**UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO**

PATRICIA BIEGING

**POTENCIALIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA ESTÉTICA NO ICINEMA:
DIRETRIZES PARA A CRIAÇÃO DE ROTEIRO CINEMATOGRAFICO FICCIONAL
MULTILINEAR INTERATIVO**

**SÃO PAULO
2016**

PATRICIA BIEGING

**POTENCIALIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA ESTÉTICA NO ICINEMA:
DIRETRIZES PARA A CRIAÇÃO DE ROTEIRO CINEMATOGRAFICO FICCIONAL
MULTILINEAR INTERATIVO**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Escola de Comunicações e Artes, da Universidade de São Paulo como requisito obrigatório para a obtenção do título de Doutora em Comunicação.

Área de Concentração I:
Teoria e Pesquisa em Comunicação

Linha de Pesquisa:
Linguagens e Estéticas em Comunicação

Orientador:
Professor Dr. Victor Aquino Gomes Corrêa

SÃO PAULO
2016

Esta tese é licenciada por uma Licença *Creative Commons*: Atribuição – Uso Não Comercial – Não a Obras Derivadas (by-nc-nd). Os termos desta licença estão disponíveis em: <<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/br/>>.

Qualquer parte ou a totalidade do conteúdo deste texto pode ser reproduzida ou compartilhada.

Dados internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Bieging, Patricia.

Potencialização da experiência estética no iCinema: diretrizes para a criação de roteiro cinematográfico ficcional multilinear interativo / Patricia Bieging. – São Paulo: P. Bieging, 2016.
322 p.: il.

Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação – Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.

Orientador: Victor Aquino Gomes Corrêa

Bibliografia.

1. Linhas epistemológicas. 2. Experiência estética. 3. Cinema interativo. 4. Roteiro cinematográfico. 5. Pesquisa em ciências sociais
I. I. Corrêa, Victor Aquino Gomes. II. Bieging, Patricia. III. Título.

CDD 21.ed. – 791-43

Nome: BIEGING, Patricia.

Título: Potencialização da experiência estética no iCinema: diretrizes para a criação de roteiro cinematográfico ficcional multilinear interativo

Tese apresentada à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Doutora em Comunicação.

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof. Dr. _____

Instituição: _____

Julgamento: _____

Assinatura: _____

Prof. Dr. _____

Instituição: _____

Julgamento: _____

Assinatura: _____

Prof. Dr. _____

Instituição: _____

Julgamento: _____

Assinatura: _____

Prof. Dr. _____

Instituição: _____

Julgamento: _____

Assinatura: _____

Prof. Dr. _____

Instituição: _____

Julgamento: _____

Assinatura: _____

AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador, professor Dr. Victor Aquino, por sua generosidade, inteligência, parceria, confiança e amizade. Por acreditar em mim no momento em que mais precisei de ajuda.

Ao meu marido, Raul Inácio Busarello, pelas conversas, pelas discussões teóricas e práticas da pesquisa, por estar comigo em todas as experiências, pela amizade e pelo amor.

Aos profissionais participantes da minha pesquisa, pelo apoio, pelas ideias, pela análise, pelas críticas construtivas e, especialmente, pela amizade. O meu profundo agradecimento vai para: Alexandre Moitinho Cano de Medeiros, José Carlos de Barros, Kleyton Cintra, Márcio Rodrigo Ribeiro, Mércia Fantinelli Pio de Carvalho, Roberto Garrido e Silvânia Siebert.

Aos meus amigos e amantes de cinema, por me ajudarem a configurar meu *corpus* de pesquisa: Camila Evangelista Clemente, Cintya Regina Nogueira Bueno, Daniel Ricca Quirante, Giovana Favaro Roni, Gustavo José Ferreira Ferragutte e Midierson Maia.

Aos voluntários da primeira etapa da pesquisa, pelas importantes contribuições: Admir Prado Junior, Alessandra de Mauro Furtado, Alexandre Moitinho Cano de Medeiros, Aline Afonso Garcia, Aline de Paiva Simi, Ana Flávia de Almeida Sales, Gabriel Vendramini, Gabriella de Paula Zavarizzi, Janaína de Macêdo Camino Nunez, Leonardo Barbosa Cuba de Miranda, Ligia Otaga, Luciana Antonia de Souza Ferreira, Potyra Nascimento dos Santos, Raphaela Marcela Ferreira, Telly Cruz Caires, Tiago Bastos de Oliveira, Tiago Ramos e Victor Moreira Ramos.

Aos professores Dr. Adilson Citelli e Dr. Eneus Trindade por me proporcionarem uma luz no fim do túnel.

À querida, competente, rigorosa, engajada e comprometida Rosely Sousa. Obrigada por todo o seu apoio e pelas risadas.

Aos colaboradores do PPGCOM: Claudia Lima, Maicon Barbosa, Elaine Pereira e Mirian Zarate Villalba.

Aos professores e funcionários da Escola de Comunicações e Artes, da Universidade de São Paulo.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pelo apoio financeiro.

Resumo

Tendo em vista as formas de interação entre os sujeitos e os audiovisuais ficcionais interativos, esta pesquisa teve como *objetivo geral a elaboração de diretrizes para a criação de roteiro cinematográfico ficcional multilinear interativo com base na potencialização da experiência estética do espectador*. Com o avanço dos aparatos tecnológicos e as inovadoras possibilidades, o iCinema (cinema interativo) ganha maior força e conquista os espectadores quanto à imersão e à participação no processo de decisão da trajetória da história. A partir disso, foram traçados alguns *objetivos específicos teóricos*: estudar a experiência estética gerada na recepção da narrativa cinematográfica; compreender o fluxo motivacional e o papel dos *dispositivos* na construção da *mise-én-scène*; verificar as etapas da construção de um roteiro cinematográfico clássico e a possibilidade de construção multilinear; e explorar métodos multimetodológicos para a pesquisa. Com relação aos *objetivos específicos práticos*, buscou-se: co-produzir um roteiro de curta-metragem cinematográfico ficcional interativo; realizar um estudo de recepção com profissionais da área audiovisual a partir do roteiro criado; entender a relação dos espectadores com narrativas multilineares e interativas; entender os *dispositivos* cinematográficos com vistas a potencializá-los na criação do roteiro; e criar diretrizes para a elaboração de roteiros interativos. O crescimento das possibilidades criadas pelos filmes pode ser percebido na ampliação das narrativas fílmicas e nos diversos movimentos propiciados por esta mídia, gerando múltiplas sensações e a intensificação das emoções. Neste contexto, buscou-se responder à seguinte *pergunta de pesquisa: como construir uma narrativa cinematográfica ficcional multilinear a partir de dispositivos cinematográficos contemporâneos, fazendo com que o espectador vivencie uma experiência extraordinária?* Para responder aos objetivos da pesquisa traçou-se um *plano multimetodológico* (BAUER, GASKELL, 2008), compreendendo abordagens qualitativa, quantitativa, pesquisas bibliográficas, documentais e empíricas (MERRIAM, 1998; MERKLE, 2000). A abordagem junto aos espectadores teve a participação de 24 pessoas, homens e mulheres, entre 20 e 39 anos, fluentes em internet e novas mídias. O roteiro de curta-metragem cinematográfico multilinear interativo foi criado por Raul Inácio Busarello e Patricia Bieging. O estudo de recepção (JACKS; ESCOSTEGUY, 2005) teve a participação de sete especialistas em produção audiovisual. Verificou-se que a multilinearidade das estruturas colabora com o iCinema e convida o espectador, que espera ser surpreendido, a assumir papéis importantes para o desenvolvimento da narrativa. Evidenciou-se que o gerenciamento da interatividade é o ponto chave do iCinema e um desafio para os roteiristas e para os produtores. Estas desafiadoras experiências permitem maior interação e, até mesmo, imersão e profunda vivência dos sujeitos frente à narrativa. Possibilita, inclusive, a interferência em seu fluxo narrativo, fazendo com que a obra seja reformulada de acordo com as escolhas do espectador. Em resposta à pergunta de pesquisa foram elaborados *quatro grupos de diretrizes*, que se subdividem, visando à criação de roteiros cinematográficos multilineares interativos, sendo: 1) foco nas estratégias de potencialização da experiência do espectador, subdividido em: criação da narrativa, captura da atenção, realismo da narrativa, personagens e *self-experience*; 2) *dispositivos* estratégicos e gerenciamento interativo; 3) gerenciamento das *ramificações*, subdividido em: manutenção do fluxo, *teasers* e inatividade do espectador; 4) condução do *fluxo* narrativo.

Palavras-chave:

experiência estética; iCinema; *dispositivos* cinematográficos; roteiro cinematográfico ficcional multilinear interativo; interatividade.

Abstract

Considering the forms of interaction between subjects and interactive fictional audiovisual means, this study aimed at elaborating guidelines to create an interactive multilinear fictional movie script based on boosting spectators' aesthetic experience. With the advances in technologies and the innovative possibilities they ensue, iCinema has been gaining momentum and conquering spectators as to its immersion and participation in decision-making processes for the plot. From this scenario, specific theoretical objectives were also outlined: to study the aesthetic experience generated from the reception of a movie narrative; to understand motivational flow and the role of devices in building the *mise-én-scène*; to verify the stages in a classic movie script writing and possibilities for multilinear writing; and to explore multi-methodological methods for the study. Specific practical objectives included: to co-produce an interactive fictional short film script; to study its reception with audiovisual professionals; to understand the relation between spectators and interactive multilinear narratives; to understand the cinema devices and boost their functions in script writing; and to create guidelines to write interactive scripts. The increasing possibilities created by film can be perceived by the broadening of film narratives, and by several movements enabled by such medium, thus generating a multitude of sensations and intensified emotions. In this context, the research question guiding this study was: how can one build a multilinear fictional filmic narrative from contemporary cinema devices in order that spectators have an extraordinary experience? In order to fulfill the objectives of this study, a comprehensive multi-method plan (BAUER, GASKELL, 2008) was devised to approach qualitative, quantitative, bibliographic, documental, and empirical aspects of research (MERRIAM, 1998; MERKLE, 2000). Spectator approach involved 24 participants, men and women with ages between 20-39 that were literate in new media and the Internet. The interactive multilinear short film script was written by Raul Inácio Busarello and Patricia Biegging. The reception study (JACKS; ESCOSTEGUY, 2005) was performed with 7 audiovisual production specialists. It was possible to verify that structural multilinearity collaborates with iCinema and invites spectators, who expect surprises, to take on important roles to develop the plot. It was evident that managing interactivity is the key point in iCinema, and it poses a challenge for screenwriters and producers alike. These challenging experiences allow for greater interaction, and even immersion and profound dedication of subjects to the narrative. It even allows for interference in narrative flow, enabling reformulation of the film according to spectator choices. In response to the research question, *4 groups of guidelines* were elaborated and subdivided for the creation of interactive multilinear screenplays, namely: 1) focus on spectator experience boost strategies: narrative creation, attention capture, narrative realism, characters, and self-experience; 2) strategic devices and interactive management; 3) branch management: flow maintenance, teasers, and spectator inactivity; and 4) narrative flow and pacing.

Keyword:

aesthetic experience; iCinema; cinematographic dispositif; multilinearity interactive fictional film script; interactivity.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Sujeitos-chave convidados estrategicamente	46
Quadro 2: Relação de participantes convidados pelos sujeitos-chave	47
Quadro 3: <i>Links</i> interativos escolhidos pelos especialistas na 1ª leitura do roteiro	184
Quadro 4: Escolhas de Alexandre, Arthur e Leonardo na 1ª leitura do roteiro	188
Quadro 5: Escolhas de Tatiana e Vicente na 1ª leitura do roteiro	188
Quadro 6: Escolhas de Roberto e Cátia na 1ª leitura do roteiro	189
Quadro 7: <i>Teasers</i> mais acessados na 1ª leitura do roteiro.....	190
Quadro 8: <i>Links</i> interativos escolhidos pelos especialistas na 2ª leitura do roteiro	191
Quadro 9: <i>Links</i> 3-ABCD escolhidos pelos especialistas na 2ª leitura do roteiro.....	192

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Diagrama <i>Flow Theory</i>	90
Figura 2: <i>Paradigma do Roteiro</i>	108
Figura 3: O problema da gestão da experiência é computar as trajetórias através dos espaços.	117
Figura 4: Ramificação da estrutura narrativa não linear.....	118
Figura 5: Referência para o personagem do Detetive – Adrien Brody	147
Figura 6: Referência para o personagem de Jéssica Spiel – Mariana Rui Barbosa.....	148
Figura 7: Referência para o personagem de Sirena Magnus – Monica Bellucci.....	148
Figura 8: Referência para o personagem de Cássio Augusto Romano – Paulo Goulart	149
Figura 9: Referência para o personagem de Igor Magnus – Guilherme Leicam.....	149
Figura 10: Referência para o personagem de Roberto Magnus – Alec Baldwin	150
Figura 11: Grafo da estrutura do roteiro cinematográfico ficcional multilinear interativo do Gênero <i>Noir</i>	152
Figura 12: Apresentação dos <i>teasers</i> interativos na estrutura do Grafo.	178
Figura 13: Apresentação das escaletas na estrutura do Grafo.	179
Figura 14: Organização do roteiro impresso contendo os caminhos interativos.	218
Figura 15: <i>Dispositivos</i> e gerenciamento estratégicos a partir do <i>Paradigma do Roteiro</i>	252

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
1.1 ASSUNTO E PROBLEMA DE PESQUISA	16
1.2 CONTEXTO, RELEVÂNCIA E HIPÓTESES	18
1.3 OBJETIVOS GERAL E ESPECÍFICOS	21
1.4 SINALIZAÇÕES METODOLÓGICAS	22
1.5 ESTRUTURAÇÃO DA TESE	24
1.6 SOBRE A PESQUISADORA	27
2 PROCEDIMENTOS E ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS.....	33
2.1 ORIENTAÇÃO E ESTRATÉGIA MULTIMETODOLÓGICA	34
2.2 TÉCNICAS PARA A COLETA DE DADOS	40
2.3 OS ROTEIRISTAS	42
2.3.1 Raul Inácio Busarello: roteirista principal	42
2.3.2 Patricia Bieging: co-roteirista	44
2.4 SELEÇÃO E DESCRIÇÃO DA AMOSTRA: OS ESPECTADORES	45
2.5 SELEÇÃO E DESCRIÇÃO DA AMOSTRA: OS ESPECIALISTAS	47
3 ESTÉTICA E INTERATIVIDADE: MOTIVAÇÃO E PERCEPÇÃO	51
3.1 EXPERIÊNCIA ESTÉTICA	52
3.2 A EXPERIÊNCIA ESTÉTICA NO CINEMA	65
3.2.1 Realismo, percepção e representação cinematográficas	78
3.3 MOTIVAÇÃO E EMOÇÃO: O FAZER SENTIR DO CINEMA	85
4 O CINEMA E O CONTEMPORÂNEO PROCESSO INTERATIVO	94
4.1 A CONSTRUÇÃO DA IMAGEM CINEMATOGRAFICA	97
4.2 A CONSTRUÇÃO DO ROTEIRO: TEORIA E DIRETRIZES	107
4.3 AS NARRATIVAS MULTILINEARES NO ICINEMA.....	111
4.3.1 O gerenciamento das experiências em narrativas interativas.....	115

5 A INTERAÇÃO SEGUNDO OS ESPECTADORES	121
5.1 PENSAR NA AUDIÊNCIA INTERATIVA: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES	140
6 A CONSTRUÇÃO DO ROTEIRO FICCIONAL CINEMATOGRAFICO MULTILINEAR INTERATIVO	142
6.1 DECISÕES ESTRATÉGICAS	143
6.2 O ROTEIRO DO FILME E O GERENCIAMENTO DA ESTRUTURA	146
6.2.1 Tema, gênero, sinopse resumida e referências criativas.....	146
6.2.2 A estruturação do roteiro e o grafo multilinear interativo.....	150
6.2.3 Sinopse e desenvolvimento interativo	158
6.2.4 <i>Teasers</i> interativos	178
6.2.5 Grafo e escaleta da história	179
6.3 A CONSTRUÇÃO DO ROTEIRO: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES	180
7 A VOZ DOS ESPECIALISTAS A PARTIR DO ROTEIRO CINEMATOGRAFICO FICCIONAL MULTILINEAR INTERATIVO	182
7.1 APONTAMENTOS INICIAIS: AS ESCOLHAS	184
7.2 <i>DISPOSITIVOS</i> E GERENCIAMENTO DA EXPERIÊNCIA INTERATIVA.....	193
7.2.1 <i>O Paradigma do Roteiro</i>	194
7.2.2 Gerenciamento da experiência interativa e organização da estrutura.....	200
7.3 EXPERIÊNCIA ESTÉTICA INTERATIVA	216
7.3.1 Experiências na leitura das versões da história.....	218
7.3.2 Envolvimento emocional e emoção estética	226
7.3.3 Projeção e identificação com os personagens	233
7.4 PARTICIPAÇÃO INTERATIVA: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES	241
8 DIRETRIZES PARA A CRIAÇÃO DE AUDIOVISUAIS CINEMATOGRAFICOS FICCIONAIS MULTILINEARES INTERATIVOS	244
8.1 DIRETRIZES PARA A PROMOÇÃO DA EXPERIÊNCIA NO ICINEMA	245
8.1.1 Criar uma narrativa que gere uma experiência extraordinária.....	245
8.1.2 Capturar e manter a atenção do espectador desde os primeiros instantes do filme	246
8.1.3 Elaborar uma narrativa realista.....	247
8.1.4 Conceber personagens que proporcionem <i>projeção-identificação</i>	248
8.1.5 Gerar <i>self-experience</i>	249

8.2 DIRETRIZES PARA OS <i>DISPOSITIVOS</i> ESTRATÉGICOS E O GERENCIAMENTO INTERATIVO	250
8.3 DIRETRIZES PARA O GERENCIAMENTO DAS <i>RAMIFICAÇÕES</i>	253
8.3.1 Manter o fluxo narrativo	254
8.3.2 Produzir os <i>teasers</i> interativos	255
8.3.3 Estabelecer alternativa para a inatividade do espectador	256
8. 4 DIRETRIZES PARA A CONDUÇÃO DO <i>FLUXO</i> NARRATIVO	257
CONSIDERAÇÕES FINAIS	259
REFERÊNCIAS	267
ANEXOS	274
ANEXO 1: FORMULÁRIOS DA PESQUISA COM ESPECTADORES	275
Parte 1: Apresentação e Termo de Consentimento Livre e Esclarecido	275
Parte 2: Declaração de Cessão de Direitos de Imagem	277
Parte 3: Formulário da Pesquisa com os Espectadores	277
ANEXO 2: ROTEIRO SEMI-ESTRUTURADO DA PESQUISA COM PROFISSIONAIS DA ÁREA AUDIOVISUAL	283
ANEXO 3: TÍTERE: ROTEIRO CINEMATOGRAFICO FICCIONAL MULTILINEAR INTERATIVO	285

Introdução

Diante de uma sociedade cada vez mais globalizada as pesquisas voltadas às ciências sociais passam por novos desafios e demandam pesquisas que pensem a sociedade de forma ainda mais abrangente (IANNI, 1994). Atualmente, e cada vez mais, as pessoas vivem em redes e experienciam de formas diferentes os mesmos produtos; o local e o global se intercambiam e se fundem. As formas de interação entre os sujeitos estão sendo transformadas e, principalmente, as formas de interação entre os sujeitos e os produtos diante das atuais ofertas, antes inimagináveis. Tudo isso proporcionado pelas novas mídias e pelo avanço tecnológico. As plataformas midiáticas transformam os espaços em um novo universo, nele é possível interagir e ampliar as experiências.

Desde o início da década de 90 a tecnologia e as novas mídias vêm permitindo aos produtores cinematográficos a inserção dos espectadores de forma cada vez mais ativa nas tramas. A imersão, já proporcionada pelas narrativas lineares, agora soma-se a outras duas categorias estéticas que podem ser vivenciadas pelos espectadores em narrativas multilíneas interativas. A demanda com relação à produção de filmes interativos e o desejo dos espectadores em participar ativamente na construção das narrativas apresentam um forte campo de estudos e de experimentos.

Estamos vivendo uma nova era da produção de entretenimento audiovisual. Podemos perceber que as narrativas ficcionais, especialmente as narrativas multilíneas interativas, ganham novos espaços e também estruturas cada vez mais complexas. Um exemplo disso é o iCinema (Cinema Interativo), que dispõe ao espectador uma experiência imersiva a ponto de transportá-lo para dentro da história como um dos personagens ou como um construtor da narrativa dentro das possibilidades previstas pelo autor (MURRAY, 2003). Esta nova fase da produção cinematográfica está em constante ascensão, assim como os seus consumidores, os quais têm e buscam a liberdade na navegação e exploração das histórias ficcionais.

Consideramos que as tecnologias e as novas mídias criaram diferentes formas de consumo e, no momento em que vivemos, também gerou uma nova audiência e uma nova forma de assistir às narrativas ficcionais. Neste sentido é preciso investigar como e em que situações as experiências estéticas proporcionadas por narrativas fílmicas interativas e multilíneas podem intensificar a vivência dos sujeitos quando em contato com as narrativas. Além disso, até que ponto as vivências neste universo ficcional podem modificar esse sujeito a partir

destes sentimentos (DEWEY, 1980). Nesse jogo na busca pela atenção dos espectadores estão envolvidos alguns processos importantes na produção dos filmes e que vamos aprofundar mais a frente: os *dispositivos* cinematográficos (PARENTE, 2007; OLIVEIRA JÚNIOR, 2010; MARTIN, 2011; MÜLLER, 2012) e o estado de *Flow* (CSIKSZENTMIHALYI, 2008).

Diante deste cenário, percebemos como importante a realização de um estudo que busque a análise de um roteiro de curta-metragem multilinear ficcional interativo. A oportunidade de desenvolvimento de um estudo de recepção com especialistas a partir deste roteiro - com foco na análise dos dispositivos cinematográficos e nos processos que proporcionam o estado de *Flow* nos espectadores, é inédita e emergente uma vez que no Brasil ainda não possuímos uma pesquisa que vise não somente esta produção, mas a sua testagem em relação à eficiência junto aos profissionais da área.

Com o resultado da pesquisa, pretendemos elaborar diretrizes para a criação de roteiros audiovisuais ficcionais multilineares interativos. Esta proposta representa a possibilidade de um experimento brasileiro com relação à produção de filmes multilineares interativos nos parâmetros do iCinema e especialmente focando na captura do espectador e na amplificação desta experiência.

Neste contexto, este projeto de pesquisa vem de forma a integrar e somar conhecimento às pesquisas em desenvolvimento no Brasil e no exterior, especialmente, no campo dos Estudos de Recepção relacionados à experiência estética proporcionadas por narrativas baseadas nos moldes do iCinema. Abrindo espaços para se ouvir o que os usuários esperam deste tipo de produto e, especialmente, a análise crítica de especialistas em relações às narrativas cinematográficas interativas, estamos também investindo forças na busca pelo entendimento da relação dos sujeitos frente ao mundo atual fortemente configurado pela multilinearidade das narrativas e pelas múltiplas experiências estéticas dos diversos meios.

1.1 ASSUNTO E PROBLEMA DE PESQUISA

As narrativas fílmicas, através das imagens em movimento, dos efeitos e dos sons oferecem ao espectador múltiplas sensações (KENNEDY, 2002). Estas experiências estéticas os levam a momentos de intensidade emocionais, podendo oscilar entre amor e ódio, alegria e tristeza, solidariedade e desprezo (DEWEY, 1980). Geram, com isso, sensações boas e ruins (AQUINO, 2012), mexendo com os sentimentos, com as emoções e com o processo cognitivo dos sujeitos (TOWNSEND, 1997).

A forma de assistir filmes tem mudado com a chegada das novas mídias. As narrativas lineares elaboradas a partir de métodos tradicionais de montagem e de roteiros únicos não podem ser comparadas às possibilidades multilíneas abertas pelos meios digitais (MANOVICH, 2014). As novas mídias permitem a autonomia do espectador quanto à visualização dos eventos de uma história, favorecendo o acompanhamento de uma nova narrativa cada vez que a mesma é assistida. O espectador tem a liberdade e a possibilidade, de optar por seguir histórias paralelas, pontos de vistas específicos e até mesmo participar da trama ativamente como um personagem ou como co-diretor (MURRAY, 2003).

A interatividade tornou-se o ponto chave das tramas, exigindo dos seus roteiristas o uso da “lei” aristotélica dos três atos dramáticos (FIELD, 2001) a cada parte do filme e não mais como um todo. Estes têm sido um grande desafio para autores e para produtores de filmes multilíneas, pois é necessário, além de permitir a interatividade dos espectadores, preservar toda a carga dramática contida em um filme linear tradicional. Porém, preocupar-se apenas com a interatividade em detrimento da história pode não tornar a narrativa atraente aos espectadores.

As relações em histórias multilíneas, cada vez mais, tornam complexas as experiências e, assim, passam a ser um desafio uma vez que o roteiro precisa fazer muito mais do que apenas contar a história. Ele precisa também preocupar-se com os caminhos, com os *Links* entre uma parte e outra, com as sequências e com as possibilidades interativas, delimitando e expandindo a imersão dos espectadores e dos seus papéis na história (MURRAY, 2003).

Com este avanço tecnológico as experiências estéticas ganham novos significados e estabelecem outra relação entre os sujeitos e as narrativas (BETTON, 1987; DEWEY, 2010). Consideramos que o processo de imersão em um audiovisual linear tradicional possibilita a vivência do espectador em outro mundo, gerando uma série de emoções (ARREGI, 2011) e sensações que o faz vivenciar novas experiências (TURNER, 1999). Porém, a partir das novas possibilidades interativas (MANOVICH, 2014) ainda é necessário entender sobre os elementos de captura da audiência, especialmente, com relação aos *dispositivos* cinematográficos (PARENTE, 2007; OLIVEIRA JÚNIOR, 2010; MARTIN, 2011; MÜLLER, 2012), ou seja, às estratégias que fazem com que o espectador tenha experiências intensificadas em momentos de imersão (MURRAY, 2003) na narrativa e na possível alteração, de certo modo extraordinária, de seu estado motivacional e de espírito (CSIKSZENTMIHALYI, 2008).

Acreditamos que as experiências estéticas dos espectadores em relação às narrativas multilíneas ficcionais interativas podem mexer profundamente com os estados de espírito (BETTON, 1987) dos sujeitos. Ao invés de apenas assistir a um filme sentado no sofá da sala ou mesmo na sala de cinema, agora os espectadores podem também entrar na história e participar ativamente da narrativa, escolhendo as sequências do filme e alterando o rumo da própria história. O fato de o sujeito ter a opção de interagir diretamente na construção da narrativa está totalmente ligado à questão estética que ele deseja (e pode) experienciar.

Diante deste contexto, esta pesquisa parte do seguinte *problema de pesquisa*: *como construir uma narrativa cinematográfica ficcional multilinear a partir de dispositivos cinematográficos contemporâneos, fazendo com que o espectador vivencie uma experiência extraordinária?*

1.2 CONTEXTO, RELEVÂNCIA E HIPÓTESES

O iCinema¹ vem testando as suas possibilidades desde o início da década de 90. Através da inserção de diversos aparatos tecnológicos os espectadores são convidados a participar ativamente das histórias, definindo os caminhos e ajudando os personagens na tomada das decisões no decorrer das narrativas. Como exemplo, podemos observar dois curtas-metragens produzidos em décadas diferentes: o primeiro é *I'm your man*² (1992) que com a acoplagem de um controle no braço da poltrona da sala de cinema, permitia aos espectadores a escolha das trajetórias dos personagens; o segundo exemplo é o recente *Last Call*³ (2010) que através de comandos de voz acionados por celular possibilitou que o espectador conduzisse a protagonista na tomada das decisões ao longo da história.

Filmes como estes permitem novas experiências aos espectadores, sentimentos muito além da imersão na história, que já é proporcionada por produtos cinematográficos lineares. As narrativas multilíneas interativas objetivam inserir o espectador na história como co-diretor ou como um personagem. As experiências, neste caso, são intensificadas fazendo o espectador sentir-se parte da história, levando também à agência e a transformação (MURRAY, 2003). A experiência estética em filmes interativos deve ser sentida como uma espécie de “experiência de vivida” (BRAGA, 2010).

Considerando esta nova era da produção audiovisual cinematográfica que imerge no universo das narrativas ficcionais multilíneas, com necessidades que desafiam a “lei” aristotélica dos três atos dramáticos (FIELD, 2001), acreditamos ser possível manter uma estrutura linear,

¹ Este trabalho tem foco em narrativas cinematográficas ficcionais multilíneas interativas a partir das regras de criação básicas de roteiros elaboradas por Syd Field no *Paradigma do Roteiro*. Este é o escopo do trabalho. Por isso, não pode ser aplicado e nem confundido, neste estudo, com *games*, vídeos experimentais interativos, RPG, teatro interativo, vídeo clipes interativos, sites hipermídia, livros interativos ou qualquer outra mídia que proponha interatividade e participação dos indivíduos. O iCinema, como outras mídias, tem suas particularidades. As diretrizes teóricas e práticas aqui apresentadas já definem o foco do trabalho que não abre margem para outras linhas que podem parecer similares ou próximas.

² O curta-metragem *I'm your man* (1992), de Bob Bejan, foi o primeiro filme interativo do mundo e tinha como objetivo a condução da narrativa pelos espectadores. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0171392/>>. Acesso em: 26 jan. 2014.

³ *Last Call*, produzido pela *Jung von Matt/Spree* e lançado em 2010 na Alemanha, permite o controle das ações da protagonista do curta-metragem por comandos de voz através do celular. Para isso os espectadores eram convidados a se cadastrar antes da entrada na sala do cinema. A interação iniciava-se a partir da ligação da protagonista para um dos celulares cadastrados.

dividida em começos, meios e fins, diante da liberdade apontada por Murray (2003). Esta parece ser a hipótese que devemos demonstrar. Em um filme interativo multilinear, o acesso aos cortes temporais das cenas é indispensável.

Contudo, a estrutura dividida em começo, meio e fim (FIELD, 2001) é apenas possível ao se oferecer ao espectador uma gama de opções, já definidas pelos produtores, para que este possa navegar. De forma contrária, a livre ação do espectador na história pode desfazer uma série de relações causais entre os atos e as cenas, por onde a história é contada. A questão é que de forma geral, o espectador possa, neste caso, “acessar” uma série de cenas isoladas em que uma única história iria sendo criada na própria mente dos sujeitos no instante de cada acesso.

Entretanto, para isso é necessário um banco de cenas (quase infinito) à disposição do espectador, tornando-se um tanto dispendioso em termos de produção. Além disso, essa total liberdade (MURRAY, 2003) pode prejudicar alguma mensagem específica que o autor da obra queira passar. Dessa forma, para que se mantenha a tradicional estrutura da narrativa, em um meio multilinear, é necessário que se crie uma falsa impressão de liberdade de escolhas, onde este possa acessar opções que alterem a história previamente estipulada pelo cineasta.

Acreditamos, a partir do estudo realizado, que a interatividade é a essência para a elaboração de roteiros multilineares. Nesta vertente, as novas mídias mostram-se cada vez mais desenvolvidas à recepção de conteúdos, os quais fazem com que o espectador sinta-se parte da história. Fala-se constantemente em produtos midiáticos interativos e que exigem, de certa forma, a interferência dos usuários nas sequências através de *Links* nas telas, comandos por voz, por movimento, por controle remoto, entre outros. Esta é a configuração cinematográfica das categorias estéticas da imersão e da agência apontadas por Murray (2009).

Devemos pontuar que a interatividade somente é considerada a partir do ato do espectador, ou seja, da sua ação efetiva. Fragoso (2001) considera que todo artefato exige que o espectador interaja, seja ele um livro, um programa da televisão aberta, um DVD, um CD, ou seja, para a autora qualquer ação que o espectador faça pode ser considerada um ato interativo. *Seguindo este pensamento, poderíamos dizer, então, que um filme interativo, com suas opções de escolha dentre as delimitadas pelo cineasta, mas que em sua espinha dorsal também tenha a*

alternativa de a narrativa seguir o seu fluxo natural (não aleatório, mas a partir de uma narrativa matriz) sem quaisquer interferências de quem interage, é também um ato interativo. De sorte, a também a considerar certa interação, já que o próprio espectador decide por não optar por uma das alternativas, mas deixar o filme acontecer. Seria dizer que esta também é uma questão de escolha em sua interação com a história.

Partindo desse pressuposto, também consideramos a possibilidade de que, a cada interferência do espectador em contato com uma narrativa interativa multilinear, da mesma forma que diante de um filme linear, pode deixar de optar pelas opções apresentadas, comportando-se como na recepção a um filme comum. Diante desta articulação, esta proposta justifica-se pela necessidade de se entender melhor a experiência estética estabelecida pelos sujeitos frente a filmes multilineares que proporcionam cada vez mais uma vivência dentro do universo ficcional das tramas.

Além disso, a questão da interatividade considerando as três categorias estéticas propostas por Murray (2003) precisam ser amplamente exploradas na prática através da produção de um curta-metragem. Em estudos analisados pelo levantamento de pesquisas que realizamos,⁴ podemos perceber que até então nenhum filme interativo conseguiu realmente chegar a transportar o espectador para dentro da trama de forma ampla. Também verificamos a inexistência de estudos focados na primeira etapa da produção de um filme interativo, o roteiro, bem como em pesquisas com foco na opinião de especialistas da área audiovisual a respeito de roteiros ficcionais multilineares interativos. Nestes estudos, percebemos uma forte crítica em relação ao que vem sendo produzido e sobre até que ponto as novas tecnologias realmente conseguirão fazer com que o espectador tenha experiências próximas da realidade.

Assim, este estudo justifica-se pelo ineditismo da proposta, pela emergência na produção e no desenvolvimento de narrativas ficcionais multilineares interativas brasileiras e, adicional a isso, pela necessidade no aprofundamento técnico e teórico da área no Brasil. O que se

⁴ Foi realizado um levantamento de pesquisas já realizadas com aderência ao tema aqui apresentado no mês de dezembro 2013 e abril de 2015. As bases utilizadas para isso foram: SciELO, Google, *Google Scholar*, Google Books; Anais de congressos como: Intercom, CONECO, PosCom, Comunicon, Compós, xCoAx - *Conference on Computation, Communication, Aesthetics and X*; Revistas como: Geminis, Ciência e Cognição, CiteSeerX, Argum, Intexto, Galáxia, Pedagógica, Pró-posições, Contemporânea. Além de pesquisas em grupos de pesquisas, como: *Media Lab Interactive Cinema*, *Media Research Group* e *iCinema Centre for Interactive Cinema Research*.

percebe atualmente no Brasil são pesquisas voltadas à recepção, aos estudos das narrativas, dos meios e tantos outros neste sentido, sempre enfocando produções de terceiros, deixando uma grande lacuna no âmbito acadêmico acerca de estudos e experimentos a partir de *produção própria*. Consideramos, de forma geral, que a convergência em relação ao que se produz na academia e no mercado seja uma importante parcela para o desenvolvimento teórico e prático das pesquisas aqui realizadas.

1.3 OBJETIVOS GERAL E ESPECÍFICOS

A partir da contextualização e da problemática apresentadas, temos como *objetivo geral* elaborar diretrizes para a criação de roteiro cinematográfico ficcional multilinear interativo, tendo como ponto chave a potencialização da experiência estética dos espectadores a partir de *teasers* interativos dispostos ao longo da narrativa *ramificada* estrategicamente.

Como objetivos *específicos teóricos*, temos:

- Estudar e aprofundar acerca da experiência estética proporcionada pela narrativa cinematográfica, buscando entender como esta experiência se dá também em uma narrativa multilinear com aspectos interativos amplificados, mesmo que esta não seja especificamente na área de cinema;
- Compreender os aspectos relacionados à experiência motivacional interativa em relação a produtos cinematográficos com base na Teoria do *Flow*;
- Entender o papel dos *dispositivos* cinematográficos na construção da *mise-en-scène* e da própria obra cinematográfica a partir da revisão aprofundada sobre as narrativas ficcionais multilineares interativas, o iCinema;
- Verificar as etapas para a construção de um roteiro cinematográfico clássico e sua possibilidade de construção não-linear;

- Explorar diferentes metodologias de pesquisa considerando a nova configuração da área de Comunicação e sua emergência por métodos multimetodológicos.

Como objetivos *específicos práticos*, temos:

- Co-produzir um roteiro de curta-metragem cinematográfico ficcional, o qual é o objeto de estudo deste trabalho, explorando a multilinearidade na leitura e no entendimento das cenas, buscando investir na interação dos espectador;
- Realizar um estudo de recepção com especialistas da área cinematográfica e audiovisual a partir da experiência com o roteiro, objeto de estudo desta pesquisa;
- Investigar o entendimento da proposta de iCinema junto a possíveis espectadores da obra. A intenção é realizar uma sondagem inicial com o objetivo de saber sobre os seus conhecimentos acerca das narrativas multilíneas interativas;
- Identificar os elementos estéticos a partir dos *dispositivos* cinematográficos ressaltados durante a experiência de recepção do roteiro, buscando entender as características que fazem com que os indivíduos se conectem às narrativas criadas ao longo da história;
- A partir da experiência estética dos especialistas com o roteiro do filme interativo, propor diretrizes para a criação de roteiros para narrativas interativas multilíneas cinematográficas.

1.4 SINALIZAÇÕES METODOLÓGICAS

Apresentamos amplamente as orientações e as estratégias metodológicas no capítulo 2. Contudo, neste tópico, podemos sinalizar algumas das decisões tomadas ao longo da pesquisa.

De forma geral, este estudo se dividiu em seis grandes etapas de trabalho:

- Levantamento prático e bibliográfico com foco em estudos teóricos sobre iCinema, interatividade, experiência estética, narrativas multilíneas, entre outros; e pesquisa sobre experimentos cinematográficos interativos práticos;
- Sondagem com 24 espectadores, homens e mulheres, entre 20 e 39 anos⁵. O formulário de pesquisa contou com perguntas abertas e fechadas.⁶ O objetivo foi entender o que sabiam, de forma geral, sobre narrativas multilíneas interativas e, especificamente, sobre iCinema;
- A criação de um roteiro⁷ de curta-metragem cinematográfico ficcional multilinear interativo. Para isso, foram analisados e cruzados os dados teóricos e práticos da primeira e da segunda etapas de trabalho;
- Pesquisa de recepção com 7 especialistas⁸ em produção audiovisual a partir do roteiro criado por Raul Inácio Busarello e Patricia Biegling⁹. Foram realizadas entrevistas¹⁰ em profundidade a partir da leitura interativa do roteiro.
- Transcrição e análise dos dados do estudo de recepção, os quais foram gravados em áudio;

⁵ Perfil detalhado no item 2.4

⁶ Formulário de pesquisa relacionado na Parte 3 do Anexo 1.

⁷ Detalhes da criação no capítulo 6 e roteiro completo no Anexo 3.

⁸ Apresentação dos participantes da pesquisa no item 2.5.

⁹ Ver perfil dos roteiristas no item 2.3.

¹⁰ Roteiro semi-estruturado da pesquisa de recepção disposto no Anexo 2.

- Criação, após observação e análise de todos os dados coletados durante a pesquisa, de diretrizes para a criação de roteiros voltados às narrativas multilíneas interativas¹¹.

As defesas e orientações metodológicas detalhadas, bem como os aportes conceituais imprescindíveis na incursão de campo e na análise dos dados da pesquisa são discutidos no capítulo a seguir.

1.5 ESTRUTURAÇÃO DA TESE

A tese está dividida em *oito capítulos*, sendo o *primeiro a apresentação do projeto da pesquisa* com contendo assunto, problema, contexto, hipóteses, objetivos, as primeiras sinalizações metodológicas e a trajetória da pesquisadora até o objeto de estudos.

O *capítulo dois, Procedimentos e estratégias metodológicas*, traz um plano multimetodológico que visa atender à complexidade dos objetivos da pesquisa. Para isso, explicamos: as trajetórias conceituais para a incursão no campo da pesquisa; a abordagem qualitativa e empírica; a justificativa para a seleção do *corpus*, tanto dos espectadores, com vistas a entender a relação destes com as mídias interativas, quanto dos especialistas convidados para a recepção analítica do roteiro multilinear interativo; a abordagem em relação aos *corpora* gerados durante a pesquisa de campo, ou seja, os registros das informações a partir de vários canais de comunicação e captação. Também apresentamos as técnicas de coleta de dados e os roteiristas criadores do roteiro cinematográfico multilinear interativo.

No *capítulo três, Estética e interatividade: motivação e percepção*, são apresentados conceitos caros ao desenvolvimento da tese. A experiência estética é abordada, especialmente, através da vertente teórica de John Dewey a partir da obra *Arte como Experiência*, lançada em 1934. A experiência é também trabalhada em parceria com outros autores, entre eles: Sartre (1996), Shusterman (1997), Townsend (1997), Hagman (2005), Quéré (2010), Aquino (2012), Pereira (2012). Focamos na questão da experiência estética no cinema, da potencialização da

¹¹ Ver capítulo 8.

emoção, da *estética da atração*, da *projeção-identificação*, dos *estados de espírito* e das variadas possibilidades estéticas imersivas, embasando a discussão pelos conceitos cunhados pelos seguintes autores: Balázs (1983), Morin (1983), Mulvey (1983), Munsterberg (1983), Betton (1987), Gunning (1989), Kennedy (2002), Murray (2003), Tuffield, Millard e Shadbolt (2014). O realismo trazido pelas telas das histórias projetadas nas telas do cinema, bem como da percepção, da motivação, da emoção dos espectadores e da capacidade de representação audiovisual são abordadas a partir dos conceitos teóricos de: Kracauer (1960), Bazin (1967), Grodal (2002), Smith (2003), Csikszentmihalyi (2008), Dalsgaard e Hansen (2008), Arregi (2011).

O capítulo quatro, *O cinema e o contemporâneo processo interativo*, busca refletir sobre os desafios e as mudanças na forma de produção e consumo audiovisual frente aos tradicionais e novos aparatos tecnológicos. A estruturação cinematográfica, a construção da imagem pela *mise-en-scène* e por estratégias conceituais do *dispositivo* são problematizadas a partir de: Gunning (1990), Aumont (2000), Manovich (2001), Xavier (2003), Parente (2007), Oliveira Júnior (2010), Martin (2011), Müller (2012), Bieging e Aquino (2014), Ramos (2015). Com relação à estrutura base para o desenvolvimento do roteiro, objeto de estudos desta tese, utilizamos como norte principal o modelo do *Paradigma do Roteiro* de Field (2009), professor e cineasta que foi a primeira grande referência na área cinematográfica no que diz respeito à organização da história pelo roteirista que deve ser capaz de construir, organizar e agrupar as ideias da narrativa. Relacionamos ainda sobre as novas possibilidades a respeito das narrativas interativas e sobre como as novas mídias têm expandido as experiências com o cinema, proporcionando maior interatividade do público. As principais referências vêm das pesquisas de Currie (1995), Townsend (1997), Manovich (2001; 2014), Charney (2001), Fragoso (2001), Kennedy (2002), Murray (2003), Busarello, Bieging e Ulbricht (2012), Bieging e Aquino (2014). As reflexões, nesse sentido, partem também para o entendimento acerca dos processos gerenciais na criação destes sistemas e narrativas interativas. Assim, a análise das alternativas são embasadas nos conceitos cunhados por Kuleshov (1974), Galyean (1995), Murray (2003), Csikszentmihalyi (2008), Dalsgaard e Hansen (2008), Riedl e Bulitko (2015).

O capítulo cinco, *Interação segundo os espectadores*, dá voz à audiência. A análise é baseada em quatro questões abertas e que visam saber sobre o contato dos espectadores com narrativas

interativas. O capítulo problematiza o entendimento sobre interatividade e sobre narrativas multilíneas, bem como sobre a possibilidade de o espectador poder alterar o curso da história como se fosse o protagonista ou o co-diretor do filme. Além disso, são refletidos sobre os caminhos para o aumento da intensidade dos sentimentos vividos no universo ficcional.

No capítulo seis, *A construção do roteiro ficcional cinematográfico multilinear interativo*, apresentamos as decisões estratégicas adotadas pelos roteiristas para a construção do roteiro objeto de estudos desta tese, “Títere”. Entre as questões estão a apresentação da história, tema, gênero, sinopse expandida e referências criativas. Quanto aos *dispositivos* estratégicos, explicamos a estruturação da história a partir do *Grafo* (figura 11) em que são inseridos as cenas, os *teasers* interativos, as possibilidades de caminhos e os desdobramentos a partir do acesso de uma ou outra alternativa. O agrupamento das sequências das cenas são apresentadas através da sinopse expandida, seguida das opções e caminhos disponível para navegação. Por fim, para ajudar na visualização da estruturação do roteiro, inserimos dois *grafos* para melhor entendimento das sequências, sendo: o primeiro contendo apenas os *teasers* interativos; e o segundo apresentando as *escaletas* de cada cena da história.

O capítulo sete, *A voz dos especialistas a partir do roteiro cinematográfico ficcional multilinear interativo*, traz o estudo de recepção com sete profissionais da área audiovisual a partir da análise do roteiro criado. São problematizados: os relativos padrões de escolhas das alternativas oferecidas pela narrativa; os dispositivos e o formato criado para que a estrutura do *Paradigma do Roteiro* pudesse incorporar uma proposta ficcional multilinear interativa; o gerenciamento da experiência e a organização da obra para a futura produção e exibição interativa junto aos espectadores; os personagens e os acontecimentos na potencialização da experiência estética, bem como do forte laço emocional com a história.

No capítulo oito, *Diretrizes para a criação de audiovisuais cinematográficos ficcionais multilíneas interativos*, apontamos algumas pistas para auxiliar os roteiristas na criação de roteiros multilíneas interativos com laços emocionais e afetivos convincentes, os quais possam fortalecer e expandir a experiência estética da audiência.

Por fim, nas *considerações finais*, levantamos alguns pontos importantes do estudo realizado, bem como apresentamos os resultados dos objetivos traçados na pesquisa. Além disso, colocamos em paralelo os achados da pesquisa e as *hipóteses* traçadas no projeto aqui apresentado. Também são relacionadas as *referências* utilizadas e, nos *anexos*, os formulários com as questões levada a campo, os termos e as declarações. Fechamos o trabalho anexando o *roteiro cinematográfico ficcional multilinear interativo* criado por Raul Inácio Busarello e Patricia Bieging intitulado “Títère”.

1.6 SOBRE A PESQUISADORA

A admiração pela produção audiovisual sempre esteve presente na minha vida. Desde muito pequena eu já sabia com o quê eu iria trabalhar, “na televisão”, mas não na frente das telas, coisa que nunca foi muito boa considerando meu alto grau de ansiedade, mas por trás da tela, produzindo aquele maravilhoso mundo mágico. Podia passar horas analisando e admirando o universo, à época, muito distante da minha realidade. A jornada para a realização deste sonho demorou, mas foi alcançada.

Outra vertente aflorou no começo do curso de graduação. Meu interesse pela área da pesquisa iniciou já no segundo semestre da faculdade. No curso de Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda, conheci a disciplina de Metodologia do Trabalho Acadêmico. Como trabalho de conclusão, o professor pediu que desenvolvêssemos uma pesquisa de campo. Na época lembro que tentei buscar um tema que me rendesse um bom trabalho, e como eu havia recém saído do colégio onde trabalhei por 3 anos, pensei: porque não trabalhar com adolescentes? O acesso a eles seria facilitado e poderia pegar dois colégios, um público estadual – onde estudei – e um particular – onde trabalhei. Como objetivo de pesquisa achei que seria interessante perguntar aos adolescentes quais as suas dúvidas sobre sexo, afinal, eu havia saído da adolescência há pouco tempo. Fui ao campo de pesquisa com um questionário, que rendeu uma pesquisa quantitativa. A partir dali comecei a desenvolver pesquisas científicas com adolescentes. Sei que esta primeira pesquisa não foi de grande consistência teórica, porém a considero muito importante e de grande aprendizado para mim. Outro ponto positivo é a motivação que ela me proporcionou, despertando-me o interesse e trazendo-me até aqui.

Quase na metade da faculdade e precisando de ajuda financeira para continuar o curso, resolvi enviar uma proposta para o núcleo de iniciação à pesquisa científica da universidade. A proposta foi selecionada. Após a primeira pesquisa, aproveitei as disciplinas, e as oportunidades de participar de projetos de iniciação científica para desenvolver outros trabalhos. Na disciplina “Realidade Socioeconômica e Política Brasileira” encontrei apoio para desenvolver uma pesquisa que buscasse saber das agências de publicidade qual o peso e a importância de uma indicação no momento da contratação de funcionários. Tive a ideia de fazer esta pesquisa pelo fato de eu mesma e meu marido sentirmos muita dificuldade em entrar no mercado da publicidade, mais especificamente nas agências de propaganda de Florianópolis (SC), que é um campo muito fechado e restrito ainda hoje.

Em 2003 e entrando para o último ano do curso, tivemos uma disciplina chamada “Ética e Legislação Publicitária”, e a partir do que vínhamos discutindo em sala de aula e dos estudos do CONAR, realizei a análise de alguns anúncios veiculados na Revista Capricho daquele ano, trabalho que serviu como avaliação final da disciplina.

Como, quando adolescente lia muito da Revista Carícia, minha monografia¹² abordou a campanha “Camisinha Tem que Usar” – Revista Capricho, que na época (2004) completava 10 anos, com foco na análise das estratégias do Marketing para Causas Sociais utilizadas no decorrer daqueles anos. Ainda como parte integrante dos projetos de conclusão de curso, desenvolvi uma campanha para aplicação do Tema Transversal Educação Sexual nas Escolas, como uma forma de incentivar os professores a desenvolver o tema no decorrer das aulas. Para isso, criei comerciais de 30 segundos, outdoors, cartilhas, folders, anúncios, spots e outras peças. Depois fiz uma pós-graduação em Propaganda e Marketing, que me rendeu a produção de um artigo intitulado “A subjetividade em Harry Potter e a Pedra Filosofal”, orientado pelo professor Dr. João Luís Anzanello Carrascoza, o qual foi, posteriormente, apresentado e com resumo expandido publicado nos Anais do IV Encontro de Pesquisadores

¹² A partir do texto da monografia produzi, posteriormente, um artigo que foi publicado na Revista Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação em parceria com a orientadora do trabalho, a professora Dra. Tatiana Siebert. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/bieging-siebert-camisinha-tem-que-usar.pdf>>.

em Comunicação e Cultura (2010), da Universidade de Sorocaba (UNISO), e publicado na íntegra na Revista Estética (2015).¹³

Hoje vejo que a convergência da produção ficcional, da publicidade e da educação sempre esteve presente em meus estudos, mesmo que eu não tenha, no início, planejado da forma como acabou se configurando. A professora Tatiana Siebert foi, em especial, uma grande incentivadora para meus projetos com os temas transversais e depois com produção da monografia, ela me fez perceber que meu lugar seria nos estudos da Comunicação. Enxerguei que poderia unir meus trabalhos dentro da comunicação, como produção de roteiros e edições audiovisuais, à produção de materiais educativos, de filmes e de documentários. Por incentivo dela frequentei aulas como aluna especial no Mestrado em Educação, na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), entre os anos de 2006 e 2009.

Assim, em 2008, resolvi tentar a seleção para o Mestrado. Elaborei um projeto, participei da prova e fiz a entrevista, porém acabei não sendo selecionada. Tentei novamente em 2009 e passei sob a orientação da professora Dra. Gilka Girardello. O resultado de dois anos de pesquisa foi a publicação do meu primeiro livro, sob título “Populares e Perdedores: crianças falam sobre os estereótipos da mídia”, publicado pela Editora Nova Letra, de Blumenau (SC).¹⁴ O livro rendeu muitos frutos, alguns deles me fizeram chegar até a USP. Durante o mestrado participei de muitos congressos, publiquei artigos em várias revistas científicas e me apaixonei de vez pela conexão entre a área audiovisual e a acadêmica. Meu foco de estudos no mestrado aproximavam-se ainda mais da televisão.

Percebi que a televisão oferece referências identitárias para a construção subjetiva das crianças (e de nós também) e de suas práticas sociais, sendo que as identidades representadas nas mídias podem ser percebidas de forma naturalizada pelas crianças e apropriadas nas suas relações cotidianas. Partindo disso, fiz um estudo de recepção com 25 crianças em que elas me explicavam o que sentiam e o que percebiam após assistirem a um episódio do seriado Hannah Montana e ao desenho animado “Zica e os Camaleões”, considerado o lado B de Hannah Montana pelos idealizadores do projeto.

¹³ Artigo completo disponível em: <<https://goo.gl/YcI7hC>>.

¹⁴ Mais informações disponíveis em: <<http://www.facebook.com/populares.perdedores>>.

Perpassando todo o mergulho nos estudos está a minha experiência profissional. Trabalho com comunicação há 23 anos, dos quais tive experiências passageiras por jornais impressos, design gráfico e rádio. Porém, o fascínio pela televisão e pelo cinema sempre me traziam de volta. Em 2001 comecei, efetivamente, a trabalhar numa das emissoras mais admiradas na época, a afiliada da Rede Globo em Santa Catarina, a RBS TV. Lá pude criar os meus próprios universos mágicos produzindo textos, selecionado e captando cenas, editando e narrando histórias para o público em casa. Uma oferta irresistível me levou da edição da RBS TV para a gerência de marketing da Record SC, terceira emissora de maior audiência no estado na época. A experiência não durou muito tempo e de lá fui trabalhar como gerente de marketing na hoje extinta Viamax TV por Assinatura. Lá pude trabalhar diretamente com eventos e promoções dos maiores canais por assinatura do Brasil como, por exemplo: Discovery Channel, FOX, Cartoon Network, HBO, ESPN Brasil, Disney Channel, Nick, Animal Planet, entre outros. Desta experiência, surgiu o interesse pelo objeto de pesquisa do mestrado, o seriado Hannah Montana.

Após o mestrado resolvemos (eu e meu marido) nos aventurar por outras terras e fomos morar em Nova Iorque. Em 2011 vendemos tudo e fomos ver o que tinha lá fora. Contudo, a produção audiovisual voltada à tona. Trabalhei com marketing digital na SparClean Marble, empresa de polimento de mármore, em que produzia conteúdo audiovisual para a divulgação do trabalho da empresa. Paralelo a isso, cursei inglês e ajudei meu marido com a produção cinematográfica produzida por ele, já que fazia especialização em Direção de Cinema na New York Film Academy. Lá produzimos e finalizamos o curta-metragem *Blind Date*,¹⁵ posteriormente selecionado para três Mostras Competitivas em 2012: o XV Festival 5 Minutos (Bahia); o Festival Internacional de Cortometrajes Vagón (México); e a Mostra de Vídeos Catarinenses Catavídeo (Funcine). Não ganhamos nenhuma, porém foi uma grande experiência.

Retornamos ao Brasil na metade de 2012. Resolvi tentar o concurso para o doutorado na Escola de Comunicações e Artes, da Universidade de São Paulo. Passei com um projeto que ainda precisava ser muito moldado. Ainda que fosse se tornar o que é hoje, a ideia começou com a mixagem de narrativas ficcional televisivas (as telenovelas) com a convergência das mídias. Encontrei no professor Dr. Victor Aquino o ingrediente que faltava para que o sonho

¹⁵ Curta-metragem disponível em: <<https://youtu.be/5x9U4YP8oxw>>.

pudesse tomar corpo e se concretizar no que apresentarei nesta tese. Durante estes últimos anos publicamos juntos artigos, livros, realizamos lançamentos de obras acadêmicas e ficcionais e pensamos em projetos futuros. Sua parceria e a confiança depositada em meu trabalho me deram a força que eu precisava em momentos turbulentos. Nesta sintonia reformulamos a Revista Estética,¹⁶ da qual tenho orgulho de dizer que sou a editora executiva, conseguimos duas indexações internacionais importantes, a LATINDEX e a DOAJ, e seguimos com publicações semestrais regulares.

Mais do que apenas colocar os degraus para que eu pudesse seguir tive, especialmente, a liberdade de poder transformar o meu projeto de pesquisa inicial no que ele é hoje. Trabalhar com iCinema e as experiências proporcionadas por ele na audiência foi uma ideia que veio da minha experiência em campo, tanto produzindo quanto lecionando para cursos de pós-graduação em Gestão de Televisão. O curta-metragem alemão *Last Call* foi um dos propulsores, bem como a carência em produção própria vinda da academia. Lecionando em cursos de graduação em Desenho de Animação e em pós-graduação Lato Sensu em Design Digital e Novas Mídias, sempre desafio os meus alunos a produzir narrativas audiovisuais ficcionais interativas, porém percebo que ainda faltam livros e materiais que orientem esta produção, especialmente, com relação aos roteiros. Este, posso dizer, é um dos pontos fracos nas propostas que venho analisando nestes últimos 2 anos.

Além disso, de forma independente no final de 2015, produzi junto com um ex-aluno da pós-graduação o curta-metragem ficcional “Calabouço”, escrito e dirigido por Kleyton Cintra, o qual ainda não está disponível em plataformas digitais, pois estamos participando de Festivais que exigem ineditismo da obra. Somado a isso, venho produzindo propostas de roteiros lineares e participando de concursos junto à editais de fomento e programadoras internacionais com os curtas “Talarica” e “Diana”, roteirizados por Alexandre Moitinho.

Enfim, trabalhar com produção de conteúdos audiovisuais, tanto profissionalmente quanto academicamente, tem me dado subsídios para entender melhor a área e enxergar possibilidades de melhorias e avanços que como simples observadora não seria possível. O que venho propor, além do entendimento de uma nova audiência frente a um novo produto, é

¹⁶ Sob edição científica do professor Dr. Victor Aquino. Disponível em: <<http://www.usp.br/estetica>>.

a convergência entre os universos acadêmico e profissional que, por vezes, ficam desconectados ou isolados em seus cantos.

Chegar até aqui não é apenas pela busca de um título ou por aumentar a produção do meu Currículo Lattes. Acredito que pesquisador nunca deixa de ser pesquisador, pois para mim, esse é um processo contínuo. A conclusão desta etapa, não significa que abandonarei os estudos nesta área e que está terminado, mas que maiores e melhores portas se abrirão assim como novos horizontes. Sobretudo, posso dizer que sinto-me preparada para assumir novas e desafiantes possibilidades.

Procedimentos
e estratégias
metodológicas

2.1 ORIENTAÇÃO E ESTRATÉGIA MULTIMETODOLÓGICA

Partimos do princípio a que fala Ianni (1994) sobre a estruturação metodológica das pesquisas. O autor atenta para o fato de que as ciências sociais passam por novos desafios epistemológicos. Considera que devido aos avanços e a diminuição das fronteiras somos obrigados a pensar a ciência a partir de uma grande sociedade globalizada. O conhecimento até hoje acumulado, para o autor, já não atende à nova realidade social, faz-se necessário mover o conhecimento e o olhar. Resume-se dizer que o local e o global influenciam-se e transformam-se devido a vários fatores, entre eles dinheiro mundial e mercado de bens. É necessário atentar que “a globalização cria injunções e estabelece parâmetros, anula e abre horizontes” (IANNI, 1994, p. 152) e, nesse contexto, o pensamento científico também deve transitar e considerar as implicações que disso derivam. “As identidades embaralham-se e multiplicam-se. [...] Todos os lugares são mundiais, mas não há um espaço mundial. Quem se globaliza, mesmo, são as pessoas e os lugares” (IANNI, 1994, p. 156).

Considerando este cenário e seus desafios este projeto assume a *inter-poli-transdisciplinaridade* (MORIN, 2004) como uma quebra às delimitações das técnicas e das teorias próprias da disciplina. O objetivo com isso é assumir maior abertura conceitual e técnica que nos permitam ir além do que é produzido cientificamente na área, adentrando em campos complexos de outras disciplinas que são importantes e necessárias para o desenvolvimento do objeto a ser estudado. Morin (2004) salienta ainda que devemos “ecologizar” as disciplinas prestando atenção a tudo o que é contextual. A *inter-poli-transdisciplinaridade*, que traz uma nova configuração para o campo de pesquisa, neste projeto, assume um lugar importante e essencial, pois consideramos que o conhecimento de outras disciplinas e o avanço diante das barreiras da disciplinarização são necessários frente aos objetivos propostos neste projeto.

Partindo destas premissas, atentamos para a utilização de uma estratégia multimetodológica que atenda ao objeto de Comunicação e à necessidade do uso de várias disciplinas. Esta técnica compreende abordagem qualitativa, quantitativa, pesquisas bibliográficas, documentais e empíricas. Além disso, compreende a aplicação de entrevistas semi-estruturadas e aprofundadas. Como a proposta deste projeto é a utilização de pesquisa

empírica, o envolvimento de diversas técnicas e a criatividade na elaboração e na aplicação das mesmas torna-se essencial durante todo o processo.

Um dos maiores dilemas das pesquisas é a justificativa que se atribui a um estudo representativo em relação a sua amostragem estatística. Muitas são as tentativas no intuito de explicar racionalmente o porquê de escolhermos determinadas pessoas para participar do estudo ou mesmo um número de sujeitos que seja significativo e escolhido sistematicamente. Nesta vertente, consideramos as definições de Bauer e Gaskell (2008) para coleta de dados a partir da construção de um *corpus* que se constitui por conveniência e que, em uma aprofundada análise, dê conta dos diferentes dados constantes neles. Nesse caso, deve proporcionar a compreensão minuciosa dos dados.

Esta coleção de dados que são gerados no *corpus* linguístico, ou seja, a partir de textos, de falas e outros. Além de que deve ser estruturados por parâmetros que ajudam na composição do banco de dados da pesquisa, em certa hierarquia e, ainda, na categorização dos registros, chamado *corpora* (BAUER, GASKELL, 2008). Estes podem ser classificados como: “[...] o canal (falado ou escrito, escrito para ser falado, etc.), temática (arte, família, religião, educação, etc.), função (persuadir, expressar, informar, etc.)” (BAUER, GASKELL, 2008, p. 45).

Levando em consideração as colocações de Bauer e Gaskell (2008) a seleção do *corpus*, nesta pesquisa, parte do princípio de que o participante alvo possua relevante conhecimento e possa contribuir de forma satisfatória, mesmo em diferentes contextos produtivos e sociais. Isto justifica a classificação das pessoas¹⁷ que fazem parte do estudo uma vez que a seleção feita converge com os objetivos aqui propostos. O delineamento que apresentamos e o número de participantes que fazem parte da construção do nosso *corpus* tomam como ponto de partida o relato específico e, especialmente, o “fato raro” presente nos *corpora* selecionados qualitativamente.

Na construção metodológica a seleção crítica dos *corpus* e do *corpora* têm total base na análise crítica tanto dos participantes quanto no preparo das técnicas. Lembramos que nossa

¹⁷ Os participantes são apresentados nos tópicos 2.4 e 2.5.

intenção não foi constituir o *corpus* de forma racionalmente representativa, mas definir vieses que nos levassem à profundidade da análise crítica dos sujeitos em relação ao objeto criado a partir das entrevistas em profundidade. O objetivo era que esses nos conduzissem a dados qualitativos relevantes sob um determinado foco temático. Ainda com relação aos *corpora* da pesquisa, defendemos que o tempo destinado a cada entrevista em profundidade pouco tem a ver com a quantidade dos dados ou com um número mínimo e máximo de entrevistados, uma vez que a pesquisa qualitativa está diretamente ligada ao esforço no momento da coleta (BAUER, GASKELL, 2008).

Salientamos que, neste estudo, não focamos nas opiniões dos participantes de forma quantitativa, que se possa mensurar e generalizar, mas às diferentes representações sobre o assunto posto em questão. Sendo assim, os participantes foram selecionados conforme critérios específicos e não de forma aleatória.

A escolha pela realização de entrevistas em profundidade, no caso do estudo com os especialistas, dá-se pela interação entre participante e pesquisador, uma vez que toda entrevista requer troca e cooperação (BAUER, GASKELL, 2008). Para esta etapa foi elaborado um roteiro pré-estruturado de perguntas,¹⁸ as quais nortearam o desenvolvimento das entrevistas. Este método foi escolhido por oferecer a pesquisadora maior maleabilidade para esclarecimentos que pudessem surgir e, especialmente, por se tratar de um processo social em que as partes envolvidas fazem parte, cada um a sua maneira, na produção do conhecimento.

Consideramos que o receptor do conteúdo, neste caso os especialistas participantes, é também o produtor da mensagem, oferecendo novos significados, entendendo e empregando-os de formas diferentes. Entendemos o receptor como parte de um circuito composto pela produção, circulação e consumo dos discursos. Para Jacks e Escosteguy (2005, p. 42) o que caracteriza um estudo de recepção são os processos comparativos de análise entre os “[...] discursos do meio e da audiência, e entre a estrutura do conteúdo e a estrutura da resposta da audiência em relação a este conteúdo”.

¹⁸ Ver Anexo 2.

Partindo destas premissas, este trabalho parte dos Estudos Culturais, buscando na recepção respostas para os objetivos aqui propostos. Para o estabelecimento deste trabalho de campo foram utilizadas duas etapas: abordagem com espectadores e estudo de recepção com especialistas.

- Os *Espectadores* foram jovens de 20 a 39 anos dos quais realizamos uma sondagem inicial para saber sobre os seus conhecimentos sobre narrativas multilíneas interativas e sobre suas opiniões a respeito da possibilidade de participação do público como protagonista ou co-diretor das histórias. Esta primeira etapa ajudou na configuração das diretrizes para a elaboração do roteiro.
- Os *Especialistas* em produção audiovisual foram escolhidos criteriosamente com o intuito de analisar em profundidade o roteiro ficcional multilinear interativo.

Através das entrevistas em profundidade com os especialistas pretendemos explorar os padrões de pensamentos, as escolhas individuais, as experiências e as impressões com relação ao conteúdo do objeto analisado. E, especialmente, nos momentos em que a leitura do roteiro levar o participante à escolha de uma das propostas interativas oferecidas pela narrativa do curta-metragem. Bauer e Gaskell (2008) explicam que a técnica da entrevista em profundidade é ideal quando a análise da pesquisa foca-se em objeto ou situações em que as experiências individuais detalhadas são importantes e, além disso, buscam provocar a sensibilidade dos sujeitos ou ainda testar algum instrumento específico. Seguindo ainda as recomendações de Bauer e Gaskell (2008) as entrevistas duraram entre 1h30min e 2h após a leitura do roteiro pelos especialistas.

A pesquisa empírica também levou em conta a presença da pesquisadora no campo como participante, pois também é parte do estudo e mesmo tendo todos os cuidados sempre altera o campo estudado. Assumindo esse contexto, consideramos o pesquisador como participante na interação, buscando ao máximo a naturalidade das entrevistas e das discussões com o intuito de evitar situações artificiais e forçadas. Desta forma, entendemos que a neutralidade não

existe, “deve-se admitir que, paradoxalmente, só é ‘espontâneo’ o que é construído, mas por uma *construção realista*” (BOURDIEU *et al.*, 1998, p. 706, grifos do autor).

Salientamos ainda que torna-se necessária a ambientação no campo da pesquisa e também o cuidado e a crítica constante das técnicas utilizadas. “A relação social entre o pesquisado e o pesquisador produz um efeito de censura muito forte, redobrado pela presença do gravador: é sem dúvida ela que torna certas opiniões inconfessáveis (salvo por breves fugas ou por lapsos)” (BOURDIEU *et al.*, 1998, p. 701). Bourdieu também salienta para a permanente vigilância do ponto de vista. Sabemos, obviamente, que nenhuma ciência é neutra, porém a crítica e a reflexão durante todo o desenvolvimento da pesquisa são importantes e indispensáveis. “O sociólogo não pode ignorar que é próprio de seu ponto de vista ser um ponto de vista sobre um ponto de vista” (BOURDIEU *et al.*, 1998, p. 713).

Considerando isso, as distorções não somente no momento das entrevistas, mas também nas análises realizadas a partir do olhar singular e subjetivo do pesquisador, exercidas mesmo “sem saber”, devem ser dominadas. Obviamente, o pesquisador pode não ter a intenção de distorcer ou exercer qualquer tipo de influência nas respostas, porém há de se reconhecer que “nesses assuntos não se pode confiar somente na boa vontade, porque todo tipo de distorções estão inscritas na própria estrutura da relação de pesquisa” (BOURDIEU *et al.*, 1998, p. 694). A *reflexividade reflexa*, para Bourdieu *et al.* (1998), deve estar enraizada no método e servir como termômetro para a condução da entrevista, desta forma, o pesquisador precisa ter o controle do campo através do “olho sociológico”.

Sabemos que a definição do objeto de pesquisa é uma das primeiras etapas da pesquisa empírica, pois situa o estudo no âmbito das linhas e dos conceitos teóricos, auxiliando o pesquisador na investigação. Assim, foi realizada a revisão da literatura considerando o foco deste projeto nas seguintes temáticas, mas não se limitando a elas: exploração metodológica de pesquisas já aplicadas em estudos de recepção; iCinema e novas tecnologias; novas mídias e interatividade cinematográfica; filmes interativos e categorias estéticas; experiências estética e iCinema; estados de espírito e Teoria do *Flow* (motivação); emoção e percepção; *dispositivos* cinematográficos e *mise-en-scène*; técnicas para elaboração de roteiros ficcionais clássicos. Esta etapa serviu para organizar e contextualizar a pesquisa proposta.

A interpretação dos dados leva em conta as situações levantadas pelos participantes e também as questionadas por nós, considerando os significados estabelecidos pelo roteiro do filme multilinear interativo; além de significados trazidos pelos sujeitos a partir do contexto social, de fatos da história, da cultura e de outras áreas, pois levamos em conta o cinema como meio de comunicação e prática social (TURNER, 1999).

O levantamento e a análise dos dados seguem a orientação qualitativa, que tem como objetivo ajudar a entender e explicar os fenômenos sociais e conhecer a visão de mundo construída pelos indivíduos através de suas interações sociais (MERRIAM, 1998). Segundo Merriam (1998, p. 6, tradução nossa), os “pesquisadores qualitativos estão interessados em compreender o significado que as pessoas construíram, isto é, como elas dão sentido ao seu mundo e às experiências que têm no mundo”. Portanto, todo o sistema simbólico foi de grande importância, pois fez com que fosse possível a ampla interpretação e análise dos discursos dos participantes da pesquisa em todas as etapas. Consideramos ainda que o sistema está em constante mutação e que os participantes passam por pressões, negociações e apropriações nestes espaços locais da sociedade global (IANNI, 1994). Com isso, foi levado em consideração na análise dos dados de campo não somente o discurso dos participantes, mas também as “estruturas invisíveis” (BOURDIEU *et al.*, 1998), ou seja, o espaço social, o contexto da interação e outros fatores importantes que acabam por fugir durante a trajetória no campo.

Por fim, definimos como objeto de pesquisa o roteiro do filme ficcional *Títtere*, um e curta-metragem multilinear interativo, criado por Raul Inácio Busarello e Patricia Bieging, pois ele faz parte da primeira etapa de produção de uma obra cinematográfica, a pré-produção. Sem roteiro não temos filme e é a partir dele que tudo começa a tomar forma e a viabilizar-se (FIELD, 2009). Além disso, a sequencialidade da obra torna-se multilinear (MURRAY, 2003) intensificando a interação do usuário com o objeto. Levando em conta que este projeto busca a *inter-poli-transdisciplinaridade* (MORIN, 2004) na pesquisa, buscamos subsídios nas perspectivas utilizadas pelo Design em pesquisas sobre *Interação Humano-Computador* (HCI), procurando defender a delimitação da pesquisa na etapa do roteiro.

O HCI ainda não é considerado uma disciplina ou mesmo uma metodologia de pesquisa (MERKLE, 2000), porém seus processos visam estudos preliminares e em etapas, analisando

desde o primeiro nível da escala de produção de um produto. O foco está na experiência do usuário, nos elementos que estabelecem a participação do público. As estratégias e a estrutura do projeto são o centro dos estudos uma vez que visam à melhoria e a observação das experiências dos usuários quando em contato com o objeto (DOURISH, *et al.*, 2004). Essa escolha dá-se, pois buscamos a antecipação de possíveis problemas no roteiro e até mesmo a adaptação do objeto frente às respostas dos especialistas. Consideramos que não seria viável produzir um filme multilinear interativo, mesmo que de curta-metragem, para depois perceber que suas características, estratégias e especificidades precisariam de ajustes. Porém, na etapa do roteiro isso é viável e não acarreta em grandes custos de produção como, por exemplo, no caso de um filme já pronto.

O Design de Interação auxilia nas pesquisas quando o objetivo é a interação entre homem-máquina, ou seja, visa entender o uso dos objetos e como as pessoas interagem com os meios interativos (GONZATTO, 2014). Nesse caso, entre o interator e a obra cinematográfica. Esta abordagem volta-se para a criação de melhores experiências, de processos comunicacionais e de interação humana. Como este projeto tem como objeto de estudo um roteiro multilinear interativo, seus fundamentos colaboram para que seja possível entender a relação dos usuários com os processos interativos já em seu primeiro nível produtivo. Além disso, abrange várias disciplinas já que trabalha não somente com os sistemas, mas com o processo cognitivo dos sujeitos e outros fatores humanos.

Salientamos que a etapa de incursão no campo da pesquisa sofreu constantes adequações com relação às técnicas metodológicas utilizadas e aos procedimentos de coleta dos dados.

2.2 TÉCNICAS PARA A COLETA DE DADOS

As técnicas de pesquisa aqui relatadas visam trazer informações importantes para se alcançar os objetivos propostos, deixando transparecer a opinião dos participantes e as experiências vividas ao longo da pesquisa. Uma das metas foi servir como uma espécie de mediadores nas falas desde o primeiro contato até a finalização da incursão no campo de pesquisa, sem pressão e deixando os participantes à vontade para expor seus posicionamentos em relação às questões a serem abordadas.

Consideramos importante deixar espaço para que os participantes se expressassem com a maior espontaneidade possível, intervindo apenas para estimular o debate durante as etapas da pesquisa, oferecendo meios para que ele se desenvolva da melhor forma e de maneira que enriqueça os discursos. Temos consciência de que a presença da pesquisadora e suas intervenções também fazem parte do processo da pesquisa. E que, nesta dinâmica, tanto pesquisador quanto pesquisado, “se implicam no contexto da pesquisa e se tornam responsáveis pela produção socializada de um conhecimento só possível na presença um do outro” (RIBES PEREIRA, s/d). Ou seja, tínhamos a consciência de que a influência e o ato de pesquisa do entrevistador não poderiam ser ignorados, como se a minha presença naquele ambiente não alterasse o contexto da pesquisa através das relações estabelecidas e da dinâmica de grupo.

A pesquisa aqui proposta resume-se, mas não se limita, às etapas abaixo relacionadas, combinando técnicas quantitativas e qualitativas:

1. *Bibliográfica*: busca constante do itinerário intelectual do pesquisador para apoio em relação às questões teóricas, metodológicas e técnicas da pesquisa;
2. *Formulário voltado aos espectadores*:¹⁹ com questões fechadas e abertas (etapa realizada no mês de maio de 2014). Através da utilização do formulário, buscamos definir o perfil dos participantes quanto a questões sociais, econômicas e culturais. O Formulário com questões fechadas e abertas foi gerado eletronicamente através da plataforma do *Google Forms* e enviado aos participantes captados por e-mail. Entre as questões, foram relacionadas perguntas de preenchimento obrigatório e livre. A carência por alguma informação importante e não respondida ou até mesmo respondida de forma insuficiente, foi retomada com novo contato da pesquisadora com o participante, buscando suprir tal carência;
3. *Entrevista em profundidade com os especialistas*: esta foi a técnica utilizada na recepção e na discussão do roteiro do filme de curta-metragem multilinear interativo especialmente produzido para este projeto. As entrevistas foram realizadas com o

¹⁹ Ver Anexo 1.

auxílio de um roteiro semi-estruturado,²⁰ o qual serviu para nortear as questões de interesse desta pesquisa e que foram ser abordadas junto aos participantes. Utilizamos nas entrevistas em profundidade um gravador de áudio, para posterior transcrição, já que as entrevistas tiveram duração entre 1h30 e 2h e apenas anotações de campo não se fariam suficientes. Isso facilitou no momento da transcrição, considerando o contexto ao qual a pesquisa aconteceu, os locais de realização, as falas e as relações estabelecidas com o campo.

Nas pesquisas de recepção levamos em conta não somente as falas, mas tudo o que acontece simultaneamente ao momento de sua execução: os movimentos, as expressões, o tom da voz e sua velocidade, além de muitos outros detalhes.

2.3 OS ROTEIRISTAS

Com o objetivo de não somente realizar um estudo de recepção audiovisual a partir da produção de terceiros, mas elaborar um roteiro ficcional multilinear interativo como objeto de estudo é que decidimos por uma produção própria. A base para isso está sustentada pelo embasamento teórico aqui apresentado e pela análise de outras produções audiovisuais (ficcionais e publicitárias), nas quais buscamos a interatividade como ponto principal.

Atendendo a este objetivo o roteiro ficcional multilinear interativo foi produzido por Raul Inácio Busarello e Patricia Bieging, abaixo respectivamente apresentados. A criação do roteiro até o seu último tratamento durou aproximadamente um ano e meio.

2.3.1 Raul Inácio Busarello: roteirista principal

Doutorando e Mestre em Engenharia e Gestão do Conhecimento pela Universidade Federal de Santa Catarina UFSC (2011), na área de pesquisa Mídia e Conhecimento. Graduado em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda, pela Universidade do Sul de Santa Catarina

²⁰ Ver Anexo 2.

(2005). É Pós-graduado em Design Gráfico e Estratégia Corporativa pela Universidade do Vale do Itajaí (2008) e Especialista em Cinema pela *New York Film Academy* – USA.

Tem vivência acadêmica e profissional no exterior, tendo estudado Cinema em Nova Iorque, EUA (2012), roteirizado e dirigido dois curtas metragens, sendo o principal, *Blind Date*.²¹ Participou da produção de outra dezena de curtas e um longa também na cidade de Nova Iorque. No Brasil, recentemente (2015), foi Diretor de Fotografia no curta-metragem Calabouço.²² Exerce a atividade de Diretor de Criação/Arte, Designer, Diretor e Roteirista de Cinema e Ilustrador. É professor do curso de Tecnologia Multimídia em Design de Animação onde ministra as disciplinas de Roteiro e *Storyboard*, Linguagem Cinematográfica e orienta projetos experimentais em animação.

Desenvolveu um protótipo de objeto de aprendizagem que permite às pessoas surdas aprenderem conceitos gráficos através de narrativa em história em quadrinhos. Com este objeto de aprendizagem é finalista ao Prêmio de Melhor Objeto de Aprendizagem no LACLO 2013 - Conferência Latino Americana de Objetos e Tecnologias de Aprendizagem - Chile. Tem experiência na área de Comunicação com ênfase em Arte, Cinema e Design, atuando principalmente nos seguintes temas: Narrativa hipermidiática, artes visuais, animação gráfica e audiovisual, cinema, história em quadrinhos, design gráfico, gestão de marcas, indústria cultural, publicidade, mercadologia e criação/produção publicitária.

Já atuou como docente no curso de Publicidade e Propaganda da Fundação Estácio de Sá em São José-SC, e nos cursos Superior de Tecnologia em Produção Publicitária e Superior de Tecnologia em Design Gráfico e Design de Interiores na UNIVALI em Florianópolis-SC. Atualmente é docente da Escola de Artes, Arquitetura, Design e Moda da Universidade Anhembi Morumbi em São Paulo-SP. É integrante do Grupo de Pesquisa Núcleo de Acessibilidade Digital e Tecnologias Assistivas da UFSC. Portifólio em: www.raulbusarello.com.

²¹ *Blind Date* – disponível em: <<https://youtu.be/5x9U4YP8oxw>>.

²² Trailer disponível em: <<https://youtu.be/qPiyCFQ0RDc>>. Filme não disponível na internet, pois atualmente trabalhamos o filme em Festivais nacionais e internacionais.

2.3.2 Patricia Bieging: co-roteirista

Doutoranda em Ciências da Comunicação (ECA-USP), Mestre em Educação, na linha Educação e Comunicação (UFSC), especialista em Propaganda e Marketing e graduada em Comunicação Social, com habilitação em Publicidade e Propaganda. Trabalha com comunicação há mais de 23 anos.

Tem experiência na área de Comunicação, com ênfase em telecomunicação, planejamento e marketing corporativo e cultural. Tem 16 anos de experiência em produção audiovisual e no planejamento das narrativas, focando na estruturação de texto, cenas e trilha sonora.

Trabalhou na produção audiovisual nas maiores emissoras de televisão do Sul do Brasil, entre elas: Cine+TV, RBS TV, TVCOM SC, Rede Record e Viamax TV por Assinatura. Na área cinematográfica produziu o curta-metragem: "Blind Date"²³ (New York City, USA) selecionado para duas Mostras Competitivas em 2012: XV Festival 5 Minutos (Bahia) e Festival Internacional de Cortometrajes Vagón (México) e para a Mostra de Vídeos Catarinenses Catavídeo (FUNCINE). No Brasil, recentemente (2015), foi Assistente de Direção do curta-metragem "Calabouço", dirigido e roteirizado por Arthur Cintra.²⁴

Desde o início de 2013 ministra disciplinas voltadas à produção audiovisual no Centro Universitário Belas Artes e nas Faculdades Metropolitanas Unidas (FMU), sendo: Ética e Legislação: Direitos Autorais, Patrocínio, Leis de Incentivo do Audiovisual e Leis Trabalhistas; Produção Cultural, Patrocínio e Leis de Incentivos no Brasil; Hipermídia e Convergência; Roteiro Técnico de Animação; Linguagem Cinematográfica; Direção de Arte e Criação em Novas Mídias; entre outras. Também no Centro Universitário Belas Artes orienta a pré-produção, produção e pós-produção de curta-metragens de alunos do curso de Desenho de Animação, sendo os últimos: "Sam&Van" (2015); "A Carta Envenenada" (2015); "Estacionamento" (2015).

²³ *Blind Date* – disponível em: <<https://youtu.be/5x9U4YP8oxw>>. *The Red Dinning Room* – não disponível na internet.

²⁴ Trailer disponível em: <<https://youtu.be/qPiyCFQ0RDc>>. Filme não disponível na internet, pois atualmente trabalhamos o filme em Festivais nacionais e internacionais.

2.4 SELEÇÃO E DESCRIÇÃO DA AMOSTRA: OS ESPECTADORES

Partimos do pressuposto de que quando estamos em um ambiente com pessoas conhecidas o distanciamento entre os envolvidos já está superado. Com isto, as relações de pesquisa são facilitadas devido à existência de alguns laços que são favoráveis ao “falar francamente”, diminuindo ou excluindo a possibilidade de o pesquisador ser considerado socialmente superior aos participantes da pesquisa (BOURDIEU et al., 1998).

Devido a isso, a dinâmica da formação dos grupos se deu a partir de pessoas convidadas, as quais tiveram a missão de convidar seus amigos para participar da pesquisa com elas. A formação destes grupos não sofreu a nossa interferência, a ideia foi que formassem os grupos para troca de informações a partir do que chamamos de *sujeito-chave*²⁵. Foram selecionados seis *sujeitos-chave* (BIEGING, 2011) que tiveram a missão de selecionar e de convidar os seus amigos para a participação na pesquisa.

A primeira abordagem de campo e a captação dos sujeitos da pesquisa foram realizadas durante os meses de maio a setembro de 2014. Os seis *sujeitos-chave* selecionados foram criteriosamente analisados, tendo como ponto de partida as regras relacionadas abaixo. Todos os *sujeitos-chave* (Quadro 1) foram especialmente selecionados por nós considerando algum nível de contato, exceto familiares e amigos próximos.

A escolha dos *sujeitos-chave* baseou-se nos seguintes critérios:

- usuários que utilizam a internet para assistir vídeos, pois o filme de curta-metragem usará plataformas da internet como suporte de veiculação e interação;
- usuários com entendimento do funcionamento de *Links* e menus em vídeos online;

²⁵ *Sujeitos-chave* (BIEGING, 2001) são pessoas previamente selecionadas pela pesquisadora de acordo com o perfil estrategicamente traçado para o melhor desenvolvimento e aplicação do estudo no campo de pesquisa. Esse método foi utilizado pela pesquisadora na formação dos grupos de sua pesquisa de mestrado. A familiaridade entre os sujeitos de cada grupo foi essencial e o ponto forte nas dinâmicas em grupo. A descontração durante todas as etapas foram o ponto máximo e um grande facilitador nas abordagens já que a pesquisa foi realizada entre amigos.

- usuários dos serviços de *streaming online* como, por exemplo, Netflix ou YouTube, de mídias sociais e novos produtos digitais;
- homens e mulheres entre 20 e 39 anos, os quais em 2013 representaram 43,2% dos usuários ativos do segundo site mais acessado do Brasil, o YouTube, de acordo com o estudo publicado pela E.Life (HÁBITOS, 2014);
- usuários que utilizam a internet para ler notícias e novidades, fazer pesquisas escolares e para se divertir.

Para a indicação dos demais membros dos grupos da pesquisa os *sujeitos-chave* também tiveram que ater-se aos critérios acima relacionados.

Também utilizamos como metodologia para a seleção dos seis *sujeitos-chave* a criação de uma escala de idade com a intenção de distribuir os participantes, de certa forma, uniformemente dentro da faixa-etária trabalhada nesta pesquisa. Desta forma, foram selecionadas seis pessoas divididas em três grupos de idades, três mulheres e três homens, que tivessem entre: 20 e 26 anos; 27 e 32 anos; e 33 e 39 anos. Esta estratégia deu-se para evitar que fossem formados seis diferentes grupos com a mesma faixa-etária, pois consideramos que os *sujeitos-chave* eventualmente pudessem convidar apenas pessoas da sua idade para participar da pesquisa. Os grupos são apresentados no próximo item (Quadro 2).

Quadro 1: Sujeitos-chave convidados estrategicamente

Idade	20 a 26 anos	27 a 32 anos	33 a 39 anos
Mulher	Sônia (23)	Marcela (28)	Bruna (34)
Homem	Alberto (25)	Mário (27)	Alan (37)

Fonte: Patrícia Bieging.

Para firmar a participação de todos os convidados nesta pesquisa, os mesmos tiveram que aceitar digitalmente o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido²⁶, onde pontuamos as etapas da pesquisa. Além disso, tiveram que aceitar digitalmente também a Declaração de

²⁶ Ver Anexo 1 – Parte 1.

Cessão de Direitos de Imagem²⁷ durante o desenvolvimento desta pesquisa, para o caso de ser necessário.

Quadro 2: Relação de participantes convidados pelos sujeitos-chave

Sujeito-chave	Idade	Formação	Ocupação	Convidado	Idade	Função	Ocupação
Mário ²⁸	27	Radialista	Assistente de câmera	Marlon	20	Publicidade	Assistente de mídia
				Renato	27	Publicidade	Analista de vendas
				Cátia	25	Radialista	Produtora de TV
Alberto	25	Artes cênicas	Diretor musical e professor	Gisele	24	Jornalismo	Analista comunicação
				Paulo	24	Jornalismo	Desempregado
				Anderson	24	Jornalismo	Gerente comunicação
Alan	37	Publicidade	Diretor e professor	Letícia	36	Arquitetura	Arquitetura
				Amanda	20	Comunicação	Estagiária
				Viviane	20	Comunicação	Analista Mídias Sociais
				Gilberto	20	Design	Designer Gráfico
Marcela	28	Radialista	Analista de comunicação	Paola	30	Jornalismo	Coord. Conteúdo Web
				Vinícius	27	TI	Gerente de TI
				Márcia	26	Eventos	Coord. Eventos
Sônia	23	Marketing	Assistente de Marketing	Carlos	26	Eng. Produção	Controlador processos
				Antônio	29	Cinema	Empreendedor
Bruna	34	Publicidade	Dona de casa	Larissa	33	Ens. Superior	Servidora pública
				Cláudia	26	Estudante	Estagiária
				Alex	32	Logicista	Assist. Monitoramento

Fonte: Patricia Biegging.

2.5 SELEÇÃO E DESCRIÇÃO DA AMOSTRA: OS ESPECIALISTAS

A composição de uma amostra com a participação de Especialistas (STRUCHINER, RICCIARDI, VETROMILLE, 1998) para a análise do roteiro cinematográfico ficcional multilinear interativo, visa à captação de dados de campo avançados no que diz respeito à avaliação do objeto de estudo. Para as autoras, este método é eficiente uma vez que reúne para a observação do objeto profissionais experientes e em condições de contribuir significativamente já que julgam não apenas o conteúdo e os processos interativos, mas sua validade e qualidade.

²⁷ Ver Anexo 1 – Parte 2.

²⁸ Para garantir a confidencialidade e a privacidade dos dados fornecidos na pesquisa, os nomes dos participantes foram substituídos, garantindo o anonimato.

Para a recepção do roteiro selecionamos sete especialistas com diferentes experiências no mercado audiovisual. A escolha baseou-se em suas produções, ficcionais e não ficcionais, sendo que o requisito principal focou-se na atuação profissional e na experiência prática do participante no ramo.

Dentre os sete profissionais²⁹ especialistas convidados, temos:

1. *Rafael* é graduado em Comunicação Social - Jornalismo e pós-graduado em Jornalismo Cultural. Estudou Formação Livre em Roteiro na Academia Internacional de Cinema. Participou de diversos cursos livres voltados à linguagem cinematográfica, com ênfase em roteiro. É autor de um roteiro de curta-metragem de ficção vencedor do prêmio “Criando Histórias”. Participou de diversos concursos de curtas-metragens de ficção e é autor de um curta-metragem que ficou em terceiro lugar no concurso Filma Brasil. Também atuou como terceiro assistente de direção em outro curta-metragem. Possui um Blog com análises de diversas obras culturais.
2. *Leonardo* é graduado em Jornalismo e pós-graduado em Jornalismo Cultural. Desenvolveu e dirigiu um programa de rádio com foco em entrevistas que abordavam os quadrinhos japoneses (Mangá). Estagiou em uma rádio durante o período de faculdade, onde desempenhou inúmeros cargos, como assessor de locutor, rádio escuta, promoção interna e externa. Tomou rádio como uma paixão e seguiu um curso técnico de Programador Musical. Atualmente dirige e apresenta seu canal no YouTube chamado, onde conversa sobre temas como espiritualidade, paganismo, religiões, mitos, cristais e terapias alternativas.
3. *Arthur* é graduado em Produção Audiovisual e especialista em Produção Executiva e Gestão em Televisão. Trabalhou em emissoras de TV e em grandes produtoras de vídeos e agências de publicidade, na realização minissérie de TV, filmes, documentários, clips musicais, comerciais, séries especiais para o jornalismo de uma das maiores emissoras de televisão do Brasil. Trabalhou como *freelance* nas transmissões nacional do carnaval de Salvador, na produção de matérias jornalísticas e

²⁹ Para garantir a confidencialidade e a privacidade dos dados fornecidos na pesquisa, os nomes dos participantes foram substituídos, garantindo o anonimato.

programas. Também atuou na produção do Jornalismo local, nacional e programas internacionais para Europa, Canadá e Estados Unidos. Trabalhou em produtoras da Angola, no continente africano, na produção de séries especiais para o jornalismo sobre o atual desenvolvimento do país, as quais foram exibidas em todo o continente africano. Atualmente é Diretor Executivo de uma produtora de vídeos de São Paulo.

4. *Vicente* é graduado em Jornalismo é mestre e cursa Doutorado em Arte. Foi coordenador dos cursos de graduação e pós-graduação em Jornalismo, Rádio & TV e Cinema, Vídeo e TV de uma universidade de São Paulo. Entre 2007 e 2013, foi docente nos cursos de Comunicação Social em outra grande universidade, em São Paulo, onde exerceu também as funções de tutor de curso de Rádio & TV e Jornalismo, de supervisor dos TCCs de Jornalismo e Rádio & TV e de membro do conselho do Núcleo Docente Estruturante da instituição. De 2013 a 2015 foi professor convidado do programa de pós-graduação em Comunicação Social de uma das maiores universidades de São Paulo.
5. *Cátia* é Graduada em Produção Audiovisual e pós-graduada em Jornalismo Cultural. Cursa Licenciatura em Letras pela UNIFESP. Atua como produtora de TV em uma das maiores emissoras de televisão do Brasil, desenvolvendo roteiros e dirigindo exhibições da grade de programações em emissoras de TV e também em Rádio. É radialista formada pela Rádio Oficina e trabalhou como Opec (operações comerciais em rádio e televisão).
6. *Maurício* é diretor de cena em uma produtora de vídeo de Santa Catarina. Estudou publicidade na PUC/RS e especializou-se em direção de atores na École Louis Lumière, de Paris. Seu conhecimento de cinema e da Europa o levou a produzir vários filmes publicitários em países como Itália, França, Suíça e Espanha. Entre 1980 e 1990 trabalhou no mercado paulista com grandes diretores de filmes publicitários. Em Santa Catarina dirigiu programas de destaque nacional na televisão brasileira, que contou com a participação de atores como Paulo José, Tony Ramos e Marcos Palmeira.

7. *Tatiana* é jornalista e roteirista de televisão e cinema em uma produtora de vídeo de Santa Catarina. É Doutora em Linguística Aplicada. Mestre em Ciências da Linguagem. Graduação em Comunicação Social, habilitação em Jornalismo. Atualmente é professora do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem e do Curso de Comunicação Social de uma grande universidade de Santa Catarina. Tem experiência na área de Linguística, com ênfase em Linguística Aplicada e Comunicação Social.

Devemos pontuar que a experiência prática foi essencial uma vez que, obrigatoriamente, precisaram entender a estruturação de um roteiro para poder analisá-lo, inclusive, tecnicamente. Saber lê-lo imaginando cada composição, *dispositivos* e processos interativos, bem como toda a construção das cenas e sua sequencialidade foi de extrema importância.

Esta abordagem é de baixo custo e eficiente, pois, segundo Aedo, Catenazzi e Díaz (1996), a amostragem dos participantes não precisa ser grande, mas significativa e no intuito de selecionar profissionais das principais áreas que se referem ao foco do estudo. Seguimos as recomendações de Leveridge (1986) no que diz respeito à quantidade de entrevistas, as quais devem atender diretamente aos objetivos da pesquisa e não necessariamente a um número mínimo determinado de encontros.

Estética e
interatividade:
motivação e
percepção

Num jogo de evolução³⁰ e das negociações dos significados da *estética*, surge, na metade do século XIX, o entendimento deste conceito a partir das experiências vividas no contato com os objetos e com o ambiente. John Dewey (1859-1952) em sua obra “A arte como experiência” (1980), publicada pela primeira vez em 1934, explica que tudo o que é experienciado no cotidiano pode se tornar uma experiência estética, o que vai definir a experiência é a capacidade e a forma de interação do sujeito com a situação, com o objeto ou com o ambiente que a proporciona.

Townsend (1997) também pontua que a recepção da arte é sempre mediada pelos nossos significados, pelo que somos e pela forma como estabelecemos certa relação com o artista e com a obra. Explica ainda que é necessária, neste contato, a comunhão das partes onde o controle nem sempre é do artista, mas do público. Outro ponto importante a ser observado é a relação público-artista que deve ser estabelecida a partir de elos que criam o que Townsend (1997) chama de “cultura comum”. Ou seja, sistemas simbólicos que ajudam na transmissão da mensagem do artista para o público (símbolos, motivos populares, religião, linguagem, etc.). Porém, a relação entre o artista e o público nem sempre é tranquila, mas tensa, já que o artista nem sempre está disposto a ceder às exigências do público quando esta contrasta com sua visão. Contudo, sem público não há artista e sem artista não há público.

3.1 EXPERIÊNCIA ESTÉTICA

Sem interação entre o indivíduo e o objeto não há experiência. A experiência estética é tão importante quanto qualquer outra forma de interação entre o sujeito e o ambiente e entre o sujeito e outras pessoas. Apesar de isso não estar tão claro em nossa vida, diante da correria

³⁰ Com um conceito em constante mutação *Estética* já foi utilizada com o sentido de “reflexão sobre arte e o belo”; e, especialmente nas épocas “clássicas” em que o objeto era dotado de harmonia e pelo senso de medidas, sua definição foi voltada para a “Filosofia do Belo” particularmente ligada ao objeto (SUASSUNA, 2005). Mesmo no século XVIII não significava mais do que a “teoria da sensibilidade”, conceito empregado pela primeira vez por Baumgarten (1714-1762) a partir da etimologia da palavra grega *aisthesis* (BAYER, 1979). Foi no século XX, juntamente com a arte moderna, que as reflexões sobre a arte renascem e ganham novos significados, mas somente a partir dos anos 60 as teorias são reelaboradas frente ao “choque que provocam na sensibilidade” (JIMENEZ, 1999). Porém, somente a datar do que conhecemos hoje como *moda* que a *estética* passou a ser contextualizada fora do aspecto da arte (AQUINO, 2012). Entre os filósofos de maior destaque que se debruçaram na reflexão do conceito, podemos relacionar: Baumgarten (1714-1762), Immanuel Kant (1724-1804), Georg Wilhelm Friedrich Hegel (1770-1831), Friedrich Wilhelm Joseph von Schelling (1775-1854), Gustav Theodor Fechner (1801-1887), Friedrich Nietzsche (1844-1900), Theodor Lipps (1851-1914), John Dewey (1859-1952), Edgard De Bruyne (1898-1959).

da rotina cotidiana, a experiência tem grande significado, porque dá valor a tudo o que somos e a tudo o que fazemos (HAGMAN, 2005). Na experiência estética, afirma Hagman, temos envolvidos um fenômeno (objeto, evento, etc.) ou um conjunto de fenômenos (um grupo de objetos, uma melodia, etc.), dos quais o sujeito afetado pode sentir a forma ideal, conforme seu gosto. Esta afetação pode ser alegria, tristeza, medo, repulsa, admiração ou qualquer que seja o sentimento gerado no momento da experimentação. Lembrando que para que isso ocorra o sujeito precisa estar envolvido intimamente com o objeto e sua intensidade é variável.

Esta experimentação estética, porém não é algo simples ou como diz Guimarães (2004), apenas uma questão de “filtro” dos conteúdos. Nesta relação, segundo o autor, deve ser considerada a “organização significativa interna dos objetos” e, além disso, a própria experiência. Guimarães (2004) explica que a experiência estética, apesar de ser singular e destacar-se de momentos cotidianos da vida, conecta-se e aproxima-se do que é familiar aos indivíduos, integrando, assim, “o que é estranho ao familiar”. “Como resposta a uma ‘coerção acontecimental’, a experiência estética é uma mobilização multidimensional (cognitiva, volitiva e emotiva), produzida no confronto com um objeto problemático que é experimentado em uma situação não familiar” (GUIMARÃES, 2004, p. 5).

Toda experiência requer e é resultado de uma interação e da reação dos sujeitos em relação ao produto, ou seja, exige a recepção ativa do indivíduo no contato com os produtos, extrapolando o olhar desinteressado (DEWEY, 2010). A experiência estética pode acontecer com qualquer coisa. Goldsmith (1983) explica que a estética contemporânea foi marcada pela ideia de *readymade*, de Marcel Duchamp. O artista com sua obra intitulada *Fountain*, que inicialmente gerava risos e aversão, provou que tudo o que é tirado do seu contexto original e transformado pode ser um gerador de experiências estéticas. Para Duchamp, o fator importante da sua obra foi a seleção indiferente dos objetos a serem exibidos, sem ter emoção estética, transfigurando objetos e deslocando-os de seus espaços reais (GOLDSMITH, 1983). Sua obra requer uma condição estética, ou seja, a *atitude* do receptor (PEREIRA, 2012) diante do que vê produzindo múltiplas e infinitas interpretações.

Não podemos deixar de esclarecer que a experiência é contínua no cotidiano dos sujeitos, ou seja, está impregnada no ato de viver. Dewey (2010) explica que a experiência se torna

singular quando um objeto estético provoca sensações acima da percepção sem deixar “buracos nem centros mortos”, mas pausas que ajudam a acentuar a experiência. Assim, entendemos que as coisas são experienciadas de forma constante, porém para que se tornem *singulares* devem destacar-se e contrastar-se das demais vivências, mexendo com o sujeito de maneira única.

O *objeto estético* pode materializar-se em qualquer coisa que seja pelo sujeito. O ponto chave é o estabelecimento de um elo entre o objeto e o espectador, fazendo com que configure-se uma experiência a partir da *atitude estética do observador* (PEREIRA, 2012). Pereira explica que a experiência estética pode ser comparada a uma paixão, ao estado de espírito de quem se apaixona. É um momento que cala, que nos absorve por si mesmo, algo que é de difícil explicação e que não há espaço para uma relação de dominação entre as partes.

Contudo, devemos pontuar que, esta experiência somente pode ser considerada estética quando destaca-se de momentos comuns do cotidiano e torna-se singular ao sujeito e que pode, de certa forma, modificá-lo. Uma experiência singular geralmente tem um nome que a faz diferenciar-se das demais como, por exemplo: *aquele* lugar, *aquela* viagem, *aquela* pessoa, possuindo uma *qualidade* ímpar gerada pelo próprio indivíduo no contato com o objeto estético (DEWEY, 2010). Quando falamos que a *qualidade* está no sentimento do sujeito e não no objeto, significa que o fenômeno da experiência estética surge no envolvimento do espectador com os acontecimentos que estão sendo vivenciados, sendo esse um fator psicológico individual e singular (HAGMAN, 2005).

A percepção, desencadeada através de uma experiência imediata e singular, gera a reação estética. “Quando se vê, se ouve, se cheira, se toca alguma coisa, alguma reação ocorre. Na mais das simplórias dessas reações, quando se vê alguma coisa, pode-se achar essa coisa, no mínimo, feia ou bonita. E esse achar a coisa feia ou bonita é a reação” (AQUINO, 2012, p. 14). A experiência, desta forma, tem características emocionais que satisfazem o sujeito, pois possuem uma estrutura organizada e ordeira (DEWEY, 2010). “Na verdade, quando significativas, as emoções são qualidades de uma experiência complexa que se movimenta e se altera. Dizemos *quando significativas* porque, de outro modo, elas não passam de explosões e irrupções de um bebê perturbado” (DEWEY, 2010, p. 119, grifos do autor). Esta

emoção para o autor está intimamente ligada ao eu interessado no acontecimento, independente do desfecho que for tomar.

Quando significativas as experiências ultrapassam o fenômeno imediato e levam o sujeito a novas interpretações dos acontecimentos e dos objetos estéticos. Sem interpretação a experiência torna-se pobre e equivocada, segundo Shusterman (1997). Por isso, a reflexão é importante na qualidade da experiência, bem como nas experiências anteriores, nos nossos hábitos e nas percepções do mundo que nos cerca. Entretanto, o autor também reforça que isso não significa que os fenômenos imediatos não sejam importantes para o processo da experiência estética, sendo estes sentimentos o princípio de tudo.

A experiência estética está ligada diretamente ao que o produto estético e o contexto podem proporcionar à percepção. Esta percepção deve ser criada pelo espectador, a relação com a coisa deve ser despertada pelo próprio sujeito e a criação precisa ter alguma comparação com as experiências vividas pelo artista (DEWEY, 2010). Isto, por sua vez, não é instantâneo. A percepção exige contemplação, um olhar interessado que pode proporcionar ou não satisfação ao espectador, porém ela é sempre emocional. “A emoção é *para, de* ou *sobre* algo objetivo, seja na realidade ou no pensamento. Está implicada em uma situação cujo desfecho fica em suspenso, e na qual o *eu afetado* pela emoção está envolvido de maneira vital” (DEWEY, 2010, p. 156, grifo nosso). As emoções geradas são apenas “completas em si” e podem ser das mais diversas frente a situações alegres, frustrantes, deprimentes. É necessário pontuar que essas emoções são sempre singulares, pois só podem ser sentidas e enunciadas por quem as vive e se emocionam a partir dela.

Porém, é necessário pontuar que para que o sujeito tenha uma experiência estética é necessário que ele tenha também *atitude* estética. Pereira (2012) salienta que a *atitude* estética requer o *posicionamento* do sujeito frente ao objeto, a recepção pela recepção não configura-se numa experiência estética já que não há disposição para o olhar atento do mundo, não constituindo um momento perceptivo do espectador para o objeto estético. Além disso, o autor pontua que a experiência não é uma “antecipação racional”, mas uma atitude *desinteressada*, ou seja, desprovida de juízo prévio. Para que haja a experiência, o espectador precisa estar aberto a ela e aos efeitos que possa causar no contato, gerando o sentimento que for.

A percepção e as sensações geradas pela experiência não são dadas para que os indivíduos compreendam de determinadas maneiras os objetos, mas são geradas pelo próprio repertório construído tanto pelos sujeitos quanto pelo contexto cultural ao qual vivem. Desta forma, as percepções já possuem “significados acumulados” (DEWEY, 2010) a partir de experiências anteriores. Contudo, para que a experiência possa ser concebida empiricamente o indivíduo precisa superar alguns obstáculos apontados por Dewey (2010) como “psicológicos, sociais e políticos”. Segundo o autor, os preconceitos precisam ser eliminados para que o olhar possa perceber mais do que está habituado a ver, precisa abrir-se à experimentação.

Este conhecimento prévio acumulado já elaborado pelos sujeitos e já refletido é estendido para outros aspectos da vida e, especialmente, tem grande relação com dimensão da qualidade das experiências (HAGMAN, 2005). Esses sentimentos são revestidos de forma e valor pelo receptor, tornando-se a expectativa e a base para novas vivências. Isto significa dizer que o mundo é totalmente subjetivo, que as experiências e representações não estão apenas fundadas na memória, mas são processos complexos cognitivos e afetivos imbricados no circuito do estado da experiência; os quais são capturados não somente pela qualidade, mas por idealizações dos sujeitos em si mesmo e/ou no mundo (HAGMAN, 2005).

O que ocorre na percepção está totalmente ligado à capacidade de cada indivíduo, no que ele pode perceber ao que é projetado nos objetos, sejam eles imagens, sons ou qualquer outra forma de experienciamento (SARTRE, 1996). Esta apreensão se dá na consciência e ao que é estabelecido nas diversas conexões individuais a partir dos repertórios previamente construídos pelos indivíduos em suas relações com o mundo. As percepções, por sua vez, são ampliadas nos momentos em que a capacidade de ver é expandida pelas lacunas preenchidas pela intuição. “A percepção não é, pois, uma atitude meramente contemplativa e, ainda menos, uma ausência de atitude, mas um agenciamento corporal, uma *performance*, um comportamento que, mais que representar o mundo, exprime o movimento pelo qual o habitamos” (VALVERDE, 2010, p. 69).

Podemos sinalizar que é na experiência estética que desenvolvemos novas formas de ver o ambiente e os objetos, ampliando os olhares e, deste modo, aprendemos constantemente a ver o mundo de diferentes formas, reaprendendo, como num primeiro contato. “A apreensão do mundo sensível, do natural ou mesmo de tudo o que nos cerca, [a partir do século XVIII],

vem sendo refletida por uma dimensão conceitual que abrange não somente a emoção, o belo ou o feio, mas toda relação estabelecida entre os indivíduos e o mundo” (BIEGING, AQUINO, 2014, p. 87). Resumindo, tudo aquilo que pode ser experimentado pelos indivíduos na sua relação com o mundo pode ser considerado estético (DEWEY, 1980).

Quando a interação dos indivíduos com os objetos e com o ambiente destaca-se de momentos comuns do cotidiano, podemos dizer que ocorreu uma experiência. Apesar disso, a experiência estética não deve ser separada da experiência comum, pois os acontecimentos cotidianos também podem proporcionar sensações singulares e despertar a experiência estética. Shusterman (1997) diz que a experiência estética tem a capacidade de nos absorver afetivamente, destacando-se do fluxo comum da vida diária de forma a gerar mais do que sensações, tornando-se, significativamente, uma experiência a ser saboreada. Somente o fato de a vida ser um movimento constante, cheio de nuances e rupturas já nos oferece momentos para serem experienciados e que, por si, possuem qualidade estética (DEWEY, 2010).

A experiência, na medida em que é experiência, consiste na acentuação da vitalidade. Em vez de significar um encerrar-se em sentimentos e sensações privados, significa uma troca ativa e alerta com o mundo; em seu auge, significa uma interpenetração completa entre o eu e o mundo dos objetos e acontecimentos. (DEWEY, 2010, p. 83, grifo do autor)

Neste sentido, a experiência é algo contínuo, pois sendo ela parte da vida cotidiana do indivíduo está inserida no próprio “processo de viver”, conforme salienta Dewey (2010). O autor explica também que apesar de podermos viver experiências nas coisas cotidianas, esta pode não ser *singular*. O mundo *não estético* pode também afetar a maneira como sentimos as coisas e ser ele mesmo um dos fatores que altera a nossa capacidade de sentir os objetos estéticos (SHUSTERMAN, 1997). Porém, devemos também pontuar que a experiência estética não é um tipo singular fixo, mas mutável assim como nossas *atitudes estéticas* (PEREIRA, 2012) e nossa *percepção emocionada* (HAGMAN, 2005).

Para que a experiência seja satisfatória por si, que possua grande importância, é necessário que ela nos impulse a dizer, por exemplo, que *aquilo* é que foi uma experiência (DEWEY, 2010). Nestas experiências a fluidez mostra-se como ponto principal, uma vez que não possui interrupções e que é durável. Além disso, a emoção atingida com tal vivência é também satisfatória e significativa devido à sua complexidade qualitativa. Somando a isso, devemos

considerar também a predisposição do *eu interessado* a partir do qual tudo se move e modifica a medida que estabelece com o objeto ou com a situação um laço afetivo profundo, mesmo que a conclusão dos fatos seja esperada ou não pelo indivíduo imerso na experiência.

A experiência estética gera uma sensação individual ativada por um determinado estímulo (TOWNSEND, 1997). Estas experiências estéticas, para Townsend (1997), são tão imediatas quanto o gosto. Sendo singular, a partir de um determinado objeto, gera sempre sentimentos diferentes nos receptores, pois são entendidas e ressignificadas considerando as vivências e repertórios pessoais. O gosto, neste caso, é um grande auxiliar com relação às diferenças e que pode assemelhar-se com a emoção estética.

Trabalhamos aqui com dois conceitos muito próximos, porém com outros enfoques. Temos de um lado a *emoção estética* que está diretamente conectada com a emoção em si (TOWNSEND, 1997) e de outro lado temos o *gosto*, o qual é determinado pelo juízo dos indivíduos a partir dos seus contextos de vida. Apesar de sua descrição e análise serem tão difíceis, ainda mais por se tratar de sensações alheias, a emoção estética faz parte do cotidiano dos sujeitos e seus sentimentos. Contudo, apesar de tão subjetivos, não podem ser ignorados quando tratamos de fazer ciência a partir do viés da estética.

[...] não é a experiência meramente psicológica que é ‘estética’, mas sua relação interacional ou comunicativa, o compartilhamento — o trabalho de objetivação da emoção sentida. Trabalho que, por sua vez, como expressão de relação entre pessoa e situação, é ainda ‘experiência vivida’ (BRAGA, 2010, p. 83).

A *emoção estética* (admiração, amor, emoção, vitalização) é uma intensa resposta afetiva incorporada ao processo da experiência (HAGMAN, 2005). Esta afetação altera o estado do sujeito, sendo essas respostas ao que é vivenciado. Segundo Hagman (2005) a emoção estética envolve este retorno afetivo do sujeito em relação ao objeto e também a auto-experiência (*self-experience*). “Emoções como raiva, excitação sexual, e medo são expressos dentro da estrutura formal de beleza, enquanto a ansiedade associada a esses afetos e fantasias é reduzida ou eliminada pela exploração fornecida pelo sentido da perfeição formal” (HAGMAN, 2005, p. 97, tradução nossa). Pode-se dizer, ainda segundo o autor, que o senso de beleza é uma fusão entre emoções estéticas e não estéticas, sendo que esta última está associada ao conteúdo do objeto em si.

Neste processo também está implicado o amadurecimento da experiência que caracteriza-se pelas impressões tidas no decorrer da vida, ou seja, pelo repertório e vivências acumuladas que auxiliam e ampliam a percepção em relação ao momento em que acontece a experiência. Dewey (2010, p. 125) explica que o “estético não é algo que se intromete na experiência de fora para dentro, seja pelo luxo ou pela idealização transcendental, mas que é o desenvolvimento esclarecido e intensificado de traços que pertencem a toda experiência normalmente completa”. Para isto, o espectador precisa estar aberto à experiência e receptivo a ela, não somente passivo, mas aberto à vivência e imerso, deixando impregnar-se pelo conteúdo da experiência. É preciso, nesta relação, a absorção daquilo que se experiencia, gerando algum tipo de resposta do receptor, deixando assim que a percepção daquilo que pressiona os nossos sentidos crie uma vivência singular. “Para perceber, o espectador ou observador tem que *criar* sua experiência” (DEWEY, 2010, p. 137, grifo do autor).

Até mesmo a tragédia ou sentimentos perturbadores fazem parte da experiência estética, porque auxiliam no reconhecimento de situações duras da vida cotidiana. Experiências maduras com objetos que representam fracasso, morte e perda transformam-na, como explica Hagman (2005, p. 38, tradução nossa), em “até mesmo a celebração do trágico, bem como do sublime³¹. É este aspecto da nossa experiência em que o sentido de qualidade, valor formal e beleza combinam com o reconhecimento do fracasso e da mortalidade”. Segundo Hagman (2005) o nível maduro da humanidade articulado com formas verbais, visuais, linguísticas e musicais é que dá a qualidade refinada à tragédia. O autor explica ainda que esse amadurecimento faz com que os sujeitos percebam sua vulnerabilidade, as tragédias e a própria mortalidade. É belo ao mesmo tempo em que é terrível.

Temos que pontuar que *uma experiência*, seja ela de grande impacto ou mesmo pequeno, sempre inicia-se com *uma impulsão* (DEWEY, 2010) no sentido de movimentar-se para “fora e para adiante”. A impulsão, segundo o autor, é o primeiro estágio da experiência, contudo, nem toda impulsão leva a uma experiência completa. Porém, a impulsão é o indício de que pode ocorrer a plenitude da experiência uma vez que provém de alguma necessidade do

³¹ “O sublime é o termo geral para uma forma de experiência estética que é caracterizada por estados afetivos extremos, como admiração, espanto, êxtase, medo e fascínio; esses sentimentos são estimulados em resposta a um objeto, evento e/ou ideia que é vista por possuir imensidão, poder, obscuridade, sem forma e outros aspectos terríveis, onde a compreensão humana e emotiva são empurradas para (e talvez além) dos seus limites”. (HAGMAN, 2005, p. 123, tradução nossa)

indivíduo com o meio que lhe proporciona a interação. Mesmo neste sentido, existem tensões e obstáculos já que nenhum ambiente é completamente favorável e aberto aos nossos anseios.

A experiência é uma questão *behavioral* (DEWEY, 2010), pois não depende apenas da arte ou da sua apreciação, mas da interação entre o objeto e o indivíduo no qual é necessário que haja mais do que uma condição circundante, não prevalecendo a atividade do ambiente sobre a do organismo, e sim as atividades conjuntas que neste meio se estabelecem. “Apropriar-se da experiência é dizê-la e fazê-la sua” (QUÉRÉ, 2010, p. 32). Isto significa interpretação e extração, tornando o indivíduo apto responder pela experiência. Para Quéré (2010) as sensações e impressões não são suficientes para que se tenha uma experiência, é necessário que estejam em jogo as coisas, os comportamentos e os agenciamentos que por sua vez são singulares e intransferíveis. Sem emoção, produção de sentidos e interação com o ambiente não há experiência. Neste contexto, Hagman (2005) explica que o “coração da estética” está nos vários sentidos que inclui os gestos físicos, as cores, os espaços e, especialmente, a comunicação em suas diversas formas e o que chama de auto-experiência (*self-experience*). Quando o sujeito tem uma auto-experiência de qualidade, ela se sente parte do todo e um grande envolvimento com o mundo que o cerca.

Dewey (2010) faz questão de frisar que é necessário atentar-se quanto à compreensão dos fatores psicológicos envoltos nas filosofias estéticas e apresenta como princípio básico o entendimento da experiência. Para Dewey (2010, p. 430) “a experiência é uma questão de interação do organismo com o seu meio, um meio que é tanto humano quanto físico, que inclui o material da tradição e das instituições, bem como das circunvizinhanças locais”. Para ele, sem a determinante contribuição humana, não há experiência. Na experiência, não pode ser considerada nem totalmente física e nem totalmente mental.

Nesta relação é importante atentarmos ao que Dewey (1980) pontua em relação a “*ter experiência*” e “*ter uma experiência*”. A primeira é uma experiência, mas nada que tenha grande distinção na vida cotidiana, algo que simplesmente é vivenciado, mas que não muda a corrente, o fluxo, é algo sem grande significação. Coisas podem acontecer e serem experienciadas, porém isso não garante que se tornem *a experiência*. Já *ter uma experiência*, para Dewey (2005, p. 36, tradução nossa), “é quanto o experimentado segue seu curso de realização. Então, e só então, é integrado e demarcado no fluxo geral da experiência de outras

experiências. [...] Tal experiência é completa e traz consigo sua própria qualidade individualizante e autossuficiente”. Segundo o autor, a diferença de uma para outra é a dispersão e a distração, é a diferença entre “o que observamos e o que pensamos, o que desejamos e o que temos, é o desacordo uma com a outra” (DEWEY, 1980, p. 36, tradução nossa). Contudo, a *experiência* simples e cotidiana pode se transformar em *uma experiência* dependendo da capacidade de interação do sujeito com o ambiente, tornando-a completa e intensa, modificando-o.

Para isto, é essencial estar aberto às experiências. Pereira (2012) diz que quanto mais experiências uma pessoa pode ter, mais experiências ela estará disposta e aberta a ter. Isso caracteriza-se pela curiosidade ao que está porvir, “ao que *ainda não sabe*”, segundo Pereira. Deixar-se mover pela experiência significa a possibilidade de realizar uma troca, deixando-se configurar e ser configurado (PEREIRA, 2012). Neste jogo, a experiência estética traz como uma de suas características as múltiplas possibilidades quanto à produção de sentidos que é estabelecida pelo sujeito a partir do seu repertório prévio.

Desejo e pensamento estão totalmente incorporados à experiência estética e sua completa incorporação no momento da percepção é que dão o pulsar da experiência, sendo as sensações especialmente envolvidas neste jogo. Quando algo nos chama a atenção e é capaz de mover o nosso olhar somos absorvidos intensamente e consumidos por vários impulsos, gerando um estado de equilíbrio. Temos aí o *estado de contemplação* (DEWEY, 2010). A contemplação pode nos levar a falsos entendimentos, como se, no contato com a obra, a “*emoção apaixonada*” não existisse ou estivesse muito distanciada. Este equilíbrio manifestado na contemplação apenas significa que diferentes estímulos são ativados quando estamos nesse *estado* ou em uma *percepção emocionada*. A forma e a qualidade (ou valor) do objeto para o sujeito é o que torna a experiência estética diferente dos demais conteúdos e acontecimentos vividos (HAGMAN, 2005). São diferentes manifestações e estados psicológicos.

Assim, podemos considerar que a experiência estética envolve, principalmente, a externalização de um valor afetivo (HAGMAN, 2005). As qualidades postas pelo sujeito no objeto estético devem relacionar-se com algo que para ele é a forma ideal, possuindo qualidades e características que reforcem sua essência. A *forma ideal* pode levar o receptor ao transe, fazendo-o contemplar seu equilíbrio, seu ritmo. Segundo Hagman (2005) o que fica

para o sujeito são os significados complexos e requintados da experiência numa ligação profunda e inconsciente do seu prévio conhecimento.

Devemos pontuar que a diferença da experiência estética para a experiência comum está no contágio que tanto a obra quanto a nossa atenção possam proporcionar. A não captação e a falta de impacto qualitativo da obra nos sentidos não movem nem a percepção emocionada e nem o pensamento, gerando apenas apatia e inércia (DEWEY, 2010). Isso, para Dewey, mostra-se com duas faces: pela *opressão* das coisas que nos cercam ou pela *insensibilidade* às coisas. Explica ainda que a vida cotidiana tem o poder de levar os sujeitos a isso uma vez que nesse curso vive-se em meio a constantes opressões, sejam elas pequenas ou não, e à monotonia. Somente com o cultivo do interesse e a constante interação com o meio, seja ele na música, na literatura, no cinema ou em tantos outros, é que artistas e espectadores conseguirão um rico “pano de fundo” para novas e singulares experiências. O “pano de fundo” mencionado por Dewey configura-se pela atividade recorrente da *mente* que é transformada a cada experiência no processamento, na assimilação e na reconstrução do que é recebido. Este processo nunca será passivo, mas ativo e mutável. Vale salientar que a *mente*, considerando não somente o significado do verbo, mas a maneira como lidamos com o mundo e as situações, precisa de pré-disposição para realizar novas conexões, a disposição em relação às variadas interações é essencial para a formação de um vasto repertório. Nesse circuito a sensibilidade desenvolve-se e ganha novos impulsos a partir de determinado *pano de fundo* já experienciado.

A *mente*, segundo Dewey (2010), se modifica lentamente na medida em que são reformulados os interesses diante dos acontecimentos da vida. Sendo a consciência o primeiro plano da mente, o autor explica ainda que diante das mudanças cotidianas é na consciência “que a predisposição formada e a situação imediata se tocam e interagem” (DEWEY, 2010, p. 459). Assim, a consciência é o centro das mudanças que ocorrem no sujeito quando confrontado com experiências que exijam codificação por parte do receptor e, além disso, é nela que a interação flui. São nos momentos de significações que a experiência vivida é reconstruída, considerando também o repertório anterior, e ganha um significado “definitivo” até a próxima reconstrução.

O processo de ajuste do velho e do novo é chamado por Dewey (2010) de *intuição*. Para o autor, esse choque entre o *primeiro plano* e o *plano de fundo* exige esforço e sofrimento. A tensão entre os significados já instituídos pelo sujeito a partir de velhas experiências só se dá com interesse e é marcada por ajustes, por vezes, não muito fáceis, exigindo do receptor alguma força. Quando o polo velho e o novo transformam-se em uma nova experiência, há *imaginação*, tornando os acontecimentos naturais. Ela ajuda na descoberta do mundo e na recriação dos significados. A imaginação auxilia também na reconciliação entre o que temos e na verdade por trás da história contida no objeto, mesclando os significados daquilo que é vivenciado (HAGMAN, 2005).

Dewey (2010, p. 461) explica que “quando o novo é criado, o distante e o estranho tornam-se as coisas mais naturais e inevitáveis. Há sempre uma dose de aventura no encontro da mente com o universo, e essa aventura é, em sua medida, a imaginação”. A experiência da imaginação ocorre quando diversas qualidades sensoriais estão presentes, além disso, para que seja ativada é essencial que a emoção e a significação também estejam ativas na construção desta nova realidade de mundo. Sendo a experiência estética imaginativa, possui certo grau de qualidade. Sabe-se que estas experiências têm sua base na interação, porém elas são dotadas de significados apenas quando, objeto da percepção, são conectadas às experiências anteriores. Dewey explica que o ajuste entre velhas e novas experiências é dado pela *imaginação*.

Neste contexto, para entender as experiências dos sujeitos frente aos objetos estéticos deve-se considerar também o ambiente e seus semelhantes, pois, do contrário, corre-se o risco do não entendimento. Os desejos, os valores e as crenças fazem parte de um mundo maior do que o vivido pelo sujeito, seus pensamentos e atitudes provém de algo que transcende suas fronteiras e que são geradas, especialmente, no ambiente em que convive (DEWEY, 2010). As influências do meio humano formam o indivíduo. Suas tradições, objetivos e modos de vida são significativamente perpassados e orientados pelo o que é instituído coletivamente. Diante disso, o sentimento experienciado no contato com o objeto é compartilhado pelo sujeito, tanto com os seus pares quanto com o artista, isso porque sua composição traz elementos de qualidade universais como, por exemplo, a linguagem. Assim, unindo o homem e a natureza e conscientizando-os desta união também entre os seus pares.

Compreendemos que a experiência estética influencia todas as áreas da vida humana, pois está impregnada no ato de viver, na sociedade, na comunicação entre duas pessoas e, especialmente, nos mais profundos dos nossos desejos, pensamentos e fantasias (HAGMAN, 2005). Hagman (2005) explica que isso é bem complexo de perceber na rotina da vida de forma consciente, porque os princípios e processos estéticos estão impregnados nas mais corriqueiras atividades. Desde um aperto de mãos, conhecer pessoas até as expressões nos rostos de amigos podem nos proporcionar experiências. Simples gestos do dia-a-dia podem não levar a nada ou podem ainda ativar sensações profundas nos sujeitos. Para o autor, a estética é a área subjetiva da vida. O importante são os momentos de interação que levam o sujeito a ricos e diferentes níveis de subjetividade humana.

Assim, a experiência estética é tudo o que é sentido na vivência do indivíduo diante das situações e dos acontecimentos. Anteriormente, considerava-se que somente nas relações com a arte tornava-se possível as reflexões estéticas, porém com a nova configuração do mercado, este pensamento foi, de certa forma, derrubado, abrindo margem para outros entendimentos. Apesar de o conceito de estética ter sido deslocado muitas e muitas vezes durante os séculos, percebemos que na atualidade este choque foi ainda maior, gerando discussões quanto ao seu deslocamento que agora coloca em cena também os objetos da indústria cultural e da cultura de massa.

Isso porque, com o desenvolvimento dos adventos mecânicos e tecnológicos de reprodução da arte, a *aura* (BENJAMIN, 1994), própria da obra de arte, tem sido perdida, dando lugar à cultura popular e de massa que traz para o centro da experiência estética uma nova abordagem não somente da grande arte (SHUSTERMAN, 1997), mas do que é produzido e distribuído digitalmente e em alta velocidade.

3.2 A EXPERIÊNCIA ESTÉTICA NO CINEMA

O fenômeno da comunicação de massa tem aberto novas perspectivas para os estudos de recepção e para as teorias estéticas. As abordagens dos Estudos Culturais³² e dos olhares empíricos focados na recepção dos conteúdos (apropriação, usos, ressignificação) têm contribuído para um campo de estudos emergente, entrelaçando teorias antes focadas apenas nas obras de arte às teorias das novas mídias comunicativas, importantes fontes de experiência da atualidade. Os Estudos Culturais e as correntes teóricas contemporâneas vêm quebrando paradigmas no que diz respeito aos estudos das mídias e, especialmente, na recepção das mesmas.

O espectador ganha nesta *Era das Mídias* um espaço importante não somente na significação dos conteúdos, mas na participação e mesmo na produção. A construção dos significados dispostos pelos diversos produtos midiáticos ganha um novo integrante na medida em que o sujeito passa de simples espectador para gerador de informação, incorporando o papel de protagonista na construção de significados e de ideologias. Considerando a participação ativa dos espectadores na produção e ressignificação dos conteúdos midiáticos, antes privados às empresas de comunicação, torna-se importante entender não somente este fenômeno, mas a atuação ativa destes sujeitos e seus desejos como agentes produtivos. Além disso, torna-se importante estudar as experiências estéticas vividas por esses espectadores/produtores na imersão destes meios e produtos culturais.

Com o desenvolvimento das mídias e o advento da internet, as relações estabelecidas com a arte ou até mesmo entre as pessoas ganharam novas configurações. As tecnologias alteraram o olhar do espectador e os desafiam constantemente na produção de conteúdos derivados dos produtos da indústria cultural. A disseminação e a facilidade em se ter acesso aos produtos tecnológicos inauguraram um importante espaço para o espectador, o qual agora pode assumir outros papéis na produção e na recepção. Frente a isso o comportamento da audiência muda, assim como também muda a maneira com que os indivíduos entendem e se relacionam com as

³² Raymond Williams (1921-1988), um dos mais importantes teóricos dos Estudos Culturais, já apontava uma discussão acerca do conceito de estética em que, segundo ele, essa não poderia ser refletida apenas como um problema filosófico, mas como uma prática cultural. Williams (1960) defende que a arte e os acontecimentos da vida não podem ser considerados separadamente, mas como práticas cotidianas, pois, para ele, as experiências estéticas não podem surgir em uma esfera isolada e fora de seu contexto.

mídias. A experiência estética (DEWEY, 2010), diante do aprimoramento das imagens e da qualidade do que vem sendo produzido, faz com que sejamos mais afetados ao que nos é ofertado. Essa afetação, ação e consequência, estão intimamente ligadas à percepção de cada indivíduo, resultando em certa alteração entre as partes.

No caso dos novos produtos audiovisuais, sejam eles produzidos para o cinema, para a internet ou para tantos outros meios, é possível perceber uma grande força no sentido de levar o espectador a vivenciar novas perspectivas, incorporando-o à narrativa de forma ativa, fazendo-o se sentir parte da produção.³³ A experiência estética proporcionada pela interação e pela imersão dos sujeitos nas narrativas proporciona sentimentos cada vez mais intensos e, além disso, uma nova forma de construção dos significados no espectador. De um simples receptor, hoje é possível vivenciar uma trama como protagonista ou como co-diretor, as escolhas em relação ao destino dos personagens estão, relativamente, ao alcance das mãos através da multilinearidade das narrativas³⁴ proporcionadas pelas novas mídias.

Cinema é arte, é um espetáculo artístico, conforme menciona Betton (1987). O cinema, para o autor, é “linguagem estética, poética ou musical – com uma sintaxe e um estilo; é uma escritura figurativa, e ainda uma leitura, um meio de comunicar pensamentos, veicular idéias e exprimir sentimentos” (BETTON, 1987, p. 1). Pela visão estética proporcionada através das coisas apresentadas pelo filme somos convidados a decifrar seus códigos e suas mensagens. Mergulhamos num mundo mágico trazido pelo olhar pessoal do cineasta que é traduzido nas imagens, nos sons, nos efeitos e na construção narrativa como um todo.

A experiência proporcionada pelo filme traz a estética da força e da sensação, em que a subjetividade não está apenas no que é projetado na tela ou nos espaços psíquicos dos telespectadores; mas “através de uma fusão da matéria, do material do filme, da força e da sensação como movimento, no *entre* desses espaços” (KENNEDY, 2002, p. 5, tradução nossa, grifo nosso). Segundo a autora, um filme é mais do que uma representação, é uma fusão que explora “corpo, mente e máquina”, sensações, experiências e percepções. O filme,

³³ Este trabalho tem como foco cinema e interatividade. Não traz estados da arte ou qualquer tipo de exemplo sobre videoarte, vídeos experimentais, videogames ou sobre outros temas que não tenham ligação específica com o objeto deste estudo.

³⁴ Abordaremos a questão da multilinearidade e da interatividade das narrativas no próximo capítulo.

para Kennedy (2002), deve ser considerado como processo e não como representação, pois opera com imagens em movimento e ativa afetos, ou seja, trata-se de uma experiência sinestésica da sensação³⁵.

Essas percepções sensíveis são fruto da nossa interpretação e julgamento em relação às coisas, as quais são resultado da “*construção do espírito*” dos sujeitos (BETTON, 1987). Sem isso e, especialmente, sem experiências passadas não seríamos tocados ou modificados pelas mensagens que chegam dos diversos meios. As experiências anteriores são essenciais uma vez que modificam a consciência no sentido de fazer evoluir o pensamento e os sentidos já que são acrescentadas a elas novas informações sobre o mundo e sobre os objetos. Assim, o conhecimento acumulado das experiências com os objetos estéticos são em parte impregnados pela contribuição advinda das sensações (BETTON, 1987). A maturidade do espectador, para Betton (1987), é o que norteia a liberdade e o julgamento, é o que vai definir sua atitude em relação à mensagem.

A experiência cinematográfica, por sua vez, estabelece sua relação entre a tela, o espectador e as manifestações do desejo (KENNEDY, 2002). Isso, por sua vez, inter-relaciona-se com conceitos de fantasia, identificação e subjetividade. Ademais, segundo a autora, o filme é uma excitação visceral, vital e dinâmica para a experiência estética. É necessário entender o filme como uma captura de momentos de experiência, não como um texto que produz elementos intelectuais ou mesmo que forma subjetividades. O *afeto* na sensação estética, para Kennedy (2002), é mais forte e importante na relação entre o sujeito e o filme do que o prazer ou o desejo, pois como considera a psicanalista Elizabeth Grosz, o termo *afetar* pode ser considerado como descarga ou como energia psíquica, ou seja, uma resposta emocional às situações.

Temos que pontuar, contudo, que quando chocado pelas imagens ou mesmo pelas ideias dispostas pelos filmes, o espectador raramente conseguirá exprimir o sentimento gerado. É mais fácil exprimir uma sensação experienciada que está de acordo com nossas convicções e

³⁵ O conceito de sensação abordado por Kennedy (2002) diz respeito a uma estética materialista que explica o afeto e a sensação como importantes fatores na experiência de um sentimento profundo e intenso com as imagens que, em princípio, é sentido no corpo, mas que extrapola estas fronteiras, assumindo grandes proporções na mente, na cabeça, na carne e no sangue. Vale salientar que esse corpo explorado pela autora não é um corpo físico, mas um corpo psíquico formando um complexo conjunto de forças.

com as quais simpatizamos, do que tentar explicar os sentimentos gerados pelo choque (BETTON, 1987). A perturbação e a culpa representada nos filmes transportam o espectador a cantos obscuros de sua consciência, lugares que nem sempre desejam visitar, mesmo diante de uma narrativa bem construída e interpretada.

Gunning (1989) define a experiência fílmica do espectador como “vertiginosa”, uma experiência produzida pela mistura de ansiedade e de prazer, ou seja, pela sensação física. O cinema, para o autor, pode ser considerado uma *experiência de assalto* em que o envolvimento com a narrativa e com os personagens necessita engajamento e curiosidade. Gunning explica que a *estética da atração* dos filmes em relação à audiência confronta os espectadores pela experiência por assalto, ou seja, pelo choque em sua mais exagerada forma, como acontecia nos primórdios do cinema. Ao invés de envolver os espectadores pela narrativa ou pelas características psicológicas, o *cinema da atração* requer grande consciência pela imagem no intuito de engajar os espectadores pela curiosidade do que é apresentado.

Esta relação vivenciada pelos espectadores com as cenas projetadas na tela do cinema, para Gunning (1989), é de excitação e curiosidade e não de desligamento da consciência do mundo real. Para ele, o cinema endereça e mantém a atenção pela ênfase do ato, proporcionando doses de prazer. Pode-se dizer que a experiência do cinema e seu poder de ilusão visual produz uma mistura de sensações que vão de prazer à ansiedade. Gunning completa explicando que o cinema da atração não é apenas um exemplo da estética moderna, mas um reflexo da vida urbana moderna. “O filme foi um dos elementos em uma experiência que Kracauer³⁶ descreveu como uma ‘total arte dos efeitos’ que ‘assalta todos os sentidos usando todos os significados possíveis’” (GUNNING, 1989, p. 127, tradução nossa).

O espectador é levado pelas emoções e pelas sensações em alto nível de engajamento. Vale ressaltar que a *estética da sensação* abordada por Kennedy (2002) fundamenta-se pelas ideias Deleuzianas do afeto, do movimento e da intensidade da experiência. Deleuze, em sua obra *Logique de la sensation*, diz que qualquer preocupação com os possíveis efeitos das imagens projetadas na tela precisam, antes de tudo, debruçar-se sobre significados que vão além das

³⁶ Siegfried Kracauer (1889-1966) foi um escritor alemão, jornalista, sociólogo, crítico cultural e teórico de cinema. Foi o primeiro a teorizar o processo cinematográfico. Publicou obras como: *L'Histoire: Des avants-dernières choses*, *Theory of film: the redemption of physical reality* e *Theory of film*.

forças representadas por elas. Em suas colocações, Deleuze não se refere a uma época específica do cinema, dando maior ou menor importância a uma em relação à outra, pois para ele cada período foi perfeito como pode ser. Seu foco está na análise de imagens e sinais criados ou recriados na contação de cada história e no que eles podem auxiliar na busca pela atenção dos espectadores.

Essa atenção é considerada a mais importante das funções internas em se tratando da criação dos significados pelos espectadores (MUNSTERBERG, 1983). É no momento da atenção que selecionamos os fatores mais significativos dos acontecimentos e os organizamos, transformando-os em experiências. A atenção pode ser voluntária ou involuntária, sendo a primeira já concebida de pré-conceitos e expectativas, fazendo com que tudo o que não esteja em nossos objetivos seja ignorado; e a segunda é extrínseca na medida em que são os fatos que devem chamar a atenção por si, motivando a percepção dos sujeitos. A atenção involuntária pode se dar a partir de qualquer coisa que chame a atenção como, por exemplo, algo brilhando, barulhento ou incomum.

A motivação da percepção, neste caso, pode também ser fruto das próprias reações dos sujeitos frente às imagens, àquilo que mexe e provoca os instintos passa a controlar a atenção (MUNSTERBERG, 1983). Munsterberg (1983) salienta, contudo, que a atenção voluntária e involuntária estão juntas, pois negociam com o mundo. As impressões ativadas pelas imagens na tela dão o ritmo às impressões dos sujeitos, facilitando a organização mental do que é recebido. O autor explica, porém, que no caso do cinema a atenção voluntária não é garantida, pois a atenção é despreocupada. Isso somente não ocorre quando o espectador olha as cenas com algum objetivo específico, como numa análise científica. No cinema, as imagens e os movimentos ajudam na busca pela atenção quando empregados diferentes planos, cortes e movimentos de câmera. As estratégias, ou seja, os *dispositivos cinematográficos*³⁷ tratam de

³⁷ O conceito de *dispositivo cinematográfico* é explorado no próximo capítulo.

chamar a atenção para determinadas situações, favorecendo o foco do espectador para acontecimentos específicos.³⁸

Além de todas as estratégias desde a elaboração do roteiro até a pós-produção, outro elemento é de extrema relevância quando tratamos da experiência da audiência com as narrativas cinematográficas ficcionais, o personagem. O personagem da trama tem grande importância, pois é na ação que a narrativa deve buscar assegurar a atenção dos espectadores. Os personagens transformam-se em sujeitos das experiências emocionais (MUNSTERBERG, 1983). Tudo o que é vivido pelo personagem na narrativa dá significado ao filme, tornando-o convincente. As emoções (medo, esperança, dor, etc.) juntamente com “os gestos, os atos e as expressões faciais” (MUNSTERBERG, 1983, p. 46) devem transferir ao espectador os sentimentos de forma intensa, acentuando a emoção através do que está sendo contado.

Munsterberg (1983) divide em dois grupos as emoções sentidas pelos espectadores em relação ao cinema. Em uma ponta temos a *emoção expressa pelos personagens do filme*. Por outro lado temos a *emoção gerada pelas cenas* que podem ser as mais variadas possíveis, porque para isso faz-se necessário considerar cada receptor, suas ânsias, suas angústias e seus contextos de vida. Essas duas emoções podem ser tanto iguais como opostas. A primeira emoção, segundo Munsterberg, é mais acentuada uma vez que aproxima e familiariza os personagens do filme aos espectadores, gerando também um laço afetivo. “Simpatizamos com quem sofre e isto significa que a dor que vemos se torna a nossa própria dor” (MUNSTERBERG, 1983, p. 51). É a emoção compartilhada pelo personagem com o espectador, realizando uma fusão da emoção manifestada na mente do receptor, tornando-a própria.

As emoções, segundo Betton (1987, p. 97), são vivas e “libertam-nos momentaneamente de nossas angústias”, fazendo com que tenhamos necessidade de sentir e viver intensamente as emoções das cenas. Temos a expectativa de tremer, de ser chocado e até mesmo de ser agredido, finalizando tudo, obviamente, na tranquilidade de um final feliz, explica Betton.

³⁸ Apesar de não termos o objetivo de explorar a Direção de Cena neste trabalho devemos pontuar que, algumas técnicas de captação como o *close-up*, por exemplo, são essenciais na aproximação entre personagem e espectador. Isso porque cria maior intimidade e repassa para o receptor um pouco do sentimento vivido pelo personagem da trama. Esse poderoso artifício, que é a definição de cada plano cinematográfico, mexe com a percepção dos espectadores pegando sua atenção em assalto a detalhes que a mente poderia não ter se atentado.

Devemos lembrar que o que vemos nas imagens do cinema despertam inicialmente apenas sensações, podendo não gerar emoção. Contudo, a “consciência da emoção” é caracterizada pela sensação gerada pelos órgãos sensoriais dos sujeitos (MUNSTERBERG, 1983).

No cinema a lente da câmera torna-se o olho do espectador, transportando-o através das imagens e sensações da trama. Vemos a história como se estivéssemos dentro da narrativa, rodeados pelos personagens. Sentimos o que eles sentem, somos incorporados aos seus sentimentos e às suas decisões. “Nossos olhos estão na câmera e tornam-se idênticos aos olhares dos personagens. Os personagens veem com os nossos olhos. É nesse fato que consiste o ato psicológico de ‘identificação’” (BALÁZS, 1983, p. 85). Betton (1987) segue a mesma linha quando explica que os espectadores esperam viver as histórias, esperam, acima de tudo, ver-se vivendo, esperam que nas tramas sejam revelados os sentimentos vividos. Barthélemy Amengual (1919-2005), ensaísta e crítico de cinema francês, observa que o espectador quer ser contado e se ver projetado nas narrativas, como num espelho e completa:

‘O cinema satisfaz perfeitamente o desejo ou a necessidade que o homem tem de se assistir vivendo’. Afinal, diante de um filme ou de um romance, despersonalizo-me. Torno-me, por projeção ou por simpatia, o(s) herói(s) do filme. Vivo em seu lugar, em seu mundo. E, como estou ao mesmo tempo na sala e na tela, vejo-me viver. Quando vou embora, vejo-me ir embora de costas, posso ficar à janela para me ver passar na rua. [...] Aliás, ver-se pode, às vezes, significar não se ver. (BETTON, 1987, p. 99, grifos do autor)

Eis que quando falamos em identificação, estamos tratando de um laço emocional e afetivo fortes entre personagem e espectador. Havendo identificação, a possibilidade de projeção do sujeito na “pele” do personagem é ainda maior, porque os desejos, as aspirações e os receios passam a ser compartilhados intensamente, ampliando a experiência do receptor com a obra cinematográfica. Esta *projeção-identificação* (MORIN, 1983) diz respeito não somente aos sonhos ou à imaginação do receptor, mas a tudo o que ele pensa, as coisas e aos seres. Na identificação com a narrativa o espectador é absorvido e se incorpora ao meio.

Na *projeção-identificação* mencionada por Morin (1983) operam ainda dois momentos, o *estado subjetivo* e a *coisa mágica*. O *estado subjetivo* é um “momento nascente, fluído, vaporoso, ‘inefável’” (MORIN, 1983, p. 147). O outro relaciona-se à identificação, onde o sonho se coisifica e certifica a verdade em relação a espíritos, deuses, feitiços, etc.. O sonho, neste contexto, mostra que não há continuidade entre a magia e a subjetividade uma vez que

esses dois se alternam constantemente à medida que adormecemos e acordamos. O *mágico* já não é mais uma crença, mas um sentimento, um estado pré-subjetivo onde fluem os afetos. “O estado da alma, a expressão afetiva, vem suceder-se ao estado mágico” (MORIN, 1983, p. 148). Desta forma, a participação dos espectadores nas narrativas não são atos simples, mas complexos envolvimento em que o afeto mostra-se como ponto principal, tornando-se *participações afetivas* ou *projeções-identificação*.

Quando falamos em *participações afetivas* dos sujeitos com o mundo referimo-nos a tudo, desde um simples lenço até a nossa casa, objetos já impregnados de amor e na alma dos sujeitos, na vida cotidiana. Esta *projeção-identificação* é a identificação que estabelecemos com o mundo e com as coisas, fortalecendo laços afetivos, fator esse que nos obriga a amá-los, pois estão integrados ao nosso ser. O processo de *projeção-identificação* gerado pelo cinema é também desenvolvido na vida real, no seio da vida privada e social. É como se o espetáculo e a vida real fizessem parte de um só sistema. Quando vemos as cenas de um filme a *projeção-identificação* começa a fazer sentido, porque além de nos enxergarmos nos personagens e nas suas atitudes, também nos vemos representados pelas situações na tela que colocam a vida em movimento.

Um primeiro e elementar processo de projeção-identificação vem, pois, conferir às imagens cinematográficas realidade suficiente para que as projeções-identificações ordinárias possam entrar em jogo. Por outras palavras, há um mecanismo de projeção-identificação na origem da percepção cinematográfica. Por outras palavras ainda, a participação subjetiva aproveita no cinematógrafo o caminho da reconstituição objetiva. [...] Contornemo-lo provisoriamente, limitando-nos a verificar que a impressão de vida e de realidade própria das imagens cinematográficas é inseparável de um primeiro impulso de participação. (MORIN, 1983, p. 151)

Com isso, Morin explica que a participação dos espectadores na narrativa fílmica está fortemente conectada com os acontecimentos da vida real e com as experiências dos sujeitos no cotidiano. Ativar nos espectadores o sentimento de *projeção-identificação* é mais do que um simples artifício, é transferir da tela do cinema emoções realistas que levem os espectadores a diferentes sensações vividas tanto na vida real quanto na imaginária. O mundo é colocado ao nosso alcance pelas imagens, temos a representação dos locais e dos costumes pelas imagens que nos são concedidas no filme. Viajamos por estes espaços participando daquela realidade e experienciando o que nossa mente pode não permitir na vida real. O sentimento de realidade tem o poder de nos fazer crer no que é visto nas imagens e nas

mensagens cinematográficas. Disso têm-se como resposta a participação ativa dos espectadores nas narrativas, mexendo com o que Betton (1987) chama de *espírito crítico*, em que o sujeito toma consciência do *conteúdo latente* ou *implícito* da história. A fronteira entre as ações das cenas e a nossa posição como espectadores nos faz refletir, como diz Morin (1983, p. 152), “se somos simples espectadores, ou atores de cenas de tão espantoso realismo”.

A reprodução da vida cotidiana vem sendo buscada desde os primórdios do cinema, objetivando exatamente uma relação fiel das cenas com a realidade. Os detalhes da vida no mundo real tomam conta da mensagem atribuindo-lhe veracidade por intermédio dos objetos, dos sons e da linguagem (BETTON, 1987). O realismo estético, da beleza, da feiura ou da vulgaridade da vida, faz com que a conexão estabelecida pelos mundos real e ficcional seja efetivada no imaginário dos espectadores.

O filme ficcional, desta forma, é um conjunto de *projeções-identificações*, uma obra estética mágica, que apresenta acontecimentos, situações e atores que trabalham com os nossos mais profundos devaneios, produzindo subjetividades e sentimentos. E, mais ainda, participações afetivas. Morin (1983) explica ainda que o *imaginário estético* representa o universo das nossas necessidades e aspirações, buscando na própria audiência subsídios para alimentar os desejos da *participação afetiva*, ou seja, é uma relação circular em que tanto o autor das ficções quanto os espectadores estão envolvidos e intensamente relacionados. Portanto, trata-se de uma troca afetiva.

O envolvimento emocional depende do fluxo e das técnicas³⁹ adotadas pelos diretores dos filmes. As imagens, os sentimentos e as emoções criam uma corrente que Morin (1983, p. 160) chama de *consciência ersatz* (substituto) que “se adapta, e adapta a si o dinamismo cinestésico, afetivo e mental do espectador”. Salienta ainda que gera uma nova subjetividade, um sistema que integra o espectador no contexto e na história da narrativa. Integra, também, o “fluxo do filme” ao “fluxo psíquico do espectador”. Assim, a *projeção-identificação* do espectador em relação ao filme é ilimitada, pois são muitas as variáveis como, por exemplo, a identificação pelo personagem, lugar, pensamentos, etc.. Contudo, vale lembrar que a

³⁹ O objetivo deste trabalho não é o aprofundamento das técnicas utilizadas pelos diretores de cinema, mas o impacto subjetivo, emocional e psíquico proporcionado pelo cinema.

identificação pode também ocorrer pelos estranhos, pelos desconhecidos, pelos odiados ou por tantos outros que não são comuns à nossa forma de pensar e de agir. Nesse caso, há uma quebra da identificação dos espectadores com os fatores comuns da sua vida cotidiana, acentuando a proximidade pelo oposto ou pelo que Morin (1983) diz como sendo a “nossa parte maldita”. Isso, por sua vez, são representações dos nossos possíveis e profundos sentimentos, são revelações por vezes secretas e inadmissíveis em nossa sociedade.

Alma. É isto que Morin (1983) explica que o cinema tem de mais precioso. Para ele, a estética do sentimento proporcionado pelo cinema é mais do que uma simples experiência, é “amor, paixão, emoção, criação”, é pura alma e corresponde às necessidades dos espectadores. O cinema nos oferece momentos de fuga e reencontros e se adapta às mais variadas participações e necessidades subjetivas (MORIN, 1983). Diante de tudo o que foi exposto, podemos perceber no cinema a sua força afetiva, mágica e estética. A imaginação dos espectadores é a principal chave da emoção estética que é onde se efetiva a participação.

A emoção mencionada por Morin (1983) é acima de tudo composta por vários elementos não somente da montagem, dos cortes ou dos efeitos, mas da organização do real que trabalha na emoção artística e na dramatização das narrativas, características essas que proporcionam a provocação (BETTON, 1987) necessária para mexer intimamente com os espectadores.

O cinema é um espaço de prazer e fascinação, é a projeção do desejo reprimido dos espectadores. Pelas imagens projetadas na tela é que podemos satisfazer o nosso desejo visual. Mulvey (1983) relaciona o prazer sentido na recepção do cinema com a teoria da *escopofilia*, ou seja, o prazer de ver, definido por Freud na obra *Três Ensaio sobre a Teoria da Sexualidade*. Nesse viés Freud associou a *escopofilia* ao “ato de tomar as outras pessoas como objetos, sujeitando-as a um olhar fixo, curioso e controlador” (MULVEY, 1983, p. 440). Assim, o olhar do espectador para os personagens do filme torna-os objetos de prazer, em caso extremo podendo até mesmo ser transformado em objeto de perversão sexual. Esse aspecto também é ressaltado pelas condições dispostas na sala de cinema como, por exemplo, a escuridão, o brilho e a sombra, que proporcionam ao espectador uma espécie de espionagem da vida privada (MULVEY, 1983).

Com isso, o cinema torna-se uma matriz do imaginário em que nos reconhecemos, projetamos e nos identificamos. É através da observação da tela do cinema, se pensarmos nela como uma espécie de espelho da vida real, e de suas estruturas que são articuladas algumas suspensões do ego que, nesse mesmo tempo, reforça-o (MULVEY, 1983). Sensações essas que proporcionam os momentos pré-subjetivos quando no reconhecimento das imagens.

Quando capturados pela singularidade do momento vivido o espectador tem reações junto com os personagens, tornando-se imersos na história e vivenciando o que lhe é proporcionado. Vivemos com os personagens as suas histórias, sofremos com os seus sofrimentos, vibramos com as suas histórias e “agimos com as personagens ao mesmo tempo em que refletimos a contingência” (BETTON, 1987, p. 101). Mesmo diante de certo distanciamento dos sujeitos em relação aos personagens, mantemos um forte laço participativo vivendo a história tanto pelos seus atos quanto pelo comportamento. Experienciamos um “simulacro da realidade”, conforme Betton nos explica. Estas experiências são mantidas pelo suspense e pela conclusão da história. O espectador, neste sentido, precisa ser preso pelo desenrolar da narrativa e não pela solução dos fatos apresentados durante a trama. O que menos interessa são as expectativas dos espectadores quanto ao desfecho da história, já que elas podem ser frustrantes, o importante é mantê-lo curioso durante todo o desenvolvimento, fazendo-o vivenciar o percurso proposto.

A participação do espectador no curso da história é crucial para mantê-lo envolvido, porém, vale lembrar que para que isso seja possível é necessário algum nível de acordo entre as mensagens do filme e os valores e as crenças do espectador. A participação nas narrativas fílmicas é “espontânea ou mesmo obrigatória”, segundo Betton (1987). O autor também soma em nossa corrente de pensamento quando explica que esse envolvimento requer *identificação*, podendo ser com o ator ou com os acontecimentos, situação estas que conectam numa relação de semelhança a narrativa ao espectador. “No cinema, o espectador está a meio caminho entre o sonho e a realidade” (BETTON, 1987, p. 103).

Com a chegada de um novo campo, a experiência passa a abranger novos formatos e a absorver outros modos de sentir as imagens, os sons e todas as coisas. As alternativas criadas a partir do desenvolvimento tecnológico abriram margem para emoções e percepções para além do material concreto. Os meios de comunicação passaram a inserir os indivíduos em

suas produções, aproximando e gerando efeitos a partir de um convite à imersão nas criações, desenvolvendo formas complexas e profundas nas relações. Com as infinitas possibilidades que podem ser criadas a partir das inovações tecnológicas, hoje em dia esperamos ser surpreendidos, pois já estamos familiarizados e qualquer possível choque quanto às mudanças teria que ser infinitamente maior devido à nossa inserção tecnológica e também às nossas expectativas em relação a ela.

Entre a experiência estética e o campo da comunicação encontramos um rico meio para diferentes relações, vivências, interpretações, sensações, emoções, para a experiencição de “múltiplas possibilidades estéticas” (AQUINO, 2012, p. 91). Para Aquino (2012, p. 91), “tudo tem a ver com os modos de dizer, de expressar e produzir sensações de natureza estética”. A profundidade da relação entre o sujeito e o produto que comunica, através dos compartilhamentos, da interação e dos sentimentos estabelecidos, é que vão definir a experiência estética e a transformação do sujeito ao passar por ela.

A participação do espectador na narrativa faz com que a participação e a experiência sejam mais intensas. Murray (2003, p. 101) explica que “o desejo ancestral de viver uma fantasia originada num universo ficcional foi intensificado por um meio participativo e imersivo, que promete satisfazê-lo de um modo mais completo do que jamais foi possível”. Nos últimos anos as mídias digitais vêm permitindo processos de imersão e participação incríveis, fazendo com que o espectador sinta “na pele” os efeitos das sensações transmitidas pelas narrativas interativas.

São momentos como estes que iniciam o transporte do espectador para a imersão na narrativa do filme. A imersão apontada por Murray (2003) é a abundância das sensações, é a ativação nos últimos graus dos estímulos sensoriais, fazendo com que o espectador experiencie todas as sensações e sentimentos que o ambiente pode proporcionar e tornar viáveis. A autora explica ainda que quando nos deixamos levar pelas narrativas e vivenciamos as situações, a atenção está totalmente centrada no universo que nos captura. Nestas experiências, mesmo sendo apenas uma representação da realidade, os espectadores são levados a abordar o mundo de formas diferentes. Além de levar a diferentes escolhas e caminhos de interpretação, ajuda também na construção do conhecimento (TUFFIELD; MILLARD; SHADBOLT, 2014). Trata-se, portanto, de uma experiência estética conforme exposto por Dewey (1980) em que a

intensidade da experiência vivenciada pelo sujeito pode modificá-lo, consumando, desta forma, o processo a partir dos sentimentos.

O prazer da imersão, as sensações e a geração dos sentimentos a isso atribuídos ainda vão além da interatividade entre o sujeito e o ambiente. E pode ser explicado ainda por mais duas categorias estéticas: a agência e a transformação.

A agência (MURRAY, 2003) vai além da interação e da mera participação do espectador nos ambientes das narrativas digitais, ela envolve a obtenção de um significativo resultado a partir de ações realizadas pelos sujeitos. O movimento e os sentimentos atrelados a ele no ambiente devem proporcionar ao interator a sensação de poder diante das suas decisões. Medo, calafrio e ansiedade, é o prazer da agência em que o interator sente na própria pele enquanto participa das ações.

A transformação é explicada por Murray (2003, p. 166) como

um poderoso agente de transformação pessoal. As histórias certas podem abrir nossos corações e mudar aquilo que somos. As narrativas digitais acrescentaram um novo e poderoso elemento a esse potencial, oferecendo-nos a oportunidade de encenar as histórias ao invés de simplesmente testemunhá-las.

Segundo a autora, os acontecimentos quando encenados pelos usuários têm um especial poder de transformação, pois são tão fortes que podem ser assimilados como experiências pessoais. São experiências que, quando simuladas no ambiente das narrativas, provocam o aprendizado experimental que depois pode ser levado para a vida real.

Nesse sentido, quando o sujeito experiencia as três categorias estéticas propostas por Murray (2003), ele tem a sensação de maior vivência no mundo ficcional e ainda fortalece a assimilação das informações. Vivências pessoal e ficcional se fundem, dando ainda mais realidade à narrativa e à experiência estética em questão. A autora salienta que o computador, como meio para a interação e participação das narrativas, permite que os usuários colaborem na *performance*. “Usando o computador, podemos encenar, modificar, controlar e compreender processos como nunca havia sido possível” (MURRAY, 2003, p. 175). Reforça também que a apreciação estética da narrativa em ambiente digital é mais intensa e complexa

quanto aos padrões, às cores e às formas. A imersão, a agência e transformação são formas de prazer emergentes a partir dos desejos dos usuários frente aos novos meios. E, para Murray (2003), este prazer somente será satisfeito a partir do momento em que as técnicas de criação artísticas se tornem tão amplas e ecléticas quanto os próprios interatores.

3.2.1 Realismo, percepção e representação cinematográficas

Discutimos até aqui que o cinema é capaz de transportar os sujeitos a mundos diferentes e têm a capacidade de levá-lo à identificação e a projeção quanto aos personagens e aos acontecimentos. É importante pontuar que esta representação da realidade não precisa ser fiel ao mundo exterior, pois a dinâmica do cinema oferece justamente a liberdade que o cineasta precisa para representar o mundo como quiser e a partir de seu olhar, podendo ou não fantasiar (KRACAUER, 1960). Assim, também percebemos como importante realizar a análise do que chamamos de *realismo* ou *realidade* ao que é experienciado pelo espectador.

Grodal (2002, p. 67) explica que os espectadores de cinema podem experienciar diante das cenas sensações que se baseiam na “percepção, na cognição e na dependência”. Completa ainda que este realismo também dependa de outros fatores como, por exemplo, da conexão mental que familiariza e estabelece certo reconhecimento da mensagem transmitida. Segundo o autor, a concepção de realidade ou realismo nas imagens audiovisuais não centra-se apenas na questão pura da representação, mas de diferentes maneiras uma vez que, dependendo do gênero, a mente do receptor poderá estabelecer parâmetros totalmente diversificados a partir dos filmes. Como exemplo, Grodal (2002) cita uma animação e um filme de ficção baseado em uma história real em que o primeiro poderá exigir do espectador muito mais energia para tornar real os elementos e as criaturas fantásticas representadas; já no segundo caso, a história real contada de uma forma ineficiente poderá não prover sensações profundas no espectador. Desta forma, a pura representação da realidade pode não fornecer ao espectador elementos imersivos que o levem a viver intensamente a história. Por outro lado, a intensidade de um filme de animação que represente de forma realista o visual e a história de um local pode proporcionar muito mais sensações.

Como o filme é um registro da realidade física apresentando os seus personagens, cenários e acontecimentos, suas imagens não poderiam passar despercebidas pelos espectadores,

principalmente, quando consideramos que as mensagens têm forte ligação com a realidade da vida cotidiana. E é nesse ponto que se instaura o apelo à sensibilidade. É através destes aspectos da vida, sejam eles representados pelas imagens ou mesmo apenas pelas mensagens, que o espectador prende-se à narrativa. Um filme de animação, assim, pode ser tão convincente e profundo sentimentalmente quanto um filme de ficção comum. Pelo filme os espectadores não só têm a possibilidade de se reconhecer e se identificar como também de ver o mundo em movimento. Para Kracauer (1960) o filme registra não somente os costumes de uma época, mas uma grande sucessão de possibilidade pelo fluxo das mensagens.

O fluxo, por sua vez, provoca no espectador respostas cinestésicas quando estimulado, é o “efeito de ressonância” (KRACAUER, 1960) que impulsiona, além das emoções, reflexos musculares e impulsos motores. A sequência de imagens em fluxo faz com que os espectadores se reconheçam e sintam algum tipo de atração que ordena não somente a atenção, mas os sentidos, a visão e tudo o que não pode ser perdido no fluxo ordenado da narrativa. A narrativa nos captura pelo movimento e pela representação da vida real. O “fluxo da vida” (KRACAUER, 1960) apresentado nas imagens em movimento dá o tom ao filme, atribuindo-lhe credibilidade e afinidade com a história contada.

Os conceitos de realismo e de realidade contextualizados por Grodal (2002) são fundamentados por vários elementos e variadas operações mentais, as quais fazem com que o espectador, frente às cenas e mensagens, faça conexões e atribua um determinado *status* para cada parâmetro do filme ou, de forma geral, avalie o filme como um todo. “Realismo é principalmente uma palavra usada para descrever a relação entre representação e uma física e social ‘realidade’ exterior para cada representação” (GRODAL, 2002, p. 68, tradução nossa). O realismo pode ser aplicado tanto nas narrativas audiovisuais ficcionais como nas não ficcionais, porém isso apenas se aplica em situações em que a representação é vivenciada pelo espectador como uma concreta representação da realidade, ou mesmo, como a representação do que ele imagina ser a realidade (GRODAL, 2002).

O realismo físico apresentado pelos eventos dos filmes podem ser sentidos de formas extremas pelo espectador, variando de acordo com causas externas e internas a ele (KRACAUER, 1960). Esse estado de espírito pode ser modificado pela recepção de cenas violentas, por sustos ou por qualquer outra ação gerada pelo olhar subjetivo da câmera que

aspira aos eventos e transforma o espectador em testemunha participante do ato. A intimidade e a perturbação estão presentes e convidam o receptor. Isso pode transformá-lo em receptor parcial ou imparcial dependendo do seu estado de espírito originário.

Para se avaliar estas representações de realidade Grodal (2002, p. 68, tradução nossa) traça três compreensões, sendo: “1. A caracterização da representação; 2. Um conceito do que o mundo ‘real’ parece ser; 3. A relação entre a representação e os conceitos do que o mundo ‘real’ parece ser”. Para o autor, estes três pontos são importantes para que seja possível avaliar os conceitos da representação “realista” do mundo segundo o olhar dos espectadores. Também salienta que somente isso não é suficiente para avaliarmos os significados de realidade dos sujeitos frente às cenas e aos acontecimentos, pois vai depender da recepção de cada indivíduo e do repertório de vida que ele traz. Além disso, atenta para o cuidado na análise do que é considerado “realismo” para cada sujeito uma vez que resulta do entendimento de cada indivíduo quanto à palavra “realismo” e, especialmente, quanto à forma como atribui os significados e os aspectos de realidade ao que é representado.

Contudo, o realismo audiovisual ainda assim não é definido apenas pelo exposto até o momento, mas também pelo contraste entre “o abstrato e o fantástico” (GRODAL, 2002). O abstrato não significa dizer que algo não seja real, nem exterior à representação, mas uma forma de simplificar esquemas, no qual, segundo Grodal (2002, p. 70, tradução nossa), “evidencia que realismo versus abstração fornece diferentes significados do que realismo versus fantástico”. Para ele, o que vai definir o que os sujeitos percebem como abstrações ou coisas concretas realistas variam a partir do uso do termo e da forma com que as cenas são tidas como reais ou não. Dessa forma, isso é modificado pelo entendimento da experiência midiática e dos mecanismos que levam às determinadas experiências consideradas reais pelos receptores. Outro ponto a ser observado é que a representação na tela é uma encenação legítima se considerarmos que traz informações de vida visíveis, conforme explica Kracauer (1960), apresentando a ilusão de realidade e utilizando-se das propriedades do meio para transpor os símbolos e tornar as cenas menos teatrais e mais reais.

Sobre esta realidade que aproxima a vida e as imagens em movimento projetadas na tela do cinema, André Bazin – crítico francês da década de 60, dizia que o cinema buscava suplantar a realidade, sendo uma de suas funções enganar a morte pela permanência das imagens, o que,

para ele, criava a imortalidade, chamando esse momento de “mito do cinema total”. Bazin (1967) apontava para uma época em que o realismo das imagens emanava algo que seria capaz de representar o mundo não somente pelas imagens, mas pela forte semelhança, podendo, até mesmo, confundir-se com a vida real. Para o crítico, a intensa natureza fotográfica do cinema traz o fantástico e, pela realidade das imagens, mostra-se perfeito em todos os aspectos. O filme, para Bazin (1967, p. 109, tradução nossa) é “o universo, o mundo, ou se quiser, a natureza!”. Com isso, entendemos que o espectador precisa acreditar esteticamente na realidade do que é representado e no que está acontecendo no filme, sem isso não seria levado pela imaginação e não se tornaria autêntico ao que se propõe a realizar. O que é refletido na tela deve ser um fluxo da imaginação, alimentar a realidade e, sobretudo, transcender a própria imaginação.

Para melhor entendermos em que momento a representação midiática torna-se uma experiência real para os espectadores, precisamos atentar para alguns mecanismos básicos conforme a discussão apresentada por Grodal (2002).⁴⁰

Grodal (2002) pontua que a *percepção* é o primeiro componente básico da nossa experiência, tanto na esfera física quanto na social, pois tudo o que vemos e ouvimos é especialmente determinado pela percepção complexa e particular, ou seja, algo singular e subjetivo a cada sujeito. Segundo o autor, as representações são diretamente simuladas na mente e confrontadas com a realidade, o que pode aumentar a sensação de realismo. Essa percepção da realidade é muitas vezes tratada em relação à forma de expressão e não ao processo de produção. Do ponto de vista da experiência, segundo Grodal, o que vai transformar uma imagem na representação da realidade não é o conhecimento do sujeito em relação ao processo de captação ou produção, mas à relevância realista gerada independente de qualquer que tenha sido o processo. “A impressão da realidade causada por uma complexa e particular sequência de filme é imediata, pois são baseadas em disposições inatas em combinação com experiências universais básicas da realidade” (GRODAL, 2002, p. 72, tradução nossa).

⁴⁰ Perceptual specificity; Schematic typicalness and familiarity; Transparent access or addresser-and-recording-mediated realism; Abstract categorical realism and lyrical representation; Assertions of existence and realism; Realism and virtual or actual interactivity; Reality and realism as genuineness, seriousness, and as pain; Realism in the age of pervasive representations.

As experiências, considerando o atual uso das tecnologias focado na potencialização do usuário na estética da interação, têm na percepção do usuário a base que auxilia no entendimento do fenômeno que ocorre quando se está em contato com as dinâmicas apresentadas. Em pesquisa apresentada no Congresso Internacional HCI - *Human-Computer Interaction*, Dalsgaard e Hansen (2008, p. 1, tradução nossa, grifos nossos) explicam que o usuário em sistemas interativos é simultaneamente “*operador, performer e espectador* ao interagir”. Isso mostra as várias faces adotadas pelos sujeitos quando imersos em um universo ficcional interativo e que altera a sua percepção diante das situações por ele vivenciadas. Para que os usuários experienciem o envolvimento com a narrativa interativa é necessário que ele transite entre esses três papéis e tenha consciência de cada um deles. A encenação, neste processo, é essencial para o entendimento dos acontecimentos e da relação que é estabelecida com o objeto uma vez que a percepção e a noção do espectador precisam da *performance*. A percepção, para Dalsgaard e Hansen (2008), está intimamente ligada com a *performance* e é crucial nas experiências ligadas aos produtos, sistemas e serviços interativos.⁴¹

Quando estamos tratando do conhecimento e das percepções dos sujeitos em relação às cenas e acontecimentos dos filmes, precisamos considerar que o conhecimento empregado na percepção da realidade também é mutável e, desta forma, modifica o realismo experienciado na recepção do filme. Assim, entre o “realismo pela percepção” e o “realismo pelo conhecimento” deve ser observada uma espécie de fronteira onde são estabelecidos os potenciais conflitos (GRODAL, 2002). Apesar dos conflitos, Grodal (2002, p. 73, tradução nossa) afirma que “toda representação audiovisual são afirmações de existência”.

A experiência realista proporcionada pela percepção tem sua base em grande parte na *familiaridade*, pois são nas experiências anteriores que os sujeitos organizam as histórias, bem como as *descrições esquemáticas* dos acontecimentos vivenciados (GRODAL, 2002). Esses esquemas são geralmente fundamentados pelas representações estereotipadas particulares dos

⁴¹ Este estudo não foca-se na análise, criação e desenvolvimento de sistemas tecnológicos interativos e nem na testagem de suas potencialidades e fraquezas. Por termos foco na questão da experiência quanto à leitura e análise do roteiro, que se trata da primeira fase da criação de um filme – a pré-produção, nossa base teórica e prática não abarca processos e experiências frente ao artefato tecnológico. Isto porque tanto o filme quanto o sistema ainda não foram desenvolvidos. Tratamos da experiência, do envolvimento com a narrativa e do processo de gerenciamento criativo da interatividade. A problematização teórica com relação à HCI não é desenvolvida uma vez que a recepção teve como foco a leitura de um manuscrito e não no momento da interação entre humanos e computadores ou qualquer outro dispositivo tecnológico. A abordagem da HCI será pertinente a partir do momento em que o produto audiovisual, originado do roteiro desta tese, seja efetivamente desenvolvido, o que não cabe ao escopo deste trabalho.

sujeitos. Portanto, justifica-se o fato de que podemos não perceber algo como realista caso o que nos for apresentado seja muito diferente dos esquemas que estamos acostumados a ver e a sentir. E, desta forma, os conteúdos podem não se tornar realistas aos nossos olhos. Grodal (2002) pontua, então, que o realismo pode ser considerado um equilíbrio entre a “realidade saliente” e os aspectos típicos da narrativa fílmica que nos fornecem credibilidade e familiaridade. A comparação entre a ficção e a não-ficção (vida real) é uma importante parte do processo uma vez que os sujeitos devem estabelecer esquemas que ativem não somente a capacidade de imaginação, mas as representações construídas ao longo da vida.

O uso da palavra realismo deve ser observado cuidadosamente já que aponta, principalmente, para *estados* em que o impacto emocional torna-se um critério para determinar o que é realista e não realista. Portanto, as experiências tidas como reais estão intimamente ligadas à existência e, não menos importante, às experiências negativas e positivas que, por sua vez, são preocupações emocionais.

A *transparência* em filmes ficcionais muitas vezes tem a capacidade de proporcionar ao espectador uma experiência muito mais intensa do que filmes não ficcionais (GRODAL, 2002). Isso ocorre, pois muitos dos artifícios usados na produção da obra são tão convincentes que superam a expectativa que temos em relação às cenas realistas. Além disso, sua narrativa, ações e eventos desenvolvem-se em uma sequência e tempo muito parecidos com as experiências diárias dos espectadores.

A relação dos usuários com os acontecimentos cotidianos é correlacionada com o *ato de perceber* e a *ação de interagir* (DALSGAARD; HANSEN, 2008). A realização das ações no momento da interação entre usuário e sistema estabelece-se quando este é situado socialmente, quando o uso pode ser observado e o *ato de realizar* é sentido fisicamente ou, ainda, quando esse ato é performático para o interator. Para Dalsgaard e Hansen (2008) a *percepção da performance* afirma-se a partir da tensão entre o usuário que opera o sistema e o espectador que assiste à operação, tendo a consciência de que o usuário está, efetivamente, no foco do espectador. Ou seja, ao mesmo tempo em que observa o resultado de suas ações, ele também percebe e vive o desempenho do sistema a partir dos seus atos na narrativa. A percepção do usuário, nesse caso, sofre influência, porque tem o conhecimento de que o que ele percebe é também, e especialmente, uma *performance* para os outros.

Voltamos sempre ao mesmo ponto quando falamos em experiência e percepção, o conhecimento acumulado. Ao abordar o *realismo categórico* Grodal (2002) menciona que a categorização e os modelos mentais auxiliam no entendimento das situações. A experiência da realidade é provida pela descrição de fenômenos que ajudam a ilustrar os acontecimentos, os quais muitas vezes são junções de variantes de imagens da vida cotidiana como, por exemplo, nas brincadeiras. O realismo categórico é caracterizado pela montagem de sequências que parecem não ter conexão entre si.

A *seriedade* das questões apresentadas nos filmes ficcionais também auxilia na avaliação dos espectadores quanto à sua legitimidade, pois essa é uma das funções pelas quais os sujeitos avaliam o que é real e o que é realista. O sentimento de realidade em relação a uma narrativa está muito mais ligado às cenas que retratam situações negativas do que positivas, já que ativam sentimentos fortes de situações da realidade e de preocupações vitais dos sujeitos. A dor é muito mais intensa do que o prazer e isso justifica o envolvimento sentimental das pessoas com a dor, porque trata de algo genuíno ao comportamento do ser humano. “Um sentimento de dor e privação são mais reais do que o de prazer” (GRODAL, 2002, p. 87, tradução nossa).

Assim como Grodal (2002), Dalsgaard e Hansen (2008) diante do contexto da *percepção da performance*, explicam que o entendimento do envolvimento deve partir de algo físico, sentido na pele, devido ao fato de que o usuário de um sistema interativo, no momento da imersão, ocupa o lugar do personagem e sente os efeitos as ações. Sentimentos esses que vão além de uma simples recepção de narrativas ou dramaturgias. O envolvimento, assim, é o mergulho na experiência da utilização, o *ato de realizar* torna-se real não somente para o usuário e pela pressão imposta por ele, mas pelo o que é realizado frente a outros olhares. Com isso, a percepção é alterada no processo interativo, o ser observado modifica o grau de interação e o próprio ato (DALSGAARD; HANSEN, 2008).

Sabemos que o cinema e as representações da realidade apresentadas nos filmes, mesmo que lineares, proporcionam, através da percepção, intensos momentos de imersão e identificação. As experiências vividas na tela são, de certa forma, a extensão do que é experienciado na vida real, conforme já exposto. Contudo, a percepção realista da vida cotidiana enfrenta uma grande mudança quando os sujeitos são incluídos em narrativas interativas a partir de

multiplataformas midiáticas. As relações passam a ser ainda mais complexas e as representações da realidade expandidas, bem como os processos de sedução que ganham novos moldes, proporcionando credibilidade ao que é apresentado. A pressão no que diz respeito aos caminhos e às decisões tomadas no percurso interativo e ao que é percebido durante a *performance* dos usuários, como abordamos, são essenciais e movem os interatores por caminhos que, por vezes, são reflexos da vida cotidiana e, eventualmente, podem corromper regras que fora do espaço seriam moralmente repudiadas.

3.3 MOTIVAÇÃO E EMOÇÃO: O FAZER SENTIR DO CINEMA

As obras de arte em geral provocam variadas sensações nos sujeitos, como já falamos. Quanto às experiências estéticas, sabe-se também que a motivação para vivenciar momentos singulares depende, em parte, da disposição para tal. Estar aberto para viver essas experiências estéticas é deixar-se levar a outros níveis de sensibilidade, é aperfeiçoar os sentidos, é cultivá-lo e, especialmente, como nos diz Arregi (2011), é abrir o *reino do afeto*. Assim como a motivação, as emoções têm sido foco de estudos há muitas décadas.

A emoção pode ser entendida como a convergência de vários fatores físicos e mentais. No mesmo viés do estado de *Flow* (ligado às questões motivacionais) (CSIKSZENTMIHALYI, 2008), a emoção também é um *estado de espírito* ou ainda uma complexa relação emocional com o objeto que inclui certo “*estado de consciência* (medo, surpresa, tristeza, nojo, raiva, esperança, felicidade e aceitação)” (ARREGI, 2011, p. 4, tradução nossa, grifo nosso); e também de certas reações fisiológicas como, por exemplo: alterações na respiração e na circulação sanguínea, tensão muscular, entre outros.

Rapidamente verificamos o quanto são complexas as reações quando estamos experienciando alguma coisa diferenciada, a variedade de sentimentos choca-se em contato com as atividades, com as obras e com o mundo. Sendo que somos guiados pelas emoções, imaginemos agora tudo o que o cinema pode proporcionar. André Bazin já sinalizava que os cineastas precisavam trabalhar com as emoções e induzi-las da forma mais real possível. Seja no conforto do sofá de casa, na sala escura do cinema, na tela dos *mobiles* ou dos computadores, as narrativas cinematográficas ficcionais nos convidam a sentir. Este convite pode ou não ser

aceito. Aliás, quando nos colocamos frente a um filme já estamos abertos e esperando por emoções, por sentir algo que nos tire da rotina, por histórias que nos proporcionem experiências emocionais (SMITH, 2003).

As experiências cotidianas vividas intensamente em momentos de relaxamento, tensão, alegria, fazem parte das consequências das decisões tomadas pelos sujeitos durante toda a vida. São experiências que levam a imersão nos acontecimentos de forma profunda, marcando aspectos positivos das vivências e envolvendo os espectadores, o que Csikszentmihalyi (2008) chama de *Flow* (fluxo). O *Flow* pode ser explicado, apesar de sua complexa relação psicológica, pela motivação que temos em relação a algo. São princípios de transformação interna, única e intransferível, que fazem com que vejamos as coisas do mundo com atratividade e interesse. A teoria mostra como alguns aspectos interferem na forma como observamos a vida e como podem ser transformadas na medida em que o *estado mental* dos sujeitos é envolvido pelo acontecimento vivido, tornando-o atrativo.

Estar motivado, emocionado, aberto às experiências e envolvidos intensamente com alguma atividade significa que, nestes momentos, estamos vivenciando algo que nos dá prazer e estimula os nossos instintos. Quando somos absorvidos por uma narrativa fílmica, podemos apreciar as paisagens, viver histórias de tensão e amor, lutamos contra o mal, imergimos neste mundo como se fosse o nosso próprio. Vemos a nossa vida refletiva, simulada ou desejada nas telas, motivamos a nós mesmos e somos motivados por elas, os sentimentos são trocados. O efeito do prazer proporcionado pela ficção, no entendimento de Arregi (2011), é conhecido pela *suspensão voluntária da descrença*⁴², ou seja, é o aceite do espectador da história naquilo que está sendo contado. Esta suspensão permite à audiência aceitar as regras, os personagens, as instalações e viver as emoções e os prazeres das narrativas.

Com o convite aceito para um mergulho nas narrativas, o espectador precisa ainda entender as pistas deixadas pelo texto fílmico que podem levá-lo à experiência emocional (SMITH, 2003). A vivência ou não do que é oferecido só depende da sensibilidade e da vontade do receptor em aceitá-las. O que se pretende aqui não é oferecer um manual de como fazer com

⁴² O conceito foi elaborado pelo poeta inglês Samuel Taylor Coleridge, no início do século XIX, termo voltado para a ficção literária, mas que segundo Arregi (2011) pode ser facilmente atribuído ao cinema em suas reflexões sobre a audiência.

que o espectador tenha determinadas emoções, mas refletir sobre elementos singulares que podem levar a uma imersão completa nas histórias não de forma definitiva, mas por algumas pistas para o melhor entendimento desta questão.

Continuamos abordando a percepção dos sujeitos em relação às experiências. Como já falamos, entendemos a vida a partir das nossas vivências, do meio em que convivemos e crescemos, das relações profissionais e de tudo o que faz parte da vida cotidiana. Basicamente somos moldados por estas forças e negociações e a partir delas sentimos e experienciamos os fatos da vida. Sofremos impacto direto disso quando sentimos algo, seja para o bem ou para o mal e que, para Csikszentmihalyi (2008), está fora de nosso controle. A forma como nos constituímos tanto fisicamente quanto temperamentalmente é subjetiva, perpassando por toda a construção de vida, e resultando no que somos hoje, não sendo impossível crer que “nosso destino é ordenado, principalmente, por agências externas” (CSIKSZENTMIHALYI, 2008, p. 3, tradução nossa).

As negociações de sentidos abordadas pelos estudos de recepção são enfatizadas em aspectos subjetivos e individuais. O consumo no cinema e as vivências que dele emergem nada mais são do que experiências únicas, distintas em cada espectador. Não podem ser generalizadas, pois os sentidos, as emoções e as sensações não são impostos pelo discurso ou por qualquer outra instância. A leitura é singular. Num filme as experiências são projetivas e essas colocam em circulação alguns fatores vividos pelos sujeitos na vida real e que, muitas vezes, são determinantes no processo de identificação (ARREGI, 2011). Neste sentido, o espectador é envolvido biológica e culturalmente, fatores esses determinantes quando tratamos das questões afetivas envolvidas na recepção. Os espectadores são, assim, ativos e críticos em relação aos conteúdos, interagindo emocionalmente a partir da sua condição de vida já fundada pelo seu contexto. Emocionar-se depende só dele.

Estas experiências podem acontecer também por forças anônimas e em raras ocasiões, onde a profundidade dos sentidos transforma a vida, tornando as emoções algo a ser apreciado independente do momento. É o que Csikszentmihalyi (2008) chama de *optimal experience*, em outras palavras, é o que o autor explica como epifanias extraordinárias. Esses instantes podem ocorrer em qualquer momento, seja ele feliz ou não, quando o corpo ou a mente são levados a um determinado esforço frente a uma dificuldade ou a algo que vale a pena viver.

Dessas vivências singulares, a emoção transforma a experiência e a faz acontecer de forma extraordinária como, por exemplo, em um dia não muito favorável em que sentimos a brisa mover os nossos cabelos, tomando conta dos nossos sentimentos de forma plena. Assim, o que resta na memória de um dia não muito agradável pode transformar-se em bons momentos a partir de singelos movimentos em busca da expansão, das oportunidades ou dos desafios da vida cotidiana.

A *optimal experience* é tão intensa que suspende os sujeitos em relação a qualquer coisa irrelevante ou problemas que possam ter. A autoconsciência praticamente desaparece, dando lugar às experiências gratificantes e motivando quem interage independente da atividade que está sendo desenvolvida, assim, o medo e as dificuldades desaparecem. Diante disto, percebemos que o estado de *Flow* não depende apenas de momentos felizes, mas da motivação e do engajamento nas diversas atividades da vida. O fluir em uma experiência, como explica Csikszentmihalyi (2008), pode trazer mais qualidade de vida e ajudar a produzir momentos extraordinários, porém este *estado* precisa ser entendido e alcançado através de atividades particulares e características pessoais.

É a formação dos sujeitos que vai dar o tom aos significados estabelecidos e à motivação no contato com o conteúdo do filme, além disso, as interpretações também dependem do tempo histórico, da formação cultural e da relação que cada um estabelece com a cultura incorporada à narrativa. Neste contexto, também estão as emoções que são formadas por experiências subjetivas e culturalmente construídas (SMITH, 2003). Smith (2003) explica que as emoções são constituídas através das nossas relações pessoais e pelo quadro social que pertencemos, fazendo com que a comunidade seja crucial no desenvolvimento de um sistema emocional controlado pelo interesse dos membros. É como se no momento de nosso nascimento já recebêssemos uma espécie de “manual de socialização” prescrevendo os modos, as regras a serem seguidas e a forma apropriada para a expressão dos nossos sentimentos e das nossas motivações (SMITH, 2003). Mesmo considerando este cenário não podemos dizer que todos os sujeitos sentem, pensam e agem da mesma forma, é preciso ponderar e equilibrar os conceitos a respeito disso. Um exemplo prático e simples desta relação com o sistema é uma frase que ouvimos desde criança das pessoas mais velhas: *meninos não choram*. As emoções, neste momento, já nos ditam regras. É feio menino chorar ou exprimir qualquer emoção que

seja, é necessário ser forte para a vida, para o mundo. Este discurso não está apenas nas ruas, mas também nas narrativas ficcionais. Emocionar-se parece não ser para muitos.

Porém, a emoção não atende apenas a esse exemplo, mas vai além. Os sentimentos diversos podem ser atingidos em diversas atividades cotidianas ou mesmo esporádicas, e a motivação é um dos principais aspectos envolvidos. Atividades como dança, esportes, jogos, teatro e artes em geral, por si, já proporcionam a sensação de prazer e desafio ou, como explica Csikszentmihalyi (2008), o *estado de Flow* (fluxo). Além disso, estas atividades também alteram a percepção ordinária das pessoas. A sensação e as emoções geradas são similares ao que acontece quando estamos interagindo num *game*; já que, nesse caso, só podemos tentar adivinhar o que pode acontecer nos segundos que se seguem, sem muita certeza, como numa adivinhação, buscando romper com qualquer restrição no presente. Considerando esse tipo de alteração da percepção é que aprofundamos no ponto em que as condições de *fluxo* levam os sujeitos a um futuro incerto a partir das suas atividades e escolhas emocionais.

Sabemos que mesmo sendo culturalmente diferentes, os sujeitos tendem a expressar suas reações emocionais de forma “natural”, fora do alcance das forças sociais (SMITH, 2003). Smith (2003, p. 35, tradução nossa) explica que “existe uma parte do sistema da emoção que é conectada por circuitos permanentes além da influência do pensamento consciente”. Isso significa dizer que algumas das emoções básicas transcendem a nossa própria cultura, pois são aprendidas a partir de tarefas cognitivas e físicas ao longo da vida. O autor salienta, entretanto, que não é possível afirmar que as emoções são universalmente sentidas, mas que precisamos reconhecer que existem semelhanças e que é necessário atentar para a sociologia e para a antropologia das emoções. Obviamente, a influência sociocultural na moldura da emoção não pode ser refutada, porém, mesmo este sistema tem seus limites uma vez que a sociedade e a cultura não possuem influência infinita na forma como as emoções são constituídas (SMITH, 2003).

Smith (2003) explica que as emoções não são longas ou duráveis. Por exemplo, uma pessoa não fica com raiva ou assustada o dia todo, porque estes sentimentos são temporários e variáveis. Orienta ainda que para estudarmos as emoções geradas pelos filmes é preciso atentar para a duração (tempo) em que elas acontecem já que o espectador não ficará triste o filme todo caso algo trágico aconteça na história. Assim, a abordagem empírica da análise

deve considerar também e, especialmente, o objeto, a meta e a ação ao qual está sendo destinada a emoção, bem como prestar atenção à flexibilidade e aos estímulos envolvidos na relação. Os personagens, os acontecimentos e a construção da narrativa, desta forma, têm grande importância na motivação dos espectadores, pois são responsáveis pelo engajamento no qual os sujeitos são emocionalmente envolvidos, proporcionando um *estado de fluxo* em relação ao que está sendo contado.

Algumas características são envolvidas em atividades que possibilitam o *Flow* como, por exemplo: competição, acaso, descoberta e sentimento de transformação da realidade (CSIKSZENTMIHALYI, 2008). Estas, por sua vez, levam o sujeito aos mais altos níveis de desempenho e envolvimento, alterando profundamente o *estado* de consciência e fazendo fluir complexamente as atividades.

Para melhor explicar a questão da motivação nas diversas atividades, Csikszentmihalyi (2008) elaborou um diagrama em que apresenta a relação entre a experiência, os desafios e as habilidades. A atividade que está sendo desenvolvida pelos sujeitos deve ter o potencial de manter os sujeitos em estado de *Flow*, ou seja, a complexidade e o retorno nas ações devem ser proporcionais ao que está sendo experienciado, possibilitando o fluxo.

Figura 1: Diagrama *Flow Theory*.
Fonte: Csikszentmihalyi (2008, p. 74, tradução nossa).

No diagrama temos em uma direção das linhas perpendiculares os *desafios* e do outro as *habilidades*, sendo que nas bases dos dois pontos encontram-se os menores e no canto oposto os maiores níveis de um *estado de Flow*. Csikszentmihalyi (2008) explica que o resultado das experiências possui uma intensa relação com os desafios propostos pelas atividades. A complexidade da vivência em um processo interativo, por exemplo, pode fazer com que o sujeito sintam-se motivado ou desmotivado, o que vai definir seu *estado* são os níveis de *tédio* ou *ansiedade* gerados durante a imersão na atividade desenvolvida. A relação entre a *habilidade* e o *desafio* é intimamente conectada. Sentindo-se fraco frente ao desafio, o nível de ansiedade aumenta e a sensação de impotência também. Já, sentindo-se entediado, o sujeito pode desinteressar-se da atividade, pois a mesma não proporciona desafios que atendam às suas expectativas e habilidades. Como consideração, o autor mostra que nem *ansiedade* e nem *tédio* são experiências positivas quando tratamos de um *estado de fluxo*. A motivação é o ponto chave da questão que, por sua vez, deve levar à descoberta e ao crescimento. Estamos sempre testando nossos limites e capacidades, buscando a constante superação, porém este processo deve apresentar-se em etapas e fazer com que os sujeitos tenham ânsia por novos desafios, por oportunidade de aprendizado e por experienciar novas emoções.

O *estado de espírito* experimentado pelos espectadores é fornecido nas narrativas cinematográficas pelas expressões dos atores, pelo movimento da narrativa, pelo diálogo, expressão e tom de voz, pela trilha sonora ou pela iluminação e, ainda, por todos os elementos que compõem a narrativa e sua construção cinematográfica. São estes os elementos que vão proporcionar o *Flow* e vão desempenhar o papel central na orientação dos sentimentos. As sugestões emotivas são variáveis e, muitas vezes, redundantes a fim de provocar diferentes espectadores já que os sentimentos não são iguais nos membros da audiência (SMITH, 2003).

Atentamos para o princípio de que os sujeitos desejam atingir a *experiência extraordinária* em relação às narrativas, sejam elas em situações vivenciadas no cotidiano, em jogos ou na recepção participativa de filmes; e que essas podem fazer com que cresçam e desenvolvam cada vez mais as suas habilidades em atividades complexas e inovadoras. É como a busca pela felicidade, ela não termina, só amplia e nos desafia.

Obviamente, observando o diagrama de Csikszentmihalyi (2008) parece fácil transformar uma experiência cotidiana em *estado de fluxo*, afinal precisamos apenas balancear os *desafios* e as *habilidades*, porém ela não depende apenas do produtor, mas também da disposição e do controle do receptor.

Assim como nos *games*, que possibilitam controle, imersão e desafios constantes, outras esferas culturais têm usado as novas tecnologias com o intuito de proporcionar a melhoria da qualidade das experiências. O cinema é uma destas áreas e vêm se modificando há muitas décadas. De cinema mudo, hoje temos as projeções em 3D que aproximam ilusoriamente os personagens dos espectadores; e, ainda, as experiências com relação à participação ativa dos espectadores em inovadoras narrativas multilíneas, em que os sujeitos podem ocupar o lugar de protagonistas ou co-diretores, como é o caso do filme de terror *Last Call* (2010), abordado anteriormente, levando as emoções a altos níveis na experiência estética individual.

Arregi (2011) em sua abordagem sobre as emoções geradas pela indústria cinematográfica nos oferece duas formas para a avaliação dos efeitos emocionais vivenciados pelos sujeitos na recepção de filmes. A primeira delas diz respeito às condições subjetivas e ambientais ao qual a recepção da obra é realizada. E a segunda relaciona-se à forma como o texto trabalha a emoção fílmica direcionada ao espectador. O autor coloca ainda que o cinema é uma simulação da vida, sendo as emoções sentidas e os estados psicológicos derivados dos mesmos mecanismos com os quais os sujeitos lidam e enfrentam diariamente suas vidas. Tendo sido exposto tudo o que apresentamos até aqui, concordamos com um velho ditado popular que diz que: *a vida imita a arte e a arte imita a vida*. São dois polos que se completam e, por vezes, se chocam em trocas emocionais e simbólicas. A perturbação, a emoção ou qualquer outro sentimento gerado na recepção de um filme é um *fenômeno essencialmente social* (ARREGI, 2011). E é esta experiência cinematográfica que move os sentimentos.

As diversas artes ganham novos espaços e significados na vida cotidiana. Apesar de ainda estarmos aprendendo a lidar com tantos avanços, já esperamos pela surpresa, pela imersão e pela possibilidade de uma interação intensa com o objeto. Os comportamentos mudaram e com eles as nossas emoções. A motivação se renova a cada desafio. Esperamos que nossas habilidades sejam enfrentadas, esperamos pela competição. Quando ela chega nem sempre

estamos preparados para o desafio, então, os produtores devem atentar até mesmo para os limites do seu público, para possíveis processos de tensão entre a narrativa e quem interage com ela. Tudo precisa ser ponderado e equilibrado, a coisa não pode superar as habilidades dos sujeitos assim como os sujeitos não podem descobrir-se entediados pela falta de desafios. É uma relação delicada. Esperamos por momentos de prazer, porém ele não pode nos assustar, deve apenas ativar nossas emoções e fazer com que busquemos vivenciar novamente aqueles momentos prazerosos gerados na atividade.

O cinema e o
contemporâneo
processo
interativo

O consumo e a oferta dos produtos culturais ganharam um novo enfoque, a interação do público nos diversos ambientes interativos das narrativas. O advento da internet e das novas mídias possibilitaram a criação de uma forma diferenciada no que diz respeito ao consumo dos produtos culturais. As formas de assistir televisão, filmes, shows e até mesmo ler histórias em quadrinhos têm mudado a cada nova alternativa criada para a interação do público.

O desenvolvimento tecnológico e as diversas possibilidades criadas pelos produtores audiovisuais ganham cada vez mais a atenção do público. Visando uma experiência quase que real, as produções visuais publicitárias e cinematográficas tentam fazer com que as tramas extrapolem a fronteira das telas e conquistem espaços antes inimagináveis. Sem contentar-se com apenas mexer com os sentidos, as produções fazem com que os espectadores sintam na pele as consequências da escolha dos caminhos ou, até mesmo, tentam provocar a suspensão da consciência por uma fração de milissegundos, simulando uma espécie de interrupção como aquela que sentimos quando levamos um susto. O *estado de Flow* (CSIKSZENTMIHALYI, 2008) torna-se a principal regra na construção das narrativas.

Não somente a indústria cultural mudou e se desenvolveu, os espectadores também mudaram e buscam alternativas muito mais participativas do que o que era disposto há alguns anos. Tudo mudou, as relações de consumo mudaram. E neste jogo as novas mídias possuem uma grande parcela de responsabilidade. Porém, não podemos esquecer que, diante de tantas alternativas dispostas hoje pelos equipamentos tecnológicos, os profissionais de criação também merecem boa parte deste crédito por conseguir conectar uma boa ideia com a imensidão de plataformas e adventos tecnológicos dispostos atualmente.

A nova era das mídias transforma a maneira com que se produz as narrativas audiovisuais. As narrativas ficcionais adotam formas e tramas cada vez mais complexas, fazendo com que o espectador tenha uma experiência estética muito mais intensa e complexa. Estas mudanças também fazem com que a relação dos indivíduos com os produtos culturais sejam alteradas (BIEGING, AQUINO, 2014). O crescimento constante das possibilidades midiáticas e criativas frente a isso força, especialmente, a mudança na construção das narrativas. Os escritores, os roteiristas e os produtores, ainda que timidamente, têm sentido esta nova tendência e investido na produção de narrativas diferenciadas que mesmo sem a interação direta do espectador, alteram os sentidos.

Manovich (2001) explica que após o nascimento do cinema e de toda a estruturação técnica proporcionada e inaugurada a partir deste ponto, inclusive no compartilhamento da experiência, pode-se perceber uma grande transformação, inclusive, quanto às formas de interação dos indivíduos com os produtos culturais. Isso culminou no avanço tecnológico não somente do cinema, mas de toda a produção audiovisual, redefinindo os processos criativos e configurando um desafio constante com relação à criação das mensagens e ao uso dos meios.

O espectador agora é desafiado pelas narrativas que fazem com que o receptor seja o centro das atenções. As emoções são ampliadas pelo sentimento de pertencimento e proximidade que a história proporciona. Considerando o avanço da tecnologia em permitir ao espectador a imersão e a agência (MURRAY, 2003) em se tratando das produções cinematográficas, o papel assumido não é mais somente de observador, mas de co-diretor ou até mesmo de protagonista da história. A tecnologia permite que o espectador transporte-se para o centro dos acontecimentos, que seja o condutor principal dos personagens, tornando-o ativo nas decisões e escolha dos caminhos possíveis. A motivação, ou o estado de *Flow*, não vem mais de fora para dentro, mas de dentro para fora uma vez que a emoção sentida parte dos seus próprios atos. As expectativas em relação aos acontecimentos são intensificadas pelas suas escolhas e, principalmente, sentidas na *pele* quando se vivencia as consequências das decisões anteriormente tomadas. A motivação, os desafios, as emoções e o processo interativo convergem com o conflito dos sentimentos proporcionados ao longo das narrativas.

Partindo deste contexto, faz-se necessário analisarmos alguns dos principais pontos que influenciam diretamente na construção de uma narrativa multilinear interativa voltada às produções cinematográficas. O iCinema (iCinema) vem ganhando espaço, porém ainda tímido se considerarmos o acelerado avanço tecnológico das últimas décadas. Diante desta nova tendência, percebe-se como essencial que as dinâmicas desta construção sejam compreendidas e que, a partir das teorias já postuladas, a elaboração dos roteiros também parta para inovadoras formas de construção levando em conta os moldes tradicionais eficazmente utilizados em narrativas ficcionais lineares.

4.1 A CONSTRUÇÃO DA IMAGEM CINEMATOGRAFICA

A imagem cinematográfica, a partir dos Irmãos Lumière, inaugurou uma nova era no campo artístico. A chamada 7ª Arte proporcionou às pessoas presentes em sua primeira exibição sensações antes impensadas, a experiência estética intensa conquistou o público, ganhou novos experimentos e produtores com o passar das décadas. O Cinematógrafo dos Irmãos Lumière e, especialmente, a exibição do filme *L'Arrivée d'un Train à La Ciotat* (A Chegada do Trem na Estação Ciotat) fizeram eclodir uma nova indústria cultural que passaria a gerar lucros milionários aos produtores. A partir das primeiras *imagens-movimento* (DELEUZE, 1997) o avanço tecnológico ajudou a expandir ainda mais esse segmento, fazendo com que dia após dia ganhe novos rumos.

O processo de evolução da encenação trazida dos palcos do teatro para as *imagens-movimento* do cinema coloca em prática não somente um espetáculo que parece transferir-se de meio, mas traz e faz desenvolver um universo complexo e com grandes exigências técnicas. A percepção de que o cinema deveria levar ao público, muito mais do que as cenas vistas de apenas um ângulo, tornou-se essencial para o aperfeiçoamento das técnicas e para a *mise-en-scène* cinematográfica. Nisso percebia-se a oportunidade de um olhar profundo e diferenciado com relação ao mundo que estava sendo projetado nas grandes telas, a sensibilidade passaria a ser muito mais explorada, provocando experiências estéticas complexas com o objeto. Mexer com a sensibilidade começou a ser o foco principal das produções. Contudo, era necessário mais.

A *mise-en-scène*, conceito desenvolvido na França na década de 50, veio para transformar a estética cinematográfica e as práticas na elaboração cuidadosa das narrativas ficcionais, tudo em quadro deveria ser cuidadosamente construído. Nesta época já se começava a prestar atenção aos elementos de cena, bem como na disposição dos mesmos e na forma geral com que se constituía toda a composição estética e a plástica dos elementos apresentados em quadro. Ramos (2015, p. 2) explica que a “mise-en-scène no cinema significa enquadramento, gesto, entonação da voz, luz, movimento no espaço. Define-se na figura do sujeito que se oferece à câmera na situação de tomada, interagindo com outrem que, por trás da câmera, lhe lança o olhar e dirige sua ação”.

Os elementos de cena a partir da observação do teatro no final do século XIX ganharam maior ênfase estética, diretores e produtores buscavam a renovação do cinema e também a modernização a fim de abarcar esta nova era artística que estava, e ainda está, em acelerado processo de ascensão. Assim como na década de 50, em que o cinema passou a ter melhor denominação e perceber o nascimento de um estilo estético diferenciado, hoje também encontra-se em discussão uma vez que cinema não está mais limitado às salas escuras, mas a uma nova experiência estética ainda por definição.

Quando pensamos no conceito inicial da *Mise-en-scène* temos novos desafios frente às avançadas especificidades técnicas e estéticas. Simplesmente conceituar uma época, a atual, por exemplo, é limitar nosso campo visual. As épocas do cinema já foram conceituadas e, como nos diz Ramos (2015), o que vivemos atualmente não faz parte de um “cinema puro” ou da “estética muda”, mas de algo em construção que também não se define como “‘construtivista’, ‘futurista’ ou ‘surrealista’”. Buscamos neste estudo trabalhar com conceitos caros ao campo do cinema e da comunicação, mas também olhar o agora e as possibilidades futuras a partir das pistas tecnológicas que nos surgem a cada dia. E, a partir disso, os conceitos vão se atualizando e formando, definindo o processo histórico ao qual vive a 7ª Arte contemporânea. Então, quando paramos para pensar a *mise-en-scène* temos que considerar novos olhares para esta construção. Isto se justifica até porque o próprio cinema surgiu de uma grande virada tecnológica.

Tendo o seu conceito inicial vindo da encenação do teatro, Aumont (2000) inaugurou há mais de um século o conceito de *mise-en-scène* que transformou-se, no decorrer da história do cinema, nas premissas para a elaboração de narrativas cinematográficas. Porém, desde o princípio, a adaptação das histórias escritas (com base inicial nas encenações que aconteciam nos palcos do teatro) para a película, contando com atores, objetos de cena e outros elementos eram insuficientes já que o cinema precisava mais do que isso por ser outro meio e por contar com outros recursos.

A *mise-en-scène* desenvolvida por Aumont (2000) observa o cinema, a partir do teatro e da pintura, como um reflexo das técnicas empregadas na construção das narrativas. Mesmo no primeiro emprego deste conceito já era possível observar que a pura encenação trazida do teatro não abarcava a complexidade que se podia ver e executar nos filmes. Os efeitos, as

possibilidades dramáticas, a estética visual e todos os demais elementos ganhavam muito mais força em um novo enfoque dado pelos novos critérios e aspectos tecnológicos dispostos ao cinema. As características adotadas a partir do teatro eram extrapoladas na ação, na velocidade, nos enfoques das lentes da câmera, nos recortes dramáticos, tudo isso sem requerer as encenações grandiosas tanto nos gestos quanto nos cenários que eram adotados nos palcos (XAVIER, 2003). Assim, a construção da imagem cinematográfica encontra-se em uma nova via artística, técnica e criativa.

Saída dos palcos para a grande tela, a encenação (AUMONT, 2008) no filme foca-se nos atos dramáticos a partir dos recortes de cena, o espectador é convidado a entrar nos mais íntimos sentimentos representados pelos atores. A iluminação, responsável pelo tom dramático, ganha um espaço importante na construção das cenas que é reforçada também pela profundidade, pelo *close*, pelo movimento ou pela potencialização dos efeitos da câmera. Estes são alguns dos elementos usados na busca por fazer sentir, gerar emoções e significados aos olhos de quem presencia os acontecimentos, toda a composição está focada em um único objetivo que deve ser intenso aos olhos curiosos dos espectadores.

A construção da imagem dá-se pela complexidade global dos elementos que compõem a narrativa cinematográfica, não se atém a um elemento isolado ou a uma única expectativa em relação à transposição da história do papel para a tela do cinema. A *mise-en-scène* precisa movimentar a percepção e os sentimentos, pois cria a partir dos planos e de toda a construção artística o resultado ao qual o espectador deve entender e envolver-se emocionalmente com a história. O processo de criação, desta forma, toma novo corpo uma vez que precisa ser considerado na produção cinematográfica elementos específicos de construção e realização (AUMONT, 2008). O lugar de onde partiu Aumont não pode ser ignorado já que a encenação ganhou novos lugares e linguagem, mas a sucessão de quadros levou o conceito a outros patamares e fazem os críticos a repensar o lugar desta arte e das suas singulares características de produção estética.

Na *mise-en-scène* a construção de cada parte é importante no todo da obra, desde a concepção da ideia até o período de sua realização e, conseqüentemente, reflete no produto final. Tecnicamente, a *mise-en-scène* é constituída pelos planos, pelos movimentos de câmera, pela iluminação, pela montagem e no cuidado quanto à continuidade das cenas, pelos eixos de

câmera, ou seja, é o conjunto das práticas adotadas pelo diretor da obra em um *set* de filmagens. Assim, a *mise-en-scène* é a transcrição imagética em movimento, é o que faz pulsar o filme e, através de toda a composição, dos atores e dos objetos, reflete tudo o que o roteiro da obra exige em sua essência artística.

George Meliès (1861-1938), fotógrafo francês que se tornou cineasta após 1906, foi um dos precursores do cinema, já postulava que a *mise-en-scène* era muito mais do que apenas a construção das cenas no *set* de filmagens, mas que o preparo tinha que começar já na concepção do filme (GUNNING, 1990). Foi também o primeiro a utilizar desenhos para explicar como deveriam ser as cenas, o que designamos hoje *storyboard*⁴³. Tanto os Irmãos Lumière quanto Méliès concordavam que entre o espectador e o cinema tinha estabelecida uma base comum, a *cinematografia da atração*, sua estrutura narrativa apresentava-se fascinante aos olhos incrédulos que observavam as mágicas imagens ilusionistas na grade tela. Para que o cinema tivesse tal repercussão e curiosidade pela audiência, que deveria ser mantida, era necessária melhor produção que para Méliès vinha desde a estruturação do roteiro, tudo precisaria ser preparado, não somente os objetos de cena ou as locações ou os atores, mas tudo o que viria a compor os quadros do espetáculo a ser filmado.

Assim, a *cinematografia da atração* (GUNNING, 1990) que cativava o público pelo espetáculo que proporcionava, foi precedida pelo que era chamado de *early audiences*. O público era composto por pessoas que estavam mais interessadas na demonstração das máquinas e da tecnologia envolvidas no processo do que necessariamente no que ela produzia a partir disso. Entre o período de 1907 a 1913 o cinema passou por nova reformulação, chamada por Gunning (1990) de a “verdadeira narrativização do cinema” que levou a uma radical revisão das narrativas e dos seus formatos, legitimando-se a partir daí com famosos diretores e filmes. A transformação do discurso do cinema veio com David Llewelyn Wark Griffith (1875-1948) que trouxe significativa mudança no que diz respeito à narração das histórias e ao fechamento deste universo, tornando-se o consolidador da linguagem cinematográfica (GUNNING, 1990). Griffith marcou época utilizando diversos recursos hoje

⁴³ *Storyboard* é a apresentação do filme através de imagens ou ilustrações. Os personagens, as cenas, os planos e os movimentos de câmera devem ser descritos e sinalizados. São decisões estratégicas que devem ser tomadas antes da ida ao *set* de filmagem, organizando as ideias e, até mesmo, a sequência de captação, otimizando assim o momento da produção.

institucionalizados no cinema como, por exemplo, diferentes movimentos de câmera, os planos *close* e detalhe, além do gênero suspense.

Só até este ponto é possível perceber que os avanços tecnológicos, já naquela época, trouxeram muitas mudanças tanto de conceitos quanto na forma de fazer cinema no mundo. As expectativas da audiência em relação às narrativas ficcionais mudaram e continuam mudando. Se nos primórdios o público estava muito mais curioso para a contemplação e o entendimento dos equipamentos, logo após transferindo sua atração para este universo mágico para as narrativas, o que podemos esperar é que essas expectativas continuem mudando rumo aos novos formatos e experiências com as diferentes telas. Gunning (1990) pontua que toda mudança que ocorreu na história do cinema também teve alterada a sua forma de endereçamento e que, cada período, também constrói e modela à sua maneira o espectador, assim como o espectador ao cinema.

Com o passar dos anos o cinema conquistou a sua própria denominação, suas próprias características e especificidades, com aspectos inicialmente oriundos do teatro os filmes ganharam novas roupagens, com isso, antigos conceitos não cabem em sua completude para representar o que temos na atualidade. Porém, obviamente, não devem ser desconsiderados já que fazem parte do seu desenvolvimento e são ainda hoje importantes no entendimento da forma como se faz cinema. Contudo, Müller (2012) coloca que faz-se necessário substituir os conceitos e avançar para uma nova forma de observação e processo de narração das histórias.

Assim como Müller (2012), Oliveira Júnior (2010) e Martin (2011) também propõem um novo olhar para o processo que diz respeito à composição e à elaboração cinematográfica, o conceito de *dispositivo*. Mesmo sendo um conceito pensado já na década de 70 pelos teóricos Jean-Louis Baudry, Christian Metz e Thierry Kuntzel (PARENTE, 2007), o *dispositivo* vem ganhando estrondosa força nos dias atuais, tempo em que a imersão do espectador nas histórias deve ser intensa, capturando-o desde o primeiro segundo, movendo-o literalmente.

O *dispositivo* é colocado como uma “estratégia visual” (MÜLLER, 2012) que vai conduzir toda a concepção e a elaboração da obra até sua finalização. É todo o processo de produção que oferece à narrativa base para que os acontecimentos da história fluam através das decisões tomadas na criação, na pré-produção, na produção e na pós-produção da obra. Este conceito

tira do centro da abordagem o momento da filmagem e trás novos aspectos que devem ser considerados antes da ida ao *set* de filmagem e que, de certa maneira, são o coração das produções cinematográficas atuais. Esta nova concepção aponta como essencial o processo criativo que se inicia já na elaboração das estratégias conceituais que vão definir a composição das cenas, sua produção simbólica e emocional. Essas decisões objetivam afetar os consumidores finais da obra, o espectador (PARENTE, 2007).

Martin (2011) explica que o conceito de *dispositivo* não é de algo formal ou mecanicista rígido, mas que deve ser observado como um *aesthetic guidetrack* que pode sofrer variações e contradições, e que isso não quer dizer que o processo esteja exclusivamente ligado ao estilo do cineasta, o qual pode mudar de obra para obra. O autor ainda explica que o conceito de *dispositivo* auxilia também nas análises de estudos voltados aos filmes já que a “teoria do dispositivo é em si um dispositivo metodológico” (MARTIN, 2011, p. 5, tradução nossa).

O contemporâneo método de trabalho permite observar a realização de um filme de maneira integral, pois, segundo Müller (2012), possibilita que seja traçada uma lógica a partir do processo de concepção até o produto final, o filme em si. Desta forma, torna-se possível analisar a obra a partir da ótica do próprio diretor e de suas decisões já que toda a cadeia produtiva na criação da imagem cinematográfica está em circulação quando buscamos entender o resultado e os significados que são atribuídos a ela. Müller (2012) ainda coloca que os conceitos de *mise-en-scène* e de *dispositivo* poderiam ser utilizados paralelamente uma vez que um complementa o outro. De um lado, temos o pensamento tradicional, mas não menos importante, de composição de cena com todos os seus artefatos e aspectos de elaboração no momento da filmagem. E por outro lado, a consideração de conceitos e de estratégias pensadas antes mesmo da mobilização de qualquer processo de produção. Nesse caso, o foco está no momento da criação e do vislumbre imaginário do diretor, bem como de suas decisões não somente técnicas, mas na busca pela transcendência dos sentimentos que pode gerar na audiência através das suas imagens, sons, enfoques, planos, iluminação, movimentos de câmera e muitos outros componentes e estratégias articuladas para a realização da obra.

A audiência, anteriormente não menos importante, transformou-se num alvo muito mais especializado e crítico, o desejo pela surpresa e pelo encantamento tem alterado a forma com que o cineasta direciona as suas narrativas (PARENTE, 2007). A decisão é meticulosa, as

estratégias conceituais e estéticas são pensadas levando em conta um campo de forças onde a relação de poder mostra-se como uma batalha a ser superada e, especialmente, vencida.

Desde a invenção do cinema até a atual era digital, podemos observar a transformação das produções audiovisuais, todas em busca de um novo formato para conquistar o público e inovar na abordagem audiovisual. Com a popularização da televisão na década de 80 e 90 também vieram os estudos teóricos a respeito das imagens em relação ao público que se formava a partir daquele momento (MARTIN, 2011). De um produto elaborado das massas para as massas, chegamos ao processo de segmentação que a cada ano se mostra mais seletivo e promissor. As mídias vêm acompanhando este processo evolutivo a partir das possibilidades advindas da internet e das novas tecnologias. Os métodos produtivos também mudaram e correm contra o tempo para se adaptar ao que o espectador espera ver, ouvir e sentir.

TV por Assinatura, YouTube, Facebook, iPhone e *Videos on Demand* exigem novos formatos, a simples adaptação das narrativas de uma mídia para a outra já não dá conta da demanda gerada pelos espectadores. Com estas mudanças, mudam também as imagens audiovisuais e seu processo criativo. A antiga cultura de massa já não é sustentada considerando que os públicos procuram por novas narrativas que não mais dependem das salas de cinema ou da sala de estar, mas de plataformas diferenciadas que os surpreendam e os convidem para entrar literalmente nas histórias.

A comunicação com os espectadores, assim, passou de algo distante para uma regra no meio audiovisual (MARTIN, 2011). A construção da imagem cinematográfica atual tenta convergir os elementos tradicionais do cinema e a elaboração de suas narrativas para uma nova experiência estética artística que englobam, segundo Martin (2011), múltiplos elementos modernos e pós-modernos que foram herdados desde os primórdios da teoria cinematográfica dos anos 70. E, para o autor, é nesse ponto que o conceito de *dispositivo* pode auxiliar conectando novas e tradicionais teorias na conquista e na imersão do espectador em relação ao conteúdo das histórias.

Pensando neste contexto, alguns aspectos do conceito de *dispositivo* precisam ser considerados na criação da imagem cinematográfica, como, por exemplo: “materiais (aparelho de base), psicológicos (situação espectral) e ideológicos (desejo de ilusão). O

cinema possui um dispositivo específico cujo efeito básico consiste na produção da impressão de realidade” (PARENTE, 2007, p. 6).

Martin (2011) salienta ainda que o *dispositivo* na observação da criação da imagem cinematográfica não é algo apenas intuitivo, mas desenvolvido organicamente a partir da forma com que se desenvolve o trabalho.

Nesse sentido, a ideia de *dispositivo* nos permite conceber o cinema de maneira holística da qual a análise da *mise en scène* uma vez prometeu, mas não conseguiu entregar: é sobre o arranjo integrado da forma e do conteúdo dos elementos em todos os níveis, desde a concepção até a mixagem final e a sua classificação. (MARTIN, 2011, p. 12, tradução nossa)

O que o autor nos explica é que esse conceito é muito rico se pensarmos na criação da imagem enquanto geradora de significados e em algo que, mesmo hoje em dia, pode ir além da nossa cultura midiática, tornando-se extremamente produtiva em seu complexo aspecto. É preciso considerar que a construção da imagem cinematográfica vai além da “áurea palpável” da *mise-en-scène* e que ela precisa ser constantemente renovada através de milhares de “telas, plataformas e dispositivos” (MARTIN, 2011).

É justamente nessas diferentes formas de leitura e na recepção do filme por múltiplas plataformas que o espectador deve ser capturado pelas narrativas, as quais precisam ser eficientes e ganhar a atenção de maneira afetiva. A partir das novas mídias e da hibridização atual o cinema vive um período de transformação e, com ele, mudam também as teorias cinematográficas que começam a perceber que devem preocupar-se muito mais com a relação estabelecida junto ao espectador do que com o objeto em si (PARENTE, 2007). Chegamos ao ponto em que a indústria cinematográfica passou a olhar mais atentamente para os possíveis efeitos de suas obras nos espectadores, buscando a imersão pelas emoções e em sua ativa participação, e em como suas estratégias e decisões estão intimamente ligadas ao que o público vai perceber. O mergulho do espectador nas histórias está se tornando indispensável.

Mesmo considerando este novo cenário cinematográfico, não estamos, obviamente, desconsiderando o tradicional conceito da *mise-en-scène*, mas percebendo que há uma grande mudança no que diz respeito à concepção do cinema e ao deslocamento quanto a um modelo representativo nesta área. Neste sentido, a noção de *dispositivo* entra em cena para mostrar

novos caminhos e formas de se pensar o cinema frente à convergência e à multiplicidade dos meios. O cinema agora sai das salas escuras de cinema e ganham novos meios e lugares, com isso as experiências estéticas dos espectadores também mudam drasticamente e dão lugar a um novo tipo de olhar. Esse pode ser interrompido pelas mensagens recebidas por diversos canais, pelo barulho da rua, pela rápida ida à geladeira, pelo trajeto percorrido entre as paradas do transporte coletivo ou por qualquer outra interrupção que não aconteceriam se estivéssemos nas salas de cinema, local em que estamos totalmente imerso na escuridão do ambiente e sendo “observados” de cima pela gigante tela.

O cinema se expandiu e vem renovando suas narrativas e estratégias a cada ano, percebendo que não pode mais ficar restrito a apenas um espaço se quiser conquistar diversos e segmentados públicos. Os *dispositivos*, segundo Parente (2007, p. 16), “colocam em jogo variações, transformações, posicionamentos, que determinam o horizonte de uma prática, em ocorrência, a prática cinematográfica”. Neste processo, segundo o autor, estão em circulação as formas de leitura e recepção das narrativas, bem como as experiências estéticas vivenciadas pela audiência e suas relações culturais, sem esquecer, obviamente, que todo este aparato e estratégias de produção fazem parte de algo maior que nos remete aos “equipamentos coletivos de subjetivação”.

Daí nos pegamos pensando o que seria então se nos colocássemos a refletir sobre essa nova era cinematográfica agora com enfoque multilinear e interativo? Como trabalhar com dispositivos e a construção da *mise-en-scène* tendo como base a não linearidade de uma narrativa ficcional? São justamente esses os nossos pontos principais de pesquisa.

Num momento em que as emoções geradas no espectador são, essencialmente, a chave para o encantamento e para a imersão narrativas, vemo-nos colocados frente a um novo desafio: proporcionar a motivação, a emoção, a atração e, principalmente, o envolvimento ativo do espectador na narrativa. Podemos parar e imaginar agora todos os possíveis *dispositivos* que precisariam ser envolvidos, as estratégias, os conceitos a serem traçados de forma a proporcionar essa imensidão de sentimentos. Se numa narrativa linear isso já é algo complexo para ser pensado, buscamos desafiar especialistas experientes nas produções audiovisuais na reflexão de um primeiro nível de análise deste processo produtivo, o roteiro.

Com as possibilidades criadas pelos meios digitais, as narrativas podem ganhar diversos formatos, ampliando a experiência e potencializando a percepção dos sujeitos com a obra. No universo digital os espectadores podem tornar-se muito mais do que simples receptores de conteúdos audiovisuais e transportar-se para dentro das narrativas emitindo comandos e podendo ver o reflexo das suas ações instantaneamente (BIEGING; AQUINO, 2014). Os espectadores tornam-se protagonistas ou co-diretores, mesmo com limitações, experimentando viver pelo período da interação os desafios proporcionados pelo ambiente digital.

Neste sentido, o que buscamos é dar lugar ao espectador para que possa envolver-se no espaço e vivenciar um novo mundo agora gerado não pelos *games*, que já tornam isso possível há várias décadas, mas pelo filme, transportando-o para a realidade ali exposta e aberta à interação. O *dispositivo*, neste caso, habilita o espectador como participante da história e o integra ao ambiente (PARENTE, 2007).

Portanto, vislumbrando esse novo contexto audiovisual, tanto a construção da imagem cinematográfica a partir do conceito de *mise-en-scène* quanto pela vertente do *dispositivo*. Isto porque ambos tornam-se necessários uma vez que não somente o processo de elaboração das cenas precisa ser pensado, mas todas as estratégias envolvidas na pré-produção, produção e pós-produção. Sabemos que a pré-produção é um dos estágios mais importantes na produção de um filme. Todo planejamento sobre como e o quê deve ser mostrado para a audiência é elaborado nesta etapa, pois é a partir disso que tudo o que discutimos até aqui é pensado. Nesta fase encontra-se a produção do argumento e do roteiro da obra, sendo este o foco desta pesquisa.

Consideramos que para que seja possível contar uma boa história é preciso ter um bom roteiro, estrategicamente estruturado. Sabendo que as narrativas ficcionais multilíneas interativas são um grande desafio até mesmo para grandes produtoras, é que este trabalho tem como limite de pesquisa a construção e a análise do roteiro de um filme de curta-metragem por especialistas da área. Neste sentido, faz-se necessário, antes da apresentação do objeto de pesquisa, a conceituação e a problematização das etapas envolvidas na construção de um roteiro, o qual segue no próximo tópico.

4.2 A CONSTRUÇÃO DO ROTEIRO: TEORIA E DIRETRIZES

Pensar na construção de uma narrativa ficcional cinematográfica é muito mais do que simplesmente organizar uma ideia ou mesmo elaborar um esquema para nortear as ações no *set* de filmagens. O universo ficcional vai, a partir da elaboração do roteiro, além do delineamento dos acontecimentos. O roteiro é o coração do filme, deve traduzir as imagens, os sons e os fragmentos que serão transpostos para a tela em imagens (FIELD, 2009). A partir do roteiro o cineasta precisa entender toda a estrutura dramática do filme e organizar a história a ser contada. Field⁴⁴ (2009) explica que o roteiro é um *substantivo* em que são apresentadas as pessoas, os lugares, os acontecimentos e os incidentes a serem vividos pelos personagens, bem como toda a ação das coisas e as velocidades das narrativas. Para o autor, a estrutura do filme deve ser capaz de “construir”, “organizar” e “agrupar” todos os componentes da narrativa cinematográfica ficcional. Tudo deve estar contido nele, as peças devem se conectar e se complementar.

Antes de tudo, para que possa ser construída a estrutura do roteiro é necessário que seja definido o argumento da história, com ele definem-se os incidentes e, assim, as ações dos personagens, suas decisões e a construção da história como um todo. Nessa relação, os personagens são os principais elementos uma vez que definem e determinam os incidentes. Neste sentido, também o personagem se revela em sua profunda natureza dramática. É, justamente, essa natureza do personagem que fará com que os espectadores se identifiquem com a história e com o percurso a ser vivenciado nas telas e, conseqüentemente, sentido na recepção (FIELD, 2009).

Para a construção do roteiro, Field (2009) propõe um modelo de estruturação que chama de *paradigma* do roteiro, o qual não muda mesmo que nossa base de apoio seja alterada.

⁴⁴ Syd Field (1935-2013) era professor universitário e roteirista. Seu livro “Roteiro: os fundamentos do roteirismo”, *best-seller* lançado em 1979, traz métodos para a construção de roteiros para o cinema e a televisão. Era consultor dos Estúdios de Hollywood e tornou-se uma grande referência na área cinematográfica.

Figura 2: *Paradigma do Roteiro*.
Fonte: Field (2009, p. 33)

Field (2009) explica que as histórias têm em comum três pontos: *começo*, *meio* e *fim*. Porém, nem sempre as narrativas precisam adotar esta sequência. Através dos pontos a história é contada e composta por todos os elementos da *mise-en-scène* e, pensando na captura dos espectadores, pelos *dispositivos* estrategicamente utilizados pelo cineasta. O autor menciona ainda que Aristóteles, por volta de 335 a.C, já relacionava três unidades da ação dramática, sendo: tempo, lugar e ação. Mesmo que Field (2009) retrate o *paradigma* do roteiro para filmes com cerca de 2h de duração, este esquema não deixa de se enquadrar em propostas de obras com menor tempo, como é o nosso caso. Os atos e as ações continuam seguindo a mesma lógica como explicaremos a seguir.

Apesar de outros autores também explicarem a construção cinematográfica, nos atemos, neste tópico, à estruturação do roteiro a partir de Field (2009) já que seu *paradigma* trouxe grande contribuição para o cinema comercial em escala mundial. Os 3 Atos, a formatação das páginas e a extensão ideal para um roteiro são algumas de suas contribuições, bem como a contagem do tempo por páginas escritas. Apesar de sofrer críticas sob a acusação de que seus métodos engessavam as histórias e limitavam quanto às possíveis inovações, seu *paradigma* auxilia na construção das narrativas e permite maior controle da história, tornando-a coerente e numa sequência que leve ao desfecho da trama.

Considerando o atual cenário cinematográfico e os avanços tecnológicos que permitem a construção de diferentes narrativas ficcionais, seus métodos continuam tão válidos para elaboração de roteiros multilíneares interativos quanto foram (e são) para as histórias lineares.

Mesmo que façamos um filme interativo em que os espectadores possam fazer escolhas, os *Atos* e os *Pontos de Virada* mantêm-se já que a história continua tendo começo, meio e fim.

No *Ato I* temos a *apresentação* da história, no 2 a *confrontação* e no 3 a *resolução* (FIELD, 2009).

No *Ato I*, uma das unidades de ação dramática, a história inicia-se e é onde são apresentados o contexto dramático, a história, os personagens e a *premissa dramática* (sobre o quê a história trata). As relações e os acontecimentos são relacionados neste momento, os quais tomam (em um longa metragem) não mais do que 10 minutos⁴⁵. Este é o ponto fatídico da obra, tempo em que o espectador é capturado pela trama ou torna-se entediado, deixando de prestar atenção no filme. Os primeiros minutos, desta forma, devem estar bem alinhados, facilitando o entendimento do enredo e, especialmente, os acontecimentos, estimulando o interesse e a imaginação do espectador para o que está por vir.

No *Ato II* o contexto dramático da história deve levar à *Confrontação*. Nesse *Ato* o protagonista da história enfrenta os obstáculos, que geralmente são vários, o que o leva a não alcançar suas necessidades dramáticas. “Necessidade dramática pode ser definido como *aquilo que o protagonista quer ganhar, conseguir, alcançar ou realizar ao longo da história*” (FIELD, 2009, p. 36, grifos do autor). Sabendo qual a necessidade do protagonista, o roteirista têm condições de criar os obstáculos e a forma com que o personagem supera-o, levando-o à satisfação. Os impulsos, nesse caso, precisam alinhar-se a estas necessidades dramáticas, garantindo a coerência e a continuidade das ações em busca da realização dos seus desejos. Os conflitos garantem a história, fazendo com que o personagem mova-se.

O *Ato III* é desenvolvido no ponto do contexto dramático chamado *Resolução*. Field (2009) salienta que a resolução não significa que a história chegou ao fim, mas que existe solução. É nesse momento que o personagem desenvolve-se para o final, é a trajetória que o levará ao fim, mas não é o final efetivamente. O roteiro, assim, chega às suas páginas finais. Deste ponto em diante, o roteirista passa a definir o sucesso ou o fracasso do personagem frente à

⁴⁵ Em um roteiro a partir do método de Field, 1 minuto equivale a 1 página, ou seja, em 10 páginas (ou 10 minutos) do roteiro a captura do espectador precisa ser eficaz.

sua *necessidade dramática*: casa ou não; vence ou perde; morre ou vive; é inocente ou é culpado.

Segundo Field (2009, p. 37, grifos do autor) o roteiro de uma história ficcional, para fazer sentido, precisa ter “começo, meio e fim; Ato I, Ato II e Ato III; *Apresentação, Confrontação, Resolução* – [pois essas são] as partes que compõem o todo. É a relação entre essas partes que determina o todo”.

Contudo, Field (2009) ainda relaciona em seu *Paradigma do Roteiro* duas formas que auxiliam o roteirista a realizar a transição entre os *Atos*: o *Ponto de Virada I* e o *Ponto de Virada II*. Esses *Pontos de Virada* são ações, eventos ou incidentes, que podem mudar o desenvolvimento, o curso da história. O *Ponto de Virada I* ocorre no final do *Ato I*, antes da entrada para o *Ato II* e o *Ponto de Virada II* tem como objetivo realizar a transição da história para o *Ato III*.

Os *Pontos de Virada*, explica Field (2009), são realizados em função do(s) protagonista(s). São esses pontos que fazem com que a história flua, mantendo a linha narrativa. O autor ainda pontua que essas transições não precisam necessariamente serem feitas por cenas complexas e longas, mas que podem vir até mesmo sem diálogos e que esses sejam reflexos de alguma decisão do personagem principal. O importante, para ele, é que esses *Pontos* aconteçam, pois fazem a história girar e são a base da estrutura dramática.

O *Paradigma do Roteiro* de Field (2009) é a base para a elaboração do roteiro e de sua estrutura dramática. Mesmo que para o autor esse método seja destinado à “*disposição linear de incidentes*”, os quais levam à *resolução dramática*, adotamos, neste trabalho, suas diretrizes agora voltadas à elaboração de um roteiro de curta-metragem ficcional multilinear interativo. Nosso trabalho, porém não é exatamente linear se considerarmos que o espectador terá escolhas em determinados pontos definidos pelos roteiristas da narrativa. Porém, utilizamos as definições conceituais de Field como norte para a estruturação do roteiro e da linha narrativa (começo, meio e fim), sendo as opções de interação e variação da história, mesmo multilinear, também construída a partir deste esquema. Mantemos a estrutura clássica de Field na elaboração do roteiro para que a essência da obra cinematográfica seja preservada. Apesar da possibilidade de interação e do acompanhamento não linear dos incidentes na

história pelos espectadores, desfragmentar totalmente a narrativa implicaria na criação de um gênero experimental. A principal ideia, neste trabalho, é manter a coerência na cronologia da história.

Partindo deste contexto, a construção do roteiro, os *Atos*, os *Pontos de Viradas*, os personagens e os acontecimentos são abordados no próximo tópico.

4.3 AS NARRATIVAS MULTILINEARES NO ICINEMA

Os adventos tecnológicos têm possibilitado o início de um inovador ciclo para as produções audiovisuais, a cinematografia têm tomado novos rumos a partir das mídias digitais. A interatividade proporcionada pelos meios digitais começam a definir uma nova identidade para o cinema. Manovich (2014, p. 4, tradução nossa) explica que “a tecnologia fílmica tradicional está sendo universalmente substituída pela tecnologia digital, a lógica de criação do processo fílmico está sendo redefinida”. O iCinema, inaugurado no início da década de 90, surgiu com a proposta de participação interativa da audiência. Apesar de vários experimentos, as produções daquela época não chegaram ao conhecimento do público. Além disso, a distribuição e a falta de tecnologia eram algumas das limitações enfrentadas pelos produtores.

Com o avanço dos aparatos tecnológicos e as novas possibilidades, o iCinema ganha força e maior interesse dos espectadores quanto à participação ativa no processo de decisão durante o desenvolvimento da narrativa. A interatividade é o ponto chave do iCinema. Muitos autores problematizam o uso do conceito de interatividade para o cinema digital, porém partimos do que Fragoso (2001) aborda. Segundo a autora, somente a possibilidade de escolha já atribui à obra caráter interativo.

O fato de que alguns meios ou certos processos e produtos midiáticos são dotados de interatividade não implica que os demais sejam não-interativos. O poder persuasivo desse falso raciocínio reside sobretudo no fato de que não existe um adjetivo específico para a interatividade. Assim como é interativo qualquer processo em que dois ou mais agentes interagem, também é interativo aquilo que permite a específica modalidade de interação implicada na denominação interatividade. (FRAGOSO, 2001, p. 3)

Assim, qualquer artefato que proporcione interação entre o sujeito e o produto possui interatividade. Seja ele DVD, CD, livros, entre outros e até mesmo os programas da televisão aberta. Fragoso (2001) salienta que a interação é estabelecida no seu sentido amplo, é o momento em que existe uma ação entre duas coisas (ou mais) e que promove interação, seja ela qual for.

O iCinema, neste contexto, permite maior interação e, até mesmo, imersão e profunda experiencição dos sujeitos com a narrativa, possibilitando, inclusive, a interferência no fluxo narrativo, fazendo com que o roteiro seja reformulado de acordo com as escolhas do espectador. A multilinearidade das estruturas, desta forma, colabora com o iCinema e, de certa forma, convida o espectador a assumir papéis importantes para o desenvolvimento da narrativa.

A partir dos novos conceitos atribuídos à obra de arte e com a chegada do cinema, pode-se perceber uma mudança no entendimento da recepção do espectador e também na própria recepção destes conteúdos no que diz respeito aos equipamentos tecnológicos. Benjamin (1994) entendia que o filme trazia aos receptores uma nova forma de percepção, para o autor

[...] o filme serve para exercitar o homem nas novas percepções e reações exigidas por um aparelho técnico cujo papel cresce cada vez mais em sua vida cotidiana. Fazer do gigantesco aparelho técnico do nosso tempo o objeto das inervações humanas – é essa a tarefa histórica cuja realização dá ao cinema o seu verdadeiro sentido. (BENJAMIN, 1994, p. 174)

Esse crescimento das possibilidades criadas pelos filmes, hoje, pode ser percebida na ampliação das narrativas fílmicas e nos diversos movimentos propiciados por esta mídia, gerando múltiplas sensações e a intensificação das emoções. Sensações estas que podem ser boas ou ruins (AQUINO, 2012), não sendo a isso atribuídas as experiências, mas aos sentimentos e aos efeitos quanto ao processo cognitivo dos indivíduos (TOWNSEND, 1997).

Os adventos tecnológicos e as alternativas que podem ser criadas com o uso das ferramentas fazem com que a compreensão do cinema, das suas narrativas não-lineares e multilineares precise ser revista. Essa mudança na configuração das narrativas e a intensificação das tramas permite aos indivíduos vivenciar novas experiências em relação às histórias (BUSARELLO; BIEGING; ULBRICHT, 2012).

Neste contexto, a experiência dos usuários muda, alterando especialmente a forma como os conteúdos são lidos, recriados e reproduzidos. Neste circuito, os receptores são os principais beneficiados, pois no contato com novas narrativas e com as novas mídias ampliam o seu repertório intelectual e, assim, a percepção estética do mundo, bem como parte da formação intelectual e midiática. Nesse jogo, a proximidade entre os mundos real e virtual é bastante grande, auxiliando os espectadores no entendimento dos acontecimentos e nas negociações diárias da vida cotidiana. Desta forma, o conhecimento é incorporado a partir de diferentes meios, sendo o receptor o responsável pela seleção dos dados e pela incorporação deste repertório.

Considerando isso, a percepção de cada indivíduo é fragmentada e não-linear, tornando-os singulares, gerando sensações e comportamentos totalmente diferenciados quando em contato com o mesmo objeto estético. Evidenciando esta nova fase audiovisual, bem como de toda a mídia a partir da convergência dos meios, podemos inferir que a recepção dos conteúdos ganha moldes cada vez mais desafiadores. Charney (2001, p. 394) explica que “[...] a irrupção da modernidade surgiu nesse afastamento da experiência concebida como uma acumulação contínua em direção a uma experiência de choques momentâneos que bombardearam e fragmentaram a experiência subjetiva como granadas de mão”.

Essa sensibilidade gerada pelas novas mídias move novamente o conceito de estética, assim como o fez a partir do século XVIII, e altera o estado de espírito, motivando-o (CSIKSZENTMIHALYI, 2008). As criações estão tornando-se cada vez mais sofisticadas, ampliando as oportunidades imersivas (MURRAY, 2003). “As maneiras com que o público assiste televisão, filmes, shows e até mesmo a forma com que as histórias em quadrinhos são lidas têm mudado a cada nova alternativa criada para a interação do público” (BIEGING; AQUINO, 2014, p. 95). Novas linguagens vêm conquistando o público, que parecia cansado dos formatos engessados, assim como mídias cada vez mais capazes de gerar emoções e sensações antes sentidas mais intensamente apenas no “mundo real”. Manovich (2001) explica que no século XX o cinema começou a utilizar novos formatos e montagens, possibilitando, hoje em dia, tal avanço tecnológico e essa sensação de realidade nas narrativas.

A convergência das mídias abriu alternativas únicas na produção audiovisual em que os receptores agora podem também fazer parte das produções ativamente. A internet e os novos adventos tecnológicos tiraram o espectador do sofá e o transportaram para dentro das narrativas, sendo possível não somente navegar nas histórias, mas postar comentários, criar novos enredos, sugerir trajetórias e muitas outras possibilidades. O receptor dos conteúdos agora é também o emissor.

Assim como nos filmes e nas novelas, o cinema também busca formas diferenciadas para chegar mais próximo dos espectadores. A interatividade na recepção dos conteúdos ganha força e exige dos cineastas, escritores, roteiristas e produtores a busca por alternativas desafiadoras e que surpreendam seus espectadores. Com tamanha tecnologia, tornou-se possível também a segmentação dos receptores das mensagens, levando os conteúdos diretamente à audiência alvo e não mais à massa.

Considerando isso, a imersão nas narrativas (MURRAY, 2003) é um aspecto indispensável uma vez que, neste contexto, as sensações são intensificadas em último grau a partir do ambiente e da vivência que ela pode proporcionar. Dependendo do mergulho do espectador nestas narrativas a experiência pode se tornar uma espécie de representação da realidade, como já abordamos no capítulo anterior, fazendo com que a percepção e a emoção estéticas sejam mais amplas e complexas.

Sabemos que a percepção cinematográfica (MORIN, 1970) transfere para os espectadores as impressões de vida, tornando-as, de certa forma, composições de realidade próprias colaborando na participação dos presentes numa primeira leitura. Esse mergulho dado pelos espectadores apresenta uma intensa participação afetiva e psíquica (MORIN, 1970), uma vez que na recepção dos filmes na sala escura do cinema o indivíduo está aberto às surpresas e à superação das expectativas previamente imaginadas. “A experiência visual do cinema precisa ser pensada como uma 'experiência' como uma captura de material, como a experiência sinestésica na sensação, não apenas como representação” (KENNEDY, 2002, p. 28, tradução nossa). Podemos considerar que a sensação é ampliada por todos os elementos projetados pela narrativa ficcional. Assim, a percepção de dado momento apresentado pela história torna-se mais do que uma simples recepção ficcional, faz parte da vivência da audiência em contato com a narrativa.

O encontro fílmico envolve todos os aspectos da sensibilidade do corpo, e não apenas a visão e cérebro: olho e o córtex, mas o corpo inteiro, um integrante da materialidade do cinema e do meio ambiente. O sujeito e o objeto integram-se em uma maior autonomia de envolvimento; matéria e espírito se fundem, como uma técnica ou como um conjunto. Esta compreensão da estética é visto mais como um empirismo do que como romantismo. Aqui, a experiência estética é envolvida como um todo e num total envolvimento com as forças moleculares de estar no mundo. (KENNEDY, 2002, p. 31, tradução nossa)

Ao analisarmos este envolvimento dos espectadores com as narrativas fílmicas lineares e como o cinema gera emoções e captura a audiência através de aspectos sensíveis, podemos dizer que, na recepção de um filme multilinear interativo, essa experiência será ainda mais intensa. No jogo das narrativas interativas, o entretenimento ganha rumos diferenciado que se opõem ao que é oferecido pelos meios tradicionais. Nas novas mídias a recepção altera as regras no momento em que interage com o objeto. O espectador, agora, toma o lugar da primeira pessoa e não mais como testemunha dos acontecimentos (CURRIE, 1995).

4.3.1 O gerenciamento das experiências em narrativas interativas

Essas narrativas interativas são formas de experiências digitais que fazem com que os usuários criem ou modifiquem o enredo dramático das histórias através de suas ações (RIEDL, BULITKO, 2015). O objetivo destes sistemas interativos é justamente fazer com que o espectador/usuário tenha total imersão (MURRAY, 2003) no universo virtual, fazendo-o acreditar na “realidade” da história vivida nas diferentes telas e, além disso, possa verificar que suas ações foram relevantes a ponto de mover a história de forma significativa. Para isso acontecer, o centro da narrativa, como já apontamos anteriormente, deve ficar a cargo do interator, ou seja, do espectador que, por sua vez, deve manipular o universo ficcional. Desta forma, o objetivo primordial em uma narrativa interativa é proporcionar ao usuário um mergulho no mundo digital, fazendo com que acredite no que está vivendo (DALSGAARD; HANSEN, 2008) e saiba que suas ações terão consequências e desdobramentos. Riedl e Bulitko (2015) explicam que as narrativas interativas, frente às escolhas do usuário, precisam fundamentalmente mudar a direção ou o resultado de uma história.

A liberdade quanto à escolha da trajetória das cenas permite ao espectador uma nova percepção das imagens e da narrativa, pois a montagem dos quadros é também um influenciador na construção dos significados pelos sujeitos. Mesmo quando assistimos a um

filme linear nosso entendimento sobre a narrativa somente tem sentido a partir das cenas anteriores e posteriores, isso é explicado pelo *Efeito Kuleshov*. Lev Kuleshov (1899-1970), cineasta e teórico de cinema, foi o primeiro diretor de cinema a utilizar e provar que a técnica da montagem das cenas trazia diferentes interpretações nos espectadores quando em contato com as sequências. A partir de seus experimentos elaborou alguns princípios de montagem que chamou de *Kuleshov Effect*.

O *Efeito Kuleshov* explica que a montagem das cenas tem enorme influência sobre a compreensão dos espectadores ao que está sendo contado. A montagem das imagens em movimento é a essência do cinema e está intrinsecamente ligada à visão de mundo do cineasta e, obviamente, aos seus propósitos ideológicos (KULESHOV, 1974).

Neste sentido, em uma narrativa multilinear interativa, pode-se dizer que a cada vez que o espectador escolher um caminho a interpretação da história mudará, uma vez que a sequência dos quadros lhe dará novos significados para a totalidade da trama. Assim, a cada possibilidade de escolha a trama será reconfigurada, fazendo com que o espectador tenha diferentes opiniões sobre o desenrolar da história, bem como diferentes experiências.

Riedl e Bulitko (2015) salientam que o gerenciamento destas experiências em um mundo virtual ou em relação às narrativas interativas deve ser capaz de refletir sobre a qualidade da experiência a ser vivida pelos usuários. Justamente por isso que a montagem da narrativa é tão importante. Segundo eles, a experiência dos usuários nesses universos deve incluir, porém não se limitar, a estrutura, tensão dramática, objetivos e aos elementos estéticos. O *gerente das experiências* precisa saber administrar o que vai ser vivido e ainda saber calcular as trajetórias possíveis para que a interação aconteça, resultando na imersão do espectador. Ao elaborar uma narrativa interativa os profissionais devem levar em conta a gestão desta experiência. Mesmo que o espectador tenha liberdade para navegar e decidir o curso da história, ainda assim, a narrativa é controlada. Podemos dizer que é uma espécie de liberdade aparente já que os cenários possíveis, em uma obra cinematográfica, estão pré-configurados em uma série de estados e ações.

No exemplo abaixo Riedl e Bulitko (2015) apresentam um exemplo prático da configuração de um mundo virtual interativo.

(a) Possível trajetória da narrativa através do espaço.

(b) Possível trajetória de visita à narrativa considerada favorável e desfavorável.

(c) Representando a interação do jogador.

Figura 3: O problema da gestão da experiência é computar as trajetórias através dos espaços.

Fonte: Riedl e Bulitko (2015, p. 4, tradução nossa).

As delimitações ovais das figuras representam o conjunto de estados do universo construído. No lado esquerdo, o usuário tem acesso às primeiras possibilidades e ao início das mudanças a partir de suas decisões. Esses pontos representam a transição do mundo virtual em novos acontecimentos e estados. O que os autores buscam refletir a partir destes diagramas é a complexidade da relação que pode ser proporcionada aos usuários. Enquanto em (a) os usuários são deixados à sua própria sorte, resultando em uma experiência empobrecida; em (b), diante de uma maior perspectiva narratológica, a experiência passa a ser boa; já em (c) pode-se perceber maior engajamento com relação ao gerenciamento das experiências, proporcionando aos usuários maior ação, projetando a narrativa para novas trajetórias, em certo grau, mais complexas.

Os diagramas de Riedl e Bulitko (2015) problematizam uma questão central nas discussões sobre a intensificação das experiências dos usuários nesses universos ficcionais interativos. Como saber se as opções e intervenções criadas para a interação dos usuários podem aumentar a qualidade da experiência? Essa é uma questão crucial que vem desde os

primórdios da produção na área cinematográfica. A experiência com a tela, as emoções, a percepção e a paixão, sabemos que, prendem a audiência. Porém, num caso interativo, como fazer que essas vivências sejam intensas e de qualidade? As colocações de Riedl e Bulitko (2015) em relação aos desafios duros ou suaves, às tensões e aos elementos estéticos apontam para o que Csikszentmihalyi (2008) coloca quando conceitua a Teoria do *Flow*. O *Flow* torna-se, em meios às narrativas interativas, essencial uma vez que deve balancear os *desafios* com as *habilidades* dos usuários, mantendo-o no universo sem gerar *tédio* ou *ansiedade*, apenas motivando-o. Riedl e Bulitko (2015) e Csikszentmihalyi (2008) mostram o quão complexa pode ser a captura dos espectadores quando pensamos na manutenção da atenção, no engajamento e na experiência estética de uma obra cinematográfica interativa.

Galyean (1995) corrobora explicando que as experiências narrativas não lineares são estruturadas a partir do que chama de *ramificações*. Podemos observar no exemplo abaixo que cada *ramificação* representa um segmento linear, o qual faz parte da narrativa em alguma das sequências da ação. No modelo, esses pequenos fragmentos não interativos (definidos pela reta entre um nó e outro) são transversalmente cruzados entre cada nódulo interativo. O que determina por quais segmentos o espectador vai experienciar a narrativa depende exclusivamente de suas ações, fazendo a história mover-se por diferentes caminhos.

Figura 4: Ramificação da estrutura narrativa não linear.
Fonte: Galyean (1995, p. 56)

Cada *nódulo* representado na estruturação da trama é o ponto em que as decisões são processadas e a partir do qual uma nova *ramificação* será disposta à interatividade. Em uma narrativa cinematográfica interativa o controle do tempo total do filme é dado a cada ação, diferentemente de um filme tradicional. Dependendo das escolhas, a obra pode ter grande variação de tempo já que a manipulação das sequências está sob controle da audiência (GALYEAN, 1995). Um dos problemas apontados por Galyean (1995) na construção de estruturas *ramificadas* são justamente os pontos de interação em que o espectador deve agir.

Neles é comum acontecer de a narrativa parar, aguardando a ação da audiência, o que, de certa forma, quebra o fluxo da experiência pela descontinuidade da história. O ideal, neste caso, é que as entradas interativas sejam contínuas à história, ajustando a experiência do espectador sem interromper a estimulação do que está sendo apresentado.

Os caminhos para a criação de uma narrativa interativa, como podemos ver, requer profundo desenvolvimento e estratégias engajadoras por parte do criador. É um campo rico e aberto à diversificação. Se, por um lado, temos narrativas cada vez mais abertas à interatividade e às mudanças significativas, oferecendo maior agência aos usuários (MURRAY, 2003), mas também risco de afastamento da proposta criativa e da visão do autor (RIEDL; BULITKO, 2015). Por outro, temos a questão da busca do autor pela oferta de experiências profundas e de qualidade a partir de sua visão. Essa, por sua vez, é sistematicamente criada para proporcionar ao espectador algo além de uma simples recepção, mas “liberdade” interativa.

Com o surgimento da internet, as tecnologias e o acelerado desenvolvimento das novas mídias, as oportunidades de aproximação com os espectadores ganham cada vez mais significância. O espectador, que já era considerado o alvo principal, assume lugar cativo quando o assunto é o gerenciamento das experiências nos diversos meios.

Os eventos narrativos, no processo interativo, precisam ser gerenciados no intuito de oferecer ao usuário pontos de escolha em que suas consequências resultem em aberturas ou fechamentos de partes específicas da trama (RIEDL; BULITKO, 2015). As trajetórias devem, obrigatoriamente, ser pensadas não somente como pontos de conexão, mas como eventos que se interligam não somente no presente, mas que alteram pontos no futuro da narrativa. Isso também não significa que suas escolhas não possam fazê-lo voltar em determinadas trajetórias em decorrência de eventos relacionados no gerenciamento destas experiências na trama. Uma determinada cena eliminada a partir de uma decisão do espectador num ponto do presente pode, eventualmente, ser retomada em pontos futuros da narrativa, fazendo com que a narrativa forme arcos durante o seu desenvolvimento. Assim, alterando ou não o final da narrativa. As resoluções, deste modo, vão depender dos enlaces do autor e, especialmente, das ações tomadas pelo espectador na interação. Segundo Riedl e Bulitko (2015) as sequências narrativas podem, a seu tempo, fazer ou não sentido na experiência do espectador, até porque,

a sequencialidade e o enredo são logicamente obra do autor em primeiro grau, sendo a permissão interativa ainda assim limitada.

A chave para uma boa estruturação de uma narrativa interativa é que ela seja configurada como num fluxo contínuo, como na vida real, como numa navegação por rios (GALYEAN, 1995). Para Galyean (1995) a história deve manter o fluxo não tirando a atenção do espectador, mas sustentando a narrativa em estado contínuo, independente de qualquer ação ou omissão da audiência. Neste sentido, o espectador pode ou não interagir, mas, de qualquer forma, a estrutura interativa deve permitir que o público tenha entrada e que esta ajuste a apresentação da trama a partir da ação.

Os processos interativos, mesmo que controlados, já estão sendo possíveis também nas telas do cinema. Um dos exemplos recentes é o filme de terror *Last Call*, como já mencionados anteriormente. Não vamos discutir aqui as interfaces ou tecnologias para a viabilização destas narrativas, mas o determinado “poder” que essas possuem no processo interativo dos usuários, transportando-os significativamente a outros universos ficcionais. Obviamente quanto mais desenvolvida for a tecnologia, mais possibilidades imersivas poderão ser proporcionadas aos interatores como, por exemplo, o que se vê hoje nos *games*. O uso de diferentes sistemas operacionais ou mesmo os artifícios de sistemas de inteligência artificial é que vão oferecer menor ou maior capacidade de retorno aos usuários frente às suas ações (RIEDL; BULITKO, 2015), bem como aumentar a agência da audiência (MURRAY, 2003).

Riedl e Bulitko (2015, p. 11, tradução nossa) dizem que “contar histórias é parte integrante da experiência humana. Comunicamo-nos por meio de histórias, mas também usamos as histórias para entreter e educar”. Para os autores, as narrativas interativas e imersivas não permitem apenas momentos de agência em universos ficcionais que antes eram apenas imaginados pelos espectadores, mas avanços significativos em relação ao desenvolvimento de novas tecnologias que abram emergentes caminhos para a potencialização dos sentidos e a exploração de uma nova inteligência.

A interação
segundo os
espectadores

Envolvidos intensamente nesta relação estabelecida entre os aparatos tecnológicos, as narrativas e os espectadores no processo de interação, vemo-nos abrindo novos caminhos e possibilidades, testando um campo ainda em formação e desenvolvimento. Muito do que se faz hoje nos diversos meios de comunicação é aproximar a audiência dos veículos, as marcas aos seus consumidores, enfim, criar laços afetivos, buscando não somente a fidelização dos sujeitos, mas experiências profundas que marquem, mesmo por alguns momentos, as vivências e as histórias de vida das pessoas.

Atentando aos objetivos desta pesquisa e ao produto final proposto neste estudo, a elaboração de diretrizes para a criação de roteiros cinematográficos ficcionais multilíneares interativos, buscamos também na opinião da audiência subsídios para a elaboração do nosso objeto de estudo. Neste tópico, abordamos uma sondagem inicial com 24 participantes, homens e mulheres, conforme defesa e descrição relacionadas no capítulo metodológico. Esta etapa faz-se necessária, pois o produto final (o filme), após testagem do roteiro com especialistas – proposta desta tese, será destinado aos espectadores.⁴⁶ Sendo assim, suas impressões são importantes mesmo antes da criação do roteiro.

O objetivo desta breve etapa foi saber sobre as experiências dos espectadores com possíveis narrativas ficcionais interativas. Também objetivamos saber sobre seus sentimentos em relação a eventuais escolhas na trajetória dos personagens e sobre elementos interativos que tivessem a capacidade de transportá-los para dentro das histórias, fazendo-os vivenciar intensamente os mesmos sentimentos vividos pelos personagens protagonistas da trama.

Entre as perguntas foco deste tópico temos:

- 1) Você já assistiu a algum filme interativo (em que você pudesse escolher o destino do personagem)?;
- 2) Como você se sentiria podendo escolher a trajetória de um ou mais personagens em um filme?;

⁴⁶ O projeto de viabilização da obra cinematográfica será elaborado após a defesa da tese. O foco é enviar o projeto para aprovação via Lei de Incentivo à Cultura, podendo ser tanto pelo PROAC (Estadual) quanto pela Lei Rouanet (Federal). A discussão sobre este assunto não será realizada neste texto.

- 3) Quais ações você gostaria de poder escolher pelos personagens de um filme?;
- 4) Quais elementos você considera que seriam necessários em um filme interativo para que o espectador experienciasse os mesmos sentimentos vividos pelos personagens na história do filme?.

Vale salientar que dos 24 participantes, 17 possuem nível superior completo, sendo 12 desses pós-graduados; 6 são estudantes de graduação; e 1 estudante de doutorado. Destes, apenas 3 não estudam ou não trabalham na área de comunicação. É importante pontuar este breve contexto, pois influencia diretamente na formação das opiniões e, especialmente, nos possíveis posicionamentos com relação à área cinematográfica e das novas tecnologias.

Começamos esta análise enfatizando que vivemos em uma Era Tecnológica e Digital intensa, em que os meios, os veículos e os processos comunicacionais se modificam dia após dia. Os aplicativos e os artefatos tecnológicos tornam-se obsoletos a cada ano e somos “obrigados” a acompanhar essas mudanças não somente por, eventualmente, nos sentirmos fora de contexto, mas porque a indústria cultural nos pressiona a isso. Não é necessário ser especialista na área de comunicação para perceber que as relações afetivas, as percepções e a forma com que nos relacionamos com as mídias, e mesmo interpessoalmente, têm mudado radicalmente de não mais do que 20 anos pra cá. Essas novas configurações são incorporadas ao cotidiano e vamos nos adaptando a elas, negociando e ressignificando-as.

Encantamo-nos por este universo mágico e, por vezes, assustador. Difícil seria não se encantar. As tecnologias permitem trocas rápidas, aproximam continentes e proporcionam experiências antes só possíveis em sonhos. Sonhos, aliás, que tornam-se realidade na medida em que os aparatos tecnológicos desenvolvem-se. Na década de 80 poucos tinham em suas casas aparelhos de televisão e telefone, uma década após incríveis videocassetes permitiam que o cinema entrasse em nossas casas e, há não muito tempo, o filme passou a sair das telas e

aproximou os personagens dos espectadores de forma impressionante, são chegadas as eras 3D⁴⁷, 4D⁴⁸ e de realidade virtual⁴⁹.

Inicialmente aparatos como, por exemplo, a internet e os videogames permitiam interação com os conteúdos, os *hyperLinks* faziam com que os internautas navegassem por várias páginas, o que hoje é um dos elementos básicos. Os hipervídeos também ocuparam seu espaço de destaque no gosto popular e, mais ainda, quando começaram a interagir de perto com a audiência. Enfim, chegamos ao iCinema. Transformar a experiência na sala de cinema em algo extraordinário tornou-se o objetivo dos produtores e cineastas que não mais se contentam em exibir um filme de qualidade. A partir dos grandes passos dados pelos cineastas no intuito de evoluir a experiência no cinema é que podemos perceber hoje o espetáculo ganhando novas plataformas, tornando a audiência parte essencial da 7ª Arte.

É interessante notar que os espectadores mesmo sem ter a total noção da evolução cinematográfica esperam ser surpreendidos. Sabemos, obviamente, que o próprio desenvolvimento da narrativa já é algo excitante e surpreendente aos olhos da audiência. Porém, quando falamos em torná-los parte de algo maior, parte, por exemplo, da narrativa, transportando-o para dentro do universo espetacular da história, o brilho toma conta dos seus olhos. A surpresa e o encantamento no primeiro minuto de conversa dá espaço para indagações, comentários, dúvidas, ansiedade e, por incrível que pareça, medo. O desconhecido causa estranheza e provoca perguntas ainda por ser respondidas até por especialistas da área. Na tentativa de respostas às perguntas lhes faltam o repertório, a experiência com o objeto.

⁴⁷ Filmes que oferecem a ilusão de profundidade, levando o cérebro a interpretar a imagem como sendo em três dimensões. A técnica é chamada estereoscopia. Para que a ilusão ocorra duas imagens são captadas em pontos diferentes e ao mesmo tempo. As câmeras ficam a 6cm uma da outra, distância relativa aos olhos humanos. Geralmente uma camada tem a cor vermelha e a outra cor azul ou verde. O cérebro faz o trabalho de unir as imagens e assim dar a noção de profundidade e distância dos personagens e objetos. A técnica tornou-se mais populares no início dos anos 2000. Em salas de cinema ou em casa é necessário usar óculos 3D. Exemplo: Avatar (2009), de James Cameron; As aventuras de Pi (2012), de filme de Ang Lee ; Gravidade (2013), de Alfonso Cuarón.

⁴⁸ Salas de cinema preparadas para exibição de filmes em 4D fazem o espectador “sentir na pele” os efeitos. São respingos de água, tremores, ventos e outras sensações geradas a partir dos momentos exibidos pela grande tela. O shopping JK Iguatemi possui sala de cinema 4D. O filme pode ser exibido em 2D ou 3D.

⁴⁹ O filme pode ser visto em primeira pessoa através de um óculos de realidade virtual. A sensação de imersão e liberdade são intensas uma vez que o usuário perde o contato visual com o campo externo ao que é exibido nas lentes do óculos.

Magnífico é perceber a fusão de todos os sentimentos em apenas um instante, momento esse em que a imaginação auxilia na formação de uma resposta possível às questões postas por nós. Parecem simples, mas mostram-se complexas frente a algo ainda não vivenciado. Isso pode ser explicado na análise que vamos fazer a seguir em se tratando de que nenhum dos nossos participantes já teve, mesmo que por poucos minutos, contato com obras cinematográficas ficcionais multilíneas interativas, seja esse apenas visual ou colocando-se como interator do sistema. Falamos aqui de jornalistas, publicitários, profissionais de rádio, televisão, marketing, artistas, comunicadores em geral. Pessoas fazem parte deste sistema produtivo, mas sem profundos conhecimentos sobre o tema tratado.

O sentimento em relação à imersão na obra cinematográfica, ocupando o lugar de protagonista ou co-diretor da narrativa divide opiniões que, por vezes, mostram-se pouco informadas sobre os processos imersivos em produções deste porte. As falas abaixo representam opiniões ainda pouco aprofundadas em relação ao que ainda não foi visto ou experienciado nem mesmo na internet, plataforma que facilita este tipo de navegação há muito tempo e de forma espontânea. Os relatos são reflexos de uma era que ainda está por ser definida e configurada. Não significa que as pessoas estejam erradas ou certas em seus depoimentos, mas suas declarações mostram certa superficialidade com relação aos conhecimentos adquiridos neste campo audiovisual emergente.

Pesquisadora: Como você se sentiria podendo escolher a trajetória de um ou mais personagens em um filme?

Gisele: Não tenho certeza... de repente eu gostaria mais de ser surpreendida, ainda que ficasse insatisfeita com o final.

Marcela: Estranha, pois parece algo impossível e proibido/errado. Parece que o papel do diretor e da equipe de produção vai deixar de existir. E me lembra o programa *Você Decide*⁵⁰.

Cátia: Não gostaria, pois o final do filme não seria uma surpresa pra mim.

Cintya: Não sei se gostaria, gosto de ser surpreendida pela história, e eu saber o que iria acontecer perderia, para mim, parte desse encanto.

Cláudia: Seria interessante, mas hoje tudo se escolhe a seu bel prazer... Não iria gostar muito, porque as reflexões que os filmes geram não seriam possíveis.

⁵⁰ *Você decide* foi um programa da Rede Globo veiculado entre os anos 1992 e 2000, sendo 9 temporadas. A proposta era de propor interação entre a narrativa ficcional e os espectadores, os quais poderiam decidir por um dos finais dispostos às escolhas. A votação para a escolha do final dos casos apresentados era feita via ligação telefônica.

É interessante notar que a questão da surpresa e da “previsão” dos fatos que poderiam ocorrer no desenvolvimento da narrativa está impressa na fala de ao menos três dos cinco relatos acima. Isso nos faz pensar que a obra cinematográfica é algo que não pode ser tocada, é uma arte feita para ser contemplada, admirada. A ideia de que o enredo pode ser realmente modificado, como numa peça de teatro em que você ordenaria as ações e os atores atuariam instantaneamente, mostra que os espectadores ainda precisam vivenciar esses momentos para verificar que o controle da obra e dos acontecimentos ainda está a cargo do cineasta e não inteiramente na mão dos espectadores. O espectador, neste caso, apenas tem a permissão de entrar em parte do que já foi construído e não construir ele mesmo a história, por mais que a imersão e a participação (MURRAY, 2003) deem certa abertura para que isso ocorra.

Observamos na fala dos participantes que existe certo medo na relação de construção da história pelos espectadores. A surpresa transparece no receio de que a obra não os surpreenderia da forma como esperam habitualmente nas salas de cinema ou em seus sofás da sala de casa. Ao perguntarmos como se sentiriam ao poder escolher os fatos futuros da narrativa os fazem pensar que seriam eles os criadores da história, ou seja, que ao comandar determinadas ações saberiam sem dúvida alguma as ações dos personagens e, conseqüentemente, o final da história. A ilusão de que poderiam transformar todas as cenas da história confunde-se com um realismo que nem mesmo num *game* é possível já que possui desafios, barreiras e outros personagens não controlados pelos interatores.

O sentimento de estranhamento e desilusão impresso nas falas vai de encontro ao que Morin (1983) nos explica quando diz que no cinema os espectadores esperam muito mais do que uma simples experiência, mas querem ser movidos em direção a algo maior. As necessidades subjetivas precisam ser superadas, proporcionando fugas da realidade, mas que ao mesmo tempo sejam também reflexo do cotidiano, mesmo que em pequenos lapsos. O fascínio do cinema precisa ser mantido em sua íntegra, segundo a voz de alguns dos entrevistados. Porém, acreditamos que isso também possa ser quebrado pela curiosidade e pela adaptação, aliás, tudo tem o seu tempo de negociação e adaptação e não significa que uma coisa substitua a outra já que são mídias diferentes. Como o cinema linear já está impregnado no cotidiano da sociedade esse posicionamento é aceitável.

Quando chegamos com perguntas como as que realizamos, acabamos criando um novo cenário ainda por ser descoberto. Os espectadores esperam ser estimulados e representados nas telas, mas acima de tudo, esperam ser levados a um mundo fictício que apenas podem explorar através do imaginário. Mesmo que as telas sejam uma espécie de *espelho da vida real* (MULVEY, 1983), a opção de comandar a narrativa parece se tornar, para os entrevistados, mais um fardo a ser carregado. O realismo das cenas (BETTON, 1987) os tiraria da realidade vivida na vida real para uma nova realidade agora vivenciada nas telas, tornando-os responsáveis pelos atos dos personagens. Aliás, esta é a proposta base das narrativas interativas. A imersão (MURRAY, 2003), neste caso, transformaria não somente a percepção da história a partir da interação do espectador, mas o colocaria em uma especial função de agência em que seus atos são refletidos diretamente sobre o personagem da trama. O poder de transformar a história elevaria ainda mais as sensações, mas também torna a audiência numa posição de cúmplice dos acontecimentos que estão em vias de serem configurados.

Ao falar que a escolha da trajetória pelos espectadores é “algo impossível e proibido/errado”, Marcela mostra que a arte é algo que não pode ser tocada ou transformada, mas está ali para ser contemplada. Sua afirmação nos leva a outra época da história da arte. Benjamin (1994), no texto “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”, apontou para as mudanças no consumo da arte no século XX. As técnicas da época já mexiam com algo que deveria ser intocado, mas que as revoluções tecnológicas insistiam em pressionar. Neste jogo também estavam a fotografia e o cinema. Benjamin problematizava o *status* da obra de arte em que a reprodutibilidade tinha o poder de transformar e retirar a “aura”. A essência da experiência da contemplação estava por mudar as relações dos sujeitos com a arte, fator que continua em constante mudança até os dias de hoje. Certamente, a forma com que os sujeitos se relacionam com a arte, com as mídias e com a vida a partir dos recursos tecnológicos ainda tem muito a avançar.

Os encantos do cinema, mesmo diante da transversalidade das tecnologias neste meio, ainda podem e são mantidos. A magia na recepção dos conteúdos apenas transforma-se. Cintya preocupa-se justamente com isso, pois para ela o encantamento é a base do cinema. Quando assistimos a um filme nossos olhos são os olhos dos personagens (BALÁZS, 1983) e a identificação (MORIN, 1983) torna-se necessária uma vez que sem isso as sensações não

seriam as mesmas. Assim, a emoção não nos atingiria profundamente, fazendo-nos sorrir, chorar e emocionar. Com isso, percebemos que as narrativas interativas ainda precisam ser desmistificadas.

Partindo do princípio de que quanto mais interativas forem as mídias, mais nos aproximamos, mais imergimos, mais nos identificamos e mais somos desafiados. Estes são fatores que vêm sendo trabalhados na área cinematográfica desde os primórdios do cinema. O que se buscava (e se busca ainda hoje) é proporcionar aos espectadores sensações singulares e profundas, a captura da atenção nos primeiros minutos do filme é regra básica (FIELD, 2009) para a construção de qualquer narrativa fílmica. O encantamento, desta forma, não desaparece conforme Cintya teme, mas é reforçado pela interatividade (DALSGAARD; HANSER, 2008) e pelo mergulho da audiência na história, tornando a trama crível não somente nas telas, mas no imaginário do interator.

Outra questão importante que deve ser problematizada a partir das falas dos participantes é o papel do diretor e da equipe de produção da obra. Marcela pontua que tendo a possibilidade de escolher as ações da narrativa, as figuras destes profissionais deixariam de existir. Percebe-se, neste ponto, que o ascendente mercado audiovisual interativo ainda não está bem esclarecido. Ao contrário do que diz Marcela, temos um novo cenário que se abre às possibilidades interativas. Os profissionais da área não somente precisam realizar muito bem seus papéis, como também entender de fatores psicológicos e motivacionais que os auxiliem na construção de uma narrativa interativa.

Analisando a complexa configuração cinematográfica em que está envolvida a experiência interativa, o que se apresenta para nós é um inédito campo de trabalho, onde o gerenciamento das vivências no universo ficcional ganha um lugar de destaque. Elaborar uma história interativa significa abrir caminhos inovadores na indústria cinematográfica e também áreas de trabalho antes impensadas. Riedl e Bulitko (2015) nos chamam a refletir sobre o mundo virtual interativo, mais do que simplesmente gerar *Links*, *ramificações* ou percursos diferenciados, é necessário gerenciar a pseudo liberdade ofertada aos espectadores. Pseudo, pois, como já pontuamos anteriormente, a liberdade de escolha das ações é controlada, não sendo possível (ainda) proporcionar narrativas interativas ilimitadas. Ilimitar seria a composição de uma obra que não tem fim, na qual o sujeito pudesse interagir durante todo o

curso de sua vida. Para isto, o iCinema precisaria configurar-se a partir de um sistema operacional baseado em inteligência artificial (RIEDL; BULITKO, 2015). Porém, isso não será amplamente discutido, pois não faz parte dos objetivos deste trabalho.

Por outro lado, o medo estampado na voz dos espectadores participantes da pesquisa não pode ser generalizado. Parte deles mostrou-se favorável ao que a tecnologia pode proporcionar, tornando a interatividade atrativa ao mexer com as atividades e as práticas cotidianas dos indivíduos. A contemporânea realidade audiovisual está crescendo com a mesma velocidade dos avanços tecnológicos e as consequências deste novo processo estão diretamente ligadas ao público. Porém, não temos somente a visão negativa desta nova forma de construir as narrativas, mas espectadores que se mostram curiosos e abertos às possibilidades que podem ser criadas.

Para alguns dos entrevistados, participar da narrativa e movê-la em diversas direções é praticamente um sonho de consumo. Consumo este que muda não apenas pelas opções narrativas, mas pelo movimento que deve ser feito pelos espectadores durante o desenvolvimento da história. A *imersão* apontada por Murray (2003) torna-se, na visão de parte dos participantes, um mundo a ser descoberto e vivido. Imaginar que o universo extraordinário e mágico do cinema pode incorporar o espectador é o mesmo que desafiá-lo a desbravar um mundo ainda por ser construído.

Este vislumbre imaginário é impresso nas falas de alguns dos nossos espectadores entrevistados. As reações geradas quando perguntamos sobre os seus sentimentos em relação às escolhas das trajetórias dos personagens dos filmes ganha um enfoque diferenciado. A recepção positiva pode ser conferida nos comentários e mostra-se latente uma vez que a participação coloca os sujeitos em uma posição ativa em relação à narrativa cinematográfica.

Renato: O diretor do filme. Várias vezes me revolto com alguns finais, mas se fosse possível com certeza me sentiria ganhando o Óscar. (rs)

Mário: Me sentiria importante em poder participar na história do filme, me envolvendo de uma forma mais completa.

Cátia: Diante da nova realidade da tecnologia, permitindo à televisão cada vez mais interatividade (com um público que está deixando de consumir mídias "empurradas" e agora só "puxadas"), essa possibilidade é, no mínimo, revolucionária e garantia de máxima aceitação.

Amanda: Ficaria instigada a aprender mais sobre o mundo do cinema e certamente buscaria participar mais do cinema interativo.

Gilberto: Seria divertido, pois traria mais envolvimento com o filme.

As falas apresentam espectadores aberto ao envolvimento proporcionado por narrativas multilíneas interativas. A imersão (MURRAY, 2003) que propomos em nossa pergunta aos participantes mostra-se como um convite a algo que nenhum deles até então experimentou, mas que torna-se irresistível já que transfere para os espectadores a responsabilidade dos acontecimentos do filme interativo.

Cátia pontua que a vivência e o mergulho na narrativa da obra levaria a uma experiência interativa buscada pelo próprio espectador quando afirma que passaria a consumir algo “puxado” e não mais “empurrado” pelas mídias. Quando diz “puxado” a participante quer dizer que ela mesma iria ao encontro da história e dos seus desdobramentos e não seria apenas algo imposto, como tudo o que já se vê nos dias de hoje. A revolução das mídias traz consigo uma nova era em que não somos apenas consumidores passivos (não que antes éramos quanto à recepção dos conteúdos), mas agora a possibilidade de colocar efetivamente as mãos na montagem das histórias é infinitamente mais atrativa do que apenas contemplar a obra em si.

Tornar o espectador o protagonista ou o diretor do filme, como mencionado por Renato, é criar um novo universo em que as experiências estéticas extrapolam as sensações geradas a partir das imagens cinematográficas. Se antes a afetação (ARREGI, 2011) das imagens estava centrada no que era ofertado pelas imagens midiáticas e na produção dos significados atribuídos pelos espectadores, conforme menciona Dewey (2010), agora esse impacto depende também dos *dispositivos* cinematográficos (PARENTE, 2007; MÜLLER, 2012), do gerenciamento das experiências (RIEDL, BULITKO, 2015) e da sensibilidade (JIMENEZ, 1999; ARREGI, 2011) de cada interator.

O cinema passa a não somente exprimir ideias e sentimentos, mas cria uma nova poética que é orquestrada na interação pelas possibilidades dispostas pelos cineastas e, especialmente, pelo processo interativo ao qual o espectador é convidado e inserido. A linguagem cinematográfica muda, mas muda também a audiência que atualmente está ávida por novos produtos e possibilidades. A participação já disposta a eles em produtos transmidiáticos alça novos voos, trazendo-o para dentro das narrativas, como já fazem há algumas décadas os *games*. Aliás, um

dos sentimentos gerados pelos *games* é justamente a imersão nas narrativas, pois o jogador é levado completamente para dentro dos acontecimentos dos jogos, sendo ele próprio o responsável por suas ações e suas vitórias. Vitória esta que é vislumbrada por Renato ao mencionar que revoltar-se com alguns finais de filmes e que a possibilidade de mudança na narrativa faria o sentir “ganhando o Óscar”.

O sentimento de vitória abordado por nosso participante, Renato, é explicado por Murray (2003) na categoria estética da *agência*. A *agência* não somente nas narrativas hipermidiáticas, mas em nosso caso, na do cinema, é explicada pelo envolvimento e pela efetiva resposta ao que é realizado pelo sujeito frente às possibilidades interativas. A sensação de estar “ganhando o Óscar” pode se tornar o resultado significativo esperado pelo sujeito frente às suas ações no decorrer da história. Tornar-se o diretor da trama e, ao final, satisfazer-se com as suas próprias decisões é o resultado do processo de *agência*, no qual o espectador é transportado pela narrativa não apenas na *imersão*, mas quando percebe que suas ações mudaram significativamente o ambiente e os acontecimentos da história através de sua interatividade. O prazer é a recompensa, podendo ser ele positivo ou negativo, o importante é sentir na “própria pele” suas decisões a partir do universo mágico do cinema.

Este é o envolvimento completo ao qual Mário e Gilberto se referem. Sentir-se importante e envolvido por um mundo criado para os espectadores e por eles (mesmo que limitadamente) é ampliar as experiências estéticas, é sentir-se tomado por *assalto* (GUNNING, 1989) pelos cineastas. Inserido de forma mais completa nas narrativas a audiência é tomada pelo choque em que seus *estados* psicológicos são alterados diante do engajamento proporcionado. Ser “instigada”, como diz Amanda, a faria querer saber mais sobre essa construção midiática nova e misteriosa. Sua participação seria mais profunda. O *cinema da atração* (GUNNING, 1989) e da interatividade (MANOVICH, 2014) realizam, assim, a captura da audiência tornando-as cúmplices e responsáveis pelos seus atos ficcionais. O ver de fora passaria a ver por dentro, migraria o olhar terceirizado para algo muito mais íntimo, o ver em primeira pessoa.

Os *estados de espírito* (ARREGI, 2011) são afetados, a motivação (CSIKSZENTMIHALYI, 2008) faz toda a diferença no jogo ficcional. A recepção pura e despreocupada não basta no iCinema, os sujeitos precisam estar intensamente envolvidos, imersos. O mergulho deve dar lugar também à sensibilização do espectador em alto grau, a experiência para ser completa

precisa tornar o comum em algo extraordinário e singular. Para isto, como nos explica Csikszentmihalyi, a autoconsciência precisa praticamente desaparecer. O estado de *Flow* deve tornar-se intenso transformando a percepção.

Percebe-se este envolvimento dos participantes da pesquisa quando referem-se às atitudes dos personagens dos filmes. Quando perguntamos o quê gostariam de escolher nas tramas, os entrevistados mencionaram, em maioria (18 de 24), situações em que os personagens precisam tomar decisões que, nem sempre, parecem ser as melhores diante dos acontecimentos. Apesar de saberem que a trajetória e os desfechos dos filmes são, estrategicamente, pensados para fazer com que o espectador sinta e “viva” as experiências dos personagens, os participantes da pesquisa tendem a não aceitar determinadas atitudes, como pode ser conferido nas falas abaixo.

Pesquisadora: Quais ações você gostaria de poder escolher pelos personagens de um filme?

Marlon: Atitudes, escolhas e companhias.

Alan: O desfecho, os papéis, os valores do personagem.

Anderson: Para onde ir, o que dizer e para quem, quem salvar, quem matar, com quem terminar...

Mário: Gostaria de poder escolher situações decisivas dos personagens e principalmente o final do filme, pois muitas vezes o final pode não me agradar.

Sônia: Caminhos e atitudes.

Vinícius: Vejo muitos filmes de terror e este gênero é o campeão no quesito de levantar ações que poderiam ser evitadas, como: - Por que o personagem não evitou o beco escuro? -Por que o personagem correu para a floresta à noite? -Por que o personagem não chamou a polícia? -Por que o personagem não matou o vilão quando teve a oportunidade?

Dewey (2010) menciona que a experiência é uma questão de comportamento frente ao objeto experimentado. A emoção toma conta dos participantes, especialmente, quando lhes é dado o “poder” de escolha dos caminhos. Marlon, Alan, Sônia e Vinícius sensibilizam-se com os valores dos personagens e com as possíveis decisões, as quais podem alterar todo o desenvolvimento da narrativa. Para eles, os sentidos estabelecidos pela história poderiam ser totalmente reconfigurados a partir de gestos sutis, porém de grande impacto nos acontecimentos como, por exemplo, nas atitudes dos personagens em relação a simples coisas, como as mencionadas por Vinícius: correr para uma floresta a noite diante de uma situação de

perigo iminente. Observa-se nas falas dos participantes a ligação estabelecida entre os espectadores e os personagens dos filmes, interação esta que envolve diferentes estados psicológicos na experiência emocionada com o objeto estético. Como vimos, sem interação entre as partes – objeto e interator (QUÉRÉ, 2010), não há geração de sentimentos e nem produção de sentidos, fatores essenciais quando há imersão, incorporação e compartilhamento das experiências vividas na tela pelos espectadores.

Trajetórias como “para onde ir, o que dizer e para quem”, explicitadas por Anderson, ou mesmo o desejo em poder escolher as decisões dos personagens por, eventualmente, não gostar do final dos filmes, como diz Mário, relacionam-se ao valor estético (HAGMAN, 2005) dos participantes. Por não concordarem com determinadas situações, vemos que tanto Anderson quanto Mário imprimem em seus depoimentos o que para eles seriam as escolhas ideais. Mas será que estas escolhas “ideais”, considerando o Eu de cada um (valores, ideais, regras, etc.), saciaria suas expectativas em relação à trama? Será mesmo que desejariam que o filme seguisse, mais ou menos, a “monotonia” da vida cotidiana? Alguns dos participantes mencionam que desejariam finais felizes ou que os personagens não se metessem em confusões, porém, será que desta forma gostariam e se emocionariam tanto com as narrativas ficcionais? Para responder a estas questões é necessário um estudo de recepção que atenda exatamente aos desejos dos participantes, ou seja, apenas aqui já é possível ver um novo caminho para futuras pesquisas em iCinema.

O cinema por si tem o “poder” da magia e de elaborar narrativas inimagináveis. Transformando este código poético (BETTON, 1987) em acontecimentos da vida real (com escolhas “ideais”) ou com personagens que tomem decisões nem sempre tão desafiadoras como nos filmes, poderia, eventualmente, desestimular os espectadores. A vivência de novas experiências através do olhar dos personagens leva o público a explorar outras formas de sentir, reconstruindo os significados. Sendo o filme mais do que uma representação da vida real, conforme aponta Kennedy (2002), tornar a narrativa uma consequência dos nossos próprios atos poderia trazer certa decepção. Mesmo que o final possa não agradar, como disse Mário, a vivência fílmica da decepção faz parte das experiências estéticas com a narrativa, fazendo com que o espectador explore as sensações para além da máquina e dos seus valores, mas, especialmente, em seu corpo e sua mente.

Neste mesmo sentido de afeição e da captura dos espectadores para o centro da narrativa, duas participantes foram além de apenas apontar comportamentos, buscaram relacionar situações que mexem profundamente com a trajetória psicológica dos personagens. A preocupação está relacionada com situações não somente vividas pelos personagens nas narrativas, mas também com os indivíduos no curso da vida real, os quais representam o desejo de escolhas que extrapolam a fronteira entre o mundo mágico e o mundo real.

Alessandra: Não ficar órfão, o final feliz para um casal que se ama, que viveram histórias emocionantes juntas, a cura de uma doença e um super poder.

Letícia: A escolha do parceiro, a abstenção sobre a morte (tanto do outro quanto a própria), a reconciliação, a escolha da profissão, a averiguação de suspeitas, o abraço e o toque em busca de reconciliação, o perdão.

Vê-se nos discursos de Letícia e Alessandra um mergulho subjetivo intenso que parece levá-las a outro nível de interatividade. O final feliz de um romance, a cura de uma doença, a morte, a reconciliação, o perdão ou as demais possibilidades relacionadas pelas participantes exprime a intensidade do envolvimento com a história e com os personagens. O engajamento e, como explica Gunning (1989), o não desligamento da consciência do mundo real proporcionado pela tela do cinema, as torna, num momento em que podem escolher os caminhos, perturbadas com situações projetadas que são, em diferentes níveis de envolvimento, reflexos da vida cotidiana. O viver pelas imagens do cinema engaja, proporciona alegria e sofrimento. Esta atração ao mesmo tempo em que traz curiosidade e captura a atenção e os sentidos, choca e gera ansiedade.

Kracauer, nas experiências, apontava que o cinema era considerado como a arte dos “assaltos” aos sentidos e é neste sentido que Alessandra e Letícia respondem à nossa questão acerca das possibilidades de escolhas em uma narrativa interativa. Seus significados ganham uma tensa forma no discurso, especialmente, quando relacionam o fato de não desejarem que os personagens fiquem órfãos ou mesmo que morram. Percebe-se que o significado da morte, de certa forma macabra, é um tabu na vida real, mesmo em situações ficcionais, não é superado por Letícia. A vivência dos personagens, a partir do nosso questionamento, é trazida para o âmbito da vida das participantes, gerando diferentes sentimentos. Nesta linha vê-se que as emoções projetadas por Letícia e Alessandra podem ser relacionadas a dois grupos, conforme Munsterberg (1983): as emoções dos personagens e as geradas pelos acontecimentos e sofridas pelo receptor. No caso das participantes a familiaridade e o desejo de escolha de

determinadas situações apresentadas nas telas do cinema podem estar familiarizadas, criando um laço afetivo muito além de uma “simples” narrativa ficcional.

Viver pelos olhos do cinema, assim, torna-se também um desafio para os espectadores uma vez que as histórias invadem suas mentes, estados de espírito e geram sentimento nem sempre libertadores. De apenas sensações, os sujeitos podem ou não serem tomados pela emoção. Isto dependerá, em parte, de suas angústias.

Contudo, nem todos os participantes desejaram tomar decisões tão fortes ou específicas, como nos casos apontados até agora. Amanda, por exemplo, percebe que o movimento da história poderia se dar com pequenos detalhes, mas que influenciariam drasticamente o enredo da trama. Assim como Amanda preferiu não interferir em momentos específicos, alguns dos participantes não se sentiram livres ou com permissão para alterar ou escolher qualquer tipo de trajetória da obra.

Cintya: Talvez traços de personalidade da personagem, trejeitos, frases que lembrassem alguém, mas sem interferir muito.

Paulo: Depende muito do filme, acredito que eu não iria escolher as ações.

Marcela: Acho que nenhuma. Prefiro me deixar surpreender.

Márcia: Nenhuma.

Amantes do cinema clássico, Cintya, Paulo, Marcela e Márcia, consideraram que não se sentiram confortáveis em escolher a trajetória dos personagens ou os acontecimentos do filme. Em conversa, disseram não estar preparados para a nova forma de fazer cinema ou estar invadindo um espaço não permitido, como se a figura do roteirista ou do diretor cinematográfico fosse desaparecer com suas interferências.

Partindo para a questão dos elementos essenciais em uma narrativa interativa, perguntamos aos participantes: Quais elementos você considera que seriam necessários em um filme interativo para que o espectador experienciasse os mesmos sentimentos vividos pelos personagens na história do filme? Com esta pergunta buscamos colocar os espectadores na posição dos personagens de um filme. A intenção era fazer com que os participantes da

pesquisa se transferissem para dentro do filme, como se realmente vivesse a narrativa contada na tela.

Sem qualquer menção ao fator da identificação, que segundo Balázs (1983) é um dos aspectos essenciais para que haja envolvimento dos espectadores com a história, 11 dos 24 participantes mencionaram que é importante que haja identificação, ou seja, precisam se ver através dos olhos dos personagens. Durante a resposta às perguntas vemos que a questão da *projeção-identificação* (MORIN, 1983) está sempre presente. Este reconhecimento se deu não apenas quando falavam de personagens, mas de ações ou mesmo de acontecimentos que gostariam de poder comandar a partir das escolhas interativas. Letícia, uma das nossas participantes, explica que o seu reconhecimento com o filme pode ocorrer também por algo fantasioso ou por um desejo em que as regras da sociedade poderiam não deixá-la realizar.

Letícia: É necessária a identificação com o personagem, uma experiência prévia semelhante à apresentada pelo filme, ou uma fantasia desejada e impossibilitada pela vida em sociedade ou condenada pela moral social, ou pela própria moral do indivíduo. [O filme interativo poderia ter também a] aproximação visual, como se o espectador estivesse dentro da ambientação do filme, da paisagem, inclusive estimulando outros sentidos como olfato e tato além da visão. A exploração da expressão artística em suas várias formas, tão necessária e ao mesmo tempo tão ceifada da vida cotidiana e educacional de hoje.

Cátia: Possibilidades de diálogo com os personagens envolvidos. Sentimentos como frio, calor, cheiros, paladares, audição e similares na minha própria pele. Emoção igualmente sentida (talvez pela sonoplastia ou ambientação preparada) para que eu entenda completamente o que o personagem está passando. Contato com objetos ou similares para que eu esteja realmente na história.

Os depoimentos de Letícia e Cátia nos levam ao pensamento de Betton (1987) em que o autor explica sobre a necessidade do homem em se ver “vivendo” no cinema, projeção esta que tem a capacidade de realizar os seus desejos mais profundos, ou até mesmo obscuros, da alma. A absorção pelo cinema captura os anseios e, em um passe de mágica, faz fluir a experiência para outras esferas da vida, mesmo que seja apenas na imaginação de cada sujeito.

Viver, sem limites éticos ou morais, no cinema é envolver-se afetivamente com os acontecimentos, com os personagens e com as ações. Quando Letícia e Cátia observam a possibilidade de vivenciar a experiência cinematográfica com maior aproximação, através dos cheiros e pelo toque, ela percebe que pode atribuir a outros sentidos a intensificação da participação, o que a faz ter maior vontade de mergulhar em um novo universo. Para elas, o

“estar dentro da ambientação do filme” ou “dialogar com os personagens”, as tornariam mais envolvidas e fortaleceria os seus possíveis laços afetivos com a história. Considerando que as *participações afetivas* (MORIN, 1983) podem ser efetivadas por coisas simples como, por exemplo, um lenço ou qualquer objeto que seja provido de amor. Letícia e Cátia nos mostram que é importante também contar com o estímulo a outros sentidos quando o assunto é o iCinema. Sônia segue o mesmo pensamento e diz que seria “preciso sentir as sensações... frio, calor, chuva... etc.”.

Morin (1983) e Betton (1987) na década de 80 já sinalizam que esse envolvimento intenso entre as ações e os espectadores toma uma proporção realista que pode espantar. As ligações entre as cenas dos filmes e a vida cotidiana se estabelecem em aspectos, por vezes, não percebidos imediatamente pelos espectadores. Não somente os objetos trazem o realismo, mas também os sons, os quais nos dão o referencial da intensidade dos acontecimentos e treinam nossos sentimentos e possíveis expectativas com relação ao desenrolar da história. O som é um dos artifícios cinematográficos de grande importância na finalização de uma obra. Com ele podemos levar os espectadores a níveis de ansiedade e medo sem que nada tenha acontecido explicitamente nas imagens. Muitos filmes de suspense⁵¹ utilizam com grande eficácia efeitos e trilhas sonoras em cenas onde quase nada acontece visualmente, mas que levam os espectadores a momentos de apreensão.

Para Vinícius, “os efeitos sonoros, quando bem utilizados, já nos fazem experienciar uma gama de sentimentos vividos pelos personagens de filmes de terror/suspense/ação”. Amanda explica que para que uma narrativa interativa faça com que o espectador sinta os mesmos sentimentos vividos pelos personagens é necessário que o “ambiente envolva a pessoas e não disperse a atenção, e um bom áudio”. Vemos nas falas de Vinícius e Amanda que a produção sonora é um artifício muito importante quando se trata de imersão na narrativa ou na alteração do *estado de espírito* dos espectadores. Apesar de as sensações variarem de acordo com o contexto do indivíduo (SMITH, 2003) e ainda pela montagem cinematográfica, o *dispositivo* sonoro por si tem o “poder” de proporcionar diferentes sentimentos. O fluxo (CSIKSZENTMIHALYI, 2008), neste caso, está na capacidade de prender o espectador pela

⁵¹ Como exemplo: o clássico *Tubarão* (1975), suspense dirigido por Steven Spielberg; o filme de terror *A Bruxa de Blair* (1999) dirigido por Daniel Myrick e Eduardo Sanchez; *Sinais* (2002) filme de suspense/ficção, protagonizado por Mel Gibson.

sensação auditiva que, mesmo havendo medo ou qualquer outra expectativa, será capaz de mantê-lo curioso pelo desenvolvimento da história.

Todos os participantes da pesquisa reforçaram que os sentimentos, no iCinema, teriam que ser reforçados, ampliando as possibilidades que hoje já vemos nas narrativas cinematográficas tradicionais. Medo, ansiedade, felicidade, tristeza, alegria, êxtase (e outros) são alguns dos sentimentos já vividos pelos espectadores nas salas de cinema, nos dispositivos móveis ou mesmo na sala de estar. Para os participantes, a ideia, no iCinema, é proporcionar mais do que isso: é ver através da visão dos personagens, é decidir por eles, é ser capturado pelo clima e, como explica Gisele, é ser responsabilizada pelos acontecimentos vividos pelos personagens a partir da sua intervenção no desenvolvimento da trama. Os fatos e as ações, para ela, devem gerar consequências e o espectador precisa saber e sentir o resultado das suas escolhas.

Apenas por responderem às nossas questões os participantes mostraram-se bastante curiosos e duvidosos quanto ao grau de intensidade que poderiam vir a provar no iCinema. Mesmo não sabendo exatamente responder a segunda questão sobre filmes interativos e os sentimentos que teriam podendo escolher a trajetória dos personagens, tendo a chance de se tornarem protagonistas ou co-diretores, vê-se que a ânsia por viver a narrativa e escolher os caminhos avançou seus pensamentos e os fez trazerem respostas que ajudam a entender e a elaborar uma nova proposta cinematográfica.

A pressão da trama, quando colocada à disposição dos participantes, é vista com novos olhos quando percebem que o iCinema é apenas mais uma opção e que podem escolher viver ou não este momento. Não é algo “proibido”, como nos disse Marcela em suas primeiras respostas. O vislumbre pela realização de sonhos, não possíveis na vida real, levou os participantes a propor caminhos para a construção de roteiros ficcionais interativos de grande fluxo e imersão. Vemos este *estado de espírito* alterado na resposta de Alessandra, que é levada para a infância e mostra-se animada com a possibilidade da realização de um sonho de menina.

Alessandra: Uma história de um super herói, onde o telespectador se imagina dentro da história, no cenário, voando, correndo, ficasse invisível, tivesse poderes. Afinal, toda criança sempre quis ter poderes e um filme interativo na qual você pudesse entrar na história, fazer parte dela, do final, faz com que você tivesse a sensação de estar lá e fazer com que você se importe com o desfecho da história e principalmente do personagem.

Entrar na história, poder voar, tornar-se invisível, ter poderes extraordinários... afinal, quem nunca sonhou ou, mesmo adulto, não sonha com isso? É neste momento que a vida cotidiana é deixada de lado, com preocupações e problemas, e abre-se margem para que a imaginação ganhe asas. A familiarização dos acontecimentos pode ser estabelecida em simples coisas, por que não, por exemplo, materializar-se naquele amigo invisível da primeira infância ou no cachorro imaginário que sempre sonhamos em ter quando pequenos. O importante, quando analisamos os depoimentos dos participantes, é que a narrativa fílmica surpreenda, amarre a atenção, incorpore seus sentimentos aos dos personagens e aos acontecimentos.

A *performance*, apontada por Grodal (2002) e Dalsgaard e Hansen (2008), está totalmente impressa na voz dos participantes uma vez que buscam sentir na “pele” os atos e as consequências dos personagens através das suas escolhas. O mergulho nos sentimentos está também no *ato de realizar* e ver o resultado, positivo ou não, das realizações. A consequência da escolha precisa estar clara, responsabilizando o espectador. Os instintos devem ser estimulados para que a absorção do mundo ficcional seja eficaz no desenvolvimento da narrativa e nos pontos de escolha.

Vemos, nesta abordagem, os possíveis espectadores/interatores do iCinema, algumas pistas que oferecem caminhos para a elaboração de uma narrativa que capture os comandos ou os cliques necessários para o movimento da história. Mesmo sendo um estudo preliminar, sem a recepção do roteiro⁵² ou do filme finalizado pelos espectadores, já é possível avançar um degrau neste novo cenário que vem se configurando a partir das novas tecnologias. As pistas e encaminhamentos aqui deixados pelos participantes foram de extrema importância para a reflexão e para a elaboração do roteiro ficcional multilinear interativo que será apresentado no próximo capítulo.

⁵² Como explicado, a recepção do roteiro foi realizada apenas com especialistas, pois o conhecimento técnico para a leitura do manuscrito era de extrema importância para o avanço do estudo aqui apresentado.

5.1 PENSAR NA AUDIÊNCIA INTERATIVA: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

O iCinema ainda tem muito a evoluir e a conquistar a audiência. Apesar de não ser algo novo, já que desde o início da década de 90 os cineastas vêm testando as possibilidades interativas nas salas de cinema, a audiência ainda não tem total ideia de como funciona este novo universo cinematográfico e ainda não teve um contato razoável com tal narrativa a ponto de saber exatamente como ela acontece e que tipo de participação pode ser proporcionada.

Na abordagem aos espectadores percebemos que a *era da participação*, em que somos inseridos no universo ficcional através de narrativas transmidiáticas ou aproximados dos personagens por diversas plataformas, ganha cada vez mais adeptos. A curiosidade e as expectativas em relação ao que será possível experimentar em relação aos enredos dramáticos das histórias cinematográficas levam os participantes da nossa pesquisa a dividir-se em dois polos. De um lado, inicialmente, 15 entrevistados mostraram-se a favor quanto às possíveis inovações interativas e ao mergulho em primeira pessoa no universo ficcional dos filmes. Por outro lado, 9 participantes mostraram-se receosos já que a partir das suas interpretações os acontecimentos em um filme interativo não seriam mais novidade, mas algo previsível já que dominariam “toda” a narrativa e “saberiam” o final da obra. Estes, porém, mostram-se também não muito informados quanto ao que seria possível e não possível na escolha dos caminhos das narrativas cinematográficas, pois eles são apenas interatores e não efetivamente os produtores da narrativa.

Após ambientarem-se com o assunto discutido nesta etapa da pesquisa, os participantes passaram a mostrar-se mais aberto à possibilidade de interação com a obra cinematográfica. O que antes era algo proibido e, de certa forma, estranho ao falar, começou a tomar nova forma quando questionados sobre quais ações ou elementos seriam necessários em um filme interativo. Neste ponto a imaginação tomou conta dos pensamentos dos participantes que foram levados a lugares extraordinários e a indicar elementos e ações que eles mesmos gostariam de sentir na vida real. A fronteira entre o certo e o errado ou o possível e o impossível foi quase neutralizada pela vontade de viver algo novo e somente possível no universo ficcional. Sentimentos, sons, cheiros, poderes especiais, entre outros elementos, foram elencados como essenciais para chamar sua atenção e transportá-los para o mundo

mágico do cinema. Identificação e a projeção do Eu também foram elementos unânimes entre os depoentes.

Consideramos, assim, que as narrativas ficcionais multilíneas interativas ainda possuem um longo caminho a percorrer para dar conta da intensidade de sentimentos e dos aspectos interativos “reais”. Vemos como essencial não somente o gerenciamento das experiências, a interatividade ou os processos estéticos, mas o entendimento e, especialmente, a aceitação da audiência no sentido de proporcionar muito mais do que sensações, motivação ou alteração dos *estados de espírito*. É necessário discutir as possibilidades interativas e testá-las, buscando junto aos especialistas da área cinematográfica a configuração de um novo campo ficcional interativo que proporcione maior engajamento, diferenciadas estratégias e processos interativos que gerem mudanças significativas não somente na história, mas na percepção emocionada dos espectadores.

A construção do
roteiro ficcional
cinematográfico
multilinear
interativo

6.1 DECISÕES ESTRATÉGICAS

A partir da revisão teórica, da abordagem aos espectadores e dos estudos do que vêm sendo produzido na questão de iCinema, foi elaborado um roteiro de curta-metragem ficcional interativo em que uma das linhas norteadoras é a multilinearidade da narrativa. A ideia central é proporcionar ao espectador profundas experiências estéticas, possibilitando a exploração, a navegação e a construção dos enredos pelos usuários a partir das linhas previstas pelos roteiristas do filme interativo.

Para que o roteiro ficcional multilinear interativo criado por nós não se caracterizasse como uma obra puramente experimental e para que mantivesse uma coerência na construção da história, optamos por explorar as possibilidades multilineares da narrativa dentro do modelo clássico de construção de roteiros cinematográficos proposto por Field (2009); ou seja, a estruturação a partir do *Paradigma do Roteiro*. Devido a isso, os momentos interativos acontecem nos pontos dos *incidentes essenciais* da história.

Considerando a potencialização das experiências estéticas, o roteiro foi elaborado pensando no mergulho dos espectadores nas histórias individuais dos personagens, bem como na ambientação simples e de fácil reconhecimento, buscando identificação através de personalidades diferenciadas e utilizando o tempo atual como base para a construção da história. Assim, temos maior chance com relação à captura da emoção estética (HAGMAN, 2005) da audiência. Também consideramos a opinião dos nossos participantes da pesquisa com relação às propostas narrativas dispostas à interatividade, sendo em grande parte ligados a: desfechos, trajetória dos personagens, as ações, quem matar ou salvar e até mesmo pequenas escolhas que influenciem o desenvolvimento do enredo.⁵³

A ideia é que a partir do roteiro, posteriormente quando produzido o filme, seja possível uma forte ligação entre os acontecimentos presentes na tela e a audiência, bem como nas manifestações interativas dos sujeitos quando a eles disponível. A intenção com o desenvolvimento da história também foi o de causar certa perturbação (GUNNING, 1989) e,

⁵³ A primeira fase da pesquisa de campo contou com 24 participantes (espectadores) e teve como foco buscar pistas iniciais em relação ao iCinema. A análise da pesquisa encontra-se no capítulo 5.

até mesmo, culpar quanto ao rumo da narrativa em significativa resposta às escolhas. A *estética da sensação* (KENNEDY, 2002) é enfatizada nos pontos em que o engajamento do público foi essencial às principais viradas da história, bem como aos significados criados pelos espectadores na recepção dos acontecimentos (MUNSTERBERG, 1983). O que objetivamos com estas estratégias é a transferência da câmera do olhar do diretor para o olhar do espectador (BALÁZS, 1983), suas sensações tornam-se, assim, intensificadas e incorporadas pelos personagens que o cerca.

A *projeção-identificação* (MORIN, 1983), neste caso, efetiva-se não somente pela identificação que a audiência vai ter com determinados personagens, mas através de suas próprias ações interativas. Com isso, a relação com o filme expande-se para além dos pensamentos, dos personagens ou dos acontecimentos, mas a partir das escolhas realizadas. A consequência dos atos a partir das escolhas realizadas pelos interatores foi considerada em cada fase, buscando atender ao desejo da maioria dos participantes da primeira fase desta pesquisa. Salientamos, contudo, que mesmo que tenhamos traçadas estratégias amplas para o envolvimento do público a partir de diversos *dispositivos* cinematográficos (PARENTE, 2007; MARTIN, 2011; MÜLLER, 2012), sabemos que para que haja envolvimento é necessário que o espectador identifique-se com algum dos personagens da trama ou que desenvolva algum laço afetivo com a história. Além disso, esse precisa ter a capacidade de mexer com os processos perceptivos (GRODAL, 2002) da audiência, estimulando o fluxo e impulsionando as emoções (KRACAUER, 1960).

Outro ponto importante a relacionar é quanto às questões motivacionais elencadas durante o desenvolvimento do roteiro, as quais objetivam a emoção a partir do estado de *Flow* (CSIKSZENTMIHALYI, 2008) e a alteração do *estado de consciência* (ARREGI, 2011) dos receptores. Estes elementos foram pensados para que cada sequência da narrativa torne a experiência do espectador algo que não somente o surpreenda, mas que mova os seus sentimentos a cada virada da história.

Quanto ao *gerenciamento das experiências* em relação à nossa narrativa ficcional multilinear interativa, nos pautamos nas recomendações de Riedl e Bulitko (2015) e no *Efeito Kuleshov* (KULESHOV, 1974). Considerando que este trabalho tem como objetivo a construção e o teste de um roteiro interativo é de suma importância que o encadeamento das cenas e a

gerência das trajetórias sejam pontos de profunda reflexão. Como já explicamos, a experiência dos usuários em narrativas interativas deve focar-se em sua imersão no universo em sua totalidade e não apenas em determinados elementos ou em determinados personagens. Por isso, a gestão desta experiência é controlada, porém oferecendo a impressão de liberdade nas escolhas dos estados e das ações que são apresentadas. A configuração do mundo ficcional interativo que elaboramos oferece possibilidades de escolhas não somente a partir do personagem principal, mas na trama como um todo já que as escolhas não estão centradas na ação de um personagem específico, mas na transformação do *fio da história*. Ou seja, dos *incidentes* (FIELD, 2009) que irão gerar as ações pelos personagens.

Por fim, para a construção do roteiro interativo adotamos a estrutura de *ramificações* sugerida por Galyean (1995). Apesar de o autor abordar narrativas não lineares, em que o interator pode ir e voltar na navegação da trama, consideramos que seu fluxo narrativo auxilia na organização da estrutura e no desenrolar dos pontos interativos. Os caminhos e as estratégias escolhidas visam proporcionar maior *agência* (MURRAY, 2003) dos usuários com relação à aparente liberdade. Partindo deste princípio, nossos pontos interativos são apresentados com aberturas ou fechamento de sequências que trazem resultados e mudanças significativas em cada *Ato* da história. Veremos a estruturação do roteiro no próximo tópico.

Uma de nossas preocupações com relação ao processo interativo dos espectadores nos momentos em que ele deve decidir a trajetória da narrativa é justamente em pontos dos quais, teoricamente, a história deixa de desenrolar e aguarda a ação dos interatores. Essa também é uma questão abordada por Galyean (1995) e que mostra-se como um ponto a ser explorado já que a interrupção do fluxo narrativo da história também interrompe a experiência que é vivida pela audiência na recepção. Buscando resolver esta questão, partindo da *hipótese de que a não interatividade (através dos cliques nos pontos específicos dispostos à audiência) é também um processo interativo* já que o sujeito opta por não decidir o curso da história, mas por deixar-se levar pela proposta já elaborada pelos cineastas.

6.2 O ROTEIRO DO FILME E O GERENCIAMENTO DA ESTRUTURA

6.2.1 Tema, gênero, sinopse resumida e referências criativas

O objeto desta pesquisa é o *curta-metragem cinematográfico ficcional multilinear interativo, Títère*⁵⁴, produzido por Raul Inácio Busarello, roteirista principal, e co-roteirizado por Patricia Biegging.

O filme proposto é do gênero *Noir, thriller* policial investigativo. Esta escolha dá-se pelo fato de que o gênero já é um dos *dispositivos* cinematográficos, já que a *estrutura estética* deste tipo de filme traz consigo a sensação de suspense não somente pela questão da iluminação ou planos de câmera, mas também pelos arranjos sonoros, pela história e pela montagem da obra. Tendo como foco a experiência estética extraordinária (CSIKSZENTMIHALYI, 2008), essa estratégia é pensada no intuito de amplificar as sensações que possam ser geradas na recepção. Filmes *Noir* tratam de histórias envolvendo traição, crime, cinismo, ciúmes, fatalidades e tragédias.

Tema da história: o filme conta a história de um Detetive que ao investigar o assassinato de uma jovem se vê envolvido em uma trama de interesses e traições, onde os principais suspeitos conspiram para reaver a herança de um milionário falecido.

Sinopse resumida da história: a investigação inicia com o filho do milionário falecido sempre o principal suspeito do assassinato da jovem. Entretanto, o Detetive começa a suspeitar do envolvimento da madrasta e do tutor do rapaz, o advogado. Esses dois personagens são inimigos. A história tem uma reviravolta quando descobre-se que a garota assassinada estava grávida. Esse incidente revela o testamento do falecido milionário em que constava que seu filho apenas receberia a herança caso tivesse um herdeiro até completar 21 anos. A partir desse fato, o Detetive é utilizado como um brinquedo nas mãos da madrasta e do advogado que

⁵⁴ Definição do Dicionário Michaelis. *Títère*: “substantivo masculino. 1 marionete. 2 testa de ferro. 3 Pessoa facilmente influenciável, sem vontade própria. 4 Governante sem posições próprias que representa os interesses políticos dos mais influentes. 5 Pessoa que provoca risos; bufão, palhaço. adj m+f Que representa interesses de outrem”. A escolha pelo título da obra dá-se por seus significados e pelo fato de que todos os personagens se influenciam mutuamente, assim como jogam uns com os outros, buscando persuadir com vistas ao próprio interesse. O título foi uma das etapas mais difíceis de definição, tendo sido escolhido após pesquisa e *brainstorm* no dia 15 de julho de 2016, ou seja, cerca de dois anos após o início da criação do roteiro.

conspiram para ficar com a herança. Por ser multilinear interativa, a história, dependendo das escolhas do espectador desenrola-se de diferentes formas, podendo o rapaz ser culpado pelo assassinato da jovem, sendo a madrasta ou o advogado cúmplices. O Detetive também pode se tornar cúmplice do assassinato dependendo das escolhas, se envolvendo amorosamente com a madrasta ou sendo comprado pelo advogado. A história tem três finais distintos e uma série de seis pontos de diferentes escolhas no decorrer da trama.

Os personagens:

- DETETIVE: sem nome, 30 anos. Magro, alto, com barba por fazer, abatido e levemente concurda.

Figura 5: Referência para o personagem do Detetive – Adrien Brody
Fonte: http://avp.wikia.com/wiki/Adrien_Brody. Acesso em: 13 jan. 2016.

- JOVEM ASSASSINADA: Jéssica Spiel, 18 anos. Estatura mediana, magra, ruiva ou loira.

Figura 6: Referência para o personagem de Jéssica Spiel – Mariana Rui Barbosa

Fonte: <http://oglobo.globo.com/ela/gente/marina-ruy-barbosa-revela-sua-versao-pao-dura-17635262>. Acesso em: 13 jan. 2016.

- EX-MODELO (esposa de Roberto Magnus): Sirena Magnus, 40 anos. Branca, morena, rosto quadrado, estatura mediana.

Figura 7: Referência para o personagem de Sirena Magnus – Monica Bellucci

Fonte: <http://www.ibnlive.com/news/movies/being-single-means-more-liberating-monica-bellucci-973254.html>. Acesso em: 13 jan. 2016.

- **ADVOGADO DA FAMÍLIA MAGNUS:** Cássio Augusto Romano, 60 anos. Gordo, alto, bonachão, possui bigode.

Figura 8: Referência para o personagem de Cássio Augusto Romano – Paulo Goulart
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Yj7hiSv7dQY>. Acesso em: 13 jan. 2016.

- **PLAYBOY (namorado de Jéssica):** Igor Magnus, 21 anos. Estatura mediana, magro, cabelo preto.

Figura 9: Referência para o personagem de Igor Magnus – Guilherme Leicam
Fonte: <https://twitter.com/guiihermeleicam>. Acesso em: 13 jan. 2016.

- EMPRESÁRIO MILIONÁRIO FALECIDO (pai de Igor Magnus): Roberto Magnus, 60 anos. Alto, moreno, nem gordo e nem magro.

Figura 10: Referência para o personagem de Roberto Magnus – Alec Baldwin
 Fonte: <http://people.bath.ac.uk/>. Acesso em: 13 jan. 2016.

6.2.2 A estruturação do roteiro e o grafo multilinear interativo

Neste tópico apresentamos a estrutura adotada na construção do roteiro ficcional multilinear interativo construído a partir das estratégias lineares do *Paradigma do Roteiro* (FIELD, 2009). Como pode ser visto no *Grafo* (figura 11) o curta-metragem é dividido em cenas fixas e *Links*, os quais possibilitam escolhas para a visualização de sequências diferenciadas durante o desenvolvimento do roteiro da obra cinematográfica. Isso conduz a trama por diferentes escolhas das ações dos personagens, possibilitando variadas formas de se experienciar a história.

O roteiro multilinear interativo é estruturado a partir de 16 cenas, que norteiam o desenvolvimento da história; destas, 9 cenas são comuns a todas as possibilidades; 3 das cenas são extras, ou seja, são complementos da narrativa que somente se abrem a partir de determinadas escolhas (10 ½ verde, 14 ½ azul e laranja); durante o desenvolvimento da história temos distribuídos 7 *Links* que se desdobram em 17 possibilidades⁵⁵; 2 cenas são condicionais automáticas (11 azul e laranja), ou seja, são reflexos da escolha anteriormente

⁵⁵ Duas possibilidades nos *Links* 1 e 2; quatro no *Link* 3; duas nos *Links* 4, 5 e 6; e três no *Link* 7.

realizada pelo espectador nos *Links* 2A e 2B e, desta forma, fazem com que o filme siga um fluxo aparentemente normal; o *Link* 3D é o único que habilita três opções de escolha ao final do filme (7 A, B ou C).

O curta-metragem possui um tempo linear aproximado de dezessete minutos. Entretanto, ao serem consideradas todas as possibilidades das cenas na história a obra cinematográfica chega a aproximadamente trinta minutos, ou seja, um média-metragem. Este tempo é mensurável devido ao fato de termos utilizado na elaboração do roteiro a estrutura proposta pelo *Paradigma do Roteiro* de Field (2009) e editorado da forma tradicional, como pontado por Moss (2002), onde cada página do roteiro corresponde a aproximadamente um minuto. Em relação à categorização da obra, salientamos que a questão conceitual que diz respeito ao enquadramento do filme em curta ou média metragem não será discutida aqui, porém já se mostra como algo novo a ser explorado. Por exemplo, não vemos em festivais ou salas de projeção esse tipo de obra ou categorias que façam distinção quanto ao formato que propomos. Este é o primeiro impasse para a classificação do nosso roteiro, construído com característica de uma obra hipermídia (RODRÍGUEZ, 2015) e favorecendo para que o tempo de exibição dependa das escolhas do espectador durante a experiência com a história.

Figura 11: Grafo da estrutura do roteiro cinematográfico ficcional multilinear interativo do Gênero *Noir*.
 Fonte: Raul Inácio Busarello e Patricia Bieging (os autores).

As experiências narrativas da obra são estruturadas a partir do processo interativo em que as decisões são processadas através de *ramificações* (GALYEAN, 1995), estas são representadas pelos sete *Links* inseridos na história. Cada *nódulo* interativo na estruturação da trama é um ponto em que as decisões são processadas e a partir do qual uma nova *ramificação* será disposta à interatividade.

O roteiro é estruturado a partir do formato clássico proposto por Field (2009) em que divide a construção da história em 3 Atos: *Apresentação*, *Confrontação* e *Resolução*, divididos por *Pontos de Virada*. Se tomou esta decisão para não caracterizar a obra puramente como experimental, mantendo assim uma coerência na construção da narrativa. Optamos por explorar as possibilidades multilíneas da trama dentro do modelo clássico através de *ramificações* nos momentos onde acontecem os *incidentes essenciais* da história. A configuração do mundo ficcional interativo que elaboramos oferece possibilidades de escolhas não somente a partir da trilha do personagem principal, mas na trama como um todo, já que as escolhas não estão centradas na ação de um personagem específico, mas na transformação do *fio da história*.

As *ramificações* são dispostas ao telespectador através do que chamamos de *Teasers Interativos*, ou seja, quando finalizado o filme oferecerá à interação do público um *Teaser* do desdobramento das próximas cenas da história. Assim, portanto, os espectadores não terão acesso às *ramificações* que construímos e apresentamos no *Grafo* (figura 11). A interação não acontecerá pela escolha de, por exemplo, *Links A* ou *B*, mas a partir de uma micro-cena que fará sobreposição às cenas das quais a ação do sujeito será requerida. Os *Teasers* serão uma espécie de *Gif Animado* ou seja, uma espécie de fotografia em movimento como as que são apresentadas nos filmes de Harry Potter, desta forma, os *teasers* serão cenas com movimento em *looping* por poucos segundos. Assim, a sequencialidade do filme não terá escolhas interativas no “escuro”. O espectador escolherá a partir destas pistas que, no produto final, substituirá as variações dos *Links* 1 ao 7 ao longo da trama.

A sinopse expandida da história e os *Teasers Interativos* são apresentados no próximo tópico.

No *Grafo* é possível notar que a *apresentação* da história contempla as dez primeiras cenas, com quatro diferentes *ramificações*, apesar de estarem colocados três *Links*. Nessa parte da

história o Detetive interroga os principais suspeitos do assassinato e o espectador começa a entender a relação entre os agentes envolvidos. A primeira *ramificação*, logo no início da história, possibilita que o espectador decida qual será o tipo de envolvimento que o protagonista terá com a madrasta do suspeito, influenciando assim na interpretação das ações do Detetive ao longo da história.

O *incidente inicial* contempla a descoberta da gravidez da garota assassinada. Este fato leva a outras *ramificações* (*Links 2 e 3*) que dizem respeito a maneira como é conduzida a entrada de uma pista importante para a solução do crime, e leva ao *clímax do primeiro ato*. A forma como estas *ramificações* estão estruturadas, seguem um modelo mais complexo do que o anterior. A escolha no *Link 2* influenciará parte da cena 11, disposta no *segundo ato* da história. Ou seja, uma decisão do espectador logo na *Apresentação* da trama tem influência direta sobre como uma parte da *Confrontação* será desenvolvida. Além disso, é possível verificar que o *Link 3*, apresenta *ramificações* dentro do *Link 2*, ou seja, *ramificações* inseridas em *ramificações*. Essas escolhas habilitam que o espectador possa assistir a continuação da cena 10 para a cena 11, ou que salte de parte da cena 10 para a cena 11, caso escolha uma das opções na *ramificação* anterior. Caso escolha a outra, o espectador tem a possibilidade de acessar uma cena extra, denominada de 10 ½, ou saltar diretamente para a cena 11. Para o espectador, sua experiência será a de seguir com a escolha, construindo assim sua versão da história, mas sem saber que todas as opções levam ao mesmo ponto. Entretanto, a escolha que leva a cena 10 ½ irá habilitar um dos finais possíveis. Ou seja, a visualização desta cena é crucial para uma das possíveis resoluções da história. De forma geral, as decisões tomadas pelo espectador durante o *primeiro Ato* da história terão influência direta nas opções de interatividade tanto no *segundo* como no *terceiro Ato*.

Foram classificadas três cenas como meia cena – ½ –, pois são dependentes de anteriores. Essa classificação foi dada por nós, para que a nomenclatura geral de cenas do roteiro não tivesse que sofrer alteração dependendo da forma de acesso. Assim, são cenas, que ao quebrarem a linearidade da história são classificadas com outro nome. Este fato sugere a própria reformulação dos conceitos de construção de um roteiro para esta forma de mídia.

O *segundo Ato* inicia com a consequência das ações anteriores. As opções do meio da cena 11 (azul e laranja) não serão mostradas ao espectador, apesar de este já ter tomado uma decisão

(na escolha do *Link 2*) que afetou esta parte da história. Essas são sequências, denominada por nós como *automática condicional*, pois são reflexos das escolhas do *Link 2*. Neste *Ato* o *incidente essencial* da história – *reversão de ponto médio* – revela uma pista sobre o assassino. Apesar de o espectador não ter controle sobre este *incidente*, o terá sobre a maneira como o protagonista irá agir com base neste fato, levando a uma sequência de duas *ramificações*. Essa sequência primeiramente revelará o *clímax do segundo Ato* e, posteriormente, o *clímax da história*, já no *terceiro Ato*, tendo o segundo ponto de virada estruturado entre as escolhas do espectador.

De forma geral é o espectador quem escolhe como o crime é solucionado, porém, obviamente, a sensação de condução do desenvolvimento da história pode ou não atender às expectativas dos interatores já que eles escolhem o caminho, mas não como este será desenrolado. A sensação de produtor ou co-diretor da história é apenas aparente uma vez que todo o desenrolar e as alternativas dispostas para a interação já estão todas configuradas e decididas pelos cineastas da trama.

A relação entre os *Links 4, 5 e 6* define primeiramente uma *ramificação* após outra *ramificação* e posteriormente uma *ramificação* dentro de outra *ramificação*. No primeiro caso, *Links 4 para 5*, entre as cenas 13 e 14 é interessante notar que o espectador terá quatro formas distintas de experienciar a sequência, sendo: 13 azul com 14 azul, 13 azul com 14 verde, 13 laranja com 14 azul e 13 laranja com 14 verde. Esta experiência tem forte relação com o *Efeito Kuleshov* (KULESHOV, 1974), uma vez que possibilita uma variedade de interpretações, não só dependendo de como o espectador interpreta a sequência, mas também quais cenas ele escolhe para visualizar e interpretar. Por outro lado, a relação entre os *Links 5 e 6* é influenciada pelo *Link 7*. Dependendo da escolha no *Link 5* o espectador é remetido diretamente da cena 14 (verde) para o *Link 7*, visualizando a Cena 15. Por outro lado, ao acessar a cena 14 azul o espectador é reportado ao *Link 6*, com as opções de escolha entre duas cenas 14 ½. Basicamente a partir das relações entre as cenas 13 e 14 poder-se-á ter três soluções possíveis da história, mas com quatro formas diferentes de se chegar a estas soluções.

Para o gerenciamento das experiências em relação às escolhas da nossa narrativa ficcional multilinear interativa, nos pautamos nas recomendações de Riedl e Bulitko (2015) e no *Efeito*

Kuleshov (KULESHOV, 1974), no qual a montagem dos quadros é uma das influenciadoras na construção dos significados atribuídos pelos sujeitos. Devido a isto, consideramos que cada interator terá construído o seu próprio filme no momento em que realizar as escolhas que propomos aplicar.

Para a construção do roteiro interativo adotamos a estrutura de *ramificações* desenvolvida por Galyean (1995). Apesar de o autor abordar narrativas não lineares, em que o interator pode ir e voltar na navegação da trama, e no nosso caso o acesso permite apenas o caminho do início ao fim, consideramos que o fluxo narrativo auxilia na organização da estrutura e no desenrolar dos pontos interativos apresentados no *Grafo* (figura 11). Os caminhos e as estratégias escolhidas visam proporcionar maior agência (MURRAY, 2003) dos usuários com relação à aparente liberdade. Partindo deste princípio, nossos pontos interativos são apresentados com aberturas ou fechamento de cenas (RIEDL; BULITKO, 2015) que trazem resultados e mudanças significativas em cada sequência da história.

A finalização da história se dá a partir do *Link* 7, neste dependendo das escolhas durante a experiência com a obra cinematográfica o espectador terá de duas a três opções de final. A cena 15 é comum a todos os finais, ou seja, a trama se encerra nesta cena, e as três possibilidades das cenas 14, no *Link* 5, são os verdadeiros ápices da história. Entretanto, as duas opções de visualização das cenas 16 revelam finais que podem surpreender o espectador, trazendo novos indícios sobre a resolução do crime e desconstruindo toda a narrativa construída até então, independente das três opções anteriores.

Por fim, apontamos que a nossa proposta de roteiro ficcional multilinear interativo possui 108 variações de leitura que podem ser compostas pela combinação das variantes presentes entre as cenas 1 e 16. O cálculo das possibilidades nas *ramificações* da história é baseado na Análise Combinatória (PINHEIRO, et. al., 2009). Esta análise é utilizada na Matemática e na Lógica, especialmente, quando faz-se necessário o cálculo de possibilidades e combinações, como o que é apresentado no *Grafo*. Para a realização do cálculo separamos a estrutura em duas partes, sendo C1 e C2 de acordo com o especificado abaixo:

C1 = corresponde aos *Links* 1A, 1B, 2A, 2B, 3A, 3B, 3C, 4A, 4B, 5A, 5B, 6A, 6B, 7A, 7B. Essa sequência não considera os *Links* 3D (que leva à cena 10 ½) e 7C, pois este é condicionado à escolha do primeiro.

C2 = corresponde aos *Links* 1A, 1B, 2B, 3D, 4A, 4B, 5A, 5B, 6A, 6B, 7A, 7B E 7C.

A separação por dois caminhos deve-se a variação nos *Links* 3D e 7C. Salientamos que nas partes que são comuns, os caminhos são iguais e o processo do cálculo é sempre de multiplicação. Vale lembrar que a composição de C1 não passa pela cena 10 ½, porém a C2 passa. Desta forma, o cálculo estabelece-se da seguinte forma:

$$C1 = (2) (2+1) (2) (2 \cdot 2 + 2) = 4 \cdot 3 \cdot 6 = 72$$

$$C2 = (2) (2) (2 \cdot (3) + 3) = 4 \cdot 9 = 36$$

$$C1 + C2 = 108 \text{ (total de possibilidades narrativas)}$$

Desta forma, C1 e C2 referem-se aos seguintes *Links* no cálculo demonstrado acima:

C1	Link1 A/B (2)	Link3 A/B/C (2 + 1)	Link4 A/B (2)	Link5 A/B (2 .	Link6 A/B 2 +	Link7 A/B 2) =	Cálculo 4 . 3 . 6 = 72
C2	Link1 A/B (2)	Link4 A/B (2)	Link5 A/B (2 .	Link6 A/B + Link5 B (3) +	Link7 A/B/C 3) =	Cálculo 4 . 9 = 36	

Considerando a complexidade do cálculo diante de suas variáveis representadas pelas *ramificações* simples, mas, sobretudo, pelas *ramificações* dentro das *ramificações*, buscamos tirar a prova real do cálculo com o Matemático Professor Dr. Wanderson Lambert, responsável por organizar o raciocínio através da fórmula apresentada acima.

Para finalizar salientamos que apesar das *ramificações* (*Links* interativos) seguirem estruturas básicas, o simples ato de inserir estruturas dentro de estruturas ou seguir estruturas por estruturas, representa uma vasta complexidade tanto de interação como da própria construção da narrativa.

Mais do que simplesmente gerar *Links*, *ramificações* ou percursos diferenciados, é necessário gerenciar a pseudoliberalidade ofertada aos espectadores. Para liberdade possa ocorrer no iCinema, de acordo com nossa hipótese, a mídia precisaria configurar-se a partir de um sistema operacional baseado em Inteligência Artificial e dotado de tecnologia que possibilitasse a construção da *mise-en-scène* e dos *dispositivos* cinematográficos ao mesmo tempo em que ocorresse a ação e a exibição. Contudo, esta questão não é abordada neste estudo.

Compreendemos que este experimento, apesar de embrionário, representa um passo importante para a ampliação e a criação de novas perspectivas frente às narrativas incorporadas às novas mídias. Neste caso específico, mídias com base no cinema.

6.2.3 Sinopse e desenvolvimento interativo

Neste tópico apresentamos a sinopse expandida de toda a história do roteiro ficcional multilinear interativo, os *Links* e os *teasers* interativos, e a montagem das sequências. A descrição está dividida em *Atos*, *Cenas*, *Pontos de Virada*, *Climax*, *Links Interativos* e seus respectivos os *Teasers*.

Por se tratar de uma sinopse a descrição das cenas não será em sua totalidade, mas um resumo do que é apresentado nas partes agrupadas. A *escaleta*⁵⁶ de cada cena e os *teasers* interativos podem ser conferidos no item a seguir: *Grafo e as escaletas da história*.

⁵⁶ *Escaleta* é a menor unidade de um filme, ou seja, é o resumo dos Atos, das cenas e das sequências, dando ao produtor e ao diretor uma visão geral da história a ser filmada.

ATO I: APRESENTAÇÃO

No *Ato I* (FIELD, 2009) são apresentados os personagens, os acontecimentos, os cenários e a vida cotidiana.

Sinopse das cenas 1 a 4 (pretas) comuns a todas as versões da história:

Um DETETIVE investiga o suposto assassinato de uma JOVEM (JÉSSICA), cujo corpo foi encontrado em meio a uma floresta.⁵⁷

As suspeitas recaem sobre PLAYBOY (IGOR), o jovem herdeiro de uma fortuna que tinha um relacionamento instável com JÉSSICA. IGOR havia sido visto com ela (em uma festa) na noite em que a JÉSSICA desapareceu.

ADVOGADO (ROMANO) diz ao DETETIVE que IGOR, não poderia ter feito aquilo. Ele e JÉSSICA não tinham um relacionamento sério. DETETIVE sabe que IGOR é herdeiro e sua mãe faleceu quando o menino nasceu. Desde então tem relacionamento conturbado com a atual esposa do EMPRESÁRIO (ROBERTO MAGNUS). Uma ex-modelo, ambiciosa e socialite.

ROMANO informa ao DETETIVE que IGOR é seu tutelado e protegido. Como não há provas, na delegacia, ROMANO e IGOR se retiram. ROMANO e DETETIVE trocam cartões de visitas.

⁵⁷ A modificação da fonte é realizada para seguir as orientações de Moss (2002) no que diz respeito à formatação do texto para um roteiro de cinema. Desta forma, a fonte utilizada é a Courier New, 12 pontos. Sempre que a fonte for alterada significa que o texto é uma explicação dos acontecimentos da história do filme, ou seja, a sinopse da cena. A caixa alta é utilizada na menção aos nomes ou personagens da narrativa.

Teasers Interativos 1A e 1B:

A primeira escolha interativa acontece ao final da cena 4, em que são dispostos ao espectador duas opções de escolhas, conforme os *Teasers* abaixo:

Sinopse das cenas 5 e 6 do *Link 1A*:

DETETIVE chega na casa de SIRENA. Ela o atende apressadamente e de forma seca. Sem dar muitos detalhes e atenção começa a caminhar e a xingar IGOR (culpa do pai que o mimou demais). Detetive fica na porta, aguardando, ela sorri cinicamente e o convida para entrar. Oferece uma bebida. DETETIVE nega, pergunta como era sua relação com IGOR. SIRENA empurra um copo de whisky nas mãos do DETETIVE.

Depois que o pai faleceu IGOR ficou agressivo, fazendo festas até tarde da noite, chegando em casa bêbado. SIRENA defende-se dizendo que não comentou crime algum e que ROMANO sempre conseguiu o que queria.

SIRENA empurra sutilmente o DETETIVE para a porta. Não quer mais falar no assunto. Detetive entrega um cartão de visitas, o copo e sai. SIRENA o olha maliciosamente e bebe um gole do whisky.

Sinopse das cenas 5 e 6 do *Link 1B*:

DETETIVE chega na casa de SIRENA. SIRENA veste um vestido justo e aberto nas costas. Olha o DETETIVE com um olhar pretencioso e pede para que feche seu vestido. Encabulado o DETETIVE fecha o vestido de SIRENA.

DETETIVE pergunta a ela como era sua relação com IGOR. Oferece uma bebida. DETETIVE nega, pergunta como era sua relação com IGOR. SIRENA empurra um copo de whisky nas mãos do DETETIVE. SIRENA diz que ÍGOR era um garoto mimado e que agredia mulheres, empregadas e namoradas.

SIRENA encara sensualmente o DETETIVE e pergunta como é passar a vida tentando descobrir o segredo dos outros e o que o DETETIVE ganha com isso. SIRENA toca a gravata do DETETIVE que dá um grande gole de whisky. SIRENA fecha a porta e o DETETIVE fica imóvel.

SIRENA sugere ao DETETIVE que ele pergunte a ROMANO sobre o testamento do marido falecido. SIRENA abraça o DETETIVE pelas costas e retira o seu copo. SIRENA pergunta ao DETETIVE quem ele acha que ganhará com o sumiço de IGOR.

DETETIVE vira-se e SIRENA o beija.

Sinopse da cena 7 (preta) comum a todas as versões da história:

DETETIVE abre o ENVELOPE DO IML e sorri.

INCIDENTE INICIAL

Acontece ao final da cena 7. O *incidente inicial*, chamado por Field (2009) de *incidente incidente*, é um fato ou um feito que coloca a história em movimento. Neste ponto da história temos à disposição dos espectadores dois caminhos: *Link 2A* e *Link 2B*. O incidente inicial é a descoberta de que Jéssica estava grávida de Igor.

Sinopse da cena 8 (preta) comum a todas as versões da história:

DETETIVE, na sala de interrogatório, coloca em frente a Igor o RELATÓRIO DO IML.

Juntamente com Sr. ROMANO, o DETETIVE conversa com IGOR. Ele não sabia que ela estava grávida e afirma que ela não era sua namorada.

ROMANO corta o rapaz diz que não há provas suficientes, apenas uma tese sem apurações aprofundadas, até mesmo por que não se garante que o filho poderia ser de IGOR.

IGOR irrita-se e defende JÉSSICA. ROMANO assusta-se com a reação. IGOR pede para ir embora. ROMANO termina a conversa com o DETETIVE. Desconfiado o DETETIVE mostra a saída. ÍGOR sai resmungando e batendo a porta. O DETETIVE os observa indo embora.

Teasers Interativos 2A e 2B:

Ao final da cena 8 são dispostos ao espectador duas opções de escolhas, conforme os *Teasers* abaixo:

Teaser do Link 2A:
Pasta de papel gasta sobre a mesa do
escritório.

Teaser do Link 2B:
Pasta de papel gasta sobre a cama
desarrumada.

Sinopse das cenas 9 e 10 do *Link 2A*:

Cena 9:

ROMANO liga para o DETETIVE e o convida para ir ao seu escritório.

INÍCIO DO CLIMAX DO PRIMEIRO ATO PELA ESCOLHA DO *LINK 2A*

Cena 10:

No escritório ROMANO está sentado e com um copo de whisky em suas mãos. Preocupado, dá um gole na bebida e encara o DETETIVE sentado à sua frente. Aponta para a pasta de papel. O DETETIVE pega a pasta com receio e começa a ler os documentos.

Os documentos eram cópias do testamento. Nele estava explícito que o Advogado iria administrar a fortuna até que IGOR completasse 21. Entretanto IGOR, ao completar esta idade deveria ter um herdeiro. Para a SIRENA não sobraria nada. Se não acredita, está tudo nos documentos, faça as ligações e monte sua tese.

Sinopse das cenas 9 e 10 do *Link 2B*:

Cena 9:

DETETIVE recebe uma ligação de SIRENA. Ela o convida para ir a sua casa, ele sorri.

INÍCIO DO CLIMAX DO PRIMEIRO ATO PELA ESCOLHA DO *LINK* 2B

Cena 10:

Apartamento de SIRENA. DETETIVE e SIRENA estão deitados em sua cama nus. Ele relaxa. Ela o entrega uma pasta com documentos. O DETETIVE pega a pasta com receio e começa a ler os documentos.

Os documentos eram cópias do testamento. Nele estava explícito que o Advogado iria administrar a fortuna até que IGOR completasse 21. Entretanto IGOR, ao completar esta idade deveria ter um herdeiro. Para a SIRENA não sobraria nada. Se não acredita, está tudo nos documentos, faça as ligações e monte sua tese.

Se o garoto não tiver filhos vai viver na sarjeta. ROMANO era o braço direito de ROBERTO MAGNUS, por isso apadrinhou IGOR e se tornou o representante legal da fortuna. Sem o garoto, basta a ROMANO dois ou três acordos para que fique com a fortuna.

DETETIVE fica pensativo. SIRENA sorri maliciosamente.

Teasers Interativos 3A e 3C (acesso à cena 11):

Os *Links* 3A e 3C, apesar de acessíveis por diferentes caminhos (*Links* 2A ou 2B), levam ao mesmo ponto, a cena 11 preta. Esta cena é disponível em todas as versões da história. Inclusive acessível após a visualização das cenas 10 azul (*Link* 3B) e 10 ½ verde (*Link* 3D).

Ao final da cena 10 (azul ou laranja) acessada a partir das escolhas dos *Links* 2A ou 2B são dispostos ao espectador duas opções de caminhos, conforme os *Teasers* abaixo:

Teaser do Link 3A:

Sirena sorri maliciosamente
sentada à mesa da sala de
interrogatório.

Teaser do Link 3C:

Sirena sorri maliciosamente sentada à
mesa da sala de interrogatório.

Apesar de os *Links* 3A e 3C serem os mesmos *Teasers* e levarem à mesma cena (11 preta), os espectadores somente visualizarão os conteúdos por um dos caminhos traçados nas escolhas anteriores. Ou seja, estes *teasers* não são dispostos à interação ao mesmo tempo.

Teasers Interativos 3B e 3D:

Os *Links* 3B e 3D são acessados por caminhos diferentes através de escolhas anteriores, respectivamente, *Links* 2A e 2B.

Teaser do Link 3B:

Detetive, pensativo, olha para o copo
de whisky sentado à mesa do Sr.
Romano.

Teaser do Link 3D:

Detetive, preocupado, abre a maleta sentado
à mesa do Sr. Romano.

Após visualizar as Cenas 10 (azul) e 10 1/2 (verde) os espectadores são automaticamente levados à cena 11 preta.

PONTO DE VIRADA DO PRIMEIRO ATO – CENAS 10

Sinopse da cena 10 (azul) do *Link 3B*:

Escritório do Sr. ROMANO. DETETIVE pensativo. Sr. ROMANO animado brinda com um copo de whisky e deseja que o DETETIVE seja bem sucedido na resolução do crime.

Sinopse da cena 10 ½ (verde) do *Link 3D*:

O acesso a esta cena abre à interação do espectador o *Link 7C*, que é uma das resoluções da história. No Grafo (figura 11) completo esta condição pode ser conferida pela seta verde que liga as duas cenas. Ou seja, a escolha pela opção 3D habilita um dos finais da história.

Escritório do Sr. ROMANO, ele preocupado, encara o DETETIVE e lhe entrega uma maleta. DETETIVE recebe a maleta, observa o conteúdo, fecha-a e a coloca ao seu lado. Sr. ROMANO brinda com um copo de whisky e deseja sucesso na perseguição ao assassino.

FINAL DO CLIMAX DO PRIMEIRO ATO

PRIMEIRO ATO FINALIZADO

ATO II: CONFRONTAÇÃO

Sinopse da cena 11 preta comum a todos os caminhos (partes 1 e 2):

A *cena 11 preta* tem duas partes, contendo uma variação no meio da sequência (cenas 11 azul e laranja). Esta sequência é chamada de *condicional automática*, como já explicado anteriormente, e tem direta influência das escolhas realizadas pelos espectadores ao final da cena 8 nos *Links 2A e 2B*.

Parte 1:

Na sala do interrogatório, SIRENA, nervosa, aparece vestindo trajes sociais. É interrogada e apresenta uma pasta com os BOs que registrou contra IGOR. Após o depor, SIRENA encaminha-se para a porta de saída e sorri perversamente encarando o DETETIVE. Arruma a gravata dele.

Parte 2:

Na sala do interrogatório SIRENA, já encaminhando-se para a saída, cinicamente toca o queixo do DETETIVE, que fica constrangido. Ela menciona que tem o cartão dele. Sai da sala.

Sinopse da cena 11 azul - condicional automática:

Após arrumar a gravata do Detetive, ao final da cena 11 preta (parte 1):

SIRENA, ao pé do ouvido do DETETIVE e de forma sedutora, informa-o que IGOR sabe do testamento.

Sinopse da cena 11 laranja - condicional automática:

Após arrumar a gravata do Detetive, ao final da cena 11 preta (parte 1):

O DETETIVE questiona SIRENA, sussurrando, o que foi o depoimento dela. SIRENA, ao pé do ouvido do DETETIVE, informa-o que IGOR não sabe do testamento.

REVERSÃO MÉDIA - CENA 12

Sinopse da cena 12 comum a todos os caminhos:

Durante o dia no bar, escorado sobre o balcão, o DETETIVE aparenta cansado. Recebe uma ligação e o PERITO informa que o DNA de IGOR foi encontrado na cena do crime. Animado, o DETETIVE pega o casaco e sai.

Teasers Interativos 4A e 4B:

Ao final da cena 12 (reversão média) são dispostos ao espectador duas opções de escolhas, conforme os *Teasers* abaixo:

Teaser do Link 4A:

Igor, algemado, gargalha enlouquecido.

Teaser do Link 4B:

Igor, algemado, encara enfurecido.

CLÍMAX DO SEGUNDO ATO – CENAS 13

Sinopse da cena 13 do *Link 4A*:

Sala de interrogatório. IGOR, algemado e com macacão de presidiário, encontra-se agressivo. ROMANO tenta acalmá-lo explicando que tem os melhores advogados para tirá-lo da cadeia.

O DETETIVE mostra-se satisfeito e dá a ROMANO uma pilha de formulários para assinar. IGOR encara o DETETIVE e, aos berros, diz que não era para ser JÉSSICA, que a gravidez foi um acidente, mas que eram felizes.

IGOR diz que SIRENA espera um filho dele. O DETETIVE e ROMANO assustam-se com a notícia.

DETETIVE e IGOR ficam frente a frente, olhos nos olhos. IGOR diz que SIRENA, e todas as mulheres, gostam de apanhar.

DETETIVE e ROMANO ficam sem entender direito o que está acontecendo.

DETETIVE pensa por alguns segundo, tem um insight e sai energicamente.

IGOR chora.

Sinopse da cena 13 do *Link 4B*:

Sala de interrogatório. IGOR, algemado e com macacão de presidiário, encontra-se agressivo. ROMANO tenta acalmá-lo explicando que tem os melhores advogados para tirá-lo da cadeia.

DETETIVE, rudemente, entra na sala segurando uma pasta de papel gasta. Liga o gravador e pergunta a ambos se conhecem os documentos da pasta.

ROMANO pergunta quem entregou ao DETETIVE os documentos, que são confidenciais.

Em tom de ameaça o DETETIVE informa a ROMANO que tem provas suficientes para indiciá-lo como cúmplice no caso.

IGOR pergunta se foi SIRENA quem entregou a pasta ao DETETIVE. ROMANO exige que IGOR cale-se.

IGOR diz que a gravidez de JÉSSICA foi um acidente, mas que não a matou. O DETETIVE diz que isso não muda nada e IGOR informa que SIRENA espera um filho dele.

IGOR, como se falasse com um ser superior, diz que venceu, que ganhou tudo, inclusive a mulher, SIRENA. (como se falasse com o seu pai falecido).

DETETIVE sente-se perdido. Manda que ROMANO não saia da cidade ou lhe colocará na cadeia. DETETIVE sai apressado da sala.

FINAL DO CLÍMAX DO SEGUNDO ATO

SEGUNDO ATO FINALIZADO

Teasers Interativos 5A e 5B:

Ao final da cena 13 são dispostos ao espectador duas opções de escolhas, conforme os *Teasers* abaixo:

PONTO DE VIRADA DO SEGUNDO ATO – CENAS 14

ATO III: RESOLUÇÃO

INÍCIO DO CLÍMAX DA HISTÓRIA

Sinopse da cena 14 do Link 5A:

Corredor de acesso ao apartamento de SIRENA. DETETIVE caminha apreensivo e apressado, tenta ligar para SIRENA. Chega na porta do apartamento e toca a campainha, ninguém atende. A ligação cai na caixa postal. Frustrado, joga o celular no chão, tenta acalmar-se.

O *Link 5A* leva o espectador a mais duas escolhas, os *Links 6A* e *6B* (cenas 14½ azul e laranja), os quais são explicações para o fato de Sirena não encontrar-se em casa.

Sinopse da cena 14 do *Link 5B*:

O *Link 5B* leva o espectador diretamente a escolha de um dos três finais da história.

Corredor de acesso ao apartamento de SIRENA. DETETIVE caminha apreensivo e apressado, tenta ligar para SIRENA. Chega à porta do apartamento e toca a campainha. A ligação cai na caixa postal. SIRENA abre a porta. Ela segura um exame médico, espera uma menina. Está chorando e raivosa.

O DETETIVE informa que ela está presa por participar do assassinato de JÉSSICA. Ele a algema.

Teasers Interativos 6A e 6B:

Ao final da cena 14 azul, do *Link 5A*, são dispostos ao espectador duas opções de escolhas, conforme os *Teasers* abaixo:

Teaser do Link 6A:

Aeroporto. Sirena acaricia a barriga.

Teaser do Link 6B:

Aeroporto. Sirena, algemada, acaricia a barriga.

Sinopse da cena 14½ azul do Link 6A:

Sala de embarque de aeroporto. SIRENA acaricia a barriga e, em uma das mãos, segura o exame de gravidez.

Leva um susto quando ROMANO senta ao seu lado. Os dois se encaram. Ele dá a ela um ursinho de pelúcias enrolado numa fita. SIRENA sorri e faz um sinal positivo com a cabeça para ele, confirmando que espera um menino.

Sinopse da cena 14½ laranja do Link 6B:

Sala de embarque de aeroporto. SIRENA acaricia a barriga e, em uma das mãos, segura o exame de gravidez.

Leva um susto quando o DETETIVE senta ao seu lado e algema seu punho. Os dois se encaram. SIRENA sorri e levanta o braço com as algemas. Diz ao DETETIVE que espera um menino.

FINAL DO CLÍMAX DA HISTÓRIA

Teasers Interativos 7A, 7B e 7C:

Ao final das cenas 14½ azul e laranja, do *Link 6A*, e da cena 14 verde do *Link 5B*, são dispostos ao espectador três opções de escolhas, conforme os *Teasers* abaixo:

Teaser do Link 7A:

Documentos sobre o balcão do bar.

Teaser do Link 7B:

Documentos sobre o balcão do bar e uma pá sobre eles.

Teaser do Link 7C:

Documentos sobre a mesa do Sr. Romano e uma pá sobre eles.

Sinopse da cena 15 preta do *Link 7A*:

Interior do bar durante o dia. DETETIVE recolhe os documentos da investigação do assassinato de JÉSSICA e os coloca em uma caixa. Bebe o restante da cerveja e sai.

Sinopse das cenas 15 preta e laranja do *Link 7B*:

Interior do bar durante o dia. DETETIVE recolhe os documentos da investigação do assassinato de JÉSSICA e os coloca em uma caixa. Bebe o restante da cerveja e sai.

Ao entardecer, em um bosque, o DETETIVE joga a caixa com os documentos numa vala que acabara de cavar. Pega a pá e a cobre com terra.

Sinopse das cenas 15 preta e verde do *Link 7C*:

Interior do bar durante o dia. DETETIVE recolhe os documentos da investigação do assassinato de JÉSSICA e os coloca em uma caixa. Bebe o restante da cerveja e sai.

Ao entardecer, em um bosque, ROMANO joga a caixa com os documentos numa vala que acabara de cavar. Ofegante, seca o suor com um lenço. Pega a pá e cobre com terra o buraco com a caixa de documentos.

FINAL DO TERCEIRO ATO E DA HISTÓRIA

6.2.4 Teasers interativos

Figura 12: Apresentação dos *teasers* interativos na estrutura do Grafo.
Fonte: Raul Inácio Busarello e Patricia Bieging (os autores).

6.3 A CONSTRUÇÃO DO ROTEIRO: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

A elaboração do roteiro e as adaptações necessárias para chegarmos ao material finalizado aqui apresentado levou cerca de um ano e meio para ficar pronto. Tendo trabalhado na área audiovisual desde 2001, os roteiristas – Raul Inácio Busarello e Patricia Bieging, buscaram criar uma proposta que tivesse a sua produção possível frente ao mercado atual e às possibilidades de financiamento via Leis de Incentivo à Cultura municipais, estaduais e federais. Patricia Bieging trabalha com produção audiovisual (desde 2001) e projetos voltados à cultura por meio de mecanismos de fomento (editais e projetos) desde 2009. Já Raul Inácio Busarello trabalha na criação de personagens e histórias ficcionais nas áreas de audiovisual, design gráfico, publicidade e propaganda desde 1995.

A proposta inicial era trabalhar a recepção de um filme de curta-metragem já finalizado, porém o tempo para a realização de todo o processo de criação, projeto e finalização não se mostraram viáveis para o período do doutoramento. A ideia foi revista, pois sem a base de pesquisa prática e teórica não teríamos subsídios para chegar ao material apresentado. Além disso, por ser um projeto que envolve altos custos, sua produção sem a testagem por níveis de trabalho - que em nosso caso se dá na pré-produção - poderia não trazer os resultados necessários e satisfatórios quanto ao objetivo aqui proposto, que é a criação de diretrizes para a elaboração de roteiros ficcionais multilíneares interativos. Outro fator preponderante para a mudança de planos foi a necessidade de discutir, primeiramente, com especialistas da área audiovisual a funcionalidade e a eficácia das etapas, das decisões criativas e dos processos interativos presentes no roteiro criado.

Vislumbrando a necessidade da criação de um mecanismo norteador e também que tivesse o “poder” de transportar os espectadores para dentro da narrativa, é que resolvemos manter a primeira etapa da pesquisa com pessoas sem formação audiovisual específica. Esta abordagem foi de extrema importância para que fossem possíveis algumas das decisões criativas incorporadas na criação do roteiro. Muito do que os 24 participantes citaram na sondagem que realizamos foi utilizado em várias etapas do roteiro e nos *Links* Interativos.

Os personagens, os acontecimentos e os pontos de escolha foram elaborados a partir do questionamento realizado junto aos participantes. A criação dos personagens, que estão apresentados no tópico 6.2.1 segue não somente o modelo clássico de filmes *noir*, produzidos entre as décadas de 40 e 60, mas possuem elementos que contém traços atuais e ambientações que lembram os cenários reais contemporâneos. A personagem Sirena Magnus, por exemplo, apesar de mostrar-se como uma mulher sedutora e manipuladora é também o modelo de mulher sofrida que torna-se refém de uma situação atual inesperada. Não é retratada como uma golpista, apesar de alguns dos especialistas a interpretarem desta forma, mas uma viúva desesperada que foi esquecida por seu falecido marido e que precisa arrumar uma maneira para sustentar-se na situação em que se encontra.

Além de todos os cuidados descritos neste capítulo e das decisões estratégicas, consideramos, especialmente, as pistas sinalizadas pelos participantes na abordagem inicial. Colocar o Detetive, sem nome, por exemplo, foi uma das formas que encontramos para que os receptores pudessem sentir o filme em primeira pessoa. Desta forma, todos os que interagem com o filme podem ser o Detetive. Esta estratégia obteve bom retorno na recepção do roteiro pelos especialistas, como poderá ser conferido no próximo capítulo.

A questão da surpresa, também apontada por alguns dos 24 participantes, foi aplicada na elaboração do roteiro, bem como outros elementos: interatividade em pontos cruciais; escolha a partir de sentimentos, conflitos ou pistas; decisões que geram consequências nem sempre esperadas, levando à surpresa; decisões da trama que levam a finais nem sempre felizes; o destino final dos personagens; escolhas amorosas, entre outras questões que foram apontadas pelos participantes já no início da pesquisa de campo. As dicas dos pesquisados pode ser conferida ao longo da leitura do roteiro tanto nas ações, quanto nos valores e atitudes dos personagens ou mesmo na estruturação da trama. Tudo isto se justifica, pois a meta era fazer com que o leitor se sentisse envolvido na história desde os primeiros minutos.

A voz dos
especialistas a
partir do roteiro
cinematográfico
multilinear
interativo

As mudanças no universo cinematográfico ficcional, desde a sua criação, nos apresentam um campo rico em significados. Com o intuito de levar o espectador a uma experiência excepcional, os cineastas e os produtores têm investido em novos formatos. Os campos criativos passaram a convergir e, como praticamente tudo precisa ser nomeado e categorizado para ter algum reconhecimento, começam as discussões sobre o quê poderia ser esta nova “coisa”. Sendo o condutor dos atos e mexendo no desenvolvimento da história, o iCinema leva a novas formas de ver e participar da narrativa.

O iCinema tem como objetivo a imersão e a participação dos indivíduos na trama, pretende, também, fazer com que os interatores se sintam responsáveis pelos acontecimentos a partir das suas escolhas, mas não possibilita que modifiquem as cenas durante o seu desenvolvimento (pelo menos não até o momento). Apesar de abrir para escolhas, as cenas e as trajetórias já estão projetadas e a intervenção está limitada ao que foi disposto para interação. Sendo este um novo campo tanto para os estudos quanto para as experiências de produção, realizamos o cruzamento de várias estratégias e dispositivos cinematográficos para a criação do nosso roteiro.

Partindo destas premissas, este capítulo aborda os dados empíricos da pesquisa de recepção realizada com os especialistas em audiovisual.⁵⁸ A partir da aplicação de um questionário semi-estruturado⁵⁹ as entrevistas duraram em média de 2h a 3h e foram realizadas em locais escolhidos pelos participantes. Para a categorização e a análise dos dados dividimos este capítulo em três partes, sendo que: na primeira (item 7.1) apresentamos a trajetória de escolha dos caminhos pelos sete especialistas, buscando refletir sobre relativos padrões de comportamento frente às propostas variadas dos sete *Links*; a segunda parte (item 7.2) está focada em questões técnicas relacionadas ao meio audiovisual, *dispositivos*, gerenciamento das experiências, tecnologia e interatividade; e a terceira (item 7.3) tem como foco a experiência do receptor com questões subjetivas como a identificação com os personagens, as experiências estéticas, a interatividade, a imersão e a participação.

⁵⁸ Informações detalhadas no subcapítulo 2.5.

⁵⁹ Informações detalhadas no Anexo 2.

7.1 APONTAMENTOS INICIAIS: AS ESCOLHAS

Apesar de este estudo não ter objetivo quantitativo, a trajetória traçada pelos especialistas na primeira leitura do roteiro nos chamou a atenção. Sem terem tido acesso a todas as versões da história, e nem contato entre eles, os especialistas tiveram a missão de ler o manuscrito de forma linear, ou seja, escolhendo entre as opções dos *Links* e seguindo a leitura até o final da história. A pesquisadora, acompanhando a leitura, oferecia as opções lendo a especificação do *teaser*. Por exemplo, ao final da leitura da cena 4 a pesquisadora oferecia: “*Link A*: olhar agressivo de Sirena” ou “*Link B*: olhar sedutor de Sirena”. Esta interrupção na leitura foi realizada em todos os momentos em que a interação do especialista era requerida, sem outras situações de pausa ou qualquer tipo de explicação adicional.

O quadro abaixo ilustra os caminhos percorridos durante a primeira leitura do roteiro. Algumas das escolhas chamam a atenção pelo envolvimento que o participante tem ao longo da leitura da história.

Quadro 3: *Links* interativos escolhidos pelos especialistas na 1ª leitura do roteiro

Especialista	1A	1B	2A	2B	3A	3B	3C	3D	4A	4B	5A	5B	6A	6B	7A	7B	7C
Rafael	X			X				X	X			X				X	
Tatiana	X			X				X		X	X		X				X
Maurício		X	X			X				X		X			X		
Leonardo	X			X				X	X			X				X	
Arthur	X			X				X	X			X				X	
Vicente	X			X				X		X	X		X			X	
Cátia		X	X		X				X			X			X		
Total	5	2	2	5	1	1	0	5	4	3	2	5	2	0	2	4	1

Fonte: Patricia Biegging.⁶⁰

A escolha pelo *Link* 3D abre, ao final, também o *Link* 7C.

⁶⁰ Legenda das tabelas, conforme padrão apresentado no Grafo (ver item 6.2.2):

■ Cenas azuis ■ Cenas laranja ■ Cenas pretas comuns em todas as versões ■ Cenas verdes

Nota-se que até mais da metade da história, cena 11, cinco participantes tiveram o mesmo comportamento em relação aos *teasers* dispostos para interatividade. Rafael, Tatiana, Leonardo, Arthur e Vicente escolheram as seguintes alternativas:

1A: olhar agressivo de Sirena;

2A: pasta de papel gasta sobre a cama desarrumada;

3D: Detetive, preocupado, abre a maleta sentado à mesa do Sr. Romano.

Este estudo não tem a intenção de traçar perfis de comportamento, já que apresenta uma amostra pequena quantitativamente, porém representativa em estudos qualitativos. Contudo, já na primeira leitura foi possível perceber a identificação dos especialistas com uma das personagens, Sirena. Sirena, uma mulher sofrida e obstinada a realizar os seus desejos, apesar de ser coadjuvante na história, estabeleceu uma forte ligação com seis dos sete receptores. Sua presença mexeu com os ânimos dos participantes e os levou a escolher os caminhos em função do seu comportamento durante a história.

Para Tatiana, a escolha pelo “olhar agressivo” buscou colocar a personagem em uma posição de defesa, não a acusando precipitadamente por algo ainda não investigado. O sentimento de proteção à personagem aparece na agressividade segundo nossa participante. Rafael, por outro lado, viu que esta escolha o levaria a outros destinos como, por exemplo, o envolvimento da personagem no caso. Apesar de terem escolhido os mesmos caminhos os participantes buscaram dar a Sirena possibilidades distintas, assim como interpretações totalmente diferentes a partir do mesmo *teaser* (olhar agressivo de Sirena). Vicente, por exemplo, a coloca na posição de vítima da vida e dos acontecimentos não favoráveis a ela.

Tatiana: Porque eu acho que seria uma reação natural de alguém numa situação de inocência ou não ela adotaria uma postura de alto-proteção. E que seria essa agressividade.

Rafael: Ela agressiva fica implícito que eles podem vir a ter um caso. [...] Eu fiquei torcendo pra ela.

Vicente: Aquela mulher bonita, mas que a vida não lhe foi fácil e também lhe negou uma série de coisas provavelmente desde a primeira infância.

A construção da personagem Sirena por Tatiana, Rafael e Vicente nos oferece subsídios para entender a definição prática do que Betton (1987) chama de “construção do espírito”. As

interpretações e os julgamentos realizados perpassam não somente a imaginação dos participantes, mas suas experiências de vida. Tatiana, declarada feminista, defende Sirena mesmo que ela possa ter algum tipo de envolvimento no crime e na articulação que se estabelece durante a trama. Sua solidariedade com as mulheres aparece claramente não somente em sua primeira escolha, mas durante toda a narrativa. Vicente, coloca-se no lugar da personagem e parece querer que ela tenha uma nova chance de vida, a qual ele mesmo diz ter tido quando olha para trás e se vê sua juventude desajuizada, como nos explica. Rafael, contudo, vê em Sirena a representação dos seus mais profundos desejos, a vontade de fazer algo errado e não ser punido. O “olhar agressivo”, para ele, é uma pequena amostra de que ela participou do crime e tenta novamente ficar isenta da situação.

Outros motivos e outra forma de identificação também aconteceram nesta primeira escolha realizada por Leonardo e Arthur. Intrigado com a personagem que acabara de entrar na história, Leonardo preferiu mantê-la agressiva para saber qual seria a participação na história. Arthur, por sua vez, percebeu Sirena não como uma simples viúva, mas como uma mulher que havia se casado por interesse, além disso, a via como uma prostituta. Apesar disso, em nenhuma parte do roteiro Sirena é colocada desta forma, nem há menção de que casou-se com Roberto Magnus por interesse.

Leonardo: No momento que ela aparece, ela seduz o Detetive e também seduz quem está assistindo, ela é a chave desse roteiro. Sem essa personagem, o roteiro seria morto.

Arthur: [Sirena] é uma mulher interesseira que estava com o pai do garoto por causa da grana. Eu vejo ela muito forte, a chave do filme.

Mesmo tendo percepções diferentes para o mesmo *teaser*, os nossos cinco especialistas mostraram-se totalmente envolvidos por Sirena. Como as reações foram diferentes, assim como também são os contextos de vida, não podemos realizar uma comparação acerca dos seus comportamentos e motivos para suas decisões. Entretanto, vemos que a mesma mensagem lida pelos entrevistados tiveram interpretações diferentes, tornando-os cúmplices ou até mesmo colocando-os em posição de investigadores, buscando sua punição. Esta construção, para Betton (1987), é realizada no interior dos sujeitos a partir das suas apropriações e ressignificações subjetivas, ou seja, a partir das vivências anteriores e da experiência com a vida e com os objetos estéticos. O julgamento é parte importante do

cotidiano uma vez que a todo o momento são excluídas e acrescentadas novas contribuições e sentimentos em relação às coisas.

As escolhas destes cinco participantes mostram um encadeamento de decisões que visam suprir seus desejos com relação não somente à história, mas a personagem que mexeu com os seus instintos e sua curiosidade. O encadeamento dos *Links* “olhar agressivo de Sirena”, “pasta de papel gasta sobre a cama desarrumada” e “Detetive, preocupado, abre a maleta sentado à mesa do Sr. Romano”, apresentam pistas de um possível envolvimento entre Sirena e o Detetive. A partir destes *teasers* a imaginação já vai preenchendo as lacunas para a solução do crime, dando forma e até mesmo criando cenas, acontecimentos e situações que nem mesmo são descritas durante a história.

Este processo imaginativo é explicado por Hagman (2005). A imaginação, para o autor, auxilia os indivíduos na reorganização daquilo que mexe com os nossos sentidos e, especialmente, daquilo que tememos por trás de algo desconhecido. Os significados, neste jogo, são misturados às experiências e aos objetos já conhecidos. A mesclagem de informações e sentimentos, após devidamente apropriados, são superados, passando a apenas uma aventura vivida (DEWEY, 2010). Tatiana, Rafael, Leonardo, Vicente e Arthur mergulharam com Sirena, estabelecendo uma participação afetiva e psíquica (MORIN, 1970) com a personagem, mostraram-se dispostos a ver o filme com os seus olhos e a vivenciar a trama a partir de suas possíveis perspectivas iniciais. Concordando ou não com o desenvolvimento da história, Sirena capturou os entrevistados a partir das suas variações de olhar já na primeira escolha.

A partir do *Link* 4 a trajetória da primeira leitura começou a apresentar variações. Rafael, Arthur e Leonardo tiveram o mesmo comportamento durante todas as escolhas dispostas pelo roteiro. Tatiana e Vicente, por outro lado, adotaram escolhas diferenciadas apenas no desfecho do roteiro, no *Link* 7. Os cinco participantes conseguiram abrir as três opções de finais por terem acessado anteriormente o *Link* 3D.

Quadro 4: Escolhas de Rafael, Arthur e Leonardo na 1ª leitura do roteiro

Especialista	1A	1B	2A	2B	3A	3B	3C	3D	4A	4B	5A	5B	6A	6B	7A	7B	7C
Rafael	X			X				X	X			X				X	
Leonardo	X			X				X	X			X				X	
Arthur	X			X				X	X			X				X	

Fonte: Patricia Biegging.

Quadro 5: Escolhas de Tatiana e Vicente na 1ª leitura do roteiro

Especialista	1A	1B	2A	2B	3A	3B	3C	3D	4A	4B	5A	5B	6A	6B	7A	7B	7C
Tatiana	X			X				X		X	X		X				X
Vicente	X			X				X		X	X		X			X	

Fonte: Patricia Biegging.

Apesar de Rafael, Leonardo e Arthur terem apresentado as mesmas escolhas, como falamos, os participantes são de contextos de vida diferentes e apresentam trajetórias profissionais também diferentes. Além disso, suas ações tiveram motivos distintos durante a leitura do roteiro, não sendo passíveis de comparação os caminhos percorridos na recepção da história. Mesmo assim, tendo pensamentos e objetivos diferentes a partir dos seus acessos à história, não podemos negar que as pistas deixadas pelos *teasers* foram um forte chamariz.

Com relação à Tatiana e Vicente, que também são de contextos totalmente diferentes, podemos pontuar que a trajetória percorrida tem seus pontos de convergência uma vez que o interesse dos participantes pela defesa de Sirena fica aparente já na primeira cena. Colocar Sirena com o “olhar agressivo” a posicionaria na defensiva da história em relação ao crime.

Tatiana: Mas eu tive essa possibilidade. Eu tive a possibilidade de algemá-la... e eu não quis. É uma condição minha, como mulher, eu quis que ela não fosse algemada. É uma posição feminina. Fui solidária a ela, como mulher.

Vicente: Voluptuosa. Aquela mulher morena, sacudida, bonita, que aparenta menos do que a idade que ela tem, de certa maneira, sofrida em que achou que se daria bem em algum momento na vida e que, de repente, lhe tiraram tudo.

Tatiana e Vicente, por terem escolhido o *Link* 5A, tiveram à sua disposição os *Links* 6A e 6B, não disponíveis se a escolha tivesse sido o *Link* 5B, como foi o caso de Leonardo, Arthur e Rafael. As escolhas finais de Tatiana e Vicente mostram que a solidariedade dispensada à Sirena moveu suas escolhas até o final da narrativa. Na possibilidade de algemá-la, no *Link*

6B, os dois resolveram não fazê-lo, Tatiana por ela ser mulher e estar grávida e Vicente por ela estar grávida, tornando isso desnecessário, segundo ele. A comoção pela trajetória de vida de Sirena e por ela ter ficado fora da herança de Roberto Magnus os moveu por caminhos em que a personagem pudesse ter diferentes previsões para a vida e para o bebê que esperava. Suas opções apenas diferenciam-se nas escolhas pelos *Links* 7B “documentos no balcão do bar e uma pá sobre eles” e 7C “documentos na mesa do Sr. Romano e uma pá sobre eles”, respectivamente, Vicente e Tatiana.

Com relação aos especialistas Maurício e Cátia, a trajetória traçada teve diferentes objetivos, apresentando caminhos iguais em quatro dos seis⁶¹ *Links* dispostos à interatividade.

Quadro 6: Escolhas de Maurício e Cátia na 1ª leitura do roteiro

Especialista	1A	1B	2A	2B	3A	3B	3C	3D	4A	4B	5A	5B	6A	6B	7A	7B	7C
Maurício		X	X			X				X		X			X		
Cátia		X	X		X				X			X			X		

Fonte: Patrícia Biegging.

Maurício buscou a todo custo descobrir quem matou Jéssica e Cátia, que não gostou da personagem Sirena, a julgou e a incriminou durante toda a história, mesmo em momentos em que não havia provas do seu envolvimento no crime.

Cátia: Os teasers das cenas seguintes corresponderam aos meus raciocínios, eu já fui direto naquilo que eu já tinha em mente, que eu esperava que fosse... e foi. [...] Eu acho que é como na vida real, as vezes você pula etapas. Deixa de saber todo o contexto e vai direto pra aquilo que a gente quer. Eu já queria que ela [Sirena] fosse a culpada e nem sabia como foi o crime, pronto, assim estava bom, resolveu.

Maurício: Eu gostei muito. Ele [o roteiro] faz você pensar... o que tu quer? É o objetivo aqui. Você quer descobrir quem matou a tal da Jéssica. Quando tu lê e o filme te dá opção você quer saber e alguma coisa dentro de ti vai te estimular.

A partir de dois julgamentos e de objetivos totalmente diferentes temos uma trajetória que diferencia-se apenas nos *Links* 3 e 4. Maurício preferiu a visão do Detetive em reunião com o Sr. Romano (3B) enquanto Cátia busca no sorriso malicioso de Sirena na sala do interrogatório (3A). As escolhas apresentadas representam de forma plena a justificativa para

⁶¹ Lembrando que os *Links* 6A e 6B apenas são disponibilizados quando escolhido anteriormente o *Link* 5A, o qual não foi acessado por Maurício e Cátia.

seus objetivos. O Detetive pensativo de Maurício parecia lhe trazer pistas para desvendar o crime. Já Cátia, no intuito de incriminar uma mulher que acabara de conhecer e que não havia se envolvido amorosamente com o Detetive (na escolha do *Link* anterior – 2A), buscou o caminho que levaria Sirena a uma possível prisão. Tanto nas escolhas de Cátia quanto nas de Maurício vemos um grande envolvimento emocional com a história e com os personagens que lhes atraíram para dentro da narrativa.

Sem ter a intenção de gerar um debate acerca das escolhas dos *Links* na primeira leitura do roteiro, apontamos, para finalizar esta reflexão, um fator interessante nos caminhos percorridos pelos participantes. Mesmo partindo de contextos diferentes e posicionamentos variados, cinco dos sete participantes optaram na primeira versão da história pelos mesmos *Links*, sendo: 1A, 2B, 3D e 5B. E quatro deles pelos *Links* 4A e 7B. Além disso, os dois participantes que optaram pelo caminho 5B também escolheram a opção 6A na sequência.

Quadro 7: *Teasers* mais acessados na 1ª leitura do roteiro

Link	Teaser	Especialistas
1A	Olhar agressivo de Sirena.	Rafael, Tatiana, Leonardo, Arthur e Vicente.
2B	Pasta de papel gasta sobre a cama desarrumada.	Rafael, Tatiana, Leonardo, Arthur e Vicente.
3D	3D - Detetive, preocupado, abre a maleta sentado à mesa do Sr. Romano.	Rafael, Tatiana, Leonardo, Arthur e Vicente.
4A	Igor, algemado, gargalha enlouquecido.	Rafael, Leonardo, Arthur e Cátia.
5B	Detetive toca a campainha, aguarda e a porta abre.	Rafael, Maurício, Leonardo, Arthur e Cátia.
6A	Aeroporto. Sirena acaricia a barriga.	Tatiana e Vicente.
7B	Documentos no balcão do bar e uma pá sobre eles.	Rafael, Leonardo, Arthur e Vicente.

Fonte: Patricia Biegging.

O que se vê na leitura do Quadro acima é a configuração de uma história em que Sirena tem grande participação e consegue realizar o seu objetivo, que é engravidar de um menino. Entre os especialistas apenas dois deles – Arthur e Cátia – buscavam incriminar Sirena pelo assassinato de Jéssica.

Por fim, apresentamos brevemente neste tópico o resultado da segunda leitura realizada pelos participantes especialistas. Apesar de esta leitura não ser a mais importante, visto que o primeiro impacto e a experiência de *assalto* é a que nos move neste trabalho, vale ressaltar os

caminhos percorridos. Neste momento, a surpresa na leitura não era pelas cenas subsequentes aos *Links*, mas a reviravolta dada em cada versão da história. Apesar de serem mudanças sutis e a mesma ambientação, os atos, as consequências e o desenrolar da história mudavam radicalmente a trajetória da investigação do crime e até mesmo dos personagens.

Deve-se considerar, na leitura do Quadro abaixo, que os sete participantes tinham que ler todas as versões da história para que a entrevista pudesse ser realizada. Para isso, todos foram conduzidos pela pesquisadora na leitura das demais versões da história não lidas na primeira escolha. Desta forma, a análise deste quadro de escolhas secundárias concentra-se apenas nos itens que disponibilizam mais de duas opções interativas, sendo os *Links*: 3 A, B, C e D; e 5A que leva aos *Links* 6A e B.

Quadro 8: *Links* interativos escolhidos pelos especialistas na 2ª leitura do roteiro

Especialista	1A	1B	2A	2B	3A	3B	3C	3D	4A	4B	5A	5B	6A	6B	7A	7B	7C
Rafael		X	X			X				X	X		X		X		
Tatiana		X	X		X				X			X				X	
Maurício	X			X			X		X		X			X		X	
Leonardo	X		X			X			X		X		X		X		
Arthur	X		X			X				X	X			X	X		
Vicente		X	X			X			X			X		X	X		
Cátia	X		X					X		X	X		X				X
Total	4	3	6	1	1	4	1	1	4	3	5	2	3	3	4	2	1

Fonte: Patricia Bieging.

Sendo 4 opções, na segunda leitura, os participantes tiveram que optar por uma das outras 3 versões.

Os *Links* 6A e 6B são habilitados apenas a partir do *Link* 5A.

Na primeira leitura do roteiro a partir das escolhas interativas, cinco dos sete participantes optaram pelo *Link* 3D “Detetive, preocupado, abre a maleta sentado à mesa do Sr. Romano”, enquanto um optou pelo *Link* 3A “Sirena sorri maliciosamente sentada à mesa da sala do interrogatório” e outro pelo *Link* 3B “Detetive, pensativo, olha para o copo de whisky sentado a mesa do Sr. Romano”. Nesta segunda leitura, um especialista escolheu o *Link* 3A, quatro o 3B, um o 3C e um o 3D.

No Quadro abaixo é possível perceber claramente a mudança na escolha da segunda versão da história em relação a primeira a partir da descrição paralela dos dois *teasers*.

Quadro 9: *Links* 3-ABCD escolhidos pelos especialistas na 2ª leitura do roteiro

Especialista	Primeira escolha	Segunda Escolha
Rafael	3D - Detetive, preocupado, abre a maleta sentado à mesa do Sr. Romano.	3B - Detetive, pensativo, olha para o copo de whisky sentado a mesa do Sr. Romano.
Tatiana	3D - Detetive, preocupado, abre a maleta sentado à mesa do Sr. Romano.	3A - Sirena sorri maliciosamente sentada à mesa da sala do interrogatório.
Maurício	3B - Detetive, pensativo, olha para o copo de whisky sentado a mesa do Sr. Romano.	3C - Sirena sorri maliciosamente sentada à mesa da sala do interrogatório.
Leonardo	3D - Detetive, preocupado, abre a maleta sentado à mesa do Sr. Romano.	3B - Detetive, pensativo, olha para o copo de whisky sentado a mesa do Sr. Romano.
Arthur	3D - Detetive, preocupado, abre a maleta sentado à mesa do Sr. Romano.	3B - Detetive, pensativo, olha para o copo de whisky sentado a mesa do Sr. Romano.
Vicente	3D - Detetive, preocupado, abre a maleta sentado à mesa do Sr. Romano.	3B - Detetive, pensativo, olha para o copo de whisky sentado a mesa do Sr. Romano.
Cátia	3A - Sirena sorri maliciosamente sentada à mesa da sala do interrogatório.	3D - Detetive, preocupado, abre a maleta sentado à mesa do Sr. Romano.

Fonte: Patricia Biegging.

É interessante notar a variação da segunda escolha considerando o objetivo de cada participante em relação à história apresentada no roteiro. A escolha no segundo *Link* nem sempre condiz com o posicionamento dos especialistas na primeira leitura.

Rafael, defensor da personagem Sirena, que anteriormente havia optado pela versão do Detetive preocupado, agora busca nele pensativo pistas para a solução do crime. Leonardo, que também projeta-se na personagem de Sirena, continua a olhar a história pelo viés do Detetive. Arthur, apesar de querer incriminar Sirena, faz as mesmas escolhas de Leonardo. Vicente também mantém suas escolhas por outro caminho, mas na versão do Detetive.

Maurício que antes investigava o crime a partir do olhar do Detetive, agora opta pelo sorriso malicioso de Sirena. Tatiana, defensora de Sirena, a coloca na sala do interrogatório com um sorriso malicioso. E Cátia, que via no sorriso malicioso de Sirena uma forma de incriminá-la, agora passa a ler o roteiro pela versão preocupada do Detetive.

Temos na segunda leitura do roteiro uma boa divisão com relação aos posicionamentos dos especialistas acerca dos personagens e dos acontecimentos da história. Percebe-se, neste momento, que a prevalência das escolhas baseou-se muito mais na curiosidade em saber as

demais versões do que propriamente pela identificação estabelecida previamente entre os espectadores e os personagens da história.

Nesta leitura das opções selecionadas pelos especialistas tanto na primeira quanto na segunda leitura do roteiro vemos que a afinidade e os sentimentos foram completamente envolvidos nos acontecimentos da trama. Apesar de os receptores do roteiro serem especialistas em audiovisual e na elaboração de narrativas ficcionais e não ficcionais e, além disso, saberem os objetivos da pesquisa, vê-se um grande envolvimento emocional somente pelas opções escolhidas realizadas a partir dos *teasers*. Apesar de esta questão ser bem mais profunda e complexa, os caminhos já nos mostram pistas importantes neste processo interativo e imaginário.

Os participantes praticamente se colocaram no lugar de espectadores e sentiram as ressonâncias da história no decorrer do fluxo narrativo experienciado. A identificação e a alteração dos ânimos já estão presentes nestes apontamentos iniciais. O *ato de realizar* (DALSGAARD; HANSEN, 2008) foi sentido nas descrições dos *teasers*, no desenrolar da história e na interação com o objeto estudado. O vínculo entre os atos e as consequências da interação entre os participantes e o desenrolar da história é o foco analisado nos próximos subcapítulos, que aborda também questões técnicas e de gerenciamento destas experiências estéticas.

7.2 DISPOSITIVOS E GERENCIAMENTO DA EXPERIÊNCIA INTERATIVA

Trazer o espectador para dentro da narrativa e mantê-lo em *estado de fluxo* (CSIKSZENTMIHALYI, 2008) não é uma das tarefas mais fáceis, especialmente, quando são nos primeiros cinco minutos que o encantamento deve acontecer. Obviamente, como discutimos até agora, existem vários fatores envolvidos neste processo como, por exemplo, a identificação, a projeção, as emoções, as percepções sensíveis entre outros. Os sentidos precisam ser aguçados, envolvidos em algum grau, sustentando a vivência cinematográfica até os últimos minutos, o último suspiro.

As *imagens-movimento* (DELEUZE, 1997) precisam ser estrategicamente pensadas, o espetáculo precisa ganhar corpo e forma, precisa de um olhar atento ao que se deseja colocar na grande ou, como possibilitado pelas novas tecnologias, na pequena tela. A evolução do cinema traz a cada novo recurso uma transformação não somente estética a partir das práticas da *mise-en-scène* (AUMONT, 2000), mas dos *dispositivos*. As estratégias visuais ganham maior força se observadas a partir deles (OLIVEIRA, 2010; MARTIN, 2011; MÜLLER, 2012).

Visto, neste trabalho, como um *aesthetic guidetrack* (MARTIN, 2011), o conceito de *dispositivo* está presente em todas as etapas de criação do roteiro⁶², desde a concepção da ideia até o gerenciamento das experiências. É com base neste método de trabalho que começamos a discussão dos dados de campo, mantendo neste subcapítulo a reflexão sobre a elaboração do roteiro a partir do *Paradigma do Roteiro* (FIELD, 2009), do gerenciamento das experiências (KULESHOV, 1974, RIEDL; BULITKO, 2015, GALYEAN, 1995), dos pontos interativos (FRAGOSO, 2001, DALSGAARD; HANSER, 2008, MANOVICH, 2014) e dos *dispositivos* cinematográficos utilizados como estratégias visando a potencialização da experiência dos interatores com o objeto (PARENTE, 2007, OLIVEIRA JÚNIOR, 2010, MARTIN, 2011, MÜLLER, 2012).

7.2.1 O Paradigma do Roteiro

Desconstruir a estrutura linear proposta por Field (2009) no *Paradigma do Roteiro* para a elaboração de um filme ficcional que tivesse a intenção de proporcionar multilinearidade e interatividade, mas que, ao mesmo tempo, pudesse manter a linearidade da história foi um grande desafio. A intenção de elaborar uma história multilinear, porém com *começo*, *meio* e *fim*, sem qualquer vínculo com as estruturas não lineares de um audiovisual experimental, levou os roteiristas a decidir pelo guia proposto por Syd Field, considerado o guru do roteiro cinematográfico. Com uma estrutura já consolidada e utilizada por diversas produções hollywoodianas a partir da década de 70, Raul Inácio Busarello e Patricia Bieging perceberam na matriz de Field um norte para elaboração da história, porém com a liberdade necessária para a construção de uma proposta ainda em expansão. O desenvolvimento da história

⁶² A criação do roteiro e as estratégias utilizadas estão apresentadas no capítulo 6.

ficcional multilinear interativa a partir dos 3 *Atos* (*apresentação, confrontação e resolução*) mostrou-se um grande aliado e um facilitador para que a narrativa tivesse coerência na trajetória dos personagens, das ações e das consequências apresentadas.

A organização narrativa de um filme é importante para que a estrutura dramática tenha coerência e siga um fluxo que apresente todos os elementos necessários para o entendimento da história. Este esqueleto, ilustrado no *Grafo* (figura 11), foi parte da pesquisa de campo junto aos especialistas, que nos auxiliaram na avaliação quanto à funcionalidade e a efetividade dos pontos estrategicamente posicionados. São eles: *Ato I + incidente inicial + Links 1, 2 e 3 + ponto de virada; Ato II + reversão média + Links 4 + clímax do II Ato; Ato III + clímax da história + Links 5, 6 e 7.*

Apesar de os nossos especialistas não terem sido tão técnicos em suas respostas, pois são de diferentes áreas do campo audiovisual, percebemos que puderam sentir o movimento e as intenções da estrutura nas leituras das versões dispostas pelo roteiro. Quando perguntamos sobre suas impressões sobre a organização da história na estrutura apresentada pelo *Grafo*, por unanimidade tivemos um excelente parecer. Envolvidos pela narrativa e, especialmente, pelos personagens, os especialistas mostraram-se muito receptivos e impressionados com a amarração da narrativa, mesmo multilinear e interativa, que oferece sólida ligação em todas as versões elaboradas. Para os participantes, os pontos interativos, bem como as regras utilizadas para o desenvolvimento da história estão em pontos estratégicos e oferecem ao leitor (e, como apontaram, oferecerão aos espectadores) o envolvimento e a imersão necessários para que a audiência tenha uma experiência em alto grau.

Rafael⁶³ aponta que não gosta de estar preso às regras quando está desenvolvendo uma história, pois, para ele, isso limita que um filme possa trazer inovações como as que apresentamos neste trabalho. Contudo, também sinaliza que o *Paradigma do Roteiro*, mesmo sendo considerado uma espécie de manual para a elaboração de histórias cinematográficas, foi bem utilizado para o objetivo aqui traçado e trouxe inovações emergente para o mercado audiovisual. Para ele, as regras estão aí para serem quebradas e saber usá-las para uma nova finalidade possibilita propostas inéditas.

⁶³ Relembrando, Alexandre é roteirista.

Rafael: Eu acho que essas regras quadradas são chatas pra caramba e acho que quebra-las é o que torna um filme bom. Você mostra que sabe o que ela significa [as regras do Paradigma do Roteiro]... você sabe tão bem, só que não quer usar. Eu acho que isso vocês conseguem fazer. Vocês conseguem manter a estrutura de começo, meio e fim, apresentação, desenvolvimento, clímax, ponto de virada, aquela coisa toda... todos os conceitos vocês conseguem aplicar bem. Eu acho que, ao mesmo tempo em que você quebra porque tem essas opções todas, vocês conseguem ter os atos bem desenvolvidos.

Um ponto essencial apontado por Rafael é o fato de ter que conhecer bem as regras dispostas por uma determinada coisa para poder extrapolá-la. Mesmo sem ter tido essa informação, Rafael pode verificar durante a leitura que os elementos para a construção de um roteiro ficcional cinematográfico estavam presentes em todos os *Atos* e que os *pontos de virada* da história estavam posicionados em momentos cruciais. Percebeu também que as paradas interativas (*Links*) estavam situadas em cenas que faziam mover a história, ajudando, especialmente, na delimitação de cada *Ato dramático* da história.

Estas estratégias foram realmente tomadas pelos roteiristas uma vez que buscaram não interromper o fluxo dos acontecimentos em pontos de desenvolvimento das cenas, mas em situações que resultavam em determinadas ações ou consequências a partir das escolhas interativas dos receptores. Para Leonardo, “a questão das cenas [são importantes]. Você tem uma transição com os personagens e você tem decisões tomadas por cenas. As decisões tomadas por cenas vão refletir muito a integridade da pessoa que está assistindo. Aí que pega”. Assim como pontua Leonardo, os roteiristas sinalizam que a inserção dos pontos interativos tinha como objetivo levar o espectador ao engajamento não somente com a história, mas com os personagens. Por isso, durante os 7 *Links* e suas variáveis, as escolhas são feitas de diferentes perspectivas. Pode-se interagir pelo *olhar* de Sirena ou pela *situação* de Igor, por pistas como é o *caso da pasta de papel*, por *ações* do Detetive ou pelos tantos outros vieses alocados nos *incidentes essenciais*. A identificação vai depender de cada interator, os quais interpretarão as cenas de diferentes maneiras, assim como o foi neste estudo de recepção.

Leonardo: [os momentos das escolhas pelos *Links*] são pontos cruciais, são pontos que você vai dar a virada na história, uma virada positiva ou uma virada negativa. É o momento em que a pessoa vai ter que decidir se a vida da personagem vai mudar. Então, pra mim que sou uma pessoa extremamente ativa, que domino as situações da minha vida, eu acho fundamental você saber pra qual caminho você deve ir. Quem não tem essa interação, esse poder de decisão, podem confundir isso, não vão saber pra onde ir.

Leonardo avalia que a tomada de decisão em pontos estratégicos deixaria o espectador tão interessado quanto ele ficou quando percebeu que dominava as situações. A primeira leitura do roteiro resultou em acontecimentos que ele mesmo desejava e isso o fez envolver-se ainda mais com sua personagem favorita, Sirena. O participante considera que o espectador do filme precisa ser alguém ativo e com poder de decisão, pois, caso contrário, seria confundido. A questão de viradas positivas ou negativas, para Leonardo, também fazem a diferença, pois são fragmentos, inclusive, do curso da vida que, nem sempre, segue como desejamos. Assim, para que a participação interativa na história seja intensa é importante que o espectador queira realmente interagir e que preste atenção nos acontecimentos da narrativa.

Verificamos que ao colocar os pontos interativos em momentos cruciais para as viradas da história ou mesmo em momentos de grande tensão instigamos os participantes a percorrer as jornadas vividas pelos personagens. Cátia, por exemplo, considera que a interatividade está colocada nos pontos certos, segundo ela: “acho que os pontos estão perfeitos, pois trazem a tona os próximos acontecimentos da história. E agora... o que eu faço? Isso ou isso? Eu quero saber”. Não somente Cátia foi instigada pelos *teasers* distribuídos nos *Atos* da história, mas os demais participantes:

Rafael: Acho que a interatividade foi colocada em pontos ideais, justamente porque são pontos em que a tensão aumenta. Você fica na expectativa do que me espera. Se você tem que escolher e sabe que vai ter uma surpresa, você também participa desta surpresa. Acho que são pontos ideais mesmo. Tem que ser em momentos de tensão para ter escolha.

Arthur: Eu acho que cada escolha você consegue costurar bem as escolhas. Estão em pontos estratégicos e em momentos precisos. Acho que cada um é bem costurado, você não sente falta de detalhes, você não sente algo vazio ou que faltou alguma coisa. Acho que as sequências das escolhas estão em bons locais, em pontos fortes da história.

Vicente: Eu acho que eles [os pontos interativos] estão bem posicionados, porque as escolhas vêm no sentido dos Plot Points. Toda vez que vai haver Plot Points ou sub points que precisam levar você para o outro lado e engancha o cara para que ele continue vendo a história e fazendo as escolhas... as escolhas estão ali.

Percebemos nos depoimentos de Rafael, Arthur e Vicente que a construção do roteiro, tendo como base o *Paradigma do Roteiro* (FIELD, 2009), teve êxito. Além de auxiliar na organização da apresentação dos personagens e dos acontecimentos, tornou-se essencial no intuito de engajar os receptores na experiência interativa. O controle da história através da estrutura de Field ajudou na manutenção da coerência da narrativa entre as versões, sendo que

nenhuma das linhas da história pode se perder durante o desenvolvimento da história e da vida dos personagens.

Rafael, Arthur e Vicente veem os pontos interativos como importantes já que levam o espectador a momentos cruciais da história, sejam elas de tensão ou não. A amarração das cenas é feita para que o espectador não sinta-se perdido ao escolher determinadas ações ou pistas dispostas durante a obra cinematográfica. Isto é apontado por Arthur como uma força estratégica e com situações que completam-se, sem espaços que pudessem dar margem a erros de continuidade da história. Para os três participantes, as escolhas precisam ser mesmo em momentos de tensão, assim o engajamento é mantido também nas situações de pausa dos *Links*.

A intenção de levar os espectadores a momentos de tensão, de fazer experienciar os sentimentos vividos pelos personagens e também a experiência de mudarem de perspectiva a partir das diferentes versões chamou a atenção dos participantes. Apesar de saberem que o roteiro é cinematográfico, que tem a estrutura narrativa própria do meio, porém com intervenções proporcionadas pelas novas tecnologias, os participantes relacionaram o filme com experiências anteriores como, por exemplo: livros de RPG solo, *games*, sites hipermídias, entre outros. Como atualmente as novas mídias possibilitam essa conversão de linguagens e, especialmente, o cruzamento entre os artefatos, a delimitação do que é iCinema e outras mídias torna-se tênue. Contudo, a delimitação teórica aqui desenvolvida já nos oferece as bases que norteiam a produção e a pesquisa de campo deste estudo. Leonardo é muito envolvido com experiências interativas e isso, segundo ele, facilitou a leitura e o seu mergulho nas escolhas interativas.

Leonardo: Com o roteiro eu já estou acostumado, pois quando jovem eu lia muito livros de RPG. Livros de RPG Aventura Solo, onde durante os livros você fazia a opção para decidir que rumo eles tomariam. Por exemplo: se você quer que o personagem vá para a esquerda vá para a página 30; vai para a direita, página 24. Já tive experiências com roteiros assim, os personagens eram tão cativantes quanto estes. Só que eram todos personagens de fantasia, personagens que viviam histórias sem fim, tipo em Senhor dos Anéis, mas parecido com a nossa realidade.

A ousadia e a coragem de Sirena fazem com que Leonardo veja a história como não sendo parte do nosso cotidiano, apesar de acreditar que isso possa acontecer. Também faz uma relação direta com livros de *RPG Aventura Solo* em que o interator escolhe os caminhos que

deseja seguir. Consideramos que por propor interatividade e ser o espectador quem define os caminhos dos personagens é que Leonardo, assim como outros participantes - Rafael, por exemplo, fizeram a ligação do roteiro interativo com outras mídias. Contudo, mesmo havendo alguma relação com outros artefatos a delimitação ainda é clara, como falamos, a partir das técnicas, do formato e das estratégias adotadas na criação do roteiro. Não podemos esquecer que, como já abordado no capítulo 3, partimos da ideia de que havendo dois agentes que trocam entre si a interação já é estabelecida. E isto independe de ser ou não um produto midiático ou tecnológico, conforme nos aponta Fragoso (2001).

Este pensamento reflete, inclusive, na questão de o iCinema lembrar ou interconectar-se com especificações ou processos já há tempos utilizados por outras mídias tecnológicas ou interativas, como citamos. Apesar disso, a estruturação do roteiro teve boa aceitação entre todos os participantes especialistas. A leitura das diversas versões mostrou-se clara e com sequencialidade objetiva. Mesmo os especialistas com pouco contato com narrativas ficcionais multilíneas, como é o caso de Cátia, o formato adotado para a construção da história foi bem sucedido. Cátia explica que durante a leitura das versões ela “não se perdeu, até porque eu gosto deste tipo de formato. Gosto do formato com começo, meio e fim, mas também gosto do formato de vem pra cá, vai pra lá, que faz você interagir, pensar, decidir, se assustar, entendeu?”. Ao final da entrevista Cátia estava admirada com as trajetórias da história e dos personagens, que a surpreenderam em vários momentos. Também sinalizou que, em todas as alternativas, a história teve coerência e sequência dos fatos com outras perspectivas.

Consideramos que o *Paradigma do Roteiro* (FIELD, 2009) mostrou-se uma ferramenta importante na organização das ideias, da própria história e do seu fluxo narrativo criado por Raul Inácio Busarello e Patricia Biegging. Acreditamos que sem o esquema dos *três Atos dramáticos* a história poderia ter perdido o fio condutor, já que a proposta de Field serve exatamente como um norte para a elaboração de roteiros e não como regras rígidas. Este é outro ponto importante. Apesar de alguns críticos, como falamos anteriormente, terem visto as diretrizes de Field como uma espécie de engessamento criativo, em nosso caso foi importante para que pudesse haver exatamente a liberdade de criação. Também tornou-se essencial no desenvolvimento das ações e nas decisões quanto aos momentos interativos dispostos no decorrer da narrativa.

Obviamente, estas afirmações são válidas para o estudo aqui apresentado e dentro das especificações traçadas, pois foram testadas e partiram de um profundo estudo de possibilidades. A trajetória de erros e acertos também serviu para que o roteiro do curta metragem multilinear interativo estivesse em desenvolvimento e sofresse adaptações durante um ano e meio. O processo criativo não é tão simples e tampouco pode ser regido por normas rígidas, porém o conhecimento profundo de uma área desde sua pré-produção até a finalização, bem como diretrizes de trabalhos bem sucedidos, ajudam significativamente em todo o desenvolvimento do trabalho. A maturidade profissional e teórica tem o poder de mover substancialmente um projeto. Deve-se observar que determinadas regras ou diretrizes, como é o caso do *Paradigma do Roteiro* (FIELD, 2009), só se consolidam na prática a partir de um processo criativo aberto a novas possibilidades e de um olhar criativo apurado. Regras por regras não significam nada se não houver uma troca aberta a apropriações e ressignificações.

7.2.2 Gerenciamento da experiência interativa e organização da estrutura

A ressignificação está presente neste trabalho a partir da utilização da estrutura proposta por Field (2009), uma vez que tomamos a liberdade de extrapolar suas diretrizes voltadas ao cinema linear, desconstruindo-a e reconstruindo um novo modelo voltado ao cinema ficcional multilinear interativo. Partindo disso, foi necessário testar também a funcionalidade da leitura do roteiro a partir do *Grafo*, o qual foi desenhado especialmente para facilitar a leitura técnica da história, bem como para auxiliar, posteriormente, a montagem e a programação interativa das cenas. Não temos a intenção de refazer a estrutura de Syd Field, já que ela é utilizada por nós como base principal, mas propor avanços frente às novas possibilidades tecnológicas e frente à cultura participativa em que vivemos atualmente.

Considerando estas premissas buscamos avaliar junto aos especialistas participantes da pesquisa a organização da estrutura do roteiro e a representação gráfica da trajetória das cenas dispostas no *Grafo*.⁶⁴ A intenção do *Grafo* é facilitar a leitura técnica do roteiro, bem como auxiliar no gerenciamento das experiências interativas pelos produtores do filme. Com isso, a sondagem aos especialistas teve como finalidade a avaliação funcional desta estrutura.

⁶⁴ Ver subcapítulo 6.2.2.

Salientamos que o *Grafo* criado em hipótese alguma será mostrado aos espectadores quando o filme estiver finalizado, pois ele serve de recurso imagético aos produtores e programadores da obra. Quando o espectador assistir e interagir com o filme terá como opções de interação apenas os *teasers*, tornando a experiência com o filme sensível e sem maiores influências ou explicações estruturais antes, durante ou depois. A experiência interativa deverá seguir em *estado de fluxo* (CSIKSZENTMIHALYI, 2008).

Como recurso técnico, o estudo do *Grafo* criado teve ótima aceitação pelos participantes da pesquisa de recepção. Mesmo a pesquisadora tendo explicado a estrutura aos especialistas apenas após a leitura do roteiro, eles comentaram que haviam entendido a dinâmica de leitura gerencial da narrativa enquanto liam a história e acompanhavam a direção das escolhas pelos *teasers* oferecidos. Rafael, por exemplo, conseguiu até mesmo identificar facilmente a diferenciação das cenas por cores tanto no caderno do roteiro quanto na folha do *Grafo* que estava o tempo todo em poder da pesquisadora.

Rafael: Nunca tinha visto nada parecido. Você tem uma história linear, mas que é multilinear pelas escolhas. Esse grafo ajuda muito. Eu vou confessar que teve uma hora em que eu vi que o grafo dava um salto eu pensei... eu não vou escolher essa, porque eu não quero perder toda essa história. Eu achava que do *Link* 3D fosse pular direto para o *Link* 7C. Acabei escolhendo inocentemente essa porque eu achei que eu escolhendo isso eu teria que obrigatoriamente ir para lá. Quando eu vi o grafo da primeira vez eu achei que essa opção me faria pular toda a história e eu não queria pular. Eu acho que o grafo está excelente. Vocês colocaram o roteiro na cor do grafo também e isso foi bem legal.

Além de Rafael, roteirista, muito atento à estruturação da narrativa, manteve um relacionamento com a história bastante intenso. Curioso para saber as demais partes da história ou até mesmo diante da apreensão de pular alguma parte, tentou não ser movido pelo gerenciamento do *Grafo* a partir da sua interpretação inicial. Partindo disso, ele considera que buscou não ser levado diretamente ao final da história, conforme sua interpretação da seta verde que liga os *Links* 3D e 7C. Tatiana e Maurício também avaliam como um ótimo gerenciamento narrativo, segundo ele o *Grafo* é a representação de “um mar de resultados e ações”. Já, Cátia, considerou a leitura do roteiro muito fácil, apesar de todos os caminhos dispostos ao interator, para a participante “o fluxo do entendimento se mantém mesmo com as escolhas”.

Leonardo: A organização está simples, mesmo para quem não conhece este tipo de narrativa, pois além de você se encaminhar pelos *Links*, você tem as cores. Então, assim, o roteiro se costura.

Leonardo, mesmo já tendo tido contato com outras narrativas não lineares anteriormente, como é o caso de livros de *RGP Aventura Solo*, avaliou o gerenciamento da experiência dos espectadores a partir do *Grafo* um grande facilitador. Assim, mesmo um produtor que não tenha experiência com produção de obras multilíneas conseguiria tranquilamente montar a história.

Estes depoimentos são essenciais para este trabalho já que um dos *dispositivos* cinematográficos mais importantes é o gerenciamento da história e, em nosso caso, das experiências que serão vividas pelos espectadores na interação com o filme final. Por se tratar de uma obra multilinear, os roteiristas buscaram dirigir a história e os processos imersivos e participativos de maneira mais natural possível, tentando não quebrar a experiência nos momentos das escolhas. A partir das recomendações de Riedl e Bulitko (2015), os roteiristas buscaram calcular não somente a duração das conversas ou dos acontecimentos do filme, mas das possíveis trajetórias, as quais não poderiam perder o fio condutor da trama mesmo havendo diferentes reações ou caminhos.

A gestão da experiência dos interatores é traçada não somente pelos *teasers* interativos, mas pela sequência de montagem das cenas que estão descritas no roteiro. Sabemos que o *Efeito Kuleshov* (1974) é a base do cinema e, por isso, o encadeamento dos acontecimentos e das cenas mexeram tanto com os nossos participantes. Esse envolvimento reflete diretamente na organização e no gerenciamento da história, já que, de outra forma, poderia tornar a obra “sem pé, nem cabeça”. Apesar de a obra ter delimitações e ter seu fluxo narrativo controlado, percebemos que sua estrutura promove considerável liberdade de navegação. Arthur explica: “eu não vejo o porquê de a estruturação do roteiro ser de outra maneira. Se você quer algo interativo, está excelente, está muito participativo”.

Assim como Arthur, Cátia também colocou-se um pouco como espectadora do filme, sentindo-se capturada pela narrativa e interagindo com a obra como se ela já estivesse finalizada ou que ela não pudesse voltar a página e ler novamente a última cena.

Cátia: Achei bem interessante, só que cria uma dúvida com relação a qual opção eu devo clicar... se nessa ou naquela. Você pode tomar uma decisão meio que precipitada como as que eu fui tomando. Na primeira opção eu fui rápida e não tive muita opção de pensar e de analisar um pouco mais ou de rever a cena.

Apesar de não termos colocado regras a respeito de não poder voltar as páginas e ler novamente as cenas anteriores, Cátia considerou que não poderia fazê-lo e tomou as decisões conforme os acontecimentos que ia lembrando. Este ponto também é de extrema importância quando tratamos do gerenciamento das experiências. Como tratamos de um filme, que tem como um dos nortes a linearidade da história, ou seja, uma narrativa sequencial com começo, meio e fim, não estamos considerando a liberdade de retorno a uma parte da história. Isso porque o foco deste trabalho está no gerenciamento da experiência para obras cinematográficas com possibilidades interativas que, posteriormente, pode ou não ser veiculada na internet. Sabemos que em obras hipermidiáticas não lineares o interator tem a liberdade de navegar pelas partes do conteúdo como desejar, elaborando e montando o seu próprio conteúdo. Porém, este não é o nosso caso, já que partimos da multilinearidade que se estabelece quando a narrativa possui vários caminhos, mas não necessariamente não linear. Desta forma, consideramos este um sinal para novos estudos em que seja abordado o cinema na perspectiva da não-linearidade narrativa.

Em se tratando dos *Links* interativos - os *teasers*, os nossos participantes analisaram suas inserções e a descrição de suas micro-cenas⁶⁵ como boas estratégias de envolvimento e engajamento na história. As considerações a respeito dos pontos interativos mostram que a complexidade disposta no decorrer da trama e as pequenas paradas para a interação do espectador só fazem aumentar a curiosidade e a ansiedade no que está por vir. Rafael, por exemplo, explica que os pontos são muito representativos, mas não explícitos e que a partir deles sentiu-se seguro para continuar a experienciar a história. Segundo ele, “acho que as escolhas que vocês fizeram tanto do momento quanto das opções que vocês dão, são muito condizentes com a história”. Rafael nos explicou que conseguiu imaginar cada *teaser* e a partir dele buscou as pistas para que a história seguisse sua linha de raciocínio a partir da personagem que mais se identificou, Sirena.

⁶⁵ *Teasers* das micro-cenas ver item 6.2.4.

Com isso, percebemos que a complexidade da história, demonstrada através do *Grafo* (figura 11), é condizente com a relação que os autores procuraram estabelecer entre o espectador e a história. A experiência, na recepção dos especialistas, nos oferece um bom caminho a seguir para a produção efetiva do filme, pois traz trajetórias favoráveis ao bom engajamento dos interatores não somente nos pontos de escolha, mas durante todo o desenvolvimento da trama. Assim, o roteiro apresenta-se com um bom projeto gerencial das alternativas uma vez que a computação das trajetórias no espaço da narrativa precisa dominar a intensidade da experiência pelos espaços oferecidos à interatividade.

Tatiana diz o seguinte: “sejam coerentes com o tamanho de um curta. Eu acho que os pontos aparecem em momentos oportunos, são momentos em que eles têm que aparecer mesmo. Eu não vejo problema onde eles aparecem. Foram bem felizes os pontos de escolha”. Rafael também pontua que os *Links* interativos estão inseridos em momentos estratégicos, salienta ainda que os *teasers* mantêm coerência e a identidade do filme como um todo, não quebrando a experiência do espectador, mas gerando envolvimento.

Rafael: Não senti falta de nada e nem senti excesso. Acho que os elementos que vocês colocaram suprem bem e fazem a história andar com a identidade que ela criou desde o começo. Ela mantém o ritmo da história. Acho que não tem nada em excesso e nem em falta. Acho que está numa sequência e numa cadência certa.

A montagem das cenas e dos *teasers* foram pensadas para que o espectador imergisse na história dos personagens, por isso buscam refletir as próximas ações para cada parte da narrativa. Rafael, mesmo sem termos inicialmente mencionado a dinâmica dos *teasers*, apontou uma ideia de como o interator poderá saber o momento em que deve escolher as alternativas. Segundo ele: “eu imaginei a cena congelando, por exemplo, aparecem dois teasers. É como se fossem as fases de um jogo mesmo, tem essa pausa para você saber que é a sua vez”. Apesar de não estarmos tratando de um jogo, como já explicado anteriormente, mas de um novo produto cinematográfico midiático interativo, essa comparação sempre vem à tona em decorrência da intervenção permitida ao espectador.

Tatiana também apontou pistas para a programação dos *teasers* a serem inseridos nos momentos interativos: “vocês vão colocar na tela, não vão? Vocês poderiam colocar as micro-cenas [*teasers*], sem ter que ler, por exemplo. Eu acho que tudo isso depende da montagem, acho que é complicado”. Tanto Rafael como Tatiana conseguiram através da leitura do texto

do roteiro captar a essência dos *Links* interativos, mostrando, desta forma, que nossa estratégia visual está em um bom caminho. Consideramos os *teasers* como situações em que as vivências do interator com a narrativa devem intensificar-se e levá-lo ao envolvimento pelas sensações. O *fluxo* (CSIKSZENTMIHALYI, 2008), mesmo interrompido pelos *gifs* animados, ou seja, as micro-cenas, deve permanecer intenso já que transportará o espectador para o centro das atenções a partir das suas ações. Isso deverá resultar na curiosidade da audiência por saber qual o desenvolvimento da história a partir de sua intervenção. E é neste ponto que Leonardo percebe a captura da atenção.

Leonardo: É interessante, é nesse ponto chave que rola a identificação. É nesse momento que o expectador pensa: o que eu faria se fosse ela. É nesse momento que a pessoa sai da poltrona e se coloca tela, é nesse milésimo de segundos. É onde a pessoa sai do racional e entra no emocional.

O sair da poltrona é essencial para a proposta de iCinema deste trabalho. Sem isso a experiência de viver as situações da tela em primeira pessoa não seria possível. Os laços emocionais, como disse Leonardo, são a chave para o envolvimento e a percepção da história pelos espectadores. Foi partindo de *dispositivos* para o gerenciamento da experiência estética intensa pelos interatores que o roteiro apresentado se configurou, buscando gerar vivências sentidas “na pele” em quem se deixa envolver.

Maurício: eu gostei muito da proposta. E eu percebo que a maior parte da história é feita com sínteses. Tudo são negociações. Quantas vezes tu vê um filme que um diz uma coisa e o outro diz outra que te fazem reestruturar todo o teu pensamento e a própria história. Essa questão das escolhas são bem legais. Dúvidas, pistas, caminhos diferentes... isso é uma coisa que te leva a pensar.

A reflexão a respeito dos caminhos e da narrativa esteve presente em todos os depoimentos dos participantes. O engajamento na história e o sentimento de pertencimento manteve o engajamento durante a leitura do texto. Os *teasers* refletindo os próximos acontecimentos da história fizeram com que a condução dos *Atos* não somente fluísse a experiência, mas a trama em si, como registrou Maurício em sua análise. As experiências com a narrativa parecem ter estimulado nossos participantes uma vez que conseguiram imaginar cada cena e cada momento interativo. Os *teasers*, neste primeiro teste, apresentaram-se fortes quanto à captura da atenção e do interesse dos especialistas.

Leonardo: Acho que a interatividade está extremamente boa, acho que é extremamente objetivo e acho que as pessoas conseguem interagir com elas de forma precisa e clara. Então, eu não suprimiria e nem colocaria nenhum outro adjetivo para que as pessoas tivessem escolhas, acho que poderia confundir a cabeça de algumas pessoas. Quanto menos informação, melhor. Quanto mais simples melhor. E quanto maior a interação com o personagem, melhor.

Arthur: Os teasers são legais, pois te deixam na expectativa do que vem depois. É legal, as cenas extras acabam que levando para um bom caminho, diferente para mim. É uma coisa bem diferente, nunca vi um filme tão interativo, tão envolvente.

Vicente: Eu acho que a imagens, neste sentido, podem ajudar bem. Não algo muito gráfico, mas apenas duas fotografias e o caminho direto. É interessante ver o olhar da Sirena ou o rosto do Igor. Eu não escreveria opções... simplesmente partiria a tela e colocaria uma interface amigável

Cátia: Acho que os teasers induzem para você poder tomar a atitude sobre o que você acha que você quer. Eu percebi isso. O que eu quero? Eu quero que seja assim... as escolhas são boas, a gente fica curiosa para saber o que vai acontecer, se é aquilo que realmente nós pensávamos.

As escolhas interativas a partir dos *Links* são como uma chave para o envolvimento emocional dos espectadores com o filme. É interessante notar que a avaliação dos nossos especialistas é coerente com as estratégias adotadas durante o desenvolvimento do roteiro. Leonardo, Arthur, Vicente e Cátia pontuaram especificamente que a dose dramática oferecida pelos *teasers* supre a necessidade e a curiosidade de quem tem contato com a história, não revelando de mais ou de menos, mas na medida certa. Sabemos, obviamente, que a pesquisa com relação à funcionalidade efetiva dos *teasers* junto aos espectadores deve ser testada no filme interativo finalizado, porém algumas diretrizes criativas e estratégicas sinalizadas pelos especialistas participantes já nos oferecem bons trilhos a percorrer. Leonardo completa ainda explicando que “os elementos estéticos no momento da transição da cena estão muito bons e objetivos. Ele não está complexo a ponto da pessoa que assiste se perder”.

Um dos elementos problemáticos apontados por Galyean (1995) quanto às narrativas *ramificadas* e aos pontos interativos diz respeito justamente à ação do interator. Para ele, a construção da narrativa deve ser clara a ponto de o espectador saber em qual momento ele deve agir e, especialmente, como ele deve agir. A simplicidade foi pontuada como a alternativa chave para que a experiência do espectador não seja suspensa nos momentos de escolha. Devemos salientar também que as entradas interativas, conforme explica Galyean (1995), precisam ser contínuas às histórias, ou seja, não podem quebrar a imersão de quem experiencia a narrativa. Esta foi justamente a avaliação dos participantes uma vez que perceberam os *teasers* como continuações ou pistas do que viria a seguir. Arthur, durante a

leitura do roteiro, mostrou-se bastante ansioso não somente por querer saber como a história seria desenvolvida, mas no quê resultariam as suas escolhas. “Eu fui surpreendido e isso que é o legal, não é nada óbvio, senão você entrega o filme. Aí você acaba escolhendo... ah, ela é cúmplice, então é isso que eu quero. Mas não, deixa você ainda mais curioso”, explica Arthur.

Assim como Arthur, Cátia também envolveu-se com os personagens e com a história. Os *teasers* interativos, nesta etapa da pesquisa, parecem intensificar a experiência dos participantes, a leitura os levou para outro universo, fazendo-os imergir e tomar partido por determinadas ações, personagens ou situações. Este ponto é extremamente favorável às estratégias traçadas visto que a preocupação dos roteiristas era justamente proporcionar ao interator uma experiência estética de qualidade e profunda pelos *dispositivos* participativos, imagéticos, de construção dos personagens e das ambientações.

A simplicidade nos parece o caminho certo já que é evidenciada não somente pelo aprofundamento teórico deste estudo, mas principalmente pelo prático a partir das avaliações dos participantes. Apesar de ser uma proposta inovadora, de propor interatividade e de ser possível a adaptação para diversas interfaces tecnológicas, os *teasers* não precisam tornar-se elementos complexos ou uma espécie de charada. Pelo contrário, como explicam Galyean (1995) e Csikszentmihalyi (2008) a atratividade e a manutenção do *fluxo* da experiência devem estar programadas de forma a estabelecer a continuidade da história. A definição dos *teasers*, assim, trata este diferenciado elemento inserido na rápida suspensão da narrativa como uma parte do filme e não como algo externo que precisa ser analisado ou decodificado pelo espectador em fase de imersão e participação ativa (MURRAY, 2003). Segundo nossos participantes, o *fluxo* é mantido, assim como a estimulação do espectador em clicar e vivenciar cada parte da história.

Na análise de Vicente o estímulo oferecido ao espectador quanto à interatividade está na medida certa. “Quando você tem essa possibilidade do público ter possíveis escolhas, de interação, de decisão eu acho que você pode estimular sim o público a ver o seu filme. Mesmo porque ele pode tentar vários caminhos e independente de qual janela você está exibindo este curta”, explica. Nosso participante vê a proposta do roteiro como uma forma de estímulo, aspecto importante já que estamos vivenciando uma nova e paralela fase na área cinematográfica. É preciso pontuar que não consideramos o iCinema como um substituto ao

cinema tradicional, mas como um novo braço da sétima arte que propõe experimentações diferenciadas da audiência com a pequena ou a grande tela.

Este relacionamento que se abre com as diferentes telas é outro item a ser explorado e que também mostrou-se como essencial nas discussões estabelecidas com os participantes da pesquisa. Ao mergulharem na proposta do roteiro, os especialistas levantaram a questão da interface de veiculação da obra cinematográfica já que sua principal característica é a interação entre a audiência e o filme. É interessante notar que todos os participantes sinalizaram os canais de vídeos da internet como o meio ideal para que a interação seja efetivada. Todos comentaram que a proposta, configurada da forma como está, deve ser distribuída e estrategicamente pensada no espectador interagindo sozinho, ou seja, que o produto é de *um para um* e não de *um para milhões* como é o caso dos meios de comunicação de massa.

Rafael: Eu imagino que esse filme é para a internet. Tecnologia de cinema não é o meu forte, mas eu não consigo imaginar outra forma. Não sei como numa sala de cinema você poderia escolher. Se um grupo de pessoas entraria num acordo e escolheria na tela grande... muda pra esse. No celular ou no tablet seria muito fácil. Acho que a internet possibilitaria o espectador ter as escolhas que eu tive... ah, acabei de ver, mas como seria a outra opção? Eu poderia ver em qualquer lugar que eu tivesse. Toda aquela facilidade que a internet proporciona... lugar, posso ver no ônibus, posso ver aqui, então acho que a internet seria um bom lugar pela facilidade de ver e das escolhas. Eu dou um clique num canal do YouTube e já vou pro outro. Mas, principalmente, por eu poder ver as outras opções de escolha. É inegável que as pessoas tenham curiosidade para ver como seriam as outras opções e os outros finais.

Leonardo: O roteiro está bem interessante. Já visualizo ele no YouTube, porque esse tipo de narrativa no cinema tradicional, hoje, você não consegue. Essas cenas, esses cortes de cenas, para o YouTube se encaixa perfeitamente. Vai facilitar as escolhas. Você vai ter uma interação até mais positiva. Pode até não seguir uma linha linear que a gente estuda, mas uma interação até mesmo mais positiva. Vamos torcer que a pessoa vá até o final. O YouTube gera muitas possibilidades, a pessoa pode chegar no meio e desistir porque não está do jeito que eu gosto.

Vicente: Eu acho que a história desenrolaria melhor na internet. Porque, no cinema, há uma questão logística. Como estas escolhas seriam feitas no cinema? O cinema tal qual nós conhecemos, na sala de exibição, é para uma projeção de um filme já organizado, de uma obra já bastante fechada, embora o final seja aberto como a maior parte dos filmes do cinema noir. Nenhuma situação era de fato aquilo que aparentava ser. Então, por excelência, eu acredito que o melhor caminho para esse roteiro seria ele ser exibido pela internet. E todos os fragmentos possíveis dele estarem ali para a sua escolha.

Cátia: Achei que é inovador. Eu nunca tinha visto este tipo de formato. Acho que vai pegar, principalmente, pela internet. E vai ser uma opção nova. O legal é a pessoa interagir. Hoje as pessoas querem interagir com a programação que está passando, hoje você tem esse poder de clicar no botão e mudar a situação.

A internet e as novas tecnologias possibilitam hoje uma infinidade de alternativas, isto justifica a unanimidade com relação aos depoimentos dos nossos especialistas. De produtos lineares a não-lineares ou interativos, as mudanças são evidentes e, com isso, novos públicos e formatos vão se configurando e, especialmente, transformando o espectador. Além disso, uma diferenciada forma de entretenimento se consolidou e fez o público interessado nas tecnologias e nos produtos digitais aderirem e permanecerem mais tempo em outra tela com variados produtos audiovisuais como, por exemplo, as plataformas do YouTube ou do Netflix. Com este novo nicho de mercado, também foram surgindo novas propostas diante da facilidade em se trabalhar formatos ainda não facilmente adaptados aos meios tradicionais como é o caso da televisão ou das estruturas das salas de cinema.

Apesar de nossos especialistas pontuarem a internet como o meio ideal para a posterior veiculação da obra, devemos sinalizar que ela não se limita a espaços virtuais, apesar de sabermos que a dinâmica da exibição, os custos e a experiência com a narrativa mudariam. Consideramos que a proposta do filme apresentada em nosso roteiro multilinear interativo tem atualmente capacidade e tecnologia disponível para veiculação de um para vários, não em escala de massa, mas numa sala de cinema ou auditório, por exemplo. Esta dinâmica de somatórios de votos ou notas já é bastante praticada em programas de televisão ao vivo, por exemplo. Um deles é o programa “Domingão do Faustão”⁶⁶, da Rede Globo⁶⁷, que dispõe aos presentes na plateia controles remoto com alternativas para votações em situações como no bloco “Se vira nos 30”⁶⁸. Outro exemplo de participação da audiência na escolha da trajetória de programas de televisão é o “Big Brother Brasil”⁶⁹, também da Rede Globo, em que as escolhas eliminatórias são realizadas tanto por telefone, quanto por sms ou votação por aplicativo de celulares ou *mobiles*. Estes são apenas dois de muitos programas e propostas em que a audiência é envolvida nas decisões dos acontecimentos. Com isso, percebemos que os

⁶⁶ Programa de auditório veiculado aos domingos, no ar desde 1989. Programa de entretenimento que traz músicos, artistas, competições de dança, habilidades diversas, vídeo cassetadas e assuntos gerais para discussão no palco do programa. Apresentação de Fausto Silva.

⁶⁷ Emissora de televisão fundada em 1965 por Roberto Marinho. É uma das maiores emissoras e a maior produtora de telenovelas do Brasil. Tem sua sede na cidade do Rio de Janeiro. Tem o maior número de afiliadas, sucursais e correspondentes internacionais. Tem transmissão também pela TV Globo Internacional, por canais por assinatura e serviços *on demand*.

⁶⁸ Competição televisionada em que as pessoas se inscrevem para mostrar a sua arte ou suas habilidades em cerca de 30 segundos. O vencedor ganha prêmios em dinheiro.

⁶⁹ Programa em que pessoas até então anônimas são confinadas em uma casa, precisam conviver entre si e competem pelo prêmio final. Durante três meses são colocadas à prova com desafios diversos.

limites para a veiculação da proposta do nosso roteiro interativo não tem necessariamente que ser na internet já que a interação pode se dar a partir da somatória dos caminhos escolhidos.

Além de programas de televisão, outros produtos midiáticos envolvendo a audiência também já foram veiculados em grandes espaços. Outros exemplos são os curtas-metragens *I'm your man* (1992) e *Last Call* (2010), como pontuados anteriormente, ou mesmo o comercial da marca de automóveis Volkswagen, *Eyes on the road* (BIEGING, 2014), veiculado nas salas de cinema no ano de 2014.⁷⁰

Obviamente, a estrutura para a veiculação do filme proposto no roteiro multilinear interativo ainda precisa de testes e estudos aprofundados, porém algumas pistas viáveis apontam para uma grande variedade de interfaces e plataformas de exibição. Não podemos negar que a internet possui um amplo alcance de público e que a possível viralização do filme só poderia acontecer por este meio, porém nossa intenção não é limitar a obra a apenas um espaço, mas proporcionar diferentes experiências estéticas em diferentes situações. A questão de destaque que nos chama a atenção na voz dos especialistas e que traz uma proposta para futuros estudos de recepção está relacionada às veiculações privadas ou em grupo, a qual poderia voltar-se para a particularidade da imersão e da participação dos interatores nos diferentes meios. Contudo, vale ressaltar que a discussão aqui não foca-se em onde e como exibir o filme, já que ele não está produzido ainda, porém as possibilidades começam a aparecer visto que em modo privado ou em grupo a interatividade do espectador poderá ser efetivada.

O ponto de destaque de uma veiculação na internet é o alcance de público e a tentativa de esgotamento das escolhas pelo interator. A quebra da fronteira pela internet, além de levar o filme para diversas partes do mundo, também facilita que o espectador possa experimentar as variações da história, assistindo o filme, por exemplo, 108 vezes a partir dos diferentes *Links*. Este engajamento foi levantado por nossos especialistas para defender que o melhor meio para a transmissão da obra seria uma plataforma de internet.

⁷⁰ Este comercial surpreendeu os espectadores presentes após disparar uma mensagem de sms via sinal de *broadcasting*. “Com o objetivo de alertar os usuários de celulares sobre os perigos de dirigir e utilizar o aparelho ao mesmo tempo, a agência Ogilvy Beijing, da China, criou um comercial que atingiu diretamente os espectadores das salas de cinema do país. Veiculado em junho de 2014, o comercial mostra a partir do ponto de vista do motorista os efeitos de uma direção perigosa nas estradas” (BIEGING, 2014, p. 135).

Vicente: Se estiver na internet... ele [o espectador] vai tentar vários caminhos. Eu naturalmente faria isso se eu me deparasse com o seu filme pronto. Eu ia testar todos os caminhos de desenvolvimento narrativos clássicos pra conhecer e esgotar todas as possibilidades da história. Isto é algo absolutamente novo no campo da probabilidade que, portanto, tem um limite.

Cátia: Acho que é uma coisa progressista. Tudo o que é novo desperta atenção. Mas primeiro teria que saber qual seria a reação, então poderia começar pela internet. Aliás, hoje tudo começa pela internet. Seria possível ver primeiro um resultado, para depois partir para as telas do cinema e para outros lugares. A partir disso, você vai ter respostas sobre a receptividade do público.

Os aspectos apontados tanto por Vicente quanto por Cátia são essenciais para a estratégia de veiculação e compartilhamento da obra finalizada. Pensando em fatores econômicos, a internet é hoje a facilitadora neste quesito. Muitos filmes ou pilotos de programas diversos utilizam a internet como meio para testes de receptividade ou de interesse do público. Além de dispor à audiência o produto para que possam assistir no momento em que quiserem e realizando as escolhas que desejarem, também dispõe facilmente da visualização na questão da quantidade. Poder assistir a um filme quantas vezes for de interesse é a nova sensação das redes, são as “maratonas”; tanto que muitos produtores de séries norte-americanas têm disponibilizado seus episódios das temporadas todos de uma vez,⁷¹ possibilitando que o espectador ajuste sua rotina para assistir o programa no momento e na quantidade que desejar. No Brasil, temos dois recentes destaques com relação à estratégia de compartilhamento total de obras audiovisuais produzidas inicialmente para veiculação na televisão aberta: a emissora SBT, precursora, com as telenovelas “Rebelde”, “Carrossel” e “Chiquititas”; e a emissora Record com a série “Milagres de Jesus” e a telenovela “Os dez mandamentos”; todos os produtos foram liberados na plataforma Netflix após o final da exibição nas TVs.

Considerando a viabilidade econômica e a avaliação quanto à receptividade do público, como apontado por Vicente e Cátia, também percebemos as plataformas da internet como aliadas à veiculação do filme multilinear interativo criado por Raul Inácio Busarello e Patricia Biegging. Esta importante etapa da análise técnica e financeira da obra será realizada no momento do planejamento executivo da pré-produção do filme.

⁷¹ Alguns exemplos são: Arrested Development, Lost, Arquivo X, Breaking Bad, 24 Horas, Prison Break e Crash.

Por fim, buscamos problematizar uma questão crucial com relação aos pontos em que o espectador deverá interagir com a obra a partir dos *teasers*: *e se o interator decidir pela não escolha das opções? O que fazer se ele não clicar nos teasers disponibilizados na tela?*

Essa foi a última pergunta feita para os especialistas da obra já que não é necessariamente o foco da pesquisa, mas apenas uma sondagem para posteriores testes quanto a programação e montagem da obra cinematográfica. Partimos do princípio de que esta obra cinematográfica interativa deve capturar não somente a atenção dos espectadores, mas as suas ações ativas através das escolhas dos caminhos, ou seja, dos efetivos cliques nas opções. Diante disso, e da delimitação da proposta estudada, inicialmente não consideramos a ausência de participação ativa na definição dos caminhos do filme. Sabemos, contudo, que o simples fato de não haver um clique nas opções não descaracterizaria a interatividade entre o espectador e o produto, conforme sinaliza Fragoso (2001). Porém, por se tratar de uma proposta cinematográfica interativa, a ação do espectador durante o desenvolvimento da obra é (e será) requerida, pois é exatamente neste ponto específico que se instala o objetivo do nosso estudo e do roteiro especialmente elaborado para esta finalidade.

O gerenciamento da experiência a partir dos *dispositivos* estratégicos, dos pontos *ramificados*, dos *teasers* e da montagem da obra que aqui exploramos requer uma ação interativa (um clique). Sem isso, esta pesquisa perderia a sua base e transformaria o filme apresentado no roteiro em outro produto linear, com programação voltada a automontagem das cenas a cada vez que o espectador o assistisse. Não podemos negar que isto poderá gerar novos estudos quanto à experiência da recepção, o que não é o foco neste momento.

Com isso, e diante da possibilidade de o espectador não escolher as trajetórias, resolvemos perguntar para os especialistas qual seria a melhor opção na visão técnica deles e, especialmente, considerando a potencialização da experiência dos espectadores com a obra interativa.

A opinião dos especialistas mostra que este ponto precisa de maior reflexão e até mesmo um teste de recepção com o filme finalizado para saber o que seria mais atrativo à audiência. Arthur diz que também gosta da “sensação de não quebrar o clima... que o filme siga mesmo sem clicar nos *Links*”. Tivemos, de um lado, dois especialistas – um roteirista e um

pesquisador cinematográfico, que não admitiriam a possibilidade de o filme seguir sozinho já que ele requer interação através dos cliques nos *teasers*. Assim, o desenvolvimento do filme ficaria nas mãos exclusivamente dos espectadores e, a partir da não interação, o filme seria finalizado ou se manteria estagnado até que uma ação fosse tomada pelo interator. Os outros cinco especialistas, porém, avaliaram que não seria um problema permitir que o filme seguisse uma trajetória previamente definida pelos produtores, ou seja, pré-programada, tornando o filme linear para os espectadores que decidissem por não interagir com a obra. Abaixo algumas das reflexões dos especialistas sobre o assunto.

Especialistas defendem a interatividade obrigatória durante o desenvolvimento da obra:

Rafael: Aí ele tem que escolher, senão ele não entra na brincadeira desse filme. Você tem que obrigar a pessoa a escolher uma das opções. De outra forma não consigo imaginar.

Vicente: Eu acho que se você der um tempo para o espectador e ele não clicar, joga uma cena extra de uma pá jogando terra em alguma coisa que você não sabe o que exatamente está sendo enterrado. Simplesmente acaba, porque você enterrou o próprio filme. É uma possibilidade narrativa... você não sabe o que você enterrou. Talvez possa aparecer uma referência da cor da terra onde foi encontrado o cadáver da Jéssica.

Sem a interatividade do espectador, segundo os especialistas abaixo, a obra deve desenvolver-se a partir de uma linha narrativa pré-programada:

Leonardo: Ou o espectador escolhe ou o roteiro segue. Eu acho muito interessante assim, a partir do momento que isso aqui for para o ar, você tem que informar que é interativo. A pessoa que for sentar para assistir tem que ser uma pessoa que tenha, não domínio, mas que sabe o que ela está assistindo e como ela vai interagir. Então, a partir disso, ela vai saber como interagir e o que esperar da cena.

Maurício: É, eu acho que é uma coisa que a pessoa pode querer saber a partir da visão do cineasta: o que tu tens pra mim? O que a Jéssica está fazendo? Eu quero saber o que ele acha... o que ele pensa.

Tatiana: Daí vocês podem escolher. Eu acho que se alguém pode abrir a porta pra mim, se alguém pode pedir uma bebida pra mim, não vejo problema.

Cátia: Vocês teriam essa autoridade de definir o percurso e o qual seria final. Daí seria decisão de vocês e vocês escolheriam quais sequências o telespectador vai assistir. O começo, meio e fim é esse, mas, se ela quiser, ela vai ter todas as opções para ela mudar. Agora, se ela quiser assistir na íntegra, é a opção que vocês definirem. Tem gente que não quer clicar, ela quer saber o que seria, entendeu? O que o cineasta e os diretores escolheram para ela assistir e não o que ela quer que aconteça. Poderia ter alguma opção assim.

Arthur: Você poderia dar um tempo no site, deixar lá, por exemplo, não com essas palavras, apenas um exemplo: “atenção, em cinco minutos a história vai continuar automaticamente”. Poderia ter isso. Poderia ser assim: “a história vai para o lado B, lado C”. Eu acho que, automaticamente, se ele não mexe, não escolhe, não cutuca, poderia ter também essa opção. Duas opções A e B já montadas e se o espectador não escolher a história vai por si só. Algo programado por vocês e já pensando em festivais.

Nesta abordagem percebemos que a decisão por este *dispositivo* estratégico, a obrigatoriedade pela ação interativa, deverá ser testada no momento em que o filme estiver finalizado e, especialmente, junto aos espectadores num estudo de recepção. Com isso, poderemos definir qual das opções gera experiências estéticas mais profundas, maior engajamento com a história da obra e profundos *estados de fluxo*. A partir dos estudos aqui desenvolvidos, a decisão dos roteiristas vai de encontro ao que Rafael e Vicente analisaram. Em se tratando de uma obra diferenciada, buscando a interatividade dos espectadores a partir da multilinearidade da narrativa, uma ação efetiva deve ser tomada para que seu percurso seja desenvolvido. Entretanto, observando a reflexão de Leonardo, Maurício, Tatiana, Cátia e Arthur, percebemos que este também poderá ser um caminho. Deixar que o filme interativo desenvolva a história sem que hajam cliques nos *teasers* pode ser outra forma de o espectador interagir com a obra, deixando-se levar pelas escolhas dos cineastas como nos tradicionais filmes lineares.

Concordamos com Leonardo quando afirma que “só pelo fato de ela [a pessoa] sentar pra assistir algo que propõe uma coisa diferente da rotina que ela está habituada, pra ela já é uma interação”. Obviamente é outro tipo de interação, já que ela teve a iniciativa de se colocar na frente da obra e ter a sua atenção capturada pela tela, essa, por sua vez, também proporciona experiências estéticas particulares. Abrir mão da iniciativa ou não vai depender somente dos espectadores já que terão ciência de que a obra requer intervenções ao longo da história.

Sabemos que as obras cinematográficas por si já proporcionam imersão, participação e experiências estéticas que movimentam as sensações e as percepções dos sujeitos. Diante disso, pressupomos, assim como aconteceu com os nossos especialistas durante a leitura do roteiro, que as emoções serão potencializadas e envolvidas com intensidade a partir das escolhas interativas dispostas pelos *teasers*, ação que tem como objetivo tornar a audiência a responsável pelo desenvolvimento da narrativa e não somente espectadores que observam os

acontecimentos de fora para dentro. Pensando nisto é que esta tese defende a manutenção da ação dos interatores através dos cliques nas *ramificações* interativas.

Vemos como necessário o “entrar na brincadeira”, conforme apontou Rafael. A solução indicada por Vicente também nos parece uma ótima alternativa visto que a narrativa não pararia, mas traria uma sequência em que o espectador seria despertado para algo que estava esperando acontecer sozinho. A cena da *pá jogando terra* pode ser mais um momento que ative as sensações e que faça o espectador “voltar à brincadeira”, trazendo-o para o centro da narrativa novamente. Isto, no entanto, precisaria ser testado diretamente na recepção do filme para que pudessem ser analisadas as reações diante do subido encerramento da história, bem como a sua volta à trama a partir de novas situações.

As possibilidades imersivas e participativas ampliam-se diante da interatividade dos espectadores a partir das escolhas dos *teasers*. Consideramos que limitar ou escolher determinados caminhos para que a audiência possa assistir ao filme de forma linear limitaria as sensações e a curiosidade pelas demais versões da história. Além disso, como são 108 variações, a programação randômica das cenas através de algum *software*⁷² poderia, eventualmente, não oferecer ao espectador a visualização de todas as versões da história.

Observamos que os *teasers* interativos e a forma como o roteiro está estrategicamente construído levará o espectador a uma diferente experiência estética imersiva. O gerenciamento das experiências obteve boa aceitação junto aos especialistas participantes. Os momentos de escolha, que nos faz defender ainda mais a importância dos cliques pelos interatores, visivelmente tornaram os participantes ainda mais curiosos e buscando soluções para a resolução do crime ou para que determinados acontecimentos fossem desenvolvidos de uma forma específica. A surpresa, a ansiedade, a indignação e a identificação dos especialistas frente ao roteiro e aos seus personagens preferidos mostrou que a história teve o “poder” de contagiar não somente pelo suspense policial, mas por suas decisões no decorrer da trama.

⁷² Este é apenas um brevíssimo apontamento, não será discutido, pois não focamos a pesquisa da tese em questões tecnológicas e nem na fase de pós-produção do filme. Estas questões precisam ser melhor analisadas.

As decisões com relação ao *dispositivo* que iria capturar a atenção, a tensão e o envolvimento dos participantes, ou seja, as micro-cenas dispostas através dos *teasers*, não somente ajudaram no aprofundamento da experiência, como também surpreenderam pela reviravolta não esperada pelos participantes em relação à sequência narrativa da história. Arthur, por exemplo, diz que sentiu-se surpreendido: “o teaser da pasta de papel sobre a cama levou o filme para um lado que eu não imaginei. [...] Dá uma pista, mas não entrega e deixa você ainda mais curioso”. E é justamente este gerenciamento estratégico que mostra a importância de se pensar em narrativas que façam a audiência mergulhar no mundo mágico e sentir as sensações dos personagens. Os “cliques” apresentam-se como um dos responsáveis pelo envolvimento emocional dos especialistas, bem como pela futura “brincadeira” que os espectadores poderão ter quando o filme for produzido. Como Cátia cita: “as pessoas poderão ir pelo caminho que elas estão criando, não pelo que está criado. Ela tem escolhas”. É como a narrativa da vida real, com os seus atos e consequências, mas com toda a segurança para que possam agir pelo impossível ou decidir pelo certo e errado, com toda a magia e a fronteira entre os mundos real e mágico.

Surpresa, dúvida, indignação, “poder”, identificação, projeção. Estes são alguns dos fatores responsáveis pela experiência estética dos nossos especialistas e que são o foco de análise do próximo tópico. É através do cruzamento em relação ao gerenciamento das técnicas, dos *dispositivos* e das experiências estéticas que temos a intenção de elaborar as diretrizes para a criação de roteiros cinematográficos multilíneares interativos.

7.3 EXPERIÊNCIA ESTÉTICA INTERATIVA

Constantemente somos sensibilizados pelos acontecimentos ao nosso redor, alegria, medo, êxtase, surpresa, enfim, são infinitos os sentimentos e a intensidade frente aos diferentes acontecimentos, aos relacionamentos com as pessoas e com as vivências passada, presente e futura. As experiências podem ser intensas ou não, tudo depende da forma como cada sujeito entende e vive as situações cotidianas. Estar aberto a elas é o que faz tudo mudar. Assumimos que a experiência não precisa estar em grandes coisas, sejam elas boas ou ruins, mas em pequenos acontecimentos da vida que, por vezes, durará uma fração de segundos. O que move os sentimentos, o se permitir sentir, é o acúmulo destas experiências e, especialmente, o fato

de o indivíduo abrir-se para eles e deixar que transformem simples coisas em algo que pode alterar as percepções.

As experiências estéticas estão presentes na interação com as coisas e com todo o movimento do universo. A imersão, neste caso, depende apenas dos sujeitos. Ninguém vive pela força os momentos, mas se permite a eles, este é o segredo. O envolvimento é a chave para que a experiência estética aconteça e, neste trabalho, é o ponto principal da investigação. Sabemos que medir a experiência de uma terceira pessoa com determinadas situações ou objetos é algo complexo e algumas vezes difícil de explicar através de palavras. Por isto, nossa intenção é refletir sobre os achados da pesquisa de campo realizada com os especialistas a partir dos seus depoimentos e do envolvimento estabelecido com o roteiro multilinear interativo durante a leitura e, depois, durante a entrevista, a qual foi conduzida informalmente, como uma espécie de bate-papo, tendo como guia o roteiro semi-estruturado apresentado no anexo 2.

Diante disso, os próximos tópicos são categorizados para a análise da seguinte forma:

- *Experiências com a primeira e com a segunda leituras*: os especialistas foram conduzidos pelos *teasers* na leitura do roteiro como se fossem os espectadores do filme. A intenção foi mapear suas escolhas iniciais e depois abrir as demais opções para que pudessem verificar as versões da história não lidas no primeiro momento;
- *Envolvimento emocional e emoção estética*: buscamos analisar as respostas afetivas dos especialistas com a história e com os personagens. A reflexão baseia-se no *estado de afetação* dos sujeitos frente ao que é vivenciado *na* e *com* a história;
- *Projeção e identificação*: reflexões com base nas participações afetivas em que a magia do cinema envolve os sentimentos e faz fluir os afetos a partir de significados impregnados tanto em elementos do filme quando na vida cotidiana.

É interessante notar que os especialistas participantes, mesmo sabendo da sua participação analítica e técnica, envolveram-se de forma intensa com os personagens e com o desenrolar da história nas diferentes escolhas. Isto refletiu, especialmente, em seus posicionamentos quanto

à melhor versão da história, mantendo a primeira escolha interativa como a preferida em todos os casos.

7.3.1 Experiências na leitura das versões da história

Como explicado anteriormente, a leitura do roteiro foi conduzida pela pesquisadora a partir dos caminhos apresentados no *Grafo* (figura 11). Antes do início da entrevista cada especialista foi contextualizado sobre os objetivos da pesquisa de recepção do roteiro, também sobre as etapas e as regras para a leitura do manuscrito. A partir disso, recebiam o caderno do roteiro com as indicações das abas correspondentes aos *teasers* interativos, como ilustrado na figura abaixo. A intenção era de que tivessem acesso somente ao texto do roteiro escolhido a partir dos *Links*, evitando qualquer contato visual com os textos das demais versões da história.

Figura 14: Organização do roteiro impresso contendo os caminhos interativos.
Fonte: Patricia Biegging.

A participação dos especialistas na leitura do roteiro multilinear interativo mostrou-se intensa não somente pela paixão que têm pelo cinema, mas também pela curiosidade em relação ao conteúdo e ao novo formato da proposta. O envolvimento com a história e com as escolhas, apesar da posição profissional que ocupam na pesquisa, evidencia o potencial imersivo e participativo do futuro filme multilinear interativo.

Antes mesmo da internet ou das novas tecnologias que permitem que o espectador posicione-se em primeira pessoa em relação ao conteúdo, algumas experiências já davam lugar ao interator, mesmo que em formatos mais rústicos, ou melhor, adaptados aos espaços e meios de transmissão. Pensar nos sentimentos que podem ser gerados a partir de experiências midiáticas interativas tornou-se urgente uma vez que o espectador procura cada vez mais envolver-se com as narrativas e também com a co-produção destas.

Capturados por este envolvimento e pelas experiências com os personagens é que nossos especialistas pontuaram diferentes impressões sobre o desenrolar da história. Personagens que mudam seus comportamentos por meio das ações selecionadas (*olhar agressivo* ou *olhar sedutor*), pistas que mudam totalmente o desfecho da trama ou ainda caminhos que levam à surpresa em relação ao desenvolvimento da narrativa foram evidenciados em alguns dos depoimentos. Estes pontos são apenas alguns dos quais os participantes puderam vivenciar diferentes sentimentos em relação às reviravoltas oferecidas pelas versões da história. Arthur diz que: “se você me dissesse para escolher uma das duas opções, mesmo assim eu ficaria com a primeira. Por causa das minhas escolhas e da construção da história, as passagens me deixaram bastante curioso”. Não somente com relação a Arthur, mas aos outros participantes, fatores como a identificação⁷³ por determinados personagens os fizeram preferir o primeiro caminho percorrido, apesar de afirmarem que os demais percursos também são coerentes e intrigantes.

Rafael envolveu-se emocionalmente com a primeira versão, mas afirma que as demais alternativas cumprem com a sequência lógica de uma narrativa cinematográfica. Como se trata de uma proposta multilinear as demais cenas e as cenas comuns precisam estar alinhadas para que os furos de continuidade não aconteçam.

⁷³ Trataremos deste assunto em profundidade mais a frente.

Rafael: Eu não acho uma opção melhor do que a outra. Como são diferentes... gostei das duas e das cenas intermediárias. Acho que não tem uma melhor. Talvez por eu estar viciado com a primeira, quando mudou comecei a me confundir porque eu estava com a primeira ideia na cabeça. Não que a história seja confusa. Qualquer opção que a pessoa fizer vai ser satisfatória. Acho que o final está de acordo. Acho que cumpre com a proposta da história, independente se tivesse ou não escolha. Se eu tivesse que assistir a essas 108 versões do filme sem ter escolha, todas estariam de acordo. Acho que não tem nada que destoe ou que se perca.

Um dos fatores mais importantes na leitura das versões pelos especialistas diz respeito à participação no curso da história. Sem isto, a preferência por uma versão ou outra não se tornaria tão evidente já que, como diz Betton (1987), deve haver algum nível de acordo entre a mensagem e o receptor.

As primeiras escolhas dos participantes especialistas evidenciam que o objeto estético ideal na visão dos sujeitos foi aquele em que as qualidades mais importantes para cada um deles tornou-se aparente. O *valor afetivo* (HAGMAN, 2005) atribuído na leitura foi externalizado a partir das escolhas dos *teasers* interativos. Cátia, por exemplo, sentiu-se absorvida pelo ponto de vista do personagem Igor e desde o começo de suas opções buscou libertá-lo de uma situação, a prisão, que para ela não poderia ser realizada. Apesar de todas as evidências na cena do crime, para ela, Igor não poderia ser o assassino de Jéssica. Os detalhes e o suspense da trama a transportaram para a “pele” de Igor. Apesar de na primeira versão Cátia buscar incriminar Sirena pelo crime que não cometeu, por considerá-la interesseira e vulgar, a participante mudou de opinião passando a perceber Sirena como mais uma vítima da situação. A mudança brusca de uma versão para outra também a fez refletir sobre os julgamentos da vida real. Segundo Cátia, as situações precisam ser melhor analisadas, todas as opiniões devem ser ouvidas para que possamos avaliar e decidir pelo melhor caminho até mesmo na vida.

Quando perguntamos sobre o parecer sobre a primeira leitura de Cátia, ela ateve-se a explorar o suspense, os *teasers* e a descrição das cenas que a faziam imergir na história do assassinato de Jéssica.

Cátia: Eu achei interessante, envolvente... por ser uma história de suspense, ela tem que prender o leitor. Eu achei que foi uma leitura rápida, mas ela envolve, ela te faz pensar, ela te faz ver a cena, ela te leva ao local, ela faz você imaginar o que seria, como e por que. Eu achei bem interessante neste ponto. Os detalhes me chamaram muito a atenção, foram muito precisos. Os detalhes das cenas, das conversas... achei que os detalhes foram essenciais.

Na segunda leitura Cátia, em tom encabulado, parece sentir-se responsável pelos julgamentos mal realizados na visão dela.

Cátia: É diferente, né... agora eu até me arrependo de não ter escolhido outras opções. [risos] A história se desenrolou de outra forma e eu poderia ter escolhido outro final, como o Romano, pois ele finaliza na 7C. Ele ali, jogando a caixa, eu achei que eu iria culpá-lo pelo crime. Então eu mudaria.

A atenção de Cátia envolveu seus sentimentos a ponto de fazer com que ela transferisse a experiência vivenciada através do roteiro para os acontecimentos da vida real. Observamos um forte impacto qualitativo em se tratando do movimento perceptivo frente às ações realizadas. Consideramos este mergulho importante numa obra cinematográfica, pois não somente de momentos felizes vivem os sujeitos, mas de opressões e dissimulações. Isto, para Dewey (2010) é o que move a experiência estética, pensar em situar a vivência apenas em situações felizes seria um grande erro já que o curso da vida cotidiana também nos interpela e nos atropela constantemente.

A percepção sensível, aquela em que Betton (1987) atribui às interpretações em relação às coisas e que resultam da construção do espírito, é claramente relatada na voz de Vicente que diz poder sentir e ver os cenários descritos no roteiro.

Vicente: Primeiramente você é capaz de ver e, em alguns casos, sentir a fumacinha do cigarro, né... tomando o ambiente. Eu vejo um tom muito decadente e lúbrico no filme inteiro. Se eu tivesse que vertê-lo para uma produção e finalização audiovisual, eu apelaria ao clássico mesmo, usaria um jogo de luzes PB tendendo à sépia, por exemplo, pra reforçar ainda mais esses estereótipos, mas com sotaque bem brasileiro.

Vicente, imerso no universo do filme, cria sua própria experiência a partir da percepção emotiva em relação à história ao dizer que pode sentir a fumaça do cigarro. Dewey (2010) explica que a percepção é um dos fatores geradores da experiência, o fato de criar novos ambientes é essencial neste processo já que a imaginação e o repertório anteriores são partes integrantes no que se refere ao entendimento e à recepção das mensagens. Aberto à vivência da narrativa do roteiro, Vicente adiciona ao mundo ficcional elementos não descritos ou constantes na história como, por exemplo, a fumaça do cigarro invadindo o ambiente. Além disso, mesmo não havendo descrição sobre o *tom dramático* que será dado às cenas na captação, já que a direção de arte ainda não foi trabalhada, Vicente também constrói os

ambientes quando menciona a decadência e o lúbrico em toda a história. Estas são observações que nos mostram o quanto a narrativa é capaz de capturar, transformar e fazer imergir no universo ficcional. Temos que considerar que nesta recepção há, especialmente, uma forte carga de significados uma vez que o participante é pesquisador da área de cinema e tem grande atração pelo gênero do filme. Percebemos durante toda a sua fala o quanto o amadurecimento em relação ao tema ou à vivência é importante para que os significados e os sentidos sejam estabelecidos com estes intensos detalhes adicionados.

De forma geral, percebemos que a experiência estética dos participantes da pesquisa com as variações da história os levou a momentos de tensão e curiosidade. A apreensão nas escolhas dos *Links* ficou aparente em todos os momentos e mesmo na curiosidade em saber o que havia nos *teasers* não escolhidos na primeira leitura. É interessante notar que, em determinadas situações, os especialistas não sabiam se estavam tomando a decisão certa já que tomaram partido por certos personagens e torciam pelo sucesso deles. Rafael, Vicente e Arthur, apesar de terem objetivos diferentes quanto ao desenvolvimento da história, sentiram-se motivados pela sequência dos *teasers* e pela curiosidade em saber onde estas escolhas os levariam e como conduziram a narrativa.

Rafael: Cada vez que eu tinha que escolher eu ficava muito curioso. Acho que são pontos importantes da história, nos pontos de virada mesmo, são pontos em que geralmente a gente fica apreensivo no filme porque não sabe o que nos espera a partir da nossa decisão. Ao mesmo tempo em que a gente recebe a informação, temos que agir sobre elas. Então, você fica numa posição dupla... o espectador vira também um diretor da história... e de certa forma, o autor da história. Eu acho que casa muito bem por ser suspense, por ser noir... investigação... e eu tenho a impressão de que você conduz a investigação junto com o personagem.

Vicente: essas opções que vocês dão elas induzem a curiosidade. Então, com uma pá ou sem uma pá... o que tem na pasta gasta que vai e volta reiteradamente durante a leitura do roteiro? Esses são também ícones visuais do cinema noir e dos filmes de mistério.

Arthur: É uma história forte, é uma história de sucesso. É uma história quente, que chama a atenção. É uma história muito curiosa que no início já deixa a curiosidade para saber quem matou e isso é bom.

O desafio e a responsabilização dos acontecimentos impostos pelas escolhas dos *teasers* alteraram os *estados de espírito* de Rafael, Vicente e Arthur. Os participantes sentiram-se desafiados pelas imagens das micro-cenas o que aumentou ainda mais a curiosidade pelo desenrolar da narrativa a partir disso. Mesmo a partir da experiência com o filme a partir da leitura do texto, tornou-se evidente que cada um, mesmo que conscientes de que se tratava de

uma narrativa com possibilidades múltiplas, pareciam sentir-se responsáveis pelo desenvolvimento da história. Isso porque sensações como sentir-se apreensivo, interesse pelos “ícones visuais” e por tentar descobrir o possível assassino, transferiam do mundo estético, criado pela mente dos receptores, aspectos que surpreendiam e que, principalmente, negociavam e bombardeavam seus processos construtivos a partir de negociações já incorporadas ao repertório individual.

Devemos, no entanto, ressaltar que o cinema tradicional com suas mensagens, códigos e signos tem o poder de capturar os sentimentos, levando o espectador a gerar acontecimentos por vezes não explícitos ou não presentes na história. Isso se dá, pois a mente tem o poder de, a partir do contexto de cada sujeito, preencher lacunas vazias, tornando assim o entendimento e a interpretação da história algo singular. Este é um dos motivos que faz com que cada espectador interprete e negocie com as mensagens de formas diferentes. Entendemos, desta forma, que diante de uma mídia cinematográfica interativa a captura da audiência é potencializada na participação ativa já que ela conduz o público pelos acontecimentos do mundo ficcional praticamente em primeira pessoa.

Para Maurício a proposta do roteiro tem características de filme francês. Segundo ele, o principal aspecto destas obras é que “deixam pra ti o teu posicionamento, a tua participação no filme”. “Ou até os contos da Lígia Fagundes Telles. Convocando o leitor pra pensar”, diz Tatiana. As novas mídias possibilitam este envolvimento profundo dos espectadores com as obras, a ideia central é não somente convocar para refletir sobre o assunto, mas envolver o interator também na construção da narrativa. A sofisticação das histórias, como aponta Murray (2003), amplia o que já é sentido em mídias tradicionais, o ponto está em proporcionar maior proximidade entre o produto e os sujeitos.

As novas tecnologias têm alterado a forma como se recebem os conteúdos já que interatividade sempre existiu, ainda que em menor proporção. A contemporaneidade faz novos movimentos e com ela surgem mídias cada vez mais imersivas e com objetivos justamente de chocar os sujeitos através de sentimentos inéditos a partir da manipulação do universo fantástico. Charney (2001) falava sobre isso quando os produtos midiáticos ainda estavam em fase embrionária, mas que já mostravam-se potentes no que ele chamou de experiências a partir de “granadas de mão”.

Diante disso, os espectadores mudam seus lugares de recepção e passam a receber as mensagens ao mesmo tempo em que são também atores dos produtos midiáticos. A “granada de mão” de Charney (2001) amplia a sua potência nas novas mídias interativas que convocam o espectador a atuar sobre elas. Não podemos deixar de considerar que a atuação em níveis intermediário a fluente sobre as tecnologias atuais torna-se necessária já que é a partir delas que os interatores poderão ter acesso às narrativas que permitem a participação ativa. A diferença em relação ao público-alvo de produtos como o nosso foi, especialmente, pontuado por Vicente em seu primeiro contato com a história.

Vicente: Eu acho que você mexe com os espectadores mais jovens pelas escolhas e pelos processos de caminho. [...] Acho que temos uma diferença essencial de público. Quem é o público que está lidando com isso? É um público mais velho que se acostumou com o cinema e com as histórias de Detetive noir empurradas? Ou um público mais jovem que nasceu e gosta do aspecto da interatividade?

Para que haja interatividade com produtos midiáticos interativos é preciso que o sujeito sintasse motivado por ele, sejam eles jovens ou não. A diferença pode estar na forma de consumo de filmes ou seriados na atualidade. Muitos seriados e filmes têm sido produzidos pensando, primeiramente, nas plataformas para a internet, onde a distribuição é mais barata e de fácil alcance pelo público. Porém, isso não significa que o filme seja restrito aos jovens, mas àqueles que possuem o mínimo de domínio tecnológico para atuarem sobre a demanda do produto. Obviamente, não temos como afirmar qual seria o público específico do nosso roteiro *noir* interativo, já que precisaríamos de pesquisas a este respeito, mas, neste primeiro momento e considerando a internet como meio de veiculação, a fluência na navegação na rede torna-se um pré-requisito.

É interessante notar que Vicente, em sua experiência com a primeira leitura do roteiro, vislumbra a experiência do outro e como este outro vai poder ter acesso ou mesmo interagir com a obra cinematográfica. A sua experiência de leitura abre questionamentos sobre assuntos que ainda precisam ser investigados, deixando margem para outras pesquisas tanto com relação à busca por filmes do gênero *noir* lineares quanto multilíneares interativos.

A experiência estética com a narrativa, neste primeiro momento, também atraiu a atenção pela curiosidade em relação aos personagens e aos acontecimentos. Tatiana e Leonardo foram capturados pela trama e pela personagem Sirena.

Tatiana: Como tu não conheces nenhuma das personagens, elas estão abertas às todas as possibilidades no roteiro. Então, no meu primeiro contato de leitura eu achei todos os elementos para te dar algumas características de personalidade pra elas. Geralmente tu tentas rotular... porque... se ela é mais nova, supostamente seria uma mulher que teria casado por interesse. Mas eu gostei, eu gostei também que te levou ao fim e que não tem fim. Eu acho que é isso mesmo. Eu acho que é uma proposta interessante.

Devemos esclarecer que tanto Leonardo quanto Tatiana foram solidários a personagem de Sirena durante a leitura de todas as versões da história. O mergulho na história os fez trazê-la para os acontecimentos da vida real em que tudo, aparentemente, precisa ser rotulado e classificado segundo uma norma moral consolidada e tradicional, como diz Tatiana. Comparando aos julgamentos do mundo real, se Sirena fosse mais nova do que Roberto Magnus teria se casado por interesse; se fosse da mesma idade esta situação, talvez, não seria levantada, mas, obviamente, não podemos negar que estes estereótipos fazem parte do imaginário coletivo.

Esta é uma das funções do cinema, trazer para as telas situações e detalhes que fazem parte do cotidiano, tornando a obra realista aos olhos do público. O realismo traz um aspecto essencial uma vez que tem o “poder” de fazer com que o espectador experiencie nas cenas o que, por vezes, não seria bem aceito na vida cotidiana. Assim, a análise de Tatiana e os elementos que ela traz em seu discurso sinalizam a possibilidade da geração de sensações e de percepções que poderiam tranquilamente ser vividas no mundo real. A intensidade da história combinada com os atos ou acontecimentos que representam a realidade levam o espectador a sensações profundas. Independente de Sirena ter casado ou não por interesse, este pode ser considerado um exemplo ao que Kracauer (1960) explicou como sendo o “fluxo da vida” representado nas imagens em movimento. Fator este primordial para que haja algum tipo de afinidade entre os personagens da narrativa e os espectadores da obra ficcional.

De forma geral, os especialistas pontuaram que a experiência com a sequencialidade da história está bem configurada em todas as versões da narrativa, mesmo havendo preferências quanto aos caminhos percorridos, como já apontamos. A possibilidade de interagir com a obra e “ver com os olhos dos personagens” a partir de outras perspectivas se mostrou como uma chave para o envolvimento afetivo dos participantes da pesquisa. Leonardo, apesar de preferir suas primeiras escolhas, diz que “a forma como a Sirena se apresenta, tanto na opção A quanto na opção B, são bem interessantes. A Sirena engana muito bem o advogado e o

Detetive em todas as opções”. Tatiana, também atraída por Sirena, diz que apesar de suas escolhas estarem baseadas na defesa da personagem, sentiu-se curiosa para saber o que os demais caminhos reservavam para os personagens. Tatiana explica: “eu segui um caminho, mas se eu quisesse ver novamente eu seguiria outro caminho. Tu tens a curiosidade para saber os outros caminhos. O quê e que tipo de escolhas te levou a determinados caminhos e percursos pelas opções disponíveis?”.

Apesar de os participantes terem acesso ao roteiro do filme e não propriamente ao filme finalizado, verificamos que as cenas pareciam estar realmente sendo projetadas já que seu poder de ilusão tornava a descrição das ações em algo visual do ponto de vista de cada especialista. A atração estabelecida pelo caminho escolhido visivelmente tornou a história engajadora, havendo momentos em que os participantes apontavam para situações cotidianas que moralmente não poderiam ser vivenciadas, mas que por alguns lapsos de segundos desejavam sua realidade. Claramente os instintos foram provocados uma vez que a identificação pelos personagens e por suas ações estava impregnada nos *teasers* escolhidos pelos participantes. As provocações e as reações de que nos fala Munsterberg (1983), tomou de *assalto* nossos especialistas que tiveram suas atenções centradas em um “único” objetivo frente às impressões e às emoções geradas no contato com cada um dos personagens da história.

7.3.2 Envolvimento emocional e emoção estética

Mesmo diante do fato de que a história apresentada no roteiro criado por Raul Inácio Busarello e Patricia Bieging trabalha com estereótipos tradicionais de filmes *noir* na configuração das personalidades e no comportamento dos personagens, notamos explicitamente o envolvimento emocional dos especialistas não somente com os aspectos realistas, mas também com os fantásticos. Leonardo, atraído pela personagem de Sirena desde sua primeira aparição na história, a compara com outras personagens no estilo *femme fatale* da ficção cinematográfica.

Leonardo: [o roteiro do filme] começa a tomar um clímax, principalmente, quando você tem uma personagem extremamente sedutora, como a Sirena, que nos remete hoje a essas mulheres avassaladoras que nós temos hoje no mercado cinematográfico. Por exemplo, a Viúva Negra de “Os vingadores”, Scarlett

Johansson, como Júlia Roberts de “Uma linda mulher” ou como a Clara da novela “Passione” que passou na Globo uns anos atrás.

Leonardo é capturado pela personagem e levado a outros momentos em que vivenciou experiências similares nas telas do cinema. A identificação, a relação entre o espectador e a tela são manifestadas em sua imaginação a partir do que Kennedy (2002) sinaliza como uma excitação visceral com a história do filme. O participante transfere-se para a posição de Sirena e sente com ela os acontecimentos e as ações da história. Não somente existe *emoção estética* (HAGMAN, 2005), mas *afetos* que geram descargas emocionais ao longo da leitura do texto, tornando-o parte da personagem a partir do desejo por querer agir como ela na vida real.

Esta excitação por determinados elementos ou personagens da história não significa, porém, que o receptor tenha a sua consciência desligada (GUNNING, 1989), mas que tem potencializado momentos de prazer pela vivência. A *afetação* se instala em características por vezes subjetivas que trocam significados na recepção da obra, como numa espécie de *espelho*. O reflexo transparece, especialmente, quando nossos participantes percebem que tomaram decisões que, no parecer deles, foi pouco pensada. Ou seja, situações em que diante da correria da vida cotidiana deveriam ser profundamente analisadas para, então, podermos proferir qualquer conclusão a respeito de diferentes acontecimentos. Este ponto de afetação frente às escolhas é sinalizado por Cátia.

Cátia: Faz você olhar pra frente... hum... eu não deveria ter ido por esse caminho e agir dessa forma, até na minha própria vida. De não ouvir, de não pesquisar tudo, levantar todos os fatos e pra daí poder apontar alguém. É uma coisa muito importante este ponto, você poder ver toda a história e todos os detalhes.

Cátia compara as decisões e seus julgamentos na recepção da história do roteiro com acontecimentos da vida real. Para ela, nem sempre agimos de forma justa com nossos pares, apontamos culpados ou inocentes sem maiores detalhes, apenas pela intuição e por nossos impulsos emocionais. Contudo, é isso que nos torna humanos, não? Aprendemos com os acertos e com os erros diariamente. As *emoções estéticas* mencionadas por Hagman (2005), como, por exemplo, admiração, amor e ódio (entre tantas outras), são respostas intensas ao que é vivido pelos sujeitos e são incorporadas ao processo da experiência.

Betton (1987) pontua que as percepções sensíveis provêm exatamente de sentimentos, de interpretações e de julgamentos em relação às coisas e aos fatos, como o fez Cátia em sua

reflexão. O perceber é transpassado por julgamentos que nem sempre sabemos explicar, mas que evidenciam-se em nossas atitudes. O sensível é movido pelas experiências de vida e, sobretudo, pela *construção do espírito* de cada indivíduo (BETTON, 1987). Estar aberto a estas experiências é também um processo evolutivo do espírito, uma vez que é preciso querer ser tocado pelas mensagens, sejam elas quais forem. Assim, o que se vê no depoimento de Cátia é o aflorar de suas emoções e do julgamento voltado a si mesma e à avaliação das suas próprias ações diante dos fatos apresentados durante a história. Este movimento da participante diante da recepção do roteiro não é uma regra e não pode ser aplicado aos demais especialistas, mas evidencia sua singularidade e maturidade que a possibilitam sentir tais sensações e delas libertar-se para novas experiências estéticas. O que se vê na participação de Cátia em todo desenvolvimento da pesquisa é a preocupação não somente julgadora, mas reflexiva.

As emoções estéticas foram afloradas especialmente pelo envolvimento dos nossos especialistas com os personagens, com os acontecimentos e com as ações desenvolvidas a partir das escolhas dos *teasers*. Por mais que a pesquisa tenha sido fortemente direcionada para a avaliação técnica do roteiro, focando, especialmente: a estrutura narrativa a partir do *Paradigma do Roteiro* (FIELD, 2009), as escolhas interativas e o envolvimento que a história poderia proporcionar junto aos espectadores; percebemos que o envolvimento afetivo não foi desconsiderado pelos participantes que logo se posicionaram quanto aos personagens.

O retorno afetivo provocado pelo objeto obteve projeção na *auto-experiência* (HAGMAN, 2005) dos especialistas pesquisados. Sentir o sentimento dos personagens, ser provocado por eles, viver imaginativamente no universo ficcional construído e permitir-se experienciar a ansiedade a cada passo ou a cada acontecimento da narrativa, são expressos tanto no interior da estrutura formal de beleza quanto no sentimento da perfeição formal apontados por Hagman (2005).⁷⁴ A *auto-experiência* projetada nas decisões e nos elementos da estrutura do roteiro são evidenciadas nas falas de Rafael e Leonardo. Sirena torna-se o centro das atenções e é projetada em cada participante de uma forma diferente e com características psicológicas singulares.

⁷⁴ “Emoções como raiva, excitação sexual, e medo [...]”, fazem parte da estrutura formal de beleza. Enquanto a ansiedade em relação a isto são “fantasias reduzidas ou eliminada pela exploração fornecida pelo sentido da perfeição formal”. (HAGMAN, 2005, p. 97, tradução nossa)

Rafael: Sim, porque eu queria que ela fosse punida. Acho que é aquela história de eu ter adoração pelos vilões. Eu tive a percepção de que ela seria culpada e ela tinha me despertado a simpatia e acho que ela tem uma personalidade bem definida. Todos os personagens tem uma personalidade bem definida. Acho que as falas conseguiram definir bem cada um deles, eu consigo imaginar todos eles muito bem pelas ações e pelas falas.

Leonardo: Você cria uma expectativa muito grande, você cria cumplicidade com os personagens. Quando você escolhe, você torce pelo personagem, você quer que tudo dê certo. Então você cria uma identificação muito forte com ele. Você se coloca no lugar dele, essa é a parte divertida. Independente da opção que a Sirena aparece eu me identifiquei com ela. Pelas atitudes que ela toma, pelas atitudes que ela tem, pela sensualidade. Ela sempre se passa pela vítima, mesmo quando está presa.

A projeção do Eu dos participantes em relação aos personagens é ativada, especialmente, quando o contato emocional se dá por variações de sentimentos, muitas vezes, inexplicáveis. A identificação com as personalidades e com os atos pode ser tanto de reprovação quanto de aprovação das atitudes, sendo estas características explícitas das mais “simples” e diretas ligadas à experiência estética apontada por Dewey (2010). Rafael, perturbado e envolvido por Sirena, tem forte ligação com a personagem por vê-la como a principal vilã da história, mesmo que esta condição não seja retratada nos acontecimentos das cenas. Contudo, não podemos deixar de esclarecer que entre o emissor (história do roteiro) e o receptor (participantes da pesquisa) pode haver ruídos na comunicação e diferentes entendimentos a partir da mesma mensagem, ou seja, a interpretação vai depender, em grande parte, do repertório já acumulado pelo receptor.

É interessante notar que Rafael e Leonardo nutrem uma paixão por Sirena e por sua personalidade apesar de terem objetivos diversos bem definidos para o desfecho da narrativa. De um lado, Rafael aponta a sedução de Sirena e suas artimanhas como algo inacreditável já que ela parece poder fazer tudo sem se preocupar com as consequências. Apesar disso, Rafael deseja que a personagem seja punida pelo crime ou até mesmo por qualquer tipo de envolvimento que ela possa ter no assassinato de Jéssica. Por outro lado, Leonardo também sente-se atraído por Sirena, porém como cúmplice, considerando-a uma vítima das más escolhas que ela fez durante a vida, buscando, assim, opções que tornem sua jornada pela herança um pouco mais suave. Para ele: “ela não está do lado nem do bem e nem do mal, ela está do lado dela. Ela coloca a vontade dela frente a todas as coisas que estão ao redor e que ela quer que aconteça”. Ao se colocar no lugar de Sirena, Leonardo, projeta-se na personagem uma vez que analisa sua própria vida e percebe que seu percurso também poderia ter sido diferente. A identificação com a personagem é tão forte que, independente dos seus atos

durante a história, ela a acompanha, pois percebe que os desdobramentos anteriores ao início da trama podem ser maiores e mais profundos do que os fatos apresentados no curta-metragem.

A projeção na tela é transportada para a vida real. Mesmo somente a partir da leitura do roteiro, a história ganha vida na recepção dos participantes especialistas da nossa pesquisa. Muitos, como já apontado, analisaram a história e seus desdobramentos não somente pelo relatado no roteiro, mas pelos eventuais passados dos personagens, os quais não são relatados profundamente na história. A evidência apontada durante os acontecimentos parecem não ter sido suficientes, uma vez que a imaginação dos participantes foi ativada em potência máxima, envolvendo-os na resolução do crime em alto nível de engajamento e emoção.

Cátia sentiu-se culpada por incriminar Sirena sem observar todos os fatos:

Cátia: Então as vezes a gente pula etapas. A gente não procura saber o que foi, como realmente foi e ouvir todos eles para poder decidir pela razão. Eu logo já fui nela, é ela. Nem sequer vi os detalhes de como foi, como morreu, eu pulei a parte da pá. Se viu? Fui direto para os documentos.

Os sentimentos envolvidos no engajamento de cada espectador são singulares. Rafael e Arthur buscaram puni-la; Leonardo e Tatiana queriam absolvê-la ou mesmo aliviar uma possível pena; Maurício investigava pelo olhar desconfiado do Detetive; e Vicente, apesar de ser atraído por Sirena, projetou-se em Igor tentando absolvê-lo do assassinato de Jéssica. A força da narrativa fílmica oferece asas aos receptores ativando o processo imaginativo de cada especialista. Mais do que simplesmente analisarem o roteiro, tornaram-se fãs, investigadores e/ou aliados dos personagens da trama.

Maurício, por exemplo, transportou-se para o lugar do Detetive, focando-se na investigação do caso. Vale ressaltar, porém, que sua atenção também foi capturada por Sirena já em sua primeira escolha interativa, o “olhar sedutor”. Para ele, a perspicácia da personagem no envolvimento dos demais personagens a elevava a outro patamar, fator este que despertou o seu interesse, guiando, desta forma, as suas escolhas.

Maurício: Porque no começo eu queria ver o instinto sedutor dela e não agressivo. O que eu queria saber é como ela conseguia envolver as pessoas. O grau que ela

conseguia envolver as pessoas. Pra saber o quanto ela era manipuladora ou não. Quanto que ela era real e quanto que ela era falsa. O meu foco não era o Romano, o advogado ou ela, mas saber quem matou a Jéssica. Queria saber o que a Sirena iria trazer num momento tão drástico que é o momento de um crime. Eu queria buscar na languidez dela o que ela teria para me mostrar.

A sedução de Sirena envolve a todos do começo ao fim, tornando-se, praticamente, uma chave para o engajamento da audiência durante toda a história. A ficção pela magia e por proporcionar momentos de suspensão da vida real promove o que Gunning (1989) chama de *experiência de assalto*. Assaltados pelos sentimentos dos personagens, pelas ações e pelos desdobramentos, os espectadores têm a possibilidade de experienciar momentos de choque, sejam eles positivos ou negativos, que vão conduzi-los em fluxo até seus últimos momentos. O fator psicológico aos quais os especialistas são transportados pela narrativa os faz tomar partido por um ou outro acontecimento, sentimentos estes que também são fatores importantes nos sete pontos em que as decisões são requeridas. Descobrir o assassino e seus possíveis comparsas vai além de uma decisão aleatória, mas refletida a partir do contexto subjetivo e individual de cada interator. Apesar de estarmos falando em narrativas ficcionais, não é possível deixar de lado os reflexos emocionais que cada decisão aciona. Isto pode ser conferido, especialmente, quando as decisões tomadas em cada ponto interativo não correspondem exatamente ao desfecho esperado pelos participantes.

O choque emocional provoca momentos de ansiedade, envolvendo intimamente a audiência pela consciência das futuras consequências das suas próprias escolhas, mesmo em se tratando de uma opção que não trará reflexos reais, mas apenas imaginários. O engajamento proposto por Csikszentmihalyi (2008) no *fluxo* mostra-se efetivo em situações que desafiam o interator não somente em momentos de ansiedade, mas, por vezes, de tédio. A curiosidade aparece como principal condutora da experiência estética de cada um dos especialistas participantes. Manter o *fluxo* equilibrado entre os desafios e as habilidades, na trama proposta no roteiro, eleva o espírito dos receptores por momentos que os deixam relaxados e por momentos que os deixam tensos pelos desenrolar dos acontecimentos. Também fica claro que a ansiedade precisa ser dosada, sem pressionar o interator a situações de extrema tensão, dando-lhes espaço para “respiros” durante a interatividade com a narrativa. O principal artefato é a alternância dos momentos de tensão, buscando não afugentar o espectador.

Rafael: Justamente por eu não saber o que me aguardava com cada opção eu fui ficando ansioso. Quando eu escolhia uma opção já ficava pensando um pouco em

como as cenas iriam se desenvolver e no que aconteceria depois. Acho que o roteiro te prende bem e você consegue ficar tenso com a história e com a investigação, pois você não sabe como isso irá terminar.

Havendo a possibilidade de imersão na narrativa, percebe-se que o participante toma pra si não somente os sentimentos do personagem e das suas expectativas em relação aos próximos acontecimentos, mas ao fato de ter consciência de que suas ações podem refletir nos desdobramentos da história, atendendo ou não aos anseios pré-estabelecidos. Rafael completa sua análise do roteiro, explicando que: “como é uma história que você decide, eu acho bom não fechar tudo. A impressão que eu fiquei é de que agora eu quero resolver isso também. Você me trouxe até aqui e eu fiquei com vontade de fazer acontecer mais alguma coisa”. Segundo ele, as intervenções na história o estimularam a desejar mais do que estava aberto à interação, levando-o a imaginar a narrativa para além do que está descrito nas páginas do roteiro. O fato de dizer que gostaria de “continuar mexendo” na história demonstra o potencial das narrativas interativas em transferir as emoções do universo ficcional para o universo imaginário de cada receptor.

Por fim, de forma geral, consideramos que o envolvimento emocional dos participantes foi pleno, tanto a partir da leitura do roteiro ficcional multilinear interativo, quanto pela análise das trajetórias vivenciadas durante as escolhas. Verificou-se que a experiência estética, sejam elas raiva, amor ou tantas outras, como analisado anteriormente, intensificou-se ao longo da leitura da história, especialmente, quando os participantes verificaram na prática que as suas ações atingiam diretamente o comportamento e geravam determinadas consequências aos personagens.

Percebemos também a importância da ativação do *estado de espírito*, apontado por Csikszentmihalyi (2008), na motivação para o envolvimento emocional dos receptores. Mesmo sendo especialistas e sabendo da sua análise técnica, os participantes se mostraram também fãs e espectadores, imersos em estados de suspensão e tensão habituais de interatores intensamente envolvidos com determinadas histórias.

Um dos elementos deste processo de imersão na história, que tem o “poder” de mover os sentimentos dos receptores, está relacionado à questão da identificação com os personagens da trama. Isto mostra que houve interação entre os participantes e o objeto da pesquisa, ou

seja, com a história do roteiro. Percebemos que a experiência estética dos especialistas com o objeto, conforme aponta Hagman (2005), foi atingida uma vez que ativou um conjunto de fenômenos de grande potencial imersivo e de afetação no momento da experiencição da história proposta. O envolvimento levou os receptores a outro patamar já que os envolveu intimamente, gerando não somente sentimentos percebidos por fora, como audiência, mas de forma pessoal e singular, sendo projetados fragmentos de personalidade, comportamento e valores.

7.3.3 Projeção e identificação com os personagens

Projeção e identificação mostram-se como fatores importantes quando o assunto é a captura da atenção e dos sentimentos dos espectadores. A experiencição, contudo, não é algo simples ou que se possa fazer ter a partir de regras rígidas e pré-estabelecidas, mas uma abertura do sujeito aos momentos, por vezes, rápidos, porém intensos. Como Guimarães (2004) cita, não basta “filtrar” os conteúdos, mas estar aberto a eles, gerando, assim, rupturas e reorganizações internas. A materialização do elo entre o espectador e o objeto, provendo qualquer forma de relação, é a chave para a ativação da experiência. O que diferencia a identificação com um ou outro personagem, ou mesmo com a história que está sendo contada, é a *atitude estética* (PEREIRA, 2012) do observador uma vez que este precisa deixar-se absorver pelo momento.

A identificação como uma espécie de paixão, como aponta Pereira (2012), foi refletida nas declarações dos participantes. Para eles, os personagens traziam em suas personalidades muito do que foi ou ainda é sentido pelos especialistas na vida real. Desconsiderando a questão da tensão do assassinato da personagem Jéssica, os atos e a forma com que os demais personagens se portavam diante das situações vividas na trama movimentou a qualidade da experiência dos receptores do roteiro. A qualidade da experiência com a história do roteiro pode ser considerada significativa, pois, a partir do instante que passa a estruturar as emoções, cria explosões afetivas, trazendo, inclusive, diversos níveis de perturbação. Esta *perturbação* é explicada por Dewey (2010) como o “eu interessado” nas ações e desdobramentos em relação ao objeto no qual a experiência é instalada.

Leonardo explica que “a identificação com o personagem tem que rolar já nas primeiras cenas”. Na experiência de Leonardo com o roteiro, segundo sua análise, a ligação com Sirena

foi intensa desde sua primeira cena e isto mostrou-se como um dos fatores mais importantes para que ele seguisse os passos da personagem até o final da história. Enfatiza ainda que este reconhecimento, o afeto pela personalidade e pela história de Sirena foram essenciais para que ele mergulhasse não somente no que estava descrito ao longo do roteiro, mas na história não contada, ou seja, imaginada por ele a partir dos indícios abertos tanto por ela quanto pelos demais personagens. Leonardo completa: “se não rolar identificação a pessoa não consegue entrar no jogo. Daí elas deixam que as coisas fluam, vai com a maré”.

A experiência afetiva e a profunda interpretação dos personagens são fatores primordiais para o estabelecimento de uma experiência de qualidade. Shusterman (1997) diz que sem esta interpretação a experiência não gera grandes reflexões, sendo a interpretação um dos aspectos fortes da conexão entre o sujeito e o objeto, em outras palavras, um dos pontos de grande importância para que os fenômenos movam significativamente a experiência estética. É interessante notar na fala dos participantes da pesquisa que a leitura da história abriu margem tanto para a interpretação quanto para a criação de novos (e não relacionados) acontecimentos. A percepção dos fatos pelos participantes os fez criar o universo passado e futuro de cada personagem envolvido na trama, como se eles vivessem na vida real.

Rafael: Ela é uma personagem que reflete os nossos desejos mais perversos. Nossa, eu queria fazer tudo errado e ainda não ser punido. Achei que isso é parte do vilão clássico, que faz tudo e ainda assim é tão bom que não é punido.

Leonardo: Quando eu fiz as escolhas na primeira opção, foram de acordo com o meu gosto. Eu me coloquei no personagem da Sirena. Eu queria fazer o que ela faria, então, eu segui os passos delas, exatamente, de sedução e manipulação do masculino, porque é divertido. (*risos*) Ela conquista e seduz de uma forma que as pessoas não imaginam, ela tem um perigo no qual as pessoas não conseguem ver.

Cátia: Acho que eu me identifiquei com o Igor. Achei que ele foi até mesmo injustiçado nessa trama toda. Ele sofreu com todo esse processo de gostar da moça e estar nessa trama.

Vicente: Eu adoro o menino. Ele é tão desajuizado quanto eu tenha sido na minha juventude. E, ao mesmo tempo, talvez ele seja o personagem mais sensato da história inteira. É exatamente por, aparentemente por ele ter todos os motivos para ter feito todas as bobagens, talvez ele seja o menos suspeito nesse processo inteiro. Então, eu me identifico muito com o personagem do rapaz.

Quando imersos no universo ficcional somos levados ao mundo dos personagens, seus sonhos, seus anseios, suas angústias e, conseqüentemente, vivemos seus sentimentos. O filme por suas particularidades já nos proporcionam mais do que simples histórias, mas elementos narrativos que vão além da construção, ganhando novas formas e significados na recepção.

Estes momentos particulares e únicos movimentaram os ânimos dos participantes da pesquisa, proporcionando identificação não apenas por semelhanças de personalidade, mas por características divergentes das praticadas na realidade, como foi o caso mencionado por Rafael.

Podemos dizer que a identificação vivenciada por Rafael ao projetar-se na “pele” da personagem Sirena mostra-se como algo a que Dewey (2010) explica como *uma impulsão*. Esta, por sua vez, dá-se quando a experiência movimenta-se para “fora e para adiante”, ou seja, é projetada quando inicia-se de uma necessidade do receptor com o objeto ao qual relaciona-se, neste caso com Sirena. A personagem não apenas o seduziu, mas o conquistou a partir das artimanhas da vida em que o “vale tudo” convida o espectador a percorrer os seus passos, sejam deles éticos ou não. Quando Rafael diz “eu queria fazer tudo errado e ainda não ser punido”, percebemos uma tensão e a busca por quebrar os obstáculos. Não que o participante concorde com possíveis trapagens ou atos antiéticos, mas que enxerga em Sirena comportamentos viáveis na vida real, já que nem sempre a justiça pune os “vilões” da forma esperada. A atitude de Rafael imprime o que Quéré (2010) explica em relação à experiência. Para ele, não basta viver a experiência, é necessário “dizer e fazê-la sua”. E, para isso, as sensações e impressões precisam ser mexidas.

Neste mesmo viés, a fala de Leonardo encontra subsídios para defender a sua preferência por Sirena e pelo percurso percorrido em suas primeiras escolhas interativas. Dewey (2010) sinaliza que o envolvimento psicológico é primordial para entendermos as experiências estéticas dos indivíduos, seja em situações de interatividade ou quando ocorre o contato entre “sujeito” e “objeto”. É importante salientar que Leonardo, neste sentido, escolheu os caminhos pelas suas preferências pessoais, projetando-se em Sirena. Mesmo tendo consciência da sua participação como analista do roteiro, ou seja, como crítico em audiovisual, foi inevitável manter-se distante da narrativa uma vez que houve total sintonia e admiração pela personalidade da personagem Sirena. Leonardo afirma: “eu queria fazer o que ela faria, então, eu segui os passos delas, exatamente, de sedução e manipulação do masculino, porque é divertido”.

A experiência estética de Leonardo alcançou um patamar de qualidade ao que Hagman (2005) chama de *self-experience*. Isto ocorre uma vez que as escolhas de Leonardo fizeram com que

ele se sentisse parte da história, chegando a um alto grau de envolvimento com o universo ficcional não somente a partir do viés da personagem Sirena, mas em relação a todos os demais personagens e elementos apresentados. A não identificação com os outros personagens também faz parte da experiência do participante já que é parte integrante do todo, ou seja, do universo construído gerador da experiência. Podemos considerar que a experiência de Leonardo seria modificada quando em contato com Sirena em outra situação ou contexto narrativo. A identificação, desta forma, poderia não ser tão intensa quanto a que se vê neste ambiente ficcional.

O comportamento dos personagens frente aos desafios e acontecimentos da narrativa, com isso, tem capacidade de alterar a projeção e a identificação dos receptores com relação à história, mesmo se considerarmos os mesmos personagens, contudo em situações diferentes. Como na vida real, nossos comportamentos mudam em diversas situações, bem como nossas preferências por uma ou outra pessoa diante dos acontecimentos. Então, a partir disso, porque os personagens e a identificação por um ou por outro também não mudaria? Mudando o comportamento ou a personalidade dos personagens, mudaria, especialmente, a produção de sentidos dos sujeitos, estabelecendo novos repertórios e significados.

Esta mudança de entendimento da narrativa a partir de diferentes vieses é experimentada por Cátia. A participante identificou-se do começo ou fim da história com Igor, contudo, em uma segunda leitura, ela percebeu que ele era realmente o culpado do crime. É interessante notar que Igor conduziu o sentimento de identificação de Cátia durante toda a leitura do roteiro. Durante a entrevista, Cátia deixou claro que não concordava com as atitudes de Sirena, rejeitando-a e gerado grande repulsa contra a personagem. Apesar de Igor estar envolvido no assassinato de Jéssica, Cátia o defende por considerar que o personagem foi injustiçado pelos demais personagens. Cátia explica que Igor “sofreu com todo esse processo de gostar da moça e estar nessa trama”.

Apesar de Igor ser o assassino de Jéssica, sua posição de filho órfão e seduzido pela madrasta, que tem planos para ficar com parte da herança do falecido marido milionário, também seduz seus receptores. Seus atos, por vezes dissimulados, confundem e conquistam os espectadores a partir de meticulosas armações a respeito do seu envolvimento com o crime. Nesta relação, o que não se pode deixar de considerar é que os personagens criam identificação com o

público não somente por grandes e bruscas atitudes, mas por pequenos detalhes, como é o caso de Igor. A condição de órfão seduzido pela madrasta, pela visão de Cátia, é um aspecto muito mais crítico do que o restante da narrativa. Não que o desenrolar da história não o seja, mas que o impacto de algo “proibido” ficou transpassado em todos os acontecimentos subsequentes à acusação de Igor como um dos culpados pelo crime. Mesmo após os peritos terem achado o sangue de Igor na cena do crime, ele ainda consegue manter o envolvimento emocional com a audiência que se identifica com o personagem, pois, afinal de contas, houve de fato o envolvimento amoroso com a madrasta. Igor, em sua suposta fragilidade, captura e envolve psicologicamente o público que, inicialmente, se identifica com ele por seu comportamento e sua personalidade.

Por outro lado, Igor também captura Vicente, porém não pelos mesmos motivos. A dissimulação do personagem atrai por seus atos desajuizados e por, eventualmente, refletir um dos estereótipos da sua juventude rebelde.

Vicente: Eu adoro o menino. Ele é tão desajuizado quanto eu tenha sido na minha juventude. E, ao mesmo tempo, talvez ele seja o personagem mais sensato da história inteira. É exatamente por, aparentemente por ele ter todos os motivos para ter feito todas as bobagens, talvez ele seja o menos suspeito nesse processo inteiro. Então, eu me identifico muito com o personagem do rapaz.

Sabemos efetivamente que, em todas as opções da história e independente do final, Igor tem impresso o seu DNA na cena do crime. Porque, então, em algumas das leituras este fator não ficou gravado na memória dos nossos participantes como uma pista importante para a resolução do crime? Mesmo que Sirena, Cássio Romano ou o Detetive tenham algum envolvimento no assassinato com o objetivo de ficarem com parte da herança, não há provas concretas contra eles. Porém, Igor parece passar muito mais como a vítima da história.

Durante toda a entrevista, os participantes mostraram-se bastante comprometidos com as trajetórias da narrativa, sendo na primeira ou na segunda escolhas. A razão do aprofundamento da experiência passa por muitas características e razões, porém, percebe-se que em todos os casos os fatores emocionais ganharam maior importância quanto à percepção não somente da história, mas dos comportamentos dos personagens. A identificação transcende a razão, capturando os participantes pela transposição das experiências da ficção para a vida real e da vida real para a ficção. Colocar-se no lugar dos personagens, muitas

vezes, é a chave para a experiência profunda de que nos fala Dewey (2010), ou seja, a *experiência extraordinária*. Olhar pelos olhos dos personagens quando estes estão sofrendo, felizes ou mesmo reagindo às ações das narrativas potencializa, especialmente, a vivência deste universo pela audiência.

Muito do que se vê nos discursos dos participantes especialistas em produção audiovisual é a transferência da experiência do personagem para o seu próprio Eu. Ou ainda, o olhar subjetivo, aquele olhar capturado pela trama, que envolve, faz sofrer, vibra com as vitórias e chora com as derrotas. O colocar-se no lugar dos personagens, sendo absorvidos por sua vida, mostra-se como a poção mágica para o sucesso da narrativa. Cátia, neste sentido, pontua que a identificação pode se dar de diferentes formas, segundo ela: “[a identificação pode ocorrer], tanto se colocando no lugar dos personagens quanto pelo lado de fora. Sendo eles ou não sendo também”.

A proximidade quanto à personalidade ou aos comportamentos dos personagens de uma história tem o poder de modificar o relacionamento da audiência com a narrativa ficcional. As razões para que isto ocorra vão depender exclusivamente dos espectadores e das suas preferências uma vez que a singularidade de cada indivíduo é primordial. Obviamente, a criação do perfil psicológico e comportamental dos personagens também é de grande importância, porém, o que vai definir o sucesso da captura da atenção está potencialmente solidificado na afinidade entre espectador e personagem do que apenas em uma das partes isoladamente.

O olhar subjetivo foi vivido por Rafael ao seguir os passos do Detetive. Segundo ele: “eu estava me identificando com ele [o Detetive] o tempo todo. Parecia que eu estava caminhando junto com o Detetive e com o que ele estava pensando por causa da Sirena”. Apesar de no roteiro não termos informado planos de câmera, Rafael criou a sua própria captação da cena, transferindo-se para o olhar e para a posição adotada pelo Detetive. Sabemos, contudo, da sua preferência por Sirena, mas também evidencia-se uma forte curiosidade pelos passos e pela trajetória vivenciadas pelo Detetive ao longo da trama. Rafael completa, explicando: “simpatizei com ela [Sirena] porque esse tipo de personagem já me atrai normalmente. Talvez por eu ter me identificado com ele [Detetive] e ele ter se encantado com ela que talvez tenha sido o que eu acho que ele pensaria.”.

As falas de Rafael sinalizam para um caminho interessante na construção dos personagens, especialmente, para buscarmos aproximar e envolver a audiência na narrativa, a relação dos personagens. Por um lado Sirena, com seus encantos e segredos, e por outro o Detetive, um homem cansado e que trabalha para cumprir a Lei. Ela em busca dos seus objetivos e ele carente, porém ávido por solucionar mais um enigma. Ambos envolvidos emocionalmente em uma das opções da narrativa, seja pelo amor ou pela ódio. A *emoção estética* (HAGMAN, 2005) imprime aqui um papel essencial na recepção dos especialistas que em grande parte sentiram-se atraídos por Sirena, assim como com o próprio Detetive. A captura dos sentimentos e a projeção-identificação, contudo, vão além de relações sexuais, mas a partir de atos de solidariedade ou mesmo pela garra para se chegar ao objetivo de vida ou pela personalidade forte de Sirena.

Tatiana: Tem questões, por exemplo... que eu fiquei solidária à figura feminina. Então eu não quis que ela fosse algemada. Eu não quis que ela estivesse num aeroporto e com algemas. Foi por isso que eu não optei pelas algemas. Primeiro, porque eu já estaria culpabilizando ela.

Leonardo: Eu me identifiquei com a Sirena por ela ser uma personagem sedutora, por ela ser mulher, por ter uma determinação e por fazer com que a força dela e o feminismo dela faça com que as coisas aconteçam a favor dela.

A figura do feminino foi primordial para a identificação de Tatiana e Leonardo. Apesar do passado de Sirena ser abordado brevemente, as escolhas dos participantes basearam-se na trajetória de vida imaginada para a personagem Sirena. Obviamente, sabemos que estas lacunas são preenchidas mentalmente a partir de pistas deixadas durante a história, mas, de qualquer forma, o entendimento de Tatiana e Leonardo é diferente. Defender Sirena deixa de ser uma questão imediata, mas entendida a partir de indícios de *projeção-identificação* (MORIN, 1983), no qual a aderência dos indivíduos aos personagens, ao tema ou à história é apenas uma das esferas da identificação, expandindo este encontro afetivo também, e especialmente, às ações geradas no momento da interação.

A solidariedade de Tatiana ou a determinação mencionada por Leonardo em relação à Sirena são, neste contexto, fortes sinais da *projeção-identificação* da que fala Morin (1983). Mais do que a já complexa identificação, a *projeção* potencializa a experiência estética da audiência. Os atos dos próprios participantes os tornam parte do processo de interação e, conseqüentemente, da vida dos personagens. É um viver ficcional que transforma mais do que os sentimentos da audiência, mas a interpretação e o entendimento de cada personagem em

sua singularidade. Atos, falas, comportamentos, indícios mesmo que pequenos e outros fatores que, por vezes, passam despercebidos por parte da audiência, podem provocar sentimentos em outras pessoas, aumentando a *projeção-identificação* do receptor.

Cátia sinaliza que o roteiro captura os espectadores pela interação, ou seja, por torná-lo responsável pelos desdobramentos da narrativa. Segundo ela, a identificação da audiência com a história se dá “porque o telespectador pode avaliar os caminhos que tomou e pensar: eu poderia ter ido por outro caminho, eu não posso agir desta forma, até mesmo na minha própria vida. É aquela coisa de não ouvir, de não pesquisar tudo [...]”. A responsabilização dos acontecimentos, para Cátia, é o ponto forte uma vez que ela própria sentiu que suas escolhas levaram a um caminho não tão correto. Apesar de não existir, necessariamente, um caminho correto a ser seguido, percebe-se que as decisões tornam-se intuitivas e já são ditadas pelas preferências e pela identificação pessoal com a história do personagem.

Falar em *projeção-identificação* (MORIN, 1983) é também falar da *percepção da performance* (GRODAL; DALSGAARD; HANSEN, 2008) uma vez que estes dois conceitos estão entrelaçados ao sentimento e ao pertencimento da audiência na narrativa ficcional. A primeira destaca-se nas observações dos participantes quando aderem ou repulsam determinados acontecimentos, pois a *projeção-identificação* centra-se além dos aspectos de proximidade cotidiana, ganha vida, além disso, no que é “maldito” aos nossos olhos. Já a *percepção da performance* é ativada também, e especialmente, a partir dos sistemas interativos que misturam a imersão com a ação. O envolvimento se dá no mergulho em que nossos participantes fazem na história e diante da pressão imposta a eles em cada escolha.

Percebe-se, durante toda a análise dos dados da pesquisa, que é preciso mais do que simplesmente deixar-se levar pelas narrativas para se ter um processo de imersão, identificação, projeção ou envolvimento emocional. Tomar o lugar dos personagens move ainda mais estes aspectos emocionais, levando os espectadores ao lugar em que potencialmente se sentem representados, sejam eles na posição de protagonista, de coadjuvante ou de qualquer outro fator que intensifique sua experiência, chamando-o à reflexão.

Reflexão, aliás, mostrou-se como um importante fator a ser considerado mesmo a partir de algo visto como “apenas” entretenimento, que é o caso do nosso projeto de filme de curta-metragem ficcional multilinear interativo. Obviamente, sabemos que as obras artísticas têm o “poder” de capturar a atenção e levar à reflexão, porém, percebemos que a interatividade efetiva ainda mais os sentimentos. Sentir a “flor da pele” oferece uma nova forma de olhar ao espectador. As representações da realidade aliadas à manipulação dos atos pela audiência, a partir das escolhas das trajetórias, complexificam as relações e expandem a realidade vivida na ficção. A *performance* dos interatores, para isso, é primordial para que o vivenciado na tela proporcione intensos momentos de imersão, participação e transformação.

7.4 PARTICIPAÇÃO INTERATIVA: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

A pesquisa realizada com os sete especialistas em produção audiovisual mostrou-se essencial para entendermos tanto a efetividade das estratégias da proposta de roteiro ficcional multilinear interativo, como também com relação ao envolvimento estético vivenciado durante a leitura atenta da proposta.

A escolha pela amostragem dos participantes evidenciou-se como um dos pontos fortes já que os dados captados nas entrevistas nos oferecem amplo entendimento da construção do roteiro. Das estratégias elaboradas a partir do esquema oferecido pelo *Paradigma do Roteiro*, de Syd Field (2009), até a criação dos personagens, de seus perfis psicológicos, dos acontecimentos e dos enlaces interativos foram retratados e amplamente discutidos pela diversidade das áreas de atuação dos profissionais em audiovisual envolvidos na pesquisa. O mapeamento que pudemos desenvolver oferece ricos dados para entendermos não somente a relação técnica com a produção e o desenvolvimento da narrativa multilinear interativa, mas a possível perspectiva da própria audiência já que os profissionais acabaram sendo capturados pelos encantos dos personagens da história.

O que apresentamos, neste capítulo, são a análise dos dados de campo e as evidências em relação à avaliação técnica e à experiência estética dos participantes com o objeto de estudo, o roteiro criado. Buscamos pontuar formas de melhorar e expandir o gerenciamento das experiências dos usuários com narrativas interativas e, além disso, avaliar como a proposta do

roteiro poderia mexer com os ânimos e com as expectativas dos participantes em relação a toda a composição da história.

De forma geral, desde o primeiro contato com a narrativa interativa, percebemos que os profissionais pesquisados foram envolvidos emocionalmente pelos acontecimentos e pelos personagens já na primeira cena do assassinato. Com ela surgiu a primeira dúvida: quem é o(a) assassino(a)?

Mesmo diante da tarefa de analisarem o roteiro de forma técnica, ou seja, observando os pontos interativos, a ligação dos fatos nos diferentes caminhos, as cenas comuns em todas as versões, o perfil dos personagens e os mistérios a serem desvendados pelos espectadores; percebemos que os participantes imergiram de forma afetiva na narrativa. A ligação com um ou outro personagem se estabeleceu já nas primeiras pistas e, conseqüentemente, ficou ainda mais evidenciada nas escolhas traçadas na primeira leitura do objeto.

Os caminhos vivenciados durante a leitura da história foram fortemente defendidos e revelados nas entrevistas. O primeiro trajeto de leitura, mesmo após os demais terem sido lidos, manteve-se como o preferido. A resposta para isto foi explicada por cada um dos sete especialistas como tendo afinidade pelas escolhas realizadas inicialmente. Salientaram que as demais opções também lhes eram atrativas, porém que a primeira lhes capturou pela identificação emocional com os personagens e com os seus históricos antecedentes ao momento do crime.

O envolvimento emocional e interativo foram alguns dos aspectos que moveram os participantes em suas escolhas e defesas em relação a uma ou a outra versão da história. Apesar de a análise ser de cunho técnico e, também, de experiência com o objeto de estudos, os participantes foram levados em todos os momentos pela captura sentimental, transformando a análise técnica em algo “secundário” à história. Em alguns momentos da entrevista, o olhar dos profissionais de produção audiovisual precisou de maior incentivo uma vez que as experiências estéticas haviam ganhado maior força.

Considerando todas as análises, as características e os aspectos elencados neste capítulo da pesquisa de campo em relação aos anteriormente discutidos, buscamos traçar a seguir algumas

diretrizes para a elaboração de roteiros cinematográficos ficcionais multilíneares interativos. A partir da nossa experiência tanto com a criação do roteiro cinematográfico aqui apresentado, quanto com a pesquisa de abordagem com os espectadores e com a pesquisa em profundidade realizada com os especialistas em produção audiovisual, vislumbramos sólidos caminhos para a potencialização das experiências da audiência com o iCinema. Não vemos estas diretrizes como algo rígido, mas como possibilidades de expansão e da abertura de novas propostas interativas, em que os usuários possam colocar-se como algo maior do que a recepção (ainda assim ativa), mas como “co-produtores”, “co-diretores” ou, até mesmo, como “protagonistas” da história.

Os “cliques” nos *teasers*, mesmo a partir da leitura do roteiro impresso, mostraram-se como fortes sinais de suspensão e de imersão dos interatores para o que Csikszentmihalyi (2008) esclarece como *optimal experience* e ao que Dewey (2010) chama de uma questão *behavioral*. Os dados da pesquisa trazem fatores para além do que se pode controlar, mostram o envolvimento dos participantes de forma singular, única e significativa. É o *fluxo* que altera dos *estados de espírito* e abre o horizonte para que o espectador possa mergulhar na história e *ter uma experiência*.

Diretrizes para a
criação de
audiovisuais
cinematográficos
ficcionalis
multilineares
interativos

Neste capítulo, a partir da análise da pesquisa de campo e da fundamentação teórica, vamos elencar algumas diretrizes a serem consideradas na criação de audiovisuais cinematográficos ficcionais multilíneares interativos. Não pretendemos elaborar um modelo fixo e sem negociações, mas propor um caminho que seja eficiente e oriente os cineastas, os produtores e os roteiristas na criação de propostas que possibilitem aos espectadores maior proximidade com a narrativa, trazendo-o para o centro das decisões dos personagens, fazendo-os imergir na narrativa.

8.1 DIRETRIZES PARA A PROMOÇÃO DA EXPERIÊNCIA NO ICINEMA

8.1.1 Criar uma narrativa que gere uma experiência extraordinária

Para que o espectador viva uma *experiência extraordinária*, a narrativa precisa apresentar uma história que o capture, primeiramente, pela curiosidade ou pela emoção. Histórias fantásticas, de super-heróis, que representem fatos da vida cotidiana ou tantas outras, movem os espectadores pelo imergir imaginário, como aquele que temos quando criança e que pode ser sustentado por toda a vida. Capturados pela emoção, os espectadores movem-se muito mais pelo interesse no desenrolar da narrativa do que propriamente pelo desfecho que a história pode ter. Apesar de o final do filme ter grande importância para os espectadores, como visto na pesquisa, não é exclusivamente ele que fará com que experiência estética seja significativa.

Obviamente, as pessoas possuem gostos e formas diferentes de entender o mundo e isto também é uma chave quando se trata das preferências. Contudo, a história tem que ter certo “poder” para que a *atitude estética* do observador mexa com a *percepção emocionada*. Sentimentos de repulsa, alegria, tristeza, amor, entre outros precisam ativar os sentimentos. A experiência com o filme é ativada por fatores psicológicos e, principalmente, pela interação, ou seja, pelo compartilhamento das ações e dos fatos apresentados.

Qualquer tipo de narrativa, sejam elas de animação ou *live-action*⁷⁵, podem fazer o espectador imergir a partir da potencialização dos sentimentos.

A *estética da sensação* tem que gerar afeto pelo movimento da história e pelas imagens, precisa ter alguma ligação significativa com elementos da vida real, trazer características que façam o espectador passar a ver com os olhos dos personagens (como num espelho) e compartilhar ações que os convidem a ir junto na jornada da narrativa, desta forma, convidando-o a decifrar, investigar e sentir os possíveis efeitos na própria pele.

8.1.2 Capturar e manter a atenção do espectador desde os primeiros instantes do filme

A captura da atenção, em uma obra cinematográfica, precisa absorver o espectador em seus primeiros instantes, no caso de um filme de longa-metragem este tempo é estimado em dez minutos. Após isto, a audiência é perdida. Nos primeiros minutos do filme, a trama deve gerar *uma impulsão*, sendo este o primeiro estágio da experiência. O roteirista precisa refletir sobre quais elementos da sua obra são essenciais para que os espectadores mantenham-se atentos e queiram desvendar ou saber os motivos de determinadas situações.

Mistérios, enrascadas, confusões, dúvidas, sejam quais forem as *necessidades dramáticas*⁷⁶ dos personagens, estas devem dar as primeiras pistas a partir da apresentação dos personagens.

A experiência estética, caso haja *identificação* da audiência com a história, se dará por estes elementos iniciais, os quais devem ser sustentados e desenvolvidos durante toda a narrativa. A *auto-experiência*, desta forma, torna-se a chave para que o receptor incorpore os sentimentos gerados pelo filme, abrindo espaço para as sensações que passarão a absorvê-lo a partir deste contato sensorial. Assim, a experiência estética com a obra cinematográfica é estabelecida a partir das qualidades sensoriais ativadas pela emoção que, por sua vez, dará significação real e auxiliará na construção realista do mundo ficcional.

⁷⁵ Filmes interpretados por atores reais, diferentemente das técnicas de animação.

⁷⁶ Superar uma deficiência, entrar para a universidade, conquistar o amor, luta pela sobrevivência, provar inocência, etc..

8.1.3 Elaborar uma narrativa realista

Para que o filme se torne realista é necessário que as conexões mentais da audiência familiarizem e reconheçam as mensagens transmitidas. Em uma obra cinematográfica, a representação da realidade deve ser contextualizada pelo espectador a partir do que ele estabelece como realidade de forma concreta. Ou seja, o receptor precisa fazer conexões mentais, as quais estão fincadas em seus aspectos subjetivos e singulares.

O realismo, para que a narrativa ganhe mais esta força estética, tem que se fazer sentir de forma extrema. Em outras palavras, os sentimentos são aflorados na potência máxima, gerando choro, susto, indignação, incredulidade, repulsa, risadas e, até mesmo, conversas com a narrativa como, por exemplo, quando o espectador pergunta ao personagem o motivo de ele ter realizado determinadas ações.

Cenas que retratem atos de violência, lutas, êxtase do personagem por uma conquista árdua, situações de libertação e extrema felicidade, por exemplo, tem a capacidade de confrontar a audiência e fazer refletir, a partir dos seus entendimentos e da experiência midiática que possuem, sobre o quê consideram ser algo real.

Esta diretriz vale para todos os tipos de filme, sejam eles de animação ou *live-action*, já que a abstração pode auxiliar na simplificação das mensagens em se tratando do fato de que as representações cinematográficas são baseadas em vidas visíveis. Nesta relação existe uma troca simbólica uma vez que a vida cotidiana e a vida no cinema se conectam e se misturam.

Para que o filme seja realista aos olhos do espectador é necessário que traga fragmentos da vida real para fluxo da história. Alguns deles são: *valores*, transmitidos desde que nascemos, que ditam a forma como vivemos em sociedade, a ordem, normas, costumes, tradições e as formas de interação; *crenças*, o certo e o errado, o bem e o mal; *experiências universais* que retratem situações do cotidiano como namoro, trabalho, lazer; ou seja, experiências que são fundamentadas na relação dos indivíduos com o mundo e que são compartilhados na dimensão social e cultural da vida em comunidade.

8.1.4 Conceber personagens que proporcionem *projeção-identificação*

É necessário criar as personagens em sua totalidade, tanto física quanto psicológica. A personagem deve ter vida própria, bem como refletir sua personalidade em seus atos, escolhas, objetivos, modos de falar e agir. Deve ser convincente a partir de todas estas características, sendo capaz de provocar a audiência.

Um personagem não precisa necessariamente ser apaixonante, mas gerar sentimentos no espectador que interage com ele. A *necessidade dramática*, seja interna ou externa⁷⁷, precisa estar profundamente alinhada à sua natureza, gerando uma marca latente no momento de sua recepção. A personagem deve mover a história e é a *necessidade dramática* bem definida que fará com que haja a ação e o desejo por atingir determinada meta.

A personagem deve ter passado, presente e futuro, ter história e perfil específico como, por exemplo, idade, nível escolar, profissão, sonhos realizados e por realizar, manias, menos, obstáculos superados e a superar, etc.. Seus perfis físico – gordo, magro, alto, baixo, deficiências etc., e psicológico devem ter reflexo em suas escolhas. A utilização de estereótipos⁷⁸, apesar de não muito bem vista em filmes de longa-metragem, pode ser utilizada quando se quer reforçar determinadas questões ou quando se tem um filme um pouco mais curto. A personagem deve ser forte, cativante, surpreendente, inesquecível e evoluir ao longo da história.

A conexão com a audiência tem que ser estabelecida por laços fortes, sejam de amor ou de ódio, torcendo ou não pela vitória da personagem. E isso é determinado tanto pela interpretação dos atos e consequência trazidas pela narrativa, quanto por aquilo que é imaginado a respeito do passado da personagem frente ao que foi efetivamente exposto nas cenas da obra cinematográfica. A experiência estética com o protagonista ou com os

⁷⁷ *Necessidade dramática interna*: superar um medo, libertar-se de traumas de infância, perdoar, mudança de pontos de vista ou atitude, etc.. *Necessidade dramática externa*: vencer forças da natureza, vencer um inimigo ou vilão, superar situações de dificuldade, etc..

⁷⁸ Exemplos: *nerd*, magrelo ou gordo, usa óculos, estudioso, sem muitos amigos, tímido, desajeitado; *femme fatale*, bonita, segura de si, sensual, pouco confiável, interesseira; *playboy*, bonito, alto e musculoso, usa roupas e acessórios da moda, é popular; mocinha, bonita, doce, prestativa, fiel, confiável.

coadjuvantes é significativa a partir das *necessidades* de cada um e, especialmente, a partir dos fenômenos subjetivos de cada indivíduo na interpretação dos acontecimentos da narrativa.

8.1.5 Gerar *self-experience*

O filme deve ser capaz de proporcionar intensa resposta afetiva a partir da interação. Admiração, amor, emoção, vitalização, mesmo que já sejam sentidas em obras lineares, deve, em um filme multilinear interativo, gerar responsabilização pelas escolhas realizadas.

As sensações precisam absorver o espectador através dos sentimentos dos personagens e suas ações. A *self-experience* de qualidade envolve a audiência com o universo ficcional. A *projeção-identificação*, neste ponto, é uma grande aliada já que foi capaz de capturar o receptor. A partir desta captura inicial, a experiência estética torna-se parte do espectador que traz para ele a vivência e os anseios da personagem.

Para isso, as alternativas colocadas à disposição para escolha da audiência devem ser significativas, ou seja, devem mover a ação da personagem para direções e consequências drásticas. Deve-se levar em conta, contudo, que a personalidade da personagem precisa manter-se de acordo com as características para ela criadas.

Vilão ou herói, as personagens podem ter caminhos totalmente opostos daqueles previstos como óbvio à elas. O vilão não escolhe apenas caminhos de vilania, assim como o herói nem sempre percorre caminhos dos mais corretos. O importante é traçar alternativas que, além de manter a personalidade da personagem, possa movê-la durante o curso da história. Por exemplo, um vilão, em dado momento da história, pode optar por salvar ou não salvar o seu maior adversário; ou ainda, pode optar por aderir ou não a determinados planos maléficos.

O que vai fazer o espectador imergir em uma das opções de escolha, e se sentir responsável pelos acontecimentos futuros, é o seu próprio olhar subjetivo, ou seja, o entendimento que fará com que, em sua opinião, o vilão seja realmente o vilão ou uma vítima dos acontecimentos da vida. As opções podem ser extremas ou com enfoques que, eventualmente, mudem totalmente ou parcialmente o curso da história, mas mantendo a essência da personalidade da personagem em cada momento de interatividade. A *self-experience* pode se

concretizar na experiência do espectador a partir de qualquer das personagens dispostas nos momentos interativos. Por isso, as estratégias criadas para os pontos interativos devem ser divididas entre todas as personagens da história, fazendo com que a *self-experience* possa efetivar-se com qualquer dos personagens ativos da narrativa.

8.2 DIRETRIZES PARA OS *DISPOSITIVOS* ESTRATÉGICOS E O GERENCIAMENTO INTERATIVO

Utilizando a estrutura do *Paradigma do Roteiro*, de Syd Field, é possível construir a história de forma coerente (*começo, meio e fim*) e sem que se caracterize como um filme experimental. O filme, a partir das escolhas, será assistido de forma linear. O que o torna multilinear interativo são as opções de caminhos a serem escolhidos pelos espectadores. Alguns pontos oferecem melhor entrada para que haja interferências do espectador na história, ou seja, interatividade com os *teasers*. Por isso que o *Paradigma do Roteiro* é um forte aliado para os roteiristas que buscam proporcionar *engajamento, agência e imersão* da audiência na narrativa.

No *Ato I, apresentação*, é possível trabalhar a interatividade já nos primeiros instantes da obra, convidando o espectador a envolver-se e a conhecer melhor as personagens da história. Também é neste *Ato* que temos o *Incidente Inicial* e o *Clímax do I Ato*. Estes dois são momentos cruciais, pois nesta primeira parte da história são apresentadas a *necessidade dramática*, os principais envolvidos na trama e a passagem da personagem para o desconhecido. Ao final vem o *Ponto de Virada I*, que são as ações, os eventos ou os incidentes que podem mudar o curso da história. Em todos estes pontos importantes para o desenvolvimento da história é possível trabalhar a interatividade do espectador.

Para que haja maior envolvimento da audiência com as personagens, uma das escolhas interativas já deve vir no começo da *apresentação* do *Ato I*. As pistas para a escolha entre um dos *teasers* deve envolver o espectador, tornando-o cúmplice ou mesmo uma espécie de adversário da personagem ou da situação a partir da consequência da sua interação. O objetivo é engajar o espectador com algo pertinente e não apenas aleatório, sem significação ou sem resultados fortes.

No *Ato II, confrontação*, ocorrem as transformações da história, bem como as surpresas, os obstáculos a serem superados e os conflitos a serem resolvidos. A interação, neste caso, pode ser considerada na *Reversão de Ponto Médio* que é onde estes acontecimentos devem ser apresentados. A intervenção do espectador, a partir daí, tem impacto direto no *Clímax do II Ato*, ou seja, é um caminho sem volta na tentativa de solução da necessidade dramática da personagem. Este leva ao *Ponto de Virada II*, o qual tem como objetivo conduzir a história para o *Ato III*. Desta forma, a partir das escolhas interativas, o espectador é envolvido em uma situação que o coloca em grande responsabilidade ao que está acontecendo com o personagem, gerando responsabilização, engajamento e emoção estética.

Neste *Ato* é importante manter a audiência capturada nas situações em que foi engajada no *Ato I*. A identificação com uma ou outra personagem já deve ter sido realizada a partir das escolhas interativas anteriormente feitas. Aqui o importante é manter a atenção e, especialmente, surpreender o interator com surpresas, obstáculos que parecem intransponíveis ou confusos ou com transformações inesperadas que se desdobraram a partir das decisões anteriores. A interatividade, neste ponto, deve elevar a curiosidade para algo que era, aparentemente, tranquilo e um tanto distante do espectador. As consequências da interação devem ser fortes o suficiente para mantê-lo em *fluxo* com a história, mas não tão angustiantes para fazer com que desista do desafio proposto em cada escolha. O interessante é fazer com que as escolhas interativas sejam reflexo da personalidade da personagem, mas que atendam emocionalmente os desejos mais secretos e profundos da audiência.

No *Ato III, resolução*, todas as principais decisões já devem ter sido tomadas e o que vai impactar no desfecho deverá ser uma escolha que mexa, especialmente, na resolução da *necessidade dramática* da personagem, ou seja, na conclusão da história. São decisões que finalizam a busca pelo o que já está em curso, porém que não necessariamente devem ser óbvias ou entregar um final em que o espectador diga, por exemplo, “eu já sabia”.

As interações do *Clímax da História* podem se dar a partir de diferentes situações em que a personagem tem condições de resolver os impasses até então vividos. A *necessidade dramática* deve ser resolvida, oferecendo um final para o filme. O final pode ou não ser feliz. O que importa é atender ao objetivo delineado para a história, tendo o cuidado de não deixar “fios soltos” ou situações em que a ameaça ou o conflito não possam ser resolvidos.

Abaixo relacionamos um esquema para auxiliar os roteiristas na amarração da história interativa. A proposta é fazer com que os *dispositivos* e o *gerenciamento interativo da história* não sejam perdidos na elaboração do roteiro. Para que haja efetiva interatividade é necessário que o roteirista proponha mais do que simples cliques em uma ou outra opção. Para engajar e tentar criar *uma experiência estética extraordinária* é preciso pensar em uma boa história, em seus desdobramentos e na forma como o público-alvo, ao qual se destina a narrativa, vai recebê-la e interagir com ela.

Figura 15: *Dispositivos* e gerenciamento estratégicos a partir do *Paradigma do Roteiro*.
Fonte: Modificado por Patricia Bieging a partir de Field (2009, p. 33).

A experiência emocional e afetiva requerem mais do que cliques em opções como “sobe” e “desce” ou “direita” e “esquerda”. É importante fazer com que as consequências sejam sentidas na “pele” pelos espectadores. A ação, neste caso, deve ser levada a um alto grau de

responsabilização. O fazer pensar na própria vida e que poderia ter feito diferente, desta forma, é um bom reflexo de uma narrativa capaz de conduzir o espectador a interagir e, conseqüentemente, a *ter uma experiência*, ou seja, *uma experiência* completa, intensa e que o modifique, levando-o a reflexão.

8.3 DIRETRIZES PARA O GERENCIAMENTO DAS RAMIFICAÇÕES

Gerenciar as *ramificações* é um dos *dispositivos* estratégicos mais importantes na potencialização da experiência do espectador com a narrativa digital. Utilizar um *fluxo* narrativo que proporcione a linearidade da história, mesmo diante da possibilidade multilinear interativa, é a chave para manter a *imersão* da audiência diante dos acontecimentos, gerando *impulsão*, que é um dos sinais da experiência plena, e resultando na *agência*, ou seja, na modificação do ambiente pela ação interativa.

As *ramificações* devem fazer a história mover-se e apresentar novas pistas ou ações que levem a personagem ao encontro da solução de sua *necessidade dramática*. É essencial que o espectador possa manipular a história e o universo ficcional através da interação com a obra. Gerenciar a experiência é traçar estratégias que permitam certa liberdade ao interator ao mesmo tempo em que o surpreende pelo desenrolar das suas próprias escolhas. Os caminhos *ramificados* devem refletir as cenas e os acontecimentos futuros, mas não serem tão óbvios que façam o espectador desistir tanto do processo interativo quanto de saber o desenvolvimento e o desfecho da história do filme.

As *ramificações* precisam ser configuradas de forma que as trajetórias tenham coerência com a sequencialidade da história e com todo o universo criado. É possível oferecermos dois tipos de reações para uma mesma personagem como, por exemplo: triste ou alegre, em estado de êxtase ou depressiva, brava ou receptiva, etc.. O que vai manter uma boa transição entre o antes e o depois da ação interativa do espectador é a correlação dos atos em convergência com a personalidade da personagem.

As *ramificações* não devem fazer o filme voltar às cenas anteriores, a menos que o roteiro da história exija que haja algum *looping*⁷⁹. Em se tratando de um filme, temos um *fluxo* a seguir para que o *começo*, o *meio* e o *fim* sejam entendidos como em uma obra cinematográfica clássica. A interatividade, no iCinema, deve permitir o impulso na escolha das alternativas e também o *fluxo* da experiência estética com o objeto. É recomendado que a recepção da história do filme interativo seja controlada *entre* e *na* transição dos *Atos Dramáticos* e não ofereça a “liberdade” como, por exemplo, em *games* ou em audiovisuais em realidade virtual, os quais o espectador pode vagar pelo espaço da forma como desejar.

8.3.1 Manter o fluxo narrativo

Manter o *fluxo* narrativo é essencial para que a audiência não perca o processo de *imersão*. A interatividade deve trazer o espectador para dentro da narrativa, vivendo-a como se fosse em primeira pessoa, mas, para isso, é importante que a ação tenha entradas que ofereçam a continuidade da história. As entradas interativas não podem quebrar a experiência com o objeto, levando o espectador a pensar em outras coisas a não ser a resolução dos desafios para se chegar ao objetivo da personagem.

O *teaser interativo* precisa ser criado para estimular a audiência nas escolhas a partir da sua interpretação da história e das suas preferências em relação a ela. O “clique” nas opções dispostas à interatividade deve intensificar a experiência, reforçando os *efeitos emocionais* disparados pelo envolvimento com a narrativa.

O *nódulo* em que serão inseridas as decisões a serem tomadas através dos *teasers* necessitam, de atenção uma vez que precisam ser significativos a ponto de resultar em aberturas ou fechamentos de situações importantes e específicas para o movimento da trama. Propor interatividade para levar o personagem de um canto a outro de uma sala, por exemplo, não faz a narrativa acionar mudanças significativas e pode entediar o espectador frente a uma proposta que não o responsabiliza por algo maior dentro da história.

⁷⁹ Repetição de uma cena ou de uma sequência, fazendo com que os acontecimentos girem em círculos.

Assim, para que a interatividade da audiência efetive-se, é necessário que a história seja contada de forma empolgante e que o *teaser* tenha entrada leve na montagem das sequências. Porém, que este tenha a capacidade de trazer grande significação para as ações e os acontecimentos futuros e que, especialmente, o *fluxo imersivo* não seja quebrado por escolhas que levem o espectador ao tédio.

O *teaser interativo* precisa desafiá-lo, assim como os mistérios, os problemas e os desafios da história do filme.

8.3.2 Produzir os *teasers* interativos

O *teaser interativo* pode introduzir um novo fato ou pista que deixe o espectador com dúvidas em relação aos novos elementos dispostos à interatividade e que, certamente, serão inseridos ao longo da trama. Proporcionar curiosidade e excitação são os pontos principais na criação dos *teasers*.

Pode-se usar elementos, características emocionais das personagens, feições, novas ambientações, gestos, olhares ou outros componentes das cenas subsequentes para introduzir, conduzir ou dar movimento à história. O objetivo é que seja possível entender inicialmente o que pode vir depois, mesmo que o desdobramento da escolha não seja exatamente o esperado como óbvio pelo espectador. O óbvio deve ser ponderado, já que é mais interessante surpreender o interator. A surpresa leva à curiosidade. A ilusão de escolher uma opção e achar que o desenrolar será exatamente da forma como o espectador imagina oferece uma mistura de sensações, de prazer e de ansiedade. Desta forma, o interator é desafiado pela narrativa.

O *teaser interativo* deve ter no máximo 15 segundos em *looping*, o que já é bastante se considerarmos um filme interativo de curta-metragem, por exemplo. O *teaser* deve ter apenas uma micro-cena em movimento, ou seja, apresentar um detalhe que sinalize o desenvolvimento da história ou ainda que traga elementos que ajudem o espectador na escolha da futura trajetória da personagem ou da trama. O ideal é não colocar falas, apenas cenas visuais já que todas as opções estarão rodando na tela ao mesmo tempo.

Ao final da sequência desejada, insere-se os *teasers* na tela para escolha. Caso o roteirista disponha de duas escolhas, na montagem, a tela pode ser dividida em dois para a apresentação simultânea das opções. Caso tenhamos três *teasers*, dividi-se em três; caso tenhamos quatro opções, divide-se a tela em quatro e assim por diante. O ideal é que o espectador tenha todas as opções à disposição no mesmo instante e possa, de forma rápida, clicar no *teaser* desejado.

Mesmo que o espectador saiba que o filme é interativo e que precisa de uma ação efetiva, é interessante inserir um relógio com a contagem regressiva de tempo, sinalizando que a intervenção da audiência é requerida e que tem um tempo estimado para que aconteça. Isso porque buscamos engajamento e imersão do espectador, não sendo aconselhável quebrar o *fluxo* da experiência estética com o objeto.

8.3.3 Estabelecer alternativa para a inatividade do espectador

O filme multilinear interativo requer ação, ou seja, que o espectador escolha as ações e que, com elas, dê sequência à narrativa. Contudo, para que haja interatividade, é recomendável que a obra sinalize esta condição já em sua abertura.

Mesmo que a falta de ação seja considerada uma forma de interatividade com a obra, estamos tratando de propostas para iCinema e isto, obrigatoriamente, exige uma alternativa.

Caso o espectador não interaja com a obra no tempo de duração do *teaser*, que é de 15 segundos, o filme terá uma cena que finaliza a sequência que encerrará a narrativa, dando lugar para a subida dos créditos. Neste momento, pode-se abrir um novo *link* neutro, oferecendo ao espectador a possibilidade de voltar e interagir com a história. As cenas extras devem ser condicionadas apenas à falta de interatividade, já que a proposta do filme é que o espectador interaja.

8. 4 DIRETRIZES PARA A CONDUÇÃO DO *FLUXO* NARRATIVO

É preciso saber dosar a intensidade da experiência do espectador já que são as suas *imersão*, *agência* e *impulso* à interatividade que vão definir o sucesso ou o fracasso da obra. O equilíbrio deve estar nos desafios, uma vez que o engajamento e a *projeção-identificação* com a história vão delinear a experiência em profundidade.

O *fluxo* da experiência está relacionado tanto ao *Efeito Kuleshov*, quanto com a criação das personagens, dos acontecimentos, da ação e reação, e das propostas interativas a partir dos *teasers*. Apesar de cada espectador ser movido pelas narrativas fílmicas com base em seu repertório e suas experiências anteriores, é possível criar narrativas ficcionais multilíneas interativas que tenha forte ligação por diversas características, mesmo as mais sutis.

É importante considerar uma razoável dose de momentos de *ansiedade* e de *desafios*.

A *ansiedade* pode ser trabalhada nas cenas que compõem o desenvolvimento da história, ou seja, em sequências que explicam, que deixam pistas, que levam a novos fatos ou que confundem o espectador sobre o quê pode vir depois. A ansiedade ativa as emoções e também pode gerar impotência frente ao exposto. É preciso dosar. Por vezes criando cenas que ativem processos de inquietação e por vezes oferecendo propostas interativas que ativem outros sentimentos.

Os *desafios* devem ser inseridos nos *teasers* já que será daí que a narrativa tomará determinados rumos. Um “olhar agressivo” pode resultar em uma possibilidade de conflito e um “olhar sedutor”, por exemplo, em uma situação de envolvimento emocional ou de uma personagem que não mostra como sendo de confiança. O clique nos *teasers* também pode induzir o espectador a outros entendimentos dependendo, especialmente, da recepção e do *estado de espírito* de quem interage.

A motivação que levará ao *fluxo* do espectador pela narrativa deve mantê-lo em estado de suspensão e alerta aos detalhes, balanceando cenas que o levem ao tédio, à ansiedade, aos desafios e ao teste de suas habilidades investigativas. Afinal, a condução da narrativa interativa é também um ato investigativo, já que a audiência será levada por suas escolhas

intuitivas, pelas conclusões que for tomando ao longo da recepção da história e, especialmente, pelo repertório oferecido pelo filme até que a interação seja requerida.

Considerações
finais

Diariamente observamos novas propostas imersivas e interativas desafiando não somente os espectadores, mas os produtores no sentido de criar narrativas cada vez mais engajadoras, buscando experiências únicas entre as pessoas e os produtos midiáticos. Vislumbrando possibilidades interativas no cinema é que este trabalho teve como *objetivo geral* a *elaboração de diretrizes para a criação de roteiro cinematográfico ficcional multilinear interativo*. A proposta era ir além de cliques ou comandos simplificados no sentido de apenas mover personagens e acontecimentos, mas com o intuito de potencializar a experiência estética dos espectadores a partir de *teasers* interativos dispostos ao longo da narrativa *ramificada* estrategicamente. A chave para isso foi tornar o espectador responsável pelas escolhas, num processo *imersivo* e de *projeção-identificação* em que o receptor foi trazido para o centro da história como uma espécie de protagonista ou de co-diretor da trama. Para isso, Raul Inácio Busarello e Patricia Biegging criaram uma proposta de roteiro ficcional cinematográfico multilinear interativo, o qual foi um dos *objetivos específicos práticos* e tornou-se o objeto do estudo de recepção com especialistas. O filme chama-se “Títère”.

Durante a trajetória de pesquisa alguns *objetivos específicos teóricos* precisaram ser resolvidos para que as decisões estratégicas da criação da narrativa pudesse ser realizada. O primeiro deles foi *aprofundar e explorar conceitos em relação às experiências estéticas proporcionadas por narrativas cinematográficas*, também a respeito do *papel dos dispositivos cinematográficos na construção da mise-en-scène* e, por fim, *estudar as etapas da construção de um roteiro clássico com vistas a verificar sua aderência a um projeto não-linear e interativo*. A intenção foi a de explorar os aspectos clássicos do cinema e trazê-los para auxiliar a composição da história, já que a ideia nunca foi descartar os métodos tradicionais, mas usá-los como base para uma nova proposta, colocando mais um degrau neste processo cultural produtivo. Outro *objetivo específico teórico* foi, em se tratando de proporcionar *imersão* e *agência* do espectador, *compreender e relacionar a Teoria do Flow ao produto cinematográfico interativo* que seria criado.

A metodologia da pesquisa foi mantida aberta durante todo o desenvolvimento da pesquisa já que o campo é mutável e, como realizamos estudos tanto com espectadores quanto com profissionais da área audiovisual, além da criação do roteiro, a maleabilidade das técnicas era necessária. Este também foi um dos *objetivos específicos teóricos* uma vez que foi de extrema importância à *exploração de diferentes metodologias e métodos multimetodológicos*.

Resolvidos os objetivos específicos teóricos, fomos a campo para saber dos *espectadores qual o nível de conhecimento acerca das narrativas multilineares interativas*, sendo este o nosso primeiro *objetivo específico prático*. Participaram da etapa 24 pessoas, entre homens e mulheres, entre 20 e 39 anos, estudantes ou já graduados no ensino superior. Entre as questões, buscamos analisar os seus conhecimentos sobre narrativas interativas e se já haviam tido algum contato com histórias em que pudessem alterar o curso da narrativa. Percebemos que nenhum dos participantes possuía experiência próxima ao que buscávamos entender, mas sugeriram caminhos do que pensaram ser estratégias que os capturariam e os levariam para uma imersão profunda no cinema interativo.

A partir do estudo teórico, dos *dispositivos* estratégicos para a criação do roteiro e diante da pesquisa com os espectadores os roteiristas elaboraram o roteiro multilinear interativo “Títère”. Do momento dos estudos teórico/práticos à finalização da proposta da obra passaram um ano e meio. “Títère” é a conclusão de um dos *objetivos específicos práticos*, a *co-produção de uma obra ficcional cinematográfica interativa que explorasse a multilinearidade tanto na leitura quanto no entendimento da história*.

O roteiro traz para o centro do *Paradigma do Roteiro*, de Syd Field (2009), elementos que o tornam interativo a partir dos *teasers* dispostos à escolha dos interatores e *ramificações* que ajudam no gerenciamento da experiência estética. Além disso, agrega características realistas para a trama como, por exemplo, atos, ambientações e consequências que se mesclam com acontecimentos da vida cotidiana, oferecendo realismo à narrativa.

A partir do roteiro seguimos para o próximo *objetivo específico prático*, o estudo de recepção com os *profissionais especialistas em produção audiovisual*. Os sete participantes tiveram como tarefa analisar a história, os processos interativos, os caminhos, a eficácia das alternativas dispostas à interatividade e a experiência estética particular durante a leitura do roteiro. Consideramos que o realismo auxilia na *imersão*, na *projeção-identificação* e na *self-experience* dos receptores. A *experiência estética extraordinária* é potencializada quando o espectador passa a ver e a agir a partir dos olhos e dos sentimentos gerados pelos personagens aos quais criaram laços afetivos. A manutenção do *fluxo narrativo* é assegurado pela curiosidade, pela ansiedade e pelos desafios aos quais são postos em prova os seus personagens preferidos. Os *teasers* mostraram-se eficazes uma vez que, para os participantes,

as micro-cenas não denunciavam o conteúdo ou a consequência que seria gerada a partir das suas ações, mas pistas que poderiam ou não corresponder às suas expectativas.

A pesquisa partiu do seguinte *problema de pesquisa*: *como construir uma narrativa cinematográfica ficcional multilinear a partir de dispositivos cinematográficos contemporâneos, fazendo com que o espectador vivencie uma experiência extraordinária?*

A pergunta foi respondida a partir da pesquisa junto aos especialistas em que foi possível *identificar os elementos estéticos a partir dos dispositivos cinematográficos* na experiência com o objeto de pesquisa, sendo este outro *objetivo específico prático* definido no projeto da pesquisa. Alguns *dispositivos* mostraram-se mais relevantes como, por exemplo: 1) gerenciar a narrativa a partir da estrutura do *Paradigma do Roteiro*, visando manter a coerência dos acontecimentos lineares mesmo diante de uma narrativa multilinear interativa; 2) inserir os *teasers* interativos em momentos estratégicos da história: nos incidentes, no clímax e antes dos pontos de virada da história; 3) utilizar o *efeito kuleshov* na montagem da história, tornando-a diferente a cada leitura, mesmo que determinadas cenas sejam iguais para todas as versões; 4) estabelecer uma alternativa para a falta de interatividade efetiva, o clique, em uma das opções, encerrando a história; 5) manter o *fluxo narrativo* a partir de *teasers* em *looping* com até 15 segundos de duração, evitando uma quebra na experiência e na imersão do espectador na história; 6) construção de uma *mise-en-scène* realista, com traços da vida real ou elementos que remetam a valores, às normas culturais e sociais ou às crenças; 7) pensar nos *dispositivos* cinematográficos com base no artefato tecnológico ao qual será exibida a obra, em possíveis alterações de *estados de espírito* e na *atitude estética* do espectador e por questões ideológicas. Os *dispositivos* cinematográficos podem ser configurados a partir do objetivo e da reflexão do autor, bem como do seu olhar atento para a obra. Verificamos que o ponto chave é criar aberturas e fechamentos de sequências que sejam significativos e levem o interator a outro grau de relação com a obra, trazendo-a para o centro das suas reflexões de vida.

Os achados ajudam a comprovar as *hipóteses* traçadas para a pergunta de pesquisa que buscava saber como seria possível construir uma narrativa cinematográfica multilinear interativa a partir de novos *dispositivos* com vistas a potencializar a experiência do espectador com a obra. As *hipóteses* traçadas foram:

1. acreditamos ser possível manter uma estrutura linear, dividida em começos, meios e fins (FIELD, 2009), diante da liberdade apontada por Murray (2003);
2. um filme interativo, com suas opções de escolha dentre as delimitadas pelo cineasta, mas que em sua espinha dorsal também tenha a alternativa de a narrativa seguir o seu fluxo natural (não aleatório, mas a partir de uma narrativa matriz) sem quaisquer interferências de quem interage, é também um ato interativo;
3. o espectador em contato com uma narrativa interativa multilinear, da mesma forma que diante de um filme linear, pode deixar de optar pelas opções apresentadas, comportando-se como na recepção a um filme comum.

Quanto à *primeira hipótese*, verificamos que a “*lei*” *aristotélica dos três atos dramáticos*, base estrutural linear com começo, meio e fim, é capaz de abarcar um vasto ramo de possibilidades em que a história mantenha-se coerentemente linear, mas que ofereça caminhos multilineares distintos a partir das escolhas interativas dos espectadores. A narrativa ganha nova vida e permite ao interator a navegação relativamente livre, dentro das alternativas dispostas a ele, proporcionando as categorias estéticas da *imersão* (experiência estética profunda que o leve para dentro e para o centro da narrativa) e da *agência* (verificação de que as suas ações são relevantes e transformam o ambiente), ambas apontadas por Murray (2003) vislumbrando as vivências no ciberespaço, mas que aqui mostram-se eficazes também para o cinema interativo.

A *segunda hipótese* diz respeito à possibilidade de habilitar um filme multilinear interativo para que ele possa escolher sozinho o caminho e tornar-se linear frente a uma recepção inativa. Sabemos que isso poderia ocorrer a partir da programação de um *software*, seja por meio de uma matriz ou da seleção aleatória. Contudo, frente à análise dos dados, percebemos como importante manter a proposta inicial que requer atos efetivamente interativos, ou seja, os “cliques” do espectador. A inatividade, neste caso, levará o espectador apenas a um possível final de sequência e não ao desenrolar da história. A narrativa seguindo um fluxo

aleatório ou pré-estabelecido desestabilizaria a proposta *imersiva*, de *agência* ou de *impulsão* que propomos no roteiro de “Títere”.

A *terceira hipótese* foi validada por cinco dos sete participantes especialistas em produção audiovisual. A falta de interatividade foi considerada um ato interativo, uma vez que o espectador tem ciência de que a sua ação é requerida, mas prefere ser surpreendido por algo que ele não sabe se vai acontecer, ou seja, se o filme poderia seguir sem intervenções. Portanto, frente ao impasse deixado pelas análises dos profissionais, esta hipótese mostra-se frágil e abre margem para futuras pesquisas já que o comportamento da audiência em contato com a obra multilinear interativa precisaria ser testado empiricamente. Desta forma, é necessário que hajam duas pesquisas de recepção do mesmo filme em que uma exibição considere a escolha dos interatores e a outra que o filme siga um fluxo narrativo pré-determinado pelo cineasta. Após comparação das duas formas de ver a obra, seria possível comparar os comportamentos da audiência e verificar eventuais diferenças no processo de recepção.

Frente à análise de todos os dados da pesquisa chegamos à conclusão do nosso *objetivo geral* que foi *propor diretrizes para a criação de roteiros para narrativas cinematográficas multilineares interativas*. Para isso, apontamos quatro grandes grupos de diretrizes que se subdividiram em outras, não menos importantes, mas específicas dentro de cada categoria. O primeiro grupo objetivou promover a experiência estética no iCinema; o segundo buscou guiar os roteiristas quanto aos *dispositivos* e ao gerenciamento da narrativa interativa; o terceiro abordou sobre a gerência das *ramificações* e da sequencialidade do *fluxo* narrativo; e o quarto sobre a condução do *fluxo* narrativo que proporcione *imersão*, *agência* e *impulso*, além da *projeção-identificação*, e a dosagem entre os *desafios* e os níveis de *ansiedade* que a narrativa pode conduzir os espectadores na interação com o objeto cinematográfico.

Durante o desenvolvimento da pesquisa *foram abertas algumas margens para estudos futuros*, como a que colocamos acima, por exemplo, buscando não somente entender a recepção da audiência no contato com novas narrativas interativas, mas com a inatividade da audiência frente a ela.

Outro ponto aberto pelos profissionais da área audiovisual nas entrevistas em profundidade foi relacionado ao *dispositivo* de recepção de filmes ficcionais multilíneares interativos pelos espectadores. Na observação do participante esta obra teria melhor veiculação em redes individuais como é o caso das plataformas de *video on demand* (vídeos por demanda) como, por exemplo, Netflix, YouTube, entre outras. O estudo de recepção, neste caso, precisaria entender o consumo da obra interativa tanto em *dispositivos* individuais quanto em coletivos, como é o caso de salas de cinema ou qualquer outra exibição pública, verificando a intensidade da experiência estética para cada artefato tecnológico.

Algumas questões importantes a serem respondidas em pesquisas futuras a respeito dos consumidores de produtos midiáticos interativos são as realizadas por Vicente em nossa conversa: “Quem é o público que está lidando com isso? É um público mais velho que se acostumou com o cinema e com as histórias de Detetive noir empurradas? Ou um público mais jovem que nasceu e gosta do aspecto da interatividade?”. Quem realmente são os consumidores fluentes das novas mídias e como consomem não somente os aparatos, mas os produtos inovadores criados a todo instante? São perguntas que nos levam novamente ao campo e nos mostram que é necessário pensar em novos perfis de consumidores ou, até mesmo, criar produtos para públicos que, talvez, estejam sendo deixados de lado por um, eventual, preconceito em relação à sua capacidade tecnológica.

A problematização dos dados da pesquisa com os espectadores abriu oportunidades para estudos futuros em relação ao comportamento, aos valores, aos ideais, às regras e às expectativas geradas em relação às obras multilíneares ficcionais interativas. Seus discursos apontaram para um desenvolvimento e um final da história que atendesse aos seus “ideais”, ou seja, considerando o desejo de cada participante, o qual deveria seguir seus princípios. Também apontaram que as narrativas poderiam seguir como no fluxo da vida real, com finais felizes e com personagens que não se metessem em confusões. Contudo, quando imergimos em uma história, queremos ser conduzidos para um mundo mágico e desafiador. Será mesmo que o curso das narrativas ficcionais deveria suportar ainda maior carga, das quais já são vividas na vida real?

Este estudo responde e problematiza aspectos subjetivos em relação à experiência estética de espectadores e especialista na produção audiovisual a partir de um produto cinematográfico

interativo. Apesar de trazer alguns caminhos norteadores para a criação de roteiros interativos, traz também muitas lacunas a serem preenchidas por estudos futuros. A criação da proposta e a incursão no campo de pesquisa foram desafiadoras e, por vezes, surpreendentes uma vez que verificamos que as preferências pessoais e as análises técnicas foram permeadas por emoções, impulsões, ansiedade e *self-experience* por parte dos profissionais participantes. Isto nos mostra que por mais técnicos que tentemos ser, os *estados de espírito* estarão sempre aflorados, ainda mais em se tratando de algo pelos quais somos apaixonados.

Paixão, aliás, foi um dos ingredientes principais desde as primeiras linhas e os primeiros norteamentos desta pesquisa. Poder convergir pesquisa a um projeto sólido, que ganhará vida em breve no mercado cinematográfico, proporcionou momentos de emoção, ampliou o engajamento na busca por alternativas e soluções, gerou crises e, especialmente, movimentou muitas ideias e discussões mesmo que informais. Posso dizer que durante estes últimos três anos a minha vida foi permeada e transpassada pelo universo ficcional de “Títere” que, em muitos momentos, fez (e ainda faz) parte não somente das minhas pesquisas acadêmicas e profissionais, mas das minhas aulas na graduação e na pós-graduação, das minhas conversas em cafés e bares e, especialmente, em qualquer momento do dia, da tarde e da noite em minha casa com o meu marido que, aliás, é o roteirista principal de “Títere”.

Referências

AEDO, IGNACIO; CATENAZZI, NADIA; DÍAZ, Paloma. The Evaluation of a Hypermedia Learning Environment: The CESAR Experience. **Journal of Educational Multimedia and Hypermedia**, 5(1): 1996.

AQUINO, Victor. **Campos de estudo da estética**. InMod: São Paulo, 2012.

ARREGI, Imanol Zumalde. The filmic emotion. A comparative analysis of film theories. **Revista Latina de Comunicación Social**. Vol. 66, 2011. Disponível em: <http://www.revistalatinacs.org/11/art/936_Bilbao/15_ImanolEN.html>. Acesso em: 16 abr. 2015.

AUMONT, Jacques. **La mise en scène**. Bruxelles: De Boeck Université, 2000.

_____. **O Cinema e a encenação**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2008.

BALÁZS, Béla. Nós estamos no filme. In: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema**. Edições Graal: Embrafilme, 1983.

BAUER, Martin W. GASKELL, George. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. 7. Ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

BAYER, Raymond. **História da estética**. Tradução de José Saramago. Lisboa: Editorial Estampa, 1979.

BAZIN, André. **What is cinema?** Volume 1. Berkeley, Los Angeles, and London: University of California Press, 1967.

BENJAMIN, W. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, W. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BETTON, Gérard. **Estética do cinema**. Tradução de Marina Appenzeller. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

BIEGING, Patricia. **Populares e Perdedores: crianças falam sobre os estereótipos da mídia**. Blumenau: Nova Letra, 2011.

BIEGING, Patricia; AQUINO, Victor. A experiência estética no iCinema: sensação e interatividade a partir de narrativas multilíneas. In: Patricia Bieging; Victor Aquino. (Org.). **Olhares do sensível: experiências e dimensões estéticas em comunicação**. 1ed. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

BOURDIEU, Pierre; *et al.* **A miséria do mundo**. Petrópolis: Editora Vozes, 1998.

BRAGA, José Luiz. Experiência estética & mediatização. In: LEAL, B. et al. (Org.). **Entre o Sensível e o Comunicacional**. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2010.

BUSARELLO, Raul Inácio; BIEGING, Patricia; ULBRICHT, Vania Ribas. Narrativas interativas: imersão, participação e transformação no caso da nova tecnologia para games kinect. **Rumores** (USP), v. 1, p. 1-17, 2012.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow: The Psychology of Optimal Experience**. Pymble, NSW 2073, Australia: HarperCollins Publishers, 2008.

CURRIE, Gregory. **Image and Mind: Film, philosophy and cognitive science**, Cambridge University Press, Cambridge UK, 1995.

DALSGAARD, Peter; HANSEN, Lone Koefoed. Performing Perception: staging aesthetics of interaction. **ACM Transactions on Computer-Human Interaction**, Vol. 15, No. 3, Article 13, Publication date: November 2008.

DELEUZE, Gilles. **Cinema: a imagem-movimento**. Tradução de Stella Senra. São Paulo: Editora Brasiliense, 1997.

DEWEY, John. **Arte como Experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

_____. **Art as Experience** (1934). New York: Perigee Books, 1980.

DOURISH, Paul; FINALY, Janet; SENGERS, Phoebe; WRIGHT, Peter. Reflective HCI: towards a critical technical practice. In: **CHI '04 Extended Abstracts on Human Factor in Computing Systems** (CHI EA '04). ACM, New York, NY, USA, 2004.

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro**. Tradução Álvaro Ramos. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

_____. **Roteiro: os fundamentos do roteirismo**. Tradução Alice Leal. Curitiba: Arte & Letra, 2009.

FRAGOSO, Suely. De interações e interatividade. **X Compós – Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**, Brasília, 2001. Disponível em: <https://www.academia.edu/247813/de_interacoes_e_interatividade>. Acesso em: 20 jan. 2014.

GALYEAN, Tinsley Azariah. **Narrative Guidance of Interactivity**. Program in Media Arts and Sciences. Massachusetts Institute of Technology, 1995. Disponível em: <http://www.researchgate.net/profile/Tinsley_Galyean/publication/34804778_Narrative_guidance_of_interactivity/_links/53e6556c0cf21cc29fd2c6ca.pdf>. Acesso em: 06 mai. 2015.

GOLDSMITH, Steven. The readymades of Marcel Duchamp: the ambiguities of an aesthetics revolution. **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**. Vol. 42, No. 2 (Winter, 1983), pp. 197-208. Disponível em: < <http://www.jstor.org/stable/430663>>. Acesso em: 22 jan. 2015.

GONZATTO, Rodrigo Freese. **Design de interação e a amaterialidade em Álvaro Vieira Pinto**. Dissertação (mestrado) do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia. Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2014.

GRODAL, Torben. The experience of realism audiovisual representation. In: JERSLEV, Anne. **Realism and 'reality' in film and media**. Copenhagen: University of Copenhagen, 2002.

GUIMARÃES, César Geraldo; LEAL, Bruno Souza. Experiência mediada e experiência estética. **Intexto**, Porto Alegre: UFRGS, v. 2, n. 19, p. 1-14, julho/dezembro 2008. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/intexto/article/viewFile/7998/4765>>. Acesso em: 19 jan 2014.

GUIMARÃES, César Geraldo. A experiência estética e a vida ordinária. Revista da associação nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação – **Compós**, dez, 2004. Disponível em: <<http://compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/14/15>>. Acesso em: 13 jul. 2014.

GUNNING, Tom. An Aesthetics of Astonishment: Early Film and the Incredulous Spectator. In: **Art and Text** 34. Spring: 1989.

_____. The cinema of attraction: early film, its spectator and the avant-garde. In: ELSAESSER, Thomas. **Early Cinema**. Space, Frame, Narrative. Londres: BFI, 1990.

HÁBITOS e comportamento dos usuários: YouTube.E.life Buzz Monitor. Disponível em: <<http://www.buzzmonitor.com.br/blog/habitos-e-comportamento-dos-usuarios-youtube>>. Acesso em: 22 mai. 2014.

HAGMAN, George. **Aesthetic experience**: beauty, creativity, and the search for the ideal. Rodopi: Amsterdam – New York, 2005.

IANNI, Octavio. Globalização: novo paradigma das Ciências Sociais. **Revista estudos avançados**. São Paulo: USP/IEA. Vol. 8, 21, 1994.

JACKS, Nilda; ESCOSTEGUY, Ana Carolina. **Comunicação e recepção**. São Paulo: Hacker Editores, 2005.

JENKINS, Henry. "Quentin Tarantino's Star Wars?: Digital Cinema, Media Convergence, and Participatory Culture". Massachusetts. Disponível em: <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/star_wars.html>. Acesso em: 04 novembro 2010.

JIMENEZ, Marc. **O que é estética?** Tradução de Fulvia M. L. Moretto. São Leopoldo. RS: Editora da Unisinos, 1999.

KANT, Immanuel. **Crítica da faculdade do juízo.** Tradução de Antônio Marques e Valério Roden. Lisboa: Imprensa Nacional / Casa da Moeda, s.d.

KENNEDY, Barbara M. **Deleuze and Cinema: The Aesthetics of Sensation.** Edinburgh: Edinburgh University Press, 2002.

KRACAUER, Siegfried. **Theory of film: The redemption of physical reality.** New York: Oxford University Press, 1960.

KULESHOV, Lev. **Kuleshov on Film: writings of Lev Kuleshov.** Tradução de Ronald Levado. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 1974.

LEVERIDGE, L. Evaluation of Computer: Assisted Systems. **Computers in Medicine**, 12 (4): 1986.

MANOVICH, Lev. **¿Qué es el cine digital?** Disponível em: <http://www.upv.es/labo_luz/revista/>. Acesso em: 20 jan 2014.

_____. **The Language of New Media.** Published by The MIT Press, 2001.

MARTIN, Adrian. Turn the Page: From Mise en scène to Dispositif. In: **Screening The Past** n. 31, 2011. Disponível em: <<http://www.screeningthepast.com/2011/07/turn-the-page-from-mise-en-scene-to-dispositif/>>. Acesso em: 21 abr. 2015.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações: Comunicação, cultura e hegemonia.** 2 ed. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 2003.

MERKLE, Luiz Ernesto. O Interagir Humano-Computador: mapeando relações heterodisciplinares. In: **DataGramaZero – Revista de Ciências da Informação.** v. 1, n. 2, abril 2000.

MERRIAM, Sharan B. **Qualitative Research and Case Study Applications in Education: Revised and Expanded from I Case Study Research in Education.** San Francisco: Jossey-Bass Publishers, 1998.

MORIN, Edgar. A alma do cinema. In: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema.** Edições Graal: Embrafilme, 1983.

_____. **A cabeça bem-feita: repensar a reforma do pensamento, reformar o pensamento.** Tradução de Eloá Jacobina. R0io de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário**. Lisboa: Moraes, 1970.

MÜLLER, Marcelo Rodrigo Mingoti. Da mise en scène cinematográfica. **Revista Laika**. Universidade de São Paulo. Dez. 2012. Disponível em: <<http://www.revistalaika.org/wp-content/uploads/2013/05/DA-MISE-EN-SCENE-CINEMATOGRAFICA.pdf>>. Acesso em: 21 abr. 2015.

MULVEY, Laura. Prazer visual e cinema narrativo. In: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema**. Edições Graal: Embrafilme, 1983.

MUNSTERBERG, Hugo. A atenção. In: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema**. Edições Graal: Embrafilme, 1983.

_____. A memória e a imaginação. In: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema**. Edições Graal: Embrafilme, 1983.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

OLIVEIRA JÚNIOR, Luiz Carlos Gonçalves. **O cinema de fluxo e a mise en scène**. Dissertação de mestrado do Departamento de Cinema, Rádio e Televisão. Escola de Comunicações e Artes. Universidade de São Paulo. São Paulo: 2010.

PARENTE, André. Cinema em Trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo. In: PENAFRIA, Manuela; MARTINS, Índia Mara (orgs.). **Estéticas do digital**: cinema e tecnologia. Rio de Janeiro: Labcom, 2007.

PEREIRA, Marcos Villela. O limiar da experiência estética: contribuições para pensar um percurso de subjetivação. **Pro-Posições**, Campinas, v. 23, n. 1 (67), p. 183-195, jan./abr. 2012.

QUÉRÉ, Louis. O caráter impessoal da experiência. In: LEAL, Bruno Souza; GUIMARÃES, César; MENDONÇA, Carlos (orgs.). **Entre o sensível e o comunicacional**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2010.

RAMOS, Fernão Pessoa. **A mise-en-scène realista**: Renoir, Rivette e Michel Mourlet. Disponível em: <<http://www.iar.unicamp.br/docentes/fernaoramos/20Mise-enSceneSiteRealista.pdf>>. Acesso em: 21 abr. 2015.

RIBES PEREIRA, Rita Marisa. **As crianças e a telenovela**. Rio de Janeiro, Mimeo, s/d.

RIEDL, Mark O.; BULITKO, Vadim. Interactive Narrative: an intelligent systems approach. **AI Magazine** (in press). Disponível em: <<http://www.cc.gatech.edu/~riedl/pubs/aimag.pdf>>. Acesso em: 05 mai. 2015.

SARTRE, Jean-Paul. **O imaginário**. São Paulo: Ática, 1996.

SHUSTERMAN, Richad. The End of Aesthetic Experience. **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**, Vol. 55, No. 1. (Winter, 1997), pp. 29-41. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/431602>>. Acesso em: 22 jan. 2015.

SMITH, Greg M. **Film Structure and the Emotion System**. Cambridge Published in the United States of America by Cambridge University Press: New York, 2003.

STRUCHINER, Miriam; RICCIARDI, Regina Maria Vieira; VETROMILLE, Vanise Paraíso. O painel de especialistas no processo de apreciação analítica de sistemas hipermídia para o ensino de graduação. **IV Congresso RIBIE**, Brasília, 1998.

SUASSUNA, Ariano. **Iniciação à estética**. 7. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2005.

TOWNSEND, Dabney. **Introdução à Estética**: história, correntes e teorias. Lisboa: Edições 70, 1997.

TUFFIELD, Mischa M.; MILLARD, David E.; SHADBOLT, Nigel R. **Ontological Approaches to Modelling Narrative**. Disponível em: <<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.103.9086&rep=rep1&type=pdf>>. Acesso em: 20 jan. 2014.

TURNER, Graeme. **Film as social practice**. São Paulo: Summus, 1999.

VALVERDE, Monclar. Comunicação e experiência estética. In: LEAL, Bruno Souza; GUIMARÃES, César; MENDONÇA, Carlos (orgs.). **Entre o sensível e o comunicacional**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2010.

WILLIAMS, Raymond. **Culture and Society**: 1780-1950. New York: Anchor Books, 1960.

XAVIER, Ismail. **O olhar e a cena**. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

Anexos

ANEXO 1: FORMULÁRIOS DA PESQUISA COM ESPECTADORES

O Formulário foi organizado e elaborado via *Google Forms* para facilitar o processo, bem como evitar que o participante pudesse pular etapas importantes para esta pesquisa. As etapas do Formulário estão relacionadas abaixo.

Parte 1: Apresentação e Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

PROJETO “ICINEMA E EXPERIÊNCIA ESTÉTICA”

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

Pesquisadora: Patricia Bieging
Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação da Universidade de São Paulo.

Orientador: professor Dr. Victor Aquino
Chefe do CRP / ECA / USP, Professor Titular de Publicidade e Propaganda da Universidade de São Paulo.

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

PREZADO(A) PARTICIPANTE,

Estamos desenvolvendo uma pesquisa de doutorado intitulada: “*Experiência estética a partir de dispositivos cinematográficos contemporâneos: diretrizes para a criação de roteiro multilinear interativo*”, no Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação da Universidade de São Paulo. Esta pesquisa tem como objetivo geral a elaboração de diretrizes para a criação de audiovisuais ficcionais multilineares, considerando as categorias estéticas como propulsoras de uma experiência completa ao espectador.

Com o avanço tecnológico as experiências estéticas ganham novos significados e estabelecem outra relação entre os sujeitos e as narrativas. Consideramos que o processo de imersão em um audiovisual linear tradicional possibilita a vivência do espectador em outro mundo, gerando uma série de emoções e sensações que o faz vivenciar novas experiências. Porém a partir das novas possibilidades interativas ainda é necessário saber dos próprios sujeitos que sensações e emoções uma narrativa multilinear pode proporcionar, não somente com relação a imersão, mas também a outras duas categorias estéticas: a agência e a transformação.

Para isso será aplicado um questionário com 25 pessoas, entre 20 a 39 anos – homens e mulheres, com vistas a aprofundar acerca dos elementos audiovisuais e interativos que fazem

com que o espectador sinta na “pele” as sensações proporcionadas pelo filme, especialmente, quando transportado para dentro da narrativa como uma espécie de protagonista ou co-diretor.

A pesquisa tem previsão de duração de 1 ano, contemplando as seguintes etapas:

- Maio de 2014: preenchimento do formulário online com questões abertas e fechadas, buscamos definir o perfil dos participantes quanto a questões sociais, econômicas e culturais (duração média de 30 minutos para o preenchimento);
- Novembro de 2014: entrevista individual em profundidade (um encontro com duração média de 30 minutos a 1 hora).

É preciso esclarecer que em nenhum momento da pesquisa empírica (discussões em grupo e entrevista) haverá risco, constrangimento ou desconforto aos participantes. As questões formuladas serão de cunho profissional não envolvendo aspectos pessoais, familiares, subjetivos ou emocionais dos participantes e serão mantidos o anonimato e o sigilo das informações.

Cabe salientar que o participante poderá retirar-se da pesquisa a qualquer momento, sem penalizações, bastando informar à pesquisadora pessoalmente, ou se preferir, por telefone (11) 96766-2200 ou por e-mail pbieging@gmail.com. Da mesma forma tem o direito assegurado de solicitar quaisquer esclarecimentos necessários, a qualquer tempo, bem como manter-se informado sobre o andamento ou resultados da pesquisa.

Ressalto que não existirão despesas nem compensações pessoais ou financeiras para o participante em qualquer etapa da pesquisa. Os benefícios são exclusivamente de ordem educativa, ou seja, voltam-se para a melhoria dos processos de ensino e aprendizagem.

Os dados coletados serão utilizados somente para a pesquisa e também poderão resultar em artigos científicos em publicações especializadas e/ou em encontros científicos e congressos, sem que haja a identificação particular dos participantes da pesquisa.

Eu, Patricia Bieging, tendo como orientador o professor Dr. Victor Aquino Gomes Correa, do Programa de Pós Graduação em Ciências da Comunicação, da Escola de Comunicações e Artes, da Universidade de São Paulo, sou responsável pela pesquisa.

Parte 2: Declaração de Cessão de Direitos de Imagem

Autorizo Patricia Bieging, doutoranda do Programa de Pós Graduação em Ciências da Comunicação, da Escola de Comunicações e Artes, da Universidade de São Paulo, a realizar filmagens, gravações de áudios e fotos minhas durante os momentos de realização desta pesquisa, sabendo que estes materiais destinam-se para fins restritos à pesquisa acadêmica, de acordo com a justificativa apresentada, nunca com fins lucrativos.

Parte 3: Formulário da Pesquisa com os Espectadores

Projeto “iCINEMA E EXPERIÊNCIA ESTÉTICA”

Pesquisadora: Patricia Bieging

Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação da Universidade de São Paulo.

Orientador: professor Dr. Victor Aquino

Chefe do CRP / ECA / USP, Professor Titular de Publicidade e Propaganda da Universidade de São Paulo.

Solicitamos o preenchimento do Formulário da Pesquisa da forma mais completa e detalhada possível.

Dentre as questões, temos: perguntas fechadas, respostas múltiplas e dissertativas.

Obrigada!

Você foi convidado(a) a participar da pesquisa por: *

Sônia

Bruna

Alberto

Marcela

Mário

Alan

Patricia Bieging

Preencha o seu nome completo *

Como gostaria de ser identificado na pesquisa (não precisa ser o seu próprio nome): *

E-mail para contato durante o período da pesquisa: *

Telefone de contato: *

Idade: *

Estado em que nasceu? *

Cidade em que nasceu? *

Gênero? *

Feminino

Masculino

Qual o endereço da sua página no Facebook (inserir *Link* completo)? *

Formação *

Ensino Médio	Mestrado incompleto
Ensino Superior incompleto	Mestrado completo
Ensino Superior completo	Doutorado incompleto
Especialização incompleta	Doutorado completo
Especialização completa	

Profissão *

Ocupação profissional atual (função) *

Tempo de atividade profissional *

Em qual cidade mora? *

Em qual bairro mora? *

Estado civil? *

Casado(a) ou amasiado(a)

Solteiro(a)

Outro:

Qual a profissão do(a) seu(ua) conjuge?

Qual a escolaridade do(a) seu(ua) conjuge? Caso tenha.

Ensino Médio	Mestrado incompleto
Ensino Superior incompleto	Mestrado completo
Ensino Superior completo	Doutorado incompleto
Especialização incompleta	Doutorado completo
Especialização completa	

Com quem mora? * Pode ser selecionada mais de uma opção.

Sozinho(a)	Namorado(a)
Amigo(a)	Marido/Esposa (ou amasiado)
Pais	Outro:
Irmãos	

Possui filhos(as)? *

Sim

Não

Se possui filhos(as). Qual a idade?

Qual a sua média da sua renda salarial familiar?

Sem rendimento	De 3 a 5 salários mínimos
Até meio salário mínimo	De 5 a 10 salários mínimos
Entre meio e 1 salário mínimo	De 10 a 20 salários mínimos
De 1 a 2 salários mínimos	Mais de 20 salários mínimos
De 2 a 3 salários mínimos	Prefiro não informar.

Qual meio de transporte costuma usar diariamente? * Transporte usado com maior frequência na semana.

Carro

Qual a frequência com que você vai às atividades abaixo? * Considere o último ano.

	Nunca	1 vez/ano	2-4 vezes/ano	5-7 vezes/ano	7-10 vezes/ano	10-12 vezes/ano	2 vezes/mês	Toda semana
Ópera	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Concerto de música clássica	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Shows de musicais	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Espetáculos de teatro	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Espetáculos de dança	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Exposições de arte	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Cinema	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Circo	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Casas de cultura	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Museus	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Bibliotecas	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Espetáculos e atividades culturais em locais públicos	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Com que frequência costuma viajar a lazer? * Considere o último ano.

	Nunca	1 vez/ano	2-4 vezes/ano	5-7 vezes/ano	7-10 vezes/ano	10-12 vezes/ano	2 vezes/mês	Toda semana
Nacional	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Internacional	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Já realizou intercâmbio de estudos no exterior? *

Sim Não

Para qual atividade utiliza a internet? * Pode ser selecionada mais de uma opção.

Trabalhar

Entretenimento

Estudar

Outro:

Na escala de 1 a 5 selecione a frequência com que você utiliza a internet: *

1: nunca; 2: raramente; 3: relativamente; 4: frequentemente; 5: totalmente.

Trabalho

Estudo

Entretenimento

Quanto tempo por dia utiliza a internet? *

Até 1 hora

De 5 a 10h

De 1h a 5h

Mais de 10h

O que você mais acessa na internet? * Pode ser selecionada mais de uma opção.

Vídeos diversos	Jogos	Pesquisas para trabalhos
Filmes	Músicas	acadêmicos
Séries	Esporte	Promoções
Programas de TV	Blogs	Pesquisas para o trabalho
Redes sociais	Fóruns de discussão	Compras
Notícias	Cursos online	Outro:
Sites de entretenimento		

De quais redes sociais você participa? * Pode ser selecionada mais de uma opção.

Facebook	Badoo
Orkut	Bate-papo online
Twitter	Google+
YouTube	Instagram
Academia.edu	Outro:

Quais os seus três filmes favoritos? Porque? * Anote por ordem de importância: 1º, 2º e 3º lugar.

Quais os três filme que você não gosta ou que não atenderam às suas expectativas? Porque? * Anote por ordem de importância: 1º, 2º e 3º lugar.

Você utiliza algum aplicativo de vídeo no seu celular? Qual(is)? *

Em qual mídia você costuma assistir a vídeos com maior frequência (filmes, séries, programas diversos)? *

1: nunca; 2: raramente; 3: relativamente; 4: frequentemente; 5: totalmente.

TV
Internet
Celular
Outro

Se você respondeu "outro" na questão acima, especifique qual.

Quais gêneros de filmes você prefere? * Pode ser selecionada mais de uma opção.

Ação	Documentários	Filme noir
Animação	Drama	Policia
Aventura	Espionagem	Pornográfico
Catástrofe	Erótico	Romance
Comédia	Fantasia	Suspense
Comédia romântica	Faroeste (ou western)	Terror (ou horror)
Comédia dramática	Ficção científica	Trash
Comédia de ação	Franchise/Séries	Outro:
Cult	Guerra	
Dança	Musical	

O que mais chama a sua atenção em um filme? * Pode ser selecionada mais de uma opção.

Atores	Formato
Caracterizações	Fotografia
Cenários	Movimento de câmera
Direção	Roteiro – História
Edição – montagem	Trilha sonora
Efeitos especiais	Outro:

Você já assistiu a algum filme interativo (em que você pudesse escolher o destino do personagem)? *

Sim Não

Se sim. Qual o nome do filme?

Se sim. Quais as escolhas dispostas pelo filme interativo?

Se sim. O que você sentiu ao escolher o destino do personagem?

Como você se sentiria podendo escolher a trajetória de um ou mais personagens em um filme? *

Quais ações você gostaria de poder escolher pelos personagens de um filme? *

Quais elementos você considera que seriam necessários em um filme interativo para que o espectador experienciasse os mesmos sentimentos vividos pelos personagens na história do filme? *

* Perguntas com o asterisco eram de respostas obrigatórias.

ANEXO 2: ROTEIRO SEMI-ESTRUTURADO DA PESQUISA COM PROFISSIONAIS DA ÁREA AUDIOVISUAL

Sobre a história do filme:

1. A partir da leitura do roteiro, quais elementos chamam mais a sua atenção?
2. Na primeira leitura, o que você sentiu sendo o responsável pelo desenvolvimento da história?
3. Nas demais leituras, qual a sua impressão sobre o desenvolvimento das narrativas?
4. Na sua opinião, as variações realizadas nas cenas da história, em virtude das escolhas, podem promover que sentimento (s) no espectador (choque, satisfação, indignação, etc)?
5. Você acha que o público pode se identificar com algum personagem ou com a atitude de algum dos personagens? A partir de quais aspectos?
6. Quanto à organização do roteiro. Dê seu parecer sobre a leitura da história?
7. Os elementos (personagens, incidentes, intrigas, cenários...) propostos na história mantém as especificidades do gênero *noir*?
8. Como você imagina cada um dos personagens esteticamente?

Sobre os dispositivos:

1. Na sua opinião, você considera que o gênero pode motivar ou desmotivar a experiência do espectador?
2. Quais elementos (estéticos) mais lhe chamaram a atenção? Por quê?
3. Quanto à complexidade da obra. Você considera que conseguiu perceber os elementos mais importantes da transição no momento da interatividade? O que foi importante e o que poderia ser suprimido?
4. Qual a sua opinião sobre os pontos de interação? E como analisa essas escolhas justamente nos incidentes essenciais da história?
5. Qual seria a melhor forma de propor a interação do espectador mantendo a imersão do mesmo na história?

6. Você acha que os incidentes tem certo poder de manter o espectador atento e imerso na história?
7. Na sua opinião, qual seria a melhor forma de propor os pontos interativos da história ao espectador? (*Links* e escolhas)
8. Ao analisar a forma como está estruturado o roteiro e a interatividade proposta. Qual seu parecer sobre a utilização da estrutura linear dos 3 atos dramáticos em uma narrativa multilinear interativa como a proposta por nós? Poderia ser feita de outra forma? E como ficaria o entendimento da história?
9. O que você faria caso o espectador optasse por não interagir com a obra? Qual seria a sua alternativa para manter a imersão dele na história?
10. Qual a sua consideração sobre os *teasers* contidos pontos de virada em que o espectador escolhe os caminhos?
11. Quais suas considerações a respeito da estrutura da narrativa?

Anexo 3:

TÍTERE

"TÍTERE"

Um curta-metragem de
Raul Inácio Busarello
e Patricia Biegging

Copyright © 2014 by
Raul Inácio Busarello e
Patricia Biegging
Todos os direitos reservados

(11) 96777 4132
(11) 96766 2200
raulbusarello@gmail.com
pbiegging@gmail.com

1. EXT. BOSQUE - DIA

JÉSSICA, jovem de 18 anos, tem aparência angelical, com vestidinho florido (vermelho), está morta entre árvores sob algumas folhas secas. Apresenta o corpo pálido e marcas roxas no pescoço.

TRÊS AGENTES DA POLÍCIA fazem o reconhecimento do local. A área está cercada por uma FAIXA AMARELA COM LISTRAS PRETAS. DETETIVE se abaixa e faz FOTOS de Jéssica.

Fade out

2. INT. BAR - DIA

COPO DE CERVEJA pela metade e quente. Sobre o balcão FOTOS de JÉSSICA morta entre as árvores, AGENDA COM ANOTAÇÕES, EVELOPE DE LABORATÓRIO MÉDICO E UMA PASTA DE PAPEL GASTA COM DOCUMENTOS. DETETIVE, homem de 30 anos, magro, com olhar sereno, apesar das olheiras, vestindo um terno barato, com a gravata frouxa, dá um gole na cerveja, enquanto encara uma FOTO de Jéssica e IGOR, sorrindo. Baixa a cabeça esfrega os olhos em sinal de cansaço.

3. INT. SALA INTERROGATÓRIO - DIA

DETETIVE aponta para uma LISTA sobre a MESA. De pé de um dos lados de uma mesa encara IGOR, 21 anos, arrogante e mimado, vestindo roupas de marca, com corte de cabelo moderno, playboy, que sentado em uma cadeira. Baixa o olhar.

DETETIVE

Tenho uma lista com mais de
treze nomes que alegam ter te
visto com Jéssica às 2 da
madrugada do sábado. Isso foi
há menos de meia hora antes
dela ser encontrada morta e
você me diz não saber de nada?

IGOR

Já falei, eu não sei.
(agressivo).

Sentado na ponta da mesa SR. ROMANO, advogado de IGOR, um homem de 60 anos, com olhar amigável e penetrante e fala articulada, levanta a mão amistosamente interrompendo a fala de IGOR. Olha para DETETIVE e sorri.

SR. ROMANO

Agente não crucifique o garoto por ter sido levianamente assistido na companhia da finada rapariga, que há pouco reside no éden, indubitavelmente. Consideremos que os dois infantes tinham um relacionamento despretensioso, apenas coisa desta mocidade. Mas arrebataram-lhe a vida?

IGOR olha apreensivo para Sr. ROMANO, que retribui com um olhar frio e incisivo. IGOR suspira. Sr. ROMANO, sorri de forma simpática e dirige o olhar para DETETIVE.

SR. ROMANO

Seguramente o assassinio não é feito deste esbelto rapaz, justamente conjecturando sua nobre linhagem. Outrossim, como não há evidências contra meu tutelado, não há intento de determo-nos mais aqui.

DETETIVE controlando a irritação suspira, encara os dois a sua frente.

DETETIVE

Claro, claro. Podem ir.

IGOR e Sr. ROMANO levantam-se. DETETIVE retira um CARTÃO DE VISITA do bolso e entrega a IGOR. Sr. ROMANO

puxa bruscamente o cartão da mão do DETETIVE. Sr. ROMANO também entrega seu CARTÃO ao DETETIVE.

DETETIVE
Se lembrar de mais alguma
coisa, entre em contato.

SR. ROMANO
De fato meu caro Árbitro,
Cássio Augusto Romano seu
criado. Por aqui garoto.

DETETIVE abre um sorrisinho forçado. Advogado e cliente saem da sala apressadamente, Sr. ROMANO altivo e IGOR atrás como se tentasse se esconder. DETETIVE acompanha os dois com os olhos, voltando seu olhar para o CARTÃO DO SR. ROMANO.

4. INT. BAR - DIA

Sob o balcão DETETIVE folheia fotos de IGOR e revê suas anotações.

DETETIVE (V.O.)

Igor Magnus é filho de Roberto
Magnus, bilionário empresário
encontrado morto há alguns
anos.
A atual esposa foi inocentada.

INTERCUT - quarto motel ROBERTO MAGNUS, 60 anos, deitado na cama, apertando a mão contra o peito e deixando copo de whisky cair no chão. A sua frente silhueta de SIRENA, vestindo camisola sexy, 40 anos, atraente, ambiciosa socialite, madrastra de IGOR, ex-modelo, que depois da morte do marido vive com uma pequena pensão.

DETETIVE desenha um diagrama no seu BLOCO DE ANOTAÇÕES, ligando Roberto Magnus, até IGOR, e no centro SIRENA. Fica pensativo, joga a caneta sobre a mesa.

LINK 1
(A) (B)

LINK 1 (A)

5. EXT. PORTA DO APARTAMENTO DE SIRENA - DIA

DETETIVE TOCA a campainha. Espera alguns instantes, bate na porta. DETETIVE aguarda, olha para os lados, vira-se e se afasta da porta. SIRENA abre a porta. DETETIVE volta rapidamente, mostra o DISTINTIVO.

DETETIVE

Sirena Magnus? Deixei recado
mais cedo, sobre seu enteado.

SIRENA, veste um vestido justo, segura a porta enquanto encara com um olhar frio o DETETIVE. Ela olha para o DISTINTIVO com desdém. Se vira e caminha para dentro do apartamento, enquanto coloca os BRINCOS.

6. INT. APARTAMENTO SIRENA - DIA

SIRENA

Desde que o Roberto morreu não
me envolvo com aquele moleque.
Seja lá o que ele aprontou é
problema dele e daquele
advogadinho.

DETETIVE fica parado na porta. SIRENA se vira, encara o DETETIVE de forma agressiva e cínica.

SIRENA

Tenho um compromisso agora, se
veio me acusar de algo pode
entrar na fila.

DETETIVE

(Amigavelmente balança a cabeça
em sinal negativo)
Essa é só uma visita de rotina.
Posso?

SIRENA, de forma sutil, balança positivamente a cabeça enquanto o DETETIVE dá dois passos para dentro do apartamento.

SIRENA (mais amigável)
Todo o constrangimento que este
infeliz vem me fazendo passar.
A imprensa não nos deixa em
paz. É um pesadelo. Não se
parece nada com o pai.
(pensativa)

DETETIVE a encara. SIRENA dá um pequeno sorriso
amigável e sedutor, caminha até o bar.

SIRENA
A propósito, você quer beber
algo?

DETETIVE
Não obrigado. Como é sua
relação com Igor Magnus? Seu
enteado.

SIRENA coloca Whisky em um COPO e dá para DETETIVE. Ele
pega e balança a cabeça em sinal negativo.

SIRENA
Direto ao ponto! (sorrisinho
sarcástico)

SIRENA vai até a janela e olha para fora.

SIRENA
Não é novidade. Todas as
revistas de fofocas já
estamparam isso. Só não sei
como a polícia, defensora dos
fracos e justos, nunca sabe de
nada (ela vira a cabeça para o
Detetive com um olhar cínico).
Depois que Roberto faleceu
aquele moleque ficou
insuportável, agressivo,
chegava sempre bêbado em casa,
agredia todo mundo, os
empregados, suas namoradas.

SIRENA baixa a cabeça e suspira.

DETETIVE

Você?

SIRENA

Me tiraram do testamento.

SIRENA se vira e caminha sensualmente em direção ao DETETIVE.

SIRENA

Aquele advogadozinho sempre conseguiu o que queria. Mas a imprensa, não, eles não perdoam (sarcástica).

DETETIVE

Você está falando de Romano?

SIRENA encara amigavelmente o DETETIVE e balança sutilmente a cabeça em sinal positivo. O empurra sutilmente em direção à porta.

DETETIVE

Mas como Romano?(interrompido)

SIRENA (misteriosamente)

Seu tempo acabou Detetive, e como não cometi crime algum, me dê licença que tenho um compromisso.

Na porta DETETIVE entrega o COPO a SIRENA juntamente com um CARTÃO DE VISITAS.

DETETIVE

Obrigado. Caso decida cometer algum crime (abre um sorriso cínico). Tenha um bom dia.

Sirena abre um sorriso malicioso enquanto acompanha com o olhar Detetive saindo. Bebe um gole do whisky.

Fade out

Segue direto para a Cena 7

5. EXT. PORTA DO APARTAMENTO SIRENA - DIA

DETETIVE TOCA a campainha. Espera alguns instantes, bate na porta. Aguarda. Sirena abre a porta. DETETIVE, mostra o DISTINTIVO.

DETETIVE
Sirena Magnus? Deixei recado
mais cedo, sobre seu enteado.

SIRENA, veste um vestido justo, está aberto nas costas, segura a porta enquanto encara com um olhar pretencioso DETETIVE. Ela olha para o DISTINTIVO.

SIRENA (maliciosa)
Não gosto quando me fazem
esperar.

6. INT. APARTAMENTO SIRENA - DIA

DETETIVE fica parado na porta, encabulado. SIRENA se vira, e aponta para o vestido aberto.

SIRENA
Você pode?

DETETIVE
Claro! (encabulado, engasgado)

DETETIVE fecha o vestido de SIRENA. Ela vira o rosto e dá um pequeno sorriso sedutor, caminha sensualmente até o BAR.

DETETIVE (desconfortável)
Sra. Magnus como é sua relação
com seu enteado, Igor?
SIRENA coloca Whisky em um COPO e olha para DETETIVE parado na porta.

SIRENA

Pode entrar. Você está seguro aqui. (pausa) Por enquanto. (sorri)

DETETIVE dá dois passos para dentro, um pouco encabulado. SIRENA dá um pequeno gole no whisky e oferece o COPO ao DETETIVE. Ele pega e balança a cabeça em sinal negativo. SIRENA encara Detetive.

SIRENA

Igor é só um garoto mimado, insuportável, que gosta de agredir mulheres. Não é de perto o homem que o pai foi (olha de forma maliciosa para Detetive).

SIRENA caminha até a janela.

SIRENA

Não nos damos bem, ele me irrita, além de que seu capacho me tirou tudo.

Vamos beba! (virando o rosto para o Detetive)

DETETIVE

Agredir mulheres? Alguém em especial?

SIRENA

Algumas empregadas, talvez. Namoradas. Não sei. Mas como é para você?

SIRENA se vira e caminha sensualmente em direção ao DETETIVE, encarando-o.

DETETIVE (desconfortável)

Para mim? Ahm! Que capacho?

SIRENA

Aquele velho tagarela que vive
grudado no garoto.

DETETIVE

Romano?

SIRENA encara DETETIVE muito próxima de seu rosto e
balança sutilmente a cabeça em sinal positivo. Ela se
aproxima mais, perto de seu ouvido.

SIRENA

Como é para você ter que viver
a vida dos outros?

DETETIVE se vira e encara SIRENA.

DETETIVE

Como?

SIRENA

Tanto tempo desperdiçado para
descobrir os segredos dos
outros?
O que você ganha com isso?

SIRENA toca a GRAVATA do DETETIVE com certo desdenho.
Ele dá um grande gole no whisky. SIRENA sorri caminha
até a porta e a fecha. DETETIVE fica pensativo imóvel.

SIRENA

Pergunte àquele velho sobre o
testamento.

SIRENA caminha sensualmente na direção de DETETIVE.
Abraçando-o por trás e retira o COPO da mão do
DETETIVE, se aproximando do seu rosto.

SIRENA

Quem você acha que ganhará com
o sumiço do garoto?

DETETIVE vira o corpo e SIRENA o beija.

Fade out

Segue direto para a CENA 7

7. INT. BAR - DIA

DETETIVE abre o ENVELOPE DO IML e sorri.

8. INT. SALA INTERROGATÓRIO - DIA

DETETIVE caminhando atrás da CADEIRA de IGOR, coloca na sua frente o RELATÓRIO DO IML.

DETETIVE
Você não sabia que sua namorada
estava grávida?

IGOR pega o papel e de cabeça baixa o lê. ÍGOR Olha para Sr. ROMANO que o olha friamente condenando-o.

IGOR (murmura)
Ela não era minha namorada.

DETETIVE (cinicamente)
O que?

Sr. ROMANO apressadamente
Evidente que o fato tem uma
lógica plausível. A pobre ninfa
deitava-se com qualquer
afortunado galanteador que
cruzasse seus passos.

IGOR se levanta energicamente, enfurecido e se dirige ao Sr. ROMANO.

IGOR (enfurecido)
Não fale assim da Jéssica. Você
não a conhecia.

Sr. ROMANO arregala os olhos em susto. DETETIVE, com as mãos nos ombros de IGOR o empurra de volta para a CADEIRA.

DETETIVE
Calma rapaz! Calma.

DETETIVE se abaixa e encara IGOR, que franze a testa e respira ofegante

DETETIVE
Então você sabia?

IGOR (encarando Detetive)
Eu quero ir embora.

Sr. ROMANO se levanta rapidamente.

SR. ROMANO
Estupendo! Creio que terminamos
por hoje Oficial?

DETETIVE (com um leve sorriso
desconfiado)
Claro.

DETETIVE indica a saída. IGOR, sai rapidamente, resmungando, com os punhos cerrados batendo na porta. Sr. ROMANO, um pouco desorientado, faz uma pequena reverência de agradecimento ao DETETIVE e caminha em direção a porta secando a testa com um LENÇO. DETETIVE com as mãos no bolso observa sorridente os dois saírem da sala.

LINK 2
(A) (B)

9. EXT. RUA INTERCUT INT. ESCRITÓRIO SR. ROMANO - DIA

DETETIVE caminhando OUVÉ seu CELULAR TOCA. Abre um sorriso.

DETETIVE (cínico)
Sr. Romano, que surpresa!

SR. ROMANO (Seco)
Se buscas por respostas te
encontrarei em meu escritório.

DETETIVE
Chego em meia hora.

DETETIVE sorri, guarda o CELULAR e pega um bolo de
CARTÕES DE VISITA DO BOLSO. Retira o CARTÃO DO SR.
ROMANO enquanto levanta a mão para pedir um taxi.

INTERCUT - ESCRITÓRIO DO SR. ROMANO

Sr. ROMANO baixa o TELEFONE lentamente mantendo um
olhar desorientado.

10. INT. ESCRITÓRIO SR. ROMANO - DIA

Sr. Romano, preocupado e pensativo está sentado atrás
de sua MESA, com um COPO de whisky nas mãos. Dá um
gole. Encara o Detetive sentado à sua frente. Aponta
para uma PASTA DE PAPEL GASTA.

SR. ROMANO
Um aventureiro nato meu finado
amigo Roberto. Tome este
volume, o recheio deve assistir
na sua empreitada.

Detetive pega a PASTA DE PAPEL GASTA. Um pouco
apreensivo e desconfiado a abre cuidadosamente e começa
a ler os DOCUMENTOS.

SR. ROMANO
Como podes constatar o funesto
deixou sua fortuna para seu

único fruto, mas com a singular condição, que seu varão tivesse um herdeiro ao completar a maioridade de 21 anos.

DETETIVE (foleando os papéis)
E para a Sra. Magnus?

SR. ROMANO
Como exímio observador sabes que a real Sra. Magnus nos deixou a 21 anos ao dar a luz.

Detetive encara Sr. Romano por baixo das sobrancelhas segurando as folhas entre os dedos.

SR. ROMANO
Se porventura se referes àquela medusa, lhe restou apenas um pequeno ordenado, forçando-a a perdurar como indigente.

DETETIVE
E se o garoto não tiver o filho?

SR. ROMANO (pequena gargalhada)
Vil era aquele desafortunado do meu amigo. Seu herdeiro receberia uma pequena quantia, sendo forçado a se auto subsistir como a pobre madrasta. Vencer por mérito, meu caro, dado que o jovem não fora capaz de manter a nobre linhagem.

DETETIVE
E sua parte?

SR. ROMANO (cínico)
És um piadista também. Começo a te estimar meu caro.

Aos acionistas,
indubitavelmente. Meu ofício é
a tutela do herdeiro. Se o
jovem cair, também será esta
minha sina. A libertação só
viria com o nascimento de um
novo varão.

Sr. ROMANO fica pensativo por um instante.

LINK 3

(A - direto para a CENA 11) ou (B)

9. EXT. RUA INTERCUT INT. APARTAMENTO SIRENA - DIA

DETETIVE caminhando OUVÉ seu CELULAR tocar. Tira do bolso e abre um sorriso.

DETETIVE (confiante)
Que surpresa?

SIRENA (sensual)
Se ainda estiver interessado,
estou te esperando.

DETETIVE
Chego em meia hora.

DETETIVE sorri, guarda o CELULAR e levanta a mão para pedir um taxi.

10. INT. QUARTO APARTAMENTO SIRENA - DIA

DETETIVE E SIRENA estão deitados na cama nus (ela de lingerie). Ele relaxa. Ela se estica e pega uma estufada PASTA DE PAPEL GASTA e joga no colo de DETETIVE.

DETETIVE
O que é isso?

SIRENA
Minha boa ação de hoje.

Ele pega a PASTA DE PAPEL GASTA. Desconfiado abre cuidadosamente e começa a ler os DOCUMENTOS.
DETETIVE encara SIRENA em dúvida.

SIRENA
Isso mesmo, são cópias
autenticadas do testamento do
Roberto.

Mesmo morto o sacana conseguiu
ferrar a vida de todo mundo.
Principalmente a minha. (fica
séria)

DETETIVE folheia os DOCUMENTOS.

SIRENA

O desgraçado impôs que o filho só teria direito à fortuna se aos 21 anos tivesse um herdeiro homem. (pausa) Miserável.

DETETIVE

E se o garoto não tiver o filho?

SIRENA (gargalha)

Aquele incompetente vai viver na sarjeta. Roberto tinha uma obsessão doentia por poder. De testar os outros. Gostava de ver todo mundo sofrer. Até mesmo o filho se não fosse capaz de manter sua nobre linhagem, seria jogado aos leões.

DETETIVE

Mas isso não faz sentido.
(lendo os DOCUMENTOS)

SIRENA

Claro que faz. Romano era o braço direito de Roberto, por isso apadrinhou Igor. Se Igor não receber o dinheiro, Romano é o representante legal da fortuna frente aos acionistas. Tudo muito simples, sem o garoto bastam dois ou três acordos. (interrompida)

DETETIVE

Para Romano ficar com a fortuna.

DETETIVE fica pensativo enquanto SIRENA sorri maliciosa.

DETETIVE
Preciso de um testemunho
oficial seu.

SIRENA abre um sorriso malicioso.

LINK 3
(C - direto para a Cena 11) ou (D)

LINK 3
(B)

SR. ROMANO (confidente)
Como percebes meu jovem
vigilante, hercúlea é a tarefa
à qual me presto.

DETETIVE fica pensativo. Sr. ROMANO levanta o COPO
animado.

SR. ROMANO
Que sejam bem sucedido em vossa
perquisição.

Sr. ROMANO bebe todo o whisky do COPO em um só gole.

Segue para a CENA 11

LINK 3 (D)

10 ½. INT. ESCRITÓRIO SR. ROMANO - DIA

Sr. ROMANO, preocupado e pensativo está sentado atrás de sua MESA, com um COPO de whisky nas mãos. Dá um gole.

Sr. ROMANO endurece a face, encara o Detetive, e aponta para uma MALETA.

SR. ROMANO

Todavia este contente também
deve ser de grande valia para
sua empreitada. Considere-o um
mimo para a nobre causa.

DETETIVE toma a MALETA nas suas mãos. A abre. Observa por alguns segundos o interior. DETETIVE fecha a MALETA, e a coloca do seu lado. Sr. ROMANO sorri.

SR. ROMANO (confidente)

Como percebes meu jovem
vigilante, hercúlea é a tarefa
à qual me presto.

DETETIVE fica pensativo. Sr. ROMANO levanta o COPO.

SR. ROMANO

Que sejas bem sucedido em vossa
perquisição.

Sr. ROMANO bebe todo o whisky do COPO em um só gole.

Segue para a Cena 11

11. INT. SALA INTERROGATÓRIO - DIA

SIRERA, vestindo trajes sociais, está sentada com a cabeça baixa à mesa com um GRAVADOR a sua frente, juntamente com uma PASTA TRANSPARENTE contendo BOs. DETETIVE está de braços cruzados encostado no vão da porta de saída. OFICIAL SUPERIOR, está sentado na frente de SIRENA.

SIRENA(um pouco nervosa)
 E dessa forma reitero que meu enteado, Igor Magnus, enlouqueceu depois da morte do pai, (pausa) Roberto (fala mais baixo com a voz trêmula). O menino começou a beber incontrolavelmente, ficou violento, agredia todos os empregados. (pausa)Inclusive me agrediu verbalmente e fisicamente por várias vezes (voz baixa e trêmula).

Tenho cópia de todos os BOs e exames aqui, e sei que vocês também têm acesso a esses documentos. (cínica)

SIRENA encara sutilmente o DETETIVE durante as últimas palavras. Ele a encara imóvel, descrente, com a testa franzida por alguns segundos. Sai da frente da porta, abrindo passagem.

OFICIAL SUPERIOR
 Obrigado Sra. Magnus.
 Entraremos em contato caso precisemos de mais informações.
 Por ora a senhora pode ir.

SIRENA se levanta e caminha de forma sedutora até ficar muito próxima ao DETETIVE. Abre um pequeno sorriso perverso e arruma a GRAVATA do DETETIVE.

CONTINUAÇÃO AUTOMÁTICA CONDICIONAL DA CENA 8

LINKS CONDICIONAIS:
 dependem da escolha feita ao final da **CENA 8**.

- Se no LINK 2 escolheu **A**: vai direto para a

LINKS CONDICIONAIS:
 dependem da escolha feita ao final da **CENA 8**.

- Se no LINK 2 escolheu **B**: vai direto para a

CONTINUAÇÃO LINK 2 (A)

SIRENA
O garoto sabe do testamento?

DETETIVE leva um pequeno susto. Fica em dúvida. SIRENA
chega muito perto do ouvido do DETETIVE de forma
sedutora.

SIRENA
Afinal, quem ganhará com tudo
isso?

Segue direto para a Continuação da Cena 11

CONTINUAÇÃO LINK 2 (B)

DETETIVE (sussurrando)
O que foi isso?

SIRENA (sussurrando)
O garoto não sabe do
testamento. Temos que tirar os
dois do caminho.

Segue direto para a Continuação da Cena 11

CONTINUAÇÃO DA CENA 11.

Ela se afasta e cinicamente toca o queixo do DETETIVE, que constrangido permanece imóvel.

SIRENA
Tenho seu cartão.

SIRENA SAI da sala.

12. INT. BAR - DIA

DETETIVE, cansado, está com o corpo escorado sobre o BALCÃO apoiando a cabeça com as duas mãos. Um COPO DE CERVEJA quente na sua frente, o CELULAR ao lado. O CELULAR TOCA.

DETETIVE (desmotivado)
Novidades?

PERITO (V.O. empolgado)
É o DNA dele. Encontramos o DNA de Igor Magnus na cena do crime. Repito, foi ele. Pegamos o garoto. Acabou!

DETETIVE animado, pega o CASACO e sai.

LINK 4
(A) (B)

13. INT. SALA INTERROGATÓRIO - DIA

IGOR algemado, vestindo macacão de presidiário, com olheiras fortes olha para baixo. SR. ROMANO, preocupado, tenta pegar no seu braço, mas em um movimento agressivo Igor se esquivava.

SR. ROMANO

Dispomos de uma esquadra com os melhores para te trazer à liberdade o mais prontamente possível.

DETETIVE, satisfeito, entra segurando alguns FORMULÁRIOS. Os coloca na frente do Sr. ROMANO e aponta nos locais indicados.

DETETIVE

Sr. Romano só precisa assinar aqui e aqui.

Sr. ROMANO prontamente retira uma CANETA do bolso. IGOR levanta os olhos encarando o DETETIVE a sua frente.

IGOR

Não era ela.

Sr. ROMANO para e olha arregalado para IGOR.

DETETIVE

Não era o que?

SR. ROMANO

Igor, neste encalço tuas palavras devem ser serenas.
(interrompido)

IGOR (agressivo)
Não era ela, não era para ser
assim.

SR. ROMANO
Não agrave sua posição filho.

DETETIVE
Calma, não era quem, para ser
como? Do que você está falando?

IGOR
Não era para ser a Jéssica, a
gravidez foi um acidente, mas
estávamos felizes. Juro, juro,
não a matei (voz trêmula).

Sr. ROMANO suspira aliviado. Detetive movimenta
negativamente a cabeça e aponta para o DOCUMENTO. Sr.
ROMANO começa a assinar. Igor suspira nervosamente.

IGOR
Sirena espera um filho meu!

DETETIVE vira sua cabeça energicamente em direção à
IGOR. Sr. ROMANO deixa a CANETA cair, boquiaberto.

IGOR (desesperado)
Você quer a verdade? Sim,
Sirena, a mulher do meu pai,
espera um filho meu. Vamos nos
casar. (sorri cinicamente) E o
padrinho será o excelentíssimo
Kássio Augusto Romano.
(gargalha enlouquecida)

DETETIVE se senta vagarosamente na frente de IGOR, sem
tirar seus olhos dos olhos do garoto.

IGOR
E quer saber? Ela gostava de
apanhar, me ensinou assim.
Todas gostavam (gargalha),
todas gostam (voz baixa e
trêmula).

DETETIVE olha para Sr. ROMANO que está pasmo, apertando
os DOCUMENTOS entre as mãos, levanta os ombros e

sobrancelhas como se não compreendesse aquilo que IGOR pronunciava. DETETIVE fica em pausa por alguns segundos aponta para IGOR como se tivesse um insight. Sai energicamente. IGOR chora.

LINK 5
(A) (B)

13. INT. SALA INTERROGATÓRIO - DIA

IGOR algemado, vestindo macacão de presidiário, com olheiras fortes olha para baixo. ROMANO, preocupado, tenta pegar no seu braço, mas em um movimento agressivo IGOR se esquiva.

ADVOGADO

Dispomos de uma esquadra com os melhores para te trazer a liberdade o mais prontamente possível.

DETETIVE rudemente entra segurando a PASTA DE PAPEL GASTA. Liga o GRAVADOR e joga a PASTA DE PAPEL na MESA. DETETIVE encara IGOR.

DETETIVE

Você conhece estes documentos?

Sr. ROMANO prontamente pega a PASTA DE PAPEL GASTA, abre e lê os DOCUMENTOS. IGOR levanta os olhos encarando DETETIVE a sua frente.

SR. ROMANO

Que diabo mal intencionado lhe entregou isso? São confidenciais!

DETETIVE, estressado, encara Sr. ROMANO.

DETETIVE (tom de ameaça)

Temos provas suficientes para te indiciar como cúmplice neste caso, por isso não diga mais nada.

SR. ROMANO (alterado)

Mas que ultrajante é o circo
que se forma nesta alcova.
(interrompido)

IGOR (calmo)
Foi ela não foi?

Sr. ROMANO olha arregalado para IGOR.

DETETIVE (cínico)
Ela quem?

SR. ROMANO (desesperado)
Como teu protetor legal exijo
que não profiras mais sílaba
alguma para este falso
paladino.

IGOR encara Sr. ROMANO, voltando seu olhar para
DETETIVE.

IGOR
A gravidez de Jéssica, foi um
acidente, admito. Mas juro,
juro, que não a matei (voz
trêmula).

DETETIVE
Isso não muda nada garoto.

IGOR (imponente)
Muda a partir do momento que
minha madrasta espera um filho
meu.

Sr. ROMANO baixa a cabeça balançando-a negativamente.
DETETIVE fica paralisado.

DETETIVE (em choque)
O que?

IGOR (cínico)

Você quer a verdade? Sim,
Sirena, a mulher do meu pai,
espera um filho meu.

IGOR olha para cima, como se falasse com um ser superior.

IGOR (agressivo)
É tudo meu, eu venci seu
desgraçado. Inclusive sua
mulher. Eu venci! (gargalha)

Sr. ROMANO, olha cinicamente para o DETETIVE.

SR. ROMANO (se defendendo)
Há um palmo de minha razão, meu
protegido, enfeitiçado por
aquela medusa, foi capaz de
fazer uma bestialidade com
aquele anjo desgraçado.

IGOR (irritado)
Eu não a matei.

DETETIVE se senta vagarosamente na frente de IGOR, com os olhos perdidos. Fica em pausa por alguns segundos. Energicamente aponta para Sr. ROMANO.

DETETIVE
Não saia da cidade, eu juro que
te encontro e te boto atrás das
grades.

DETETIVE sai apressado.

LINK 5
(A) (B)

LINK 5 (A)

14. INT. CORREDOR DE ACESSO AO APARTAMENTO DE SIRENA -
DIA

DETETIVE, apreensivo, caminha apressadamente pelo
corredor. Com o CELULAR na mão tenta fazer uma ligação
para SIRENA que CAI na CAIXA POSTAL. Chega em frente à
porta, TOCA A CAMPANHIA. Aguarda. Faz a ligação
novamente. BATE na porta. Ligação CAI na CAIXA POSTAL.

DETETIVE

Vamos lá, atende. Droga, droga!

Com as mãos trêmulas tenta ligar novamente para SIRENA.
Ligação CAI na CAIXA POSTAL.

DETETIVE (agressivo)

Seu imbecil!

Agressivamente joga o CELULAR no chão. Segura o corpo
contra a porta e suspira frustrado buscando se acalmar.

**LINK 6
(A) (B)**

LINK 6 (A)

14 ½. INT. SALA EMBARQUE AEROPORTO – DIA

SIRENA, com ÓCULOS ESCUROS, sentada próxima a uma JANELA, acaricia sua barriga, em uma das mãos segura um EXAME MÉDICO DE GRAVIDEZ. Parece hipnotizada com a vista. Leva um susto quando Sr. ROMANO senta ao seu lado. Os dois se encaram. Sr. ROMANO tem nas mãos um URSINHO DE PELÚCIAS ENROLADO EM UMA FITA.

SR. ROMANO

É um varão?

SIRENA retira os ÓCULOS e faz um pequeno gesto positivo com a cabeça.

SR. ROMANO (com um sorriso no
rosto)

Minha cara progenitora,
hercúlea é a tarefa à qual me
presto.

SIRENA Sorri maliciosamente.

LINK 7**(A) ou (B) ou (C)****CONDICIONAMENTO:**

LINK 7C somente acessível se escolhido o **LINK 3D** na Cena 10.

LINK 6 (B)

14 ½. INT. SALA EMBARQUE AEROPORTO – DIA

SIRENA, com ÓCULOS ESCUROS, sentada próxima a uma JANELA, acaricia sua barriga, em uma das mãos segura um EXAME MÉDICO DE GRAVIDEZ. Parece hipnotizada com a vista. Leva um susto quando DETETIVE chega e ALGEMA seu punho. Os dois se encaram. SIRENA retira os ÓCULOS e dá um sorriso.

SIRENA

Ora, ora, desperdiçando seu
precioso tempo de novo. Você
não acha que isso irá me
segurar, não é mesmo?

SIRENA levanta o braço com as algemas.

DETETIVE

É um menino?

SIRENA Sorri maliciosamente e coloca os ÓCULOS ESCUROS.

LINK 7**(A) ou (B) ou (C)****CONDICIONAMENTO:**

LINK 7C somente acessível se escolhido o **LINK 3D** na Cena 10.

14. EXT. CORREDOR DO APARTAMENTO SIRENA – DIA

DETETIVE, apreensivo, caminha apressadamente pelo corredor. Com o CELULAR na mão tenta fazer uma ligação para SIRENA que CAI na CAIXA POSTAL. Chega em frente à porta, TOCA A CAMPANHIA. Aguarda. Faz a ligação novamente. BATE na porta. Ligação CAI na CAIXA POSTAL.

DETETIVE

Vamos lá, atende. Droga, droga!

SIRENA abre a porta. Está com a maquiagem borrada como se acabasse de chorar. Segura o EXAME MÉDICO DE GRAVIDEZ na mão. DETETIVE suspira aliviado.

SIRENA (raiva)

Aquele infeliz não serve nem
para fazer um filho homem.
Moleque!

Sirena aperta o punho contra a barriga.

DETETIVE

Sirena Magnus, a senhora está
presa por participar do
assassinado de Jessica Spiel.
Tem direito a se calar e a ter
um advogado.

DETETIVE ALGEMA SIRENA. Com raiva ela o encara.

SIRENA

Já descobriu quem ganhará com
tudo isso?

DETETIVE

Vamos.

DETETIVE leva SIRENA algemada.

LINK 7

(A) ou (B) ou (C)

CONDICIONAMENTO:

LINK 7C somente acessível se escolhido o **LINK 3D** na Cena 10.

LINK 7
(A)

15. INT. BAR - DIA

DETETIVE recolhe as FOTOS de JÉSSICA morta, AGENDA, ENVELOPE DE LABORATÓRIO MÉDICO e PASTA DE PAPEL GASTA com DOCUMENTOS do balcão, coloca em uma CAIXA. Posiciona a CAIXA em baixo do braço. Bebe o restante da CERVEJA QUENTE em um só gole e sai.

Fade out

Fim

15. INT. BAR - DIA

DETETIVE recolhe as FOTOS de JÉSSICA morta, AGENDA, ENVELOPE DE LABORATÓRIO MÉDICO e PASTA DE PAPEL GASTA com DOCUMENTOS do balcão, coloca em uma CAIXA. Posiciona a CAIXA em baixo do braço. Bebe o restante da CERVEJA QUENTE em um só gole e sai.

16. EXT. BOSQUE - ENTARDECER

DETETIVE joga a CAIXA em uma vala, que acabara de ser cavada, ao lado de um monte de terra. DETETIVE se apoia na PÁ encara a CAIXA obstinado. Pega a PÁ e cobre CAIXA com terra.

Fade out

Fim

LINK 7 (C) **CENA SOMENTE ACESSÍVEL SE ESCOLHIDO O LINK 3D NA CENA****10.**

15. INT. BAR - DIA

DETETIVE recolhe as FOTOS de JÉSSICA morta, AGENDA, ENVELOPE DE LABORATÓRIO MÉDICO e PASTA DE PAPEL GASTA com DOCUMENTOS do balcão, coloca em uma CAIXA. Posiciona a CAIXA em baixo do braço. Bebe o restante da CERVEJA QUENTE em um só gole e sai.

16. EXT. BOSQUE - ENTARDECER

Sr. ROMANO joga a CAIXA em uma vala, que acabara de ser cavada, ao lado de um monte de terra. Ofegante, retira um LENÇO do bolso e seca o suor. Pega a PÁ e cobre CAIXA com terra.

Fade out

Fim