindo os conceitos de mapa narrativo e de fluxograma de escolhas, Cirino estabelece a definição de “mapa da interatividade” (p. 96), o qual seria o meio mais adequado para se representar o roteiro de um filme interativo, pois nele é possível destacar cada uma das suas unidades paradigmáticas.

Posta a abordagem hjelmsleviana, o autor parte para a análise de obras audiovisuais contemporâneas interativas. Fazendo um paralelo entre duas obras fílmicas interativas analisadas, *A Gruta*(2008) e *Heavy Rain*(2010), Cirino estabelece diferenças entre elas com relação aos seguintes aspectos: historicidade, *gameplay*, mascaramento ou desmascaramento da enunciação, experiência individual/coletiva, caminhos convergentes/divergentes, tramas conexas/desconexas, módulos narrativos reutilizados ou não, agência do tipo labirinto ou do tipo rizoma, dentre outros fatores. O exercício de análise torna evidente que, enquanto *A Gruta* ainda propõe possibilidades de fruição fílmica típicas de obras da década de 90, *Heavy Rain*, que originalmente foi lançada para o console *Playstation 3*, caracteriza-se como gênero híbrido por “construir uma experiência entre o *gameplay* do jogo eletrônico e a participação interativa do iCinema” (p. 119). Com isso, Cirino conclui sua proposta de análise evidenciando as divergências entre as duas obras elencadas com o propósito de sugerir as diferentes maneiras de construção de roteiros para filmes interativos a partir dos processos de interação com a interface da obra ficcional.

De posse dessa análise, o autor tece considerações acerca da estruturação da narrativa ficcional interativa, para que se possa compreender melhor de que maneira ela implica na roteirização para esse tipo de mídia. É importante observar que, das sete postulações finais que Cirino propõe, *interatividade*, *interface*, *gameplay* e *norteamento* correspondem a características técnicas do filme interativo, enquanto que *universo*, *não-frustração* e *tensão interrompida* atingem o nível narrativo do percurso. Portanto, “ampliar o olhar para além da tecnologia” (p. 127), como afirma o autor, torna-se necessário diante do contexto multilinear e plural, repleto de novas construções, em que o sistema predomina sobre o processo.

A leitura de *Teias narrativas: conceitos de roteirização no cinema interativo* torna-se, assim, imprescindível para as novas pesquisas em iCinema e em interatividade nas novas mídias, colaborando para a construção de um olhar crítico e atualizado a respeito das produções e conceituações nas relações entre comunicação e novas tecnologias da informação. Apesar de alguns objetos de estudos serem bastante incipientes para se chegar a conclusões consistentes, a obra incita a discussão sobre os novos rumos do cinema interativo, provocando desdobramentos nas pesquisas dentro do campo a nível nacional e internacional.