

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO PARANÁ  
ESCOLA DE ARQUITETURA E DESIGN  
CURSO DE DESIGN DIGITAL**

**FABIO VIEIRA FURTADO  
FELIPE VIEIRA FURTADO**

**NARRATIVAS MULTILINEARES EM MÍDIAS DIGITAIS:  
FATÍDICO - PROJETO AUDIOVISUAL INTERATIVO**

**CURITIBA  
2018**

**FABIO VIEIRA FURTADO**  
**FELIPE VIEIRA FURTADO**

**NARRATIVAS MULTILINEARES EM MÍDIAS DIGITAIS:**  
**FATÍDICO - PROJETO AUDIOVISUAL INTERATIVO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Design Digital da Pontifícia Universidade Católica do Paraná, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Design Digital.

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Freese Gonzatto

**CURITIBA**  
**2018**

## RESUMO

Esse projeto consiste no estudo de narrativas multilineares, com a finalidade de explorar a interatividade que esse tipo de narrativa proporciona nas mídias digitais, para isso analisamos o histórico desse formato buscando compreender seus conceitos, apresentando as suas diferentes manifestações, aprofundando-se essencialmente no meio audiovisual. Aplicamos os conhecimentos desenvolvidos durante a fundamentação teórica na produção de um episódio piloto de uma série interativa com a temática de *Fake News*.

**Palavras-chave:** Audiovisual. Narrativas. Multilinearidade. Interação.

## **ABSTRACT**

This work consists of a study concerning nonlinear narratives with the aim of exploring the interactivity that this type of narrative provides in digital media. Therefore, the historical background of this format was analyzed to understand its concepts, presenting its different manifestations, deepening essentially in the audiovisual media. We applied the knowledge developed throughout the theoretical foundation in the production of a pilot regarding an interactive series with the theme of Fake News.

**Key-words:** Audiovisual. Narratives. Multilinearity. Interaction.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Arte rupestre em caverna na Cidade do Cabo, África do Sul. ....	12
<b>Figura 2.</b> “Triângulo da estória” elaborado por Robert Mckee. ....	20
<b>Figura 3.</b> Representação visual do paradigma de um roteiro cinematográfico. ....	22
<b>Figura 4.</b> Pôster do filme "It's a Wonderful Life" de 1946.....	27
<b>Figura 5.</b> Destino de um gladiador derrotado decidido pelo público. ....	30
<b>Figura 6.</b> Panfleto de divulgação da peça “Night of January 16th”. ....	31
<b>Figura 7.</b> Diversas capas da série de livros " <i>Choose Your Own Adventure</i> ". ....	32
<b>Figura 8.</b> Pôster de divulgação do jogo " <i>Planetfall</i> " ....	34
<b>Figura 9.</b> Capa do jogo " <i>Night Trap</i> ", famoso FMV de 1992.....	36
<b>Figura 10.</b> Captura de tela do FMV " <i>Phantasmagoria</i> " ....	37
<b>Figura 11.</b> Capturas de tela do jogo " <i>The Secret of Monkey Island</i> " ....	38
<b>Figura 12.</b> Máquina de arcade do jogo " <i>Dragon's Lair</i> ". ....	39
<b>Figura 13.</b> Exemplo de QTE no jogo " <i>Resident Evil 4</i> ". ....	40
<b>Figura 14.</b> Pôster do primeiro filme interativo, “Kinoautomat”.....	41
<b>Figura 15.</b> Pôster do filme interativo "Mr. Sardonicus" ....	42
<b>Figura 16.</b> Cena de escolha do filme "A Date with Markiplier" ....	44
<b>Figura 17.</b> Capturas de tela do jogo " <i>Heavy Rain</i> " ....	46
<b>Figura 18.</b> "Late Shift" sendo exibido em uma sala de cinema.....	47
<b>Figura 19.</b> Sequência de imagens de um cavalo galopando. ....	49
<b>Figura 20.</b> Quadro do filme “ <i>The Great Train Robbery</i> ” ....	51
<b>Figura 21.</b> Exemplo de plano geral.....	52
<b>Figura 22.</b> Exemplo de plano de conjunto. ....	53
<b>Figura 23.</b> Exemplo de plano americano. ....	54
<b>Figura 24.</b> Exemplo de plano médio. ....	54
<b>Figura 25.</b> Exemplo de plano aproximado de peito. ....	55
<b>Figura 26.</b> Exemplo de primeiro plano.....	55
<b>Figura 27.</b> Exemplo de primeiríssimo plano.....	56
<b>Figura 28.</b> Tabela de comparação do ângulo das lentes objetivas.....	59
<b>Figura 29.</b> O Efeito Kuleshov.....	61
<b>Figura 30.</b> Capturas de tela do filme interativo " <i>Bank Run Game</i> ". ....	64
<b>Figura 31.</b> Capturas de tela do filme interativo "Late Shift".....	66
<b>Figura 32.</b> Capturas de tela do filme interativo " <i>That Moment When</i> " ....	68

<b>Figura 33.</b> Capturas de tela do jogo " <i>The Walking Dead: A Telltale Games Series</i> "	69
<b>Figura 34.</b> Capturas de tela do jogo " <i>Detroit: Become Human</i> "	71
<b>Figura 35.</b> Fluxograma das escolhas no jogo " <i>Detroit: Become Human</i> "	72
<b>Figura 36.</b> Capturas de tela do videoclipe "Coldplay - Ink"	73
<b>Figura 37.</b> Capturas de tela do videoclipe "Major Lazer - <i>Know No Better</i> "	75
<b>Figura 38.</b> Capturas de tela do comercial "Coca Cola - <i>Inseparable</i> "	76
<b>Figura 39.</b> Capturas de tela do comercial "IKEA - Back To School"	77
<b>Figura 40.</b> Crescimento do público feminino no consumo de <i>videogames</i> .	79
<b>Figura 41.</b> Gráfico mostrando os fatores que influenciam na compra de um jogo.	79
<b>Figura 42.</b> Gráfico mostrando a faixa etária do público <i>gamer</i> .	80
<b>Figura 43.</b> Cronograma para a produção do TCC.	82
<b>Figura 44.</b> Paradigma de roteiro adaptado para uma narrativa multilinear	96
<b>Figura 45.</b> Mariana Galafassi interpretando a personagem Laura Lemos.	97
<b>Figura 46.</b> Jussára Furtado interpretando a personagem Vera	98
<b>Figura 47.</b> Monique Bonfim interpretando a personagem Sônia.	98
<b>Figura 48.</b> Captura de tela de <i>Fatídico</i> mostrando um ponto de escolha.	103
<b>Figura 49.</b> Captura de tela de <i>Fatídico</i> mostrando a tela de consequências	103
<b>Figura 50.</b> Identidade visual da série " <i>Fatídico</i> "	104

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>9</b>
1.1	ÁREA E TEMA.....	10
1.2	OBJETIVO.....	10
1.3	METODOLOGIA.....	11
<b>2</b>	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....</b>	<b>12</b>
2.1	A NARRATIVA E SEUS ELEMENTOS.....	12
<b>2.1.1</b>	<b>Enredo .....</b>	<b>14</b>
<b>2.1.2</b>	<b>Personagem .....</b>	<b>15</b>
<b>2.1.3</b>	<b>Tempo.....</b>	<b>16</b>
<b>2.1.4</b>	<b>Espaço.....</b>	<b>17</b>
<b>2.1.5</b>	<b>Narrador .....</b>	<b>18</b>
2.2	A NARRATIVA AUDIOVISUAL.....	19
<b>2.2.1</b>	<b>Narrativa Clássica.....</b>	<b>21</b>
<b>2.2.2</b>	<b>Narrativa Paralela .....</b>	<b>23</b>
<b>2.2.3</b>	<b>Narrativa Circular.....</b>	<b>24</b>
<b>2.2.4</b>	<b>Narrativa Fragmentada.....</b>	<b>24</b>
<b>2.2.5</b>	<b>Narrativa Polifônica .....</b>	<b>24</b>
2.3	NARRATIVAS MULTILINEARES .....	25
2.4	A IMERSÃO INTERATIVA NA NARRATIVA MULTILINEAR.....	27
2.5	A NARRATIVA MULTILINEAR NAS MÍDIAS DIGITAIS .....	33
<b>2.5.1</b>	<b>Videogames .....</b>	<b>33</b>
<b>2.5.2</b>	<b>Filmes Interativos .....</b>	<b>40</b>
2.6	LINGUAGEM AUDIOVISUAL .....	48
<b>2.6.1</b>	<b>Planos e Enquadramentos.....</b>	<b>51</b>
2.6.1.1	Plano Geral (PG) .....	52
2.6.1.2	Plano de Conjunto (PC).....	53
2.6.1.3	Plano Americano (PA) .....	54
2.6.1.4	Plano Médio (PM).....	54
2.6.1.5	Plano Aproximado de Peito (PAP).....	55
2.6.1.6	Primeiro Plano (PP) .....	55
2.6.1.7	<i>Close-up</i> ou Primeiríssimo Plano (PPP) .....	56
<b>2.6.2</b>	<b>Montagem Audiovisual .....</b>	<b>59</b>

2.6.2.1	Montagem Métrica .....	62
2.6.2.2	Montagem Rítmica.....	62
2.6.2.3	Montagem Tonal.....	62
2.6.2.4	Montagem Atonal.....	62
2.6.2.5	Montagem Intelectual .....	63
<b>3</b>	<b>PESQUISA .....</b>	<b>64</b>
3.1	ANÁLISE DE SIMILARES .....	64
3.1.1	<b>Bank Run Game .....</b>	<b>64</b>
3.1.2	<b>Late Shift .....</b>	<b>66</b>
3.1.3	<b>That Moment When.....</b>	<b>68</b>
3.1.4	<b>The Walking Dead: A Telltale Games Series .....</b>	<b>69</b>
3.1.5	<b>Detroit: Become Human.....</b>	<b>71</b>
3.1.6	<b>Coldplay - Ink .....</b>	<b>73</b>
3.1.7	<b>Major Lazer - <i>Know No Better</i>.....</b>	<b>75</b>
3.1.8	<b>Coca Cola – Inseparable .....</b>	<b>76</b>
3.1.9	<b>IKEA - Back To School .....</b>	<b>77</b>
3.2	VIABILIDADE DO PROJETO .....	78
3.3	PÚBLICO-ALVO .....	78
<b>4</b>	<b>DESENVOLVIMENTO DO PROJETO .....</b>	<b>82</b>
4.1	PRÉ-PRODUÇÃO .....	82
4.1.1	<b>Definição da Temática: <i>Fake News</i> .....</b>	<b>83</b>
4.1.2	<b>A Narrativa Multilinear de “Fatídico” .....</b>	<b>88</b>
4.1.3	<b>Concepção do Roteiro .....</b>	<b>95</b>
4.1.4	<b>Decupagem .....</b>	<b>96</b>
4.1.5	<b>Elenco.....</b>	<b>96</b>
4.1.6	<b>Locações .....</b>	<b>98</b>
4.1.7	<b>Arte e Fotografia .....</b>	<b>99</b>
4.1.8	<b>Equipamento.....</b>	<b>100</b>
4.2	PRODUÇÃO .....	100
4.2.1	<b>Ordem do dia .....</b>	<b>100</b>
4.2.2	<b>Gravações .....</b>	<b>100</b>
4.3	PÓS PRODUÇÃO .....	101
4.3.1	<b>Montagem.....</b>	<b>101</b>
4.3.2	<b>Colorização .....</b>	<b>101</b>

<b>4.3.3</b>	<b>Design de Som.....</b>	<b>102</b>
<b>4.3.4</b>	<b>Efeitos Especiais .....</b>	<b>102</b>
<b>4.3.5</b>	<b>Publicação e Divulgação.....</b>	<b>104</b>
<b>4.4</b>	<b>LINK PARA O PROJETO “FATÍDICO” .....</b>	<b>104</b>
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>105</b>
<b>6</b>	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>107</b>
	<b>APÊNDICE A – ROTEIRO .....</b>	<b>113</b>
	<b>APÊNDICE B – FLUXOGRAMA.....</b>	<b>130</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O ser humano, desde o início de sua existência anseia pela compreensão do mundo em que vive, e para isso usufrui primordialmente de um recurso que o difere dos demais seres vivos para expandir o seu conhecimento: a narrativa. Para Gancho (2012) o ato de narrar é uma manifestação que sempre acompanhou a humanidade desde a arte rupestre até os dias atuais, presente na cultura de toda e qualquer sociedade ao longo da história, a narrativa faz parte da natureza humana.

A evolução das mídias e os avanços tecnológicos difundiram novas formas de se narrar histórias. Na sociedade contemporânea existem inúmeros tipos de narrativas, o advento do cinema no final do século XIX possibilitou que as narrativas apresentassem as histórias de “maneira clara e fluente ao espectador” (GOSCIOLA, 2003, p. 110), já no fim do século XX a humanidade entrou na era digital (MURRAY, 2003) e assim as narrativas alcançaram um novo patamar, no qual a imersão na trama torna-se cada vez mais intensa, através da interação e da multilinearidade (BIEGING, 2016, p. 14). A concepção de narrativas lineares compostas pelas estruturas tradicionais, não podem ser equiparadas às oportunidades que a multilinearidade proporciona nas mídias digitais (MANOVICH, 1995).

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 (BIEGING, 2016, p. 14).

Nota-se então que, com tal difusão das novas tecnologias, entramos numa nova era de produção de entretenimentos narrativos, que variam desde *videogames* e filmes interativos até hipertextos literários pós-modernos (MURRAY, 2003), onde as narrativas desenvolvem uma estrutura de complexidade muito maior, permitindo uma experiência mais imersiva do espectador (BIEGING, 2016, p. 14).

Murray (2003) considera que “essa abrangente gama de arte narrativa traz consigo a promessa de um novo meio de expressão tão diversificado como os livros impressos e o cinema”, mas atualmente constatamos que as narrativas multilineares ainda não foram devidamente exploradas no meio audiovisual, admitindo os *videogames* como a sua forma de manifestação predominante. Em 1967, há mais de 50 anos atrás, em um tempo que era inimaginável a concepção de uma narrativa

multilinear em um filme, o cineasta tcheco Radúz Činčera produziu o filme “*Kinoautomat*”<sup>1</sup>, atualmente considerado o primeiro filme interativo da história (MENESES, 2015), onde em determinados momentos durante a exibição do filme acontecia uma intervenção solicitando que o público votasse entre duas opções escolhendo democraticamente qual caminho a narrativa iria percorrer. Mas a partir de então são poucas as notáveis produções audiovisuais que utilizam a multilinearidade e a interação para imergir os espectadores na narrativa. Diante desta problemática que partimos para a idealização deste TCC, onde vamos explorar as narrativas multilineares, especialmente no meio audiovisual.

## 1.1 ÁREA E TEMA

Considerando a problemática identificada, definimos as narrativas multilineares, a interatividade e a produção audiovisual como elementos fundamentais da nossa pesquisa, já na materialização do nosso projeto, que se trata da produção do primeiro episódio de uma série interativa, buscamos um tema que favorecesse na elaboração de uma narrativa multilinear, e que possibilitasse a elaboração de dilemas na trama, sendo assim optamos pela temática de *Fake News*<sup>2</sup> (Notícias Falsas), onde vamos abordar questões sobre a disseminação de mentiras na sociedade de diferentes maneiras, esse tema será explorado no conflito central do enredo desenvolvido.

## 1.2 OBJETIVO

O principal objetivo deste trabalho de conclusão de curso é desenvolver uma narrativa multilinear e produzir o primeiro episódio de uma série interativa, com o propósito de explorar a interatividade que esse tipo de narrativa proporciona nas mídias digitais.

---

<sup>1</sup> “*Kinoautomat*” ou “*Clovek a jeho dum*” - Dirigido por Radúz Činčera e Ján Roháč. Perf. Karla Chadimová, Leopolda Dostalová, Miroslav Horníček. 1967. Film.

<sup>2</sup> Termo comumente utilizado para referir-se às notícias falsas. Fonte: "Notícia falsa – Wikipédia, a enciclopédia livre." Disponível em [https://pt.wikipedia.org/wiki/Not%C3%ADcia\\_falsa](https://pt.wikipedia.org/wiki/Not%C3%ADcia_falsa).

### 1.3 METODOLOGIA

Nessa seção vamos apresentar os procedimentos metodológicos que foram aplicados no desenvolvimento do projeto deste TCC.

Inicialmente foi realizada uma fundamentação teórica por meio de uma pesquisa exploratória a respeito das diferentes formas de narrativa e seus elementos estruturais, em seguida procedemos com um maior foco nas narrativas multilíneas e na imersão que elas proporcionam para o usuário por meio de diferentes tipos de interação, com destaque para a sua aplicação nos meios digitais. Posteriormente estudamos os princípios da linguagem audiovisual, pois esse será o meio de aplicação da narrativa multilínea desenvolvida. Após a conclusão da fundamentação procedemos para as pesquisas, com a análise de similares, onde examinamos produções no mercado audiovisual e de *videogames* semelhantes à que estamos desenvolvendo, com o objetivo de extrair informações relevantes que contribuam para o nosso projeto, e com a análise de público, onde avaliamos o público que possui interesse em narrativas interativas, e definimos qual seria o público-alvo do nosso projeto. A partir disso seguimos para o desenvolvimento do projeto, onde utilizamos uma metodologia tradicional de produções audiovisuais para guiar-nos nesta etapa, dividindo a produção em: Pré-Produção (Preparação); Produção (Execução); Pós-Produção (Finalização);

Na Pré-Produção, após uma pesquisa de temas que gostaríamos de explorar, definimos *fake news* como a principal temática da narrativa, assim seguimos para uma geração de alternativas para o desenvolvimento da narrativa e posteriormente para a concepção do roteiro. Com a narrativa e o roteiro desenvolvidos prosseguimos para a decupagem, depois a seleção do elenco, a escolha das locações, a definição da arte e fotografia do filme e a seleção do equipamento para as gravações.

Na etapa de Produção planejamos a ordem do dia das gravações, e realizamos as gravações.

Por último, a Pós-Produção, na qual foi feita a montagem do episódio filmado juntamente da colorização, sonorização e aplicação dos efeitos especiais. Com o episódio editado e finalizado seguimos para a publicação do projeto, que foi hospedado em um *website* e disponibilizado gratuitamente.

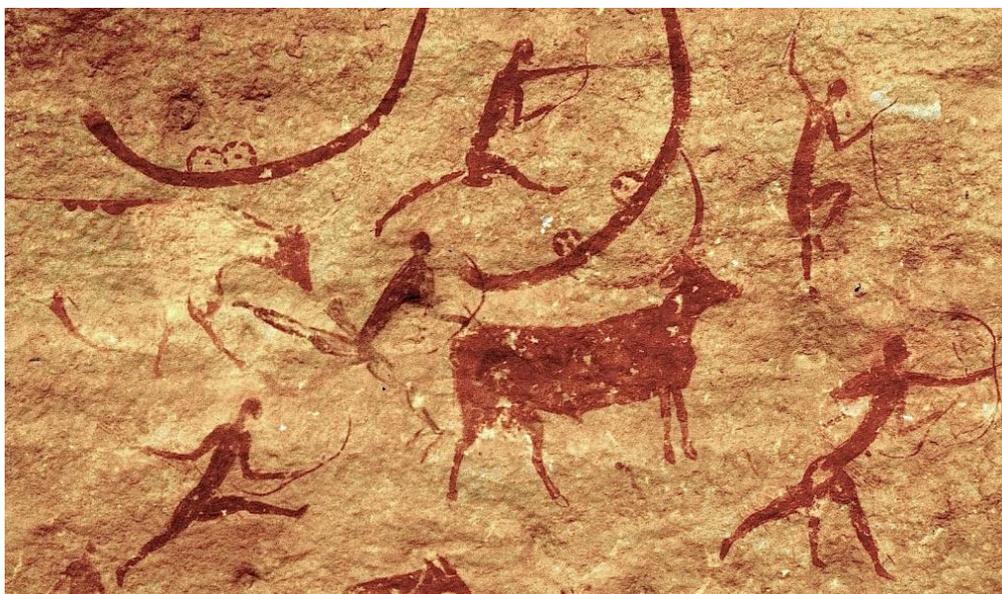
## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Neste capítulo vamos apresentar a construção teórica realizada através de uma pesquisa exploratória das áreas que envolvem o nosso projeto. Inicialmente, vamos estudar a importância da narrativa e seus elementos e analisar a narrativa multilinear e sua interatividade nas mídias digitais. Posteriormente, aprofundaremos os nossos conhecimentos na linguagem audiovisual, com a finalidade de desenvolver competências para a produção do projeto.

### 2.1 A NARRATIVA E SEUS ELEMENTOS

Neste estudo vamos examinar as definições gerais de narrativa e conhecer os seus elementos estruturais, que serão essenciais no desenvolvimento do nosso projeto, onde vamos utilizar os conhecimentos aqui adquiridos como base para a criação de uma narrativa multilinear.

Consumimos e produzimos narrativas o tempo todo, elas fazem parte da natureza humana, a arte rupestre já era uma forma de se narrar histórias (GANCHO, 2012, p. 4).



**Figura 1.** Arte rupestre em caverna na Cidade do Cabo, África do Sul.  
Fonte: Khoi rock art - Imagem por Anthony Bannister/Gallo images

No mundo moderno, as narrativas aparecem em nosso cotidiano nas mais variadas formas: no cinema, televisão, livros, peças de teatro, jornal, histórias em quadrinho etc., enfim existem inúmeras possibilidades de se consumir e produzir as narrativas na atualidade, como comenta Barthes (2001):

A narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades. A narrativa começa com a própria história da humanidade; não há, nunca houve em lugar nenhum povo algum sem narrativa. [...] A narrativa está sempre presente, como a vida. (BARTHES, 2001, pp. 103-104)

Mas por que as narrativas são necessárias na vida humana? Para McKee (2006, p. 25), “nosso apetite por estórias é um reflexo da necessidade profunda do ser humano em compreender os padrões do viver, não meramente como um exercício intelectual, mas como uma experiência pessoal e emocional”. Murray (2003, p. 19) manifesta um pensamento semelhante ao de McKee (2006), afirmando que “a narrativa é um dos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo”, ela explica que a narrativa é fundamental para a construção de comunidades e que elas contribuem para o ser humano compreender a si mesmo. É realmente difícil conseguir comunicar-se com outras pessoas sem fazer uso de recursos narrativos, para Pinna (2006) a narrativa é inerente ao ser humano.

Mas o que é exatamente uma narrativa? Muitos autores ao longo do tempo dedicaram os seus estudos para tentar definir um conceito de narrativa, ou apenas torná-lo mais fácil de ser compreendido. Vamos usufruir do conhecimento de alguns destes teóricos para fundamentar o nosso projeto.

Os primeiros estudos de que se tem notícia em torno de uma definição de narrativa, pertencem ao filósofo Aristóteles (1993) em seu livro “Poética”, as pesquisas realizadas pelo filósofo com relação à narrativa são tão importantes que são utilizadas como referência até hoje para os teóricos da narratologia. Gérard Genette (2011, p. 266) esclarece a definição de narrativa para o filósofo grego da seguinte forma: “para Aristóteles, a narrativa (*diegesis*) é um dos dois modos da imitação poética (*mimesis*), o outro sendo a representação direta dos acontecimentos por atores falando e agindo diante do público”.

Ou seja, Aristóteles (1993) considera a narrativa como imitativa, “o imitar é congênito no homem (e nisso difere dos outros vivos, pois, de todos, é ele o mais imitador, e, por imitação, aprende as primeiras noções), e os homens se comprazem no imitado” (ARISTÓTELES, 1993, p. 27).

Corinne Squire (2014), define amplamente a narrativa como uma cadeia de signos que se movimentam sucessivamente de um para outro, com a principal característica de carregarem um sentido social, cultural e histórico reconhecível, podendo ser interpretado de formas distintas entre universos socioculturais e históricos:

Nesta definição, a narrativa pode operar em várias mídias, inclusive em imagens imóveis. Ela deriva simplesmente da sucessão de signos, independentemente do sistema de símbolos, da mídia ou da “matriz semiótica” em que esta sucessão ocorre. (SQUIRE, 2014, p. 273)

Já para Genette (2011, p. 255) a narrativa pode ser definida banalmente “como a representação de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos, reais ou fictícios, por meio da linguagem, e mais particularmente da linguagem escrita”. Esta definição é considerada por ele reducionista, ou seja, que não faz jus a tudo que uma narrativa envolve, o autor não chega à uma definição exata da narrativa, mas torna compreensível o que é necessário para se obter uma narrativa:

Toda narrativa comporta, com efeito, embora intimamente misturados e em proporções muito variáveis, de um lado representações de ações e de acontecimentos, que constituem a narração propriamente dita, e de outro lado representações de objetos e personagens, que são o fato daquilo que se denomina hoje a descrição. (GENETTE, 2011, p. 262)

De acordo com a professora e pesquisadora Cândida Vilares Gancho (2012), em seu livro “Como analisar narrativas”, existem cinco elementos essenciais para a concepção de uma narrativa, sendo eles: enredo, personagens, tempo, espaço e narrador. Vamos fazer uma análise geral de cada um destes elementos estruturais, baseando-se principalmente nos conceitos definidos pela autora.

### **2.1.1 Enredo**

Segundo Pinna (2006, p. 142), “Ao conjunto de acontecimentos que se sucedem de modo ordenado numa estória, dos quais participam as personagens, é dado o nome de ação, trama, intriga ou enredo”. Existem muitos nomes diferentes para definir a sequência de eventos em uma história, mas o mais abrangente e que será utilizado neste trabalho é: enredo.

Para Gancho (2012), existem duas questões que são fundamentais a serem analisadas no enredo: a sua estrutura e a sua natureza ficcional.

Em relação à sua natureza ficcional, a autora considera a verossimilhança, que consiste na coerência dos fatos da história com a realidade. Eles não precisam ser necessariamente verdadeiros contendo uma sintonia com o mundo exterior à narrativa, mas precisam apresentar uma disposição lógica para que o espectador consiga acreditar naquilo que está sendo narrado dentro do enredo. Para Gancho

(2012, p. 7) “Cada fato da história tem uma motivação (causa), nunca é gratuito e sua ocorrência desencadeia inevitavelmente novos fatos (consequência)”.

A estrutura de um enredo concentra-se no conflito, que pode ser qualquer oposição entre elementos dentro da narrativa, é ele que captura a atenção do espectador e constrói a estrutura para o enredo (GANCHO, 2012). Partindo desta descrição, podemos afirmar que o conflito é um elemento primordial dentro do enredo, Syd Field (2001, p. 15) sustenta esse conceito no contexto cinematográfico: “Todo drama é conflito. Sem conflito não há personagem; sem personagem, não há ação; sem ação, não há história; e sem história, não há roteiro”.

### **2.1.2 Personagem**

O personagem em uma narrativa é sobretudo a ação no enredo. Syd Field (2001, p. 31) reafirma diversas vezes em seu livro “Manual do Roteiro” que “ação é personagem - o que uma pessoa faz é o que ela é, não o que ela diz”. Para Gancho (2012) um personagem é um ser que pertence ao enredo, assim sendo ele só pode existir se suas ações afetam diretamente a narrativa, portanto, se algum outro ser é apenas mencionado durante o enredo, mas não possui ações efetivas nele, ele não é considerado um personagem.

Existem inúmeras classificações de personagens de diferentes teóricos, mas vamos fundamentar esse trabalho nos conceitos apresentados por Gancho (2012). A classificação que a autora emprega é fragmentada em dois conjuntos, um relaciona os personagens quanto ao papel desempenhado no enredo, e o outro quanto à caracterização.

No primeiro conjunto dessa classificação estão o protagonista, que pode ser um herói, quando possui particularidades que o tornam melhor que o restante, ou um anti-herói, quando possui características equivalentes ou inferiores em relação ao restante; o antagonista, que é o personagem se coloca em oposição ao protagonista agindo contra ele, qualquer seja o motivo, usualmente é o vilão da história; os personagens secundários, possuem papéis de menor relevância no enredo, “podem desempenhar papel de ajudantes do protagonista ou do antagonista, de confidentes, enfim, de figurantes” (GANCHO, 2012, p. 12).

No segundo conjunto dessa classificação, quanto à caracterização, encontram-se os personagens planos, que não possuem muita complexidade e suas

características e personalidade são invariáveis, muitas vezes ficam presos em estereótipos; e os personagens redondos, que são mais complexos e apresentam uma diversidade maior de características, as quais Gancho (2012) classifica em: físicas, psicológicas, sociais, ideológicas e morais, considerando que elas podem se alterar no decorrer da narrativa.

### 2.1.3 Tempo

De acordo com Metz (1968, p.27 apud GENETTE, 1979) “a narrativa é uma sequência duas vezes temporal: [...] há o tempo da coisa-contada e o tempo da narrativa (tempo do significado e tempo do significante)”, ou seja, na narrativa há o intervalo de tempo em que se passa o enredo, a continuidade da história, que pode durar anos dentro da narrativa, mas que para o espectador ela se desenvolve bem mais rápido; e também o tempo da narrativa para o espectador, que no caso de um livro, seria a quantidade de horas de leitura, e em um filme seria os minutos de duração da película, é o tempo concreto da narrativa que “age sobre os indivíduos e as comunidades que estão fora da obra narrativa, que existem no mundo sensível e se relacionam com a narrativa de alguma maneira (autor, leitor, espectador, ouvinte...)” (PINNA, 2006, p. 149).

Gancho (2012) decompõe o tempo da narrativa em quatro diferentes níveis, sendo eles: a época em que se passa a história, a duração da história, o tempo cronológico e o tempo psicológico.

Segundo Aguiar e Silva (2007) a época em que se passa a história também pode ser chamada de tempo histórico, que é a base histórica da narrativa, onde pode se passar em um tempo inimaginável, como em um futuro distante, ou no passado, nem sempre correspondendo a época em que o autor escreveu a história, para Gancho (2012, p. 15) o tempo histórico da narrativa é “o pano de fundo do enredo”.

Já a duração da história envolve o tempo que atua diretamente nos personagens da narrativa, é o intervalo de tempo que eles levam para realizar as suas ações dentro do enredo, para Aguiar e Silva (2007) ele pode ser chamado de tempo como *durée*<sup>3</sup> que Moreira (2013) define como:

---

<sup>3</sup> Palavra em Francês que significa “duração”. Fonte: durée in Dicionário infopédia de Francês – Português. Disponível em <https://www.infopedia.pt/dicionarios/frances-portugues/duree>.

O tempo de duração de um acontecimento, uma cena ou um fato. Se um personagem passa 20 minutos executando uma atividade, o tempo como duré do personagem é de 20 minutos, ainda que essa ação se desenrole em um intervalo de tempo bem menor para o espectador (MOREIRA, 2013, p. 17).

O tempo cronológico abrange a disposição sequencial dos fatos dentro do enredo, conforme Gancho (2012, p. 15) “é o nome que se dá ao tempo que transcorre na ordem natural dos fatos no enredo isto é do começo para o final. Está, portanto, ligado ao enredo linear (que não altera a ordem que os fatos ocorreram)”. Para exemplificar, podemos imaginar uma história que conta o dia de um personagem, ela vai iniciar pela manhã com o personagem acordando e o seu desfecho será à noite com ele indo dormir, seguindo uma ordem natural dos fatos.

Por último temos o tempo psicológico, este está ligado ao tempo não-linear, ou seja, a ordem natural dos acontecimentos é alterada, em concordância com Pinna (2006, p. 151) que afirma que no tempo psicológico “a ordem dos acontecimentos não segue uma coerência cronológica, mas a vontade do narrador ou de uma das personagens”. O tempo não-linear tornou-se mais comum nas obras modernas e contemporâneas, Gancho (2012) destaca a utilização do *flashback*<sup>4</sup> nas narrativas que recorrem ao tempo psicológico, e cita como exemplo o romance de Machado de Assis: “Memórias póstumas de Brás Cubas”, onde o narrador, já defunto, narra a sua vida após morrer.

#### **2.1.4 Espaço**

Trata-se do local onde acontece a narrativa, os espaços em uma narrativa podem variar de acordo com a quantidade de acontecimentos da história. Gancho (2012, p. 17) aponta como principal função do espaço em uma narrativa:

Situar as ações dos personagens e estabelecer com eles uma interação, quer influenciando suas atitudes, pensamentos ou emoções, quer sofrendo eventuais transformações provocadas pelos personagens. (GANCHO, 2012, p. 17)

---

<sup>4</sup> Interrupção de sequência cronológica pela interpolação de eventos ocorridos anteriormente. Fonte: "Flashback – Wikipédia, a enciclopédia livre." disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Flashback>.

Para Pinna (2006), o tempo em uma narrativa é invisível, e é preenchido pelo espaço, que é visível, Pinna (2006, p. 152) também afirma que “em uma narrativa, tempo e espaço são mutuamente permeáveis e indissociáveis”.

Segundo Gancho (2012), o espaço em uma narrativa abrange apenas o local físico onde a história acontece, para demais lugares, psicológicos, sociais, econômicos etc., utiliza-se o termo ambiente, que seria a convergência entre tempo e espaço somados ao clima, este definido por Gancho (2012, p. 17) como “o conjunto de determinantes que cercam os personagens, que poderiam ser resumidas às seguintes condições: socioeconômicas; morais; religiosas; psicológicas”. Gancho (2012) aponta três funções distintas para o ambiente sendo elas:

- Localizar os personagens no contexto em que eles estão inseridos, em algum determinado tempo, espaço, grupo social etc.
- Refletir os conflitos vivenciados pelos personagens dentro do enredo.
- Conflitar com os personagens para ocasionar o desenvolvimento da narrativa.

### **2.1.5 Narrador**

É o narrador quem guia a história, “apresentando e explicando os fatos que se sucedem no tempo e introduzindo os personagens” (CARDOSO, 2001, p.36 apud PINNA, 2006, p. 157). Sem o narrador não existe narrativa, pois é ele o seu elemento estruturador (GANCHO, 2012). De acordo com Gancho (2012), existem dois principais termos que definem as funções do narrador em uma narrativa: o foco narrativo e o ponto de vista. Ambos referem-se à posição ou perspectiva diante dos acontecimentos narrados, a partir destas funções obtém-se a famosa classificação entre narrador em terceira ou primeira pessoa.

Pinna (2006, p. 158) define o narrador em terceira pessoa como “aquele que se encontra fora dos acontecimentos que está narrando, possuindo um ponto de vista imparcial”, e aponta como suas principais características a onisciência, quando o narrador conhece tudo o que acontece dentro do enredo, e a onipresença, quando o narrador está presente em todos os lugares dentro da narrativa. Gancho (2012) esclarece que existem variações de narrador em terceira pessoa, sendo elas o narrador “intruso”, que é quando o narrador interage diretamente na narrativa, expressando a sua opinião sobre os acontecimentos; e o narrador “parcial”, o qual

apresenta-se e identifica-se como um personagem dentro da narrativa, recebendo um maior destaque na história.

Gancho (2012) explica que o narrador em primeira pessoa também pode ser chamado de narrador personagem, pois participa do enredo como tal, esse tipo de narrador limita-se em narrar os acontecimentos restritos ao campo de visão de algum personagem da narrativa, ou seja ele não é onisciente e nem onipresente. Essa categoria também possui variações, Gancho (2012) separa elas em: narrador testemunha, que normalmente não assume o papel de personagem central da narrativa, mas narra os acontecimento quais envolveu-se; e o narrador protagonista, que assume as ações do personagem principal, esse tipo de narrador “narra de um centro fixo, limitado quase que exclusivamente às suas percepções, pensamentos e sentimentos” (LEITE, 1989, p. 43).

Após compreendermos o conceito de narrador em uma narrativa, as suas funções e classificações devemos assimilar que narrador e autor são distintos, assim como aponta Gancho:

As variantes de narrador em primeira pessoa ou em terceira pessoa podem ser inúmeras, uma vez que cada autor cria um narrador diferente para cada obra. Por isso é bom que se esclareça que o narrador não é o autor, mas uma entidade de ficção, isto é, uma criação lingüística do autor, e por tanto só existe no texto. (GANCHO, 2012, p. 22)

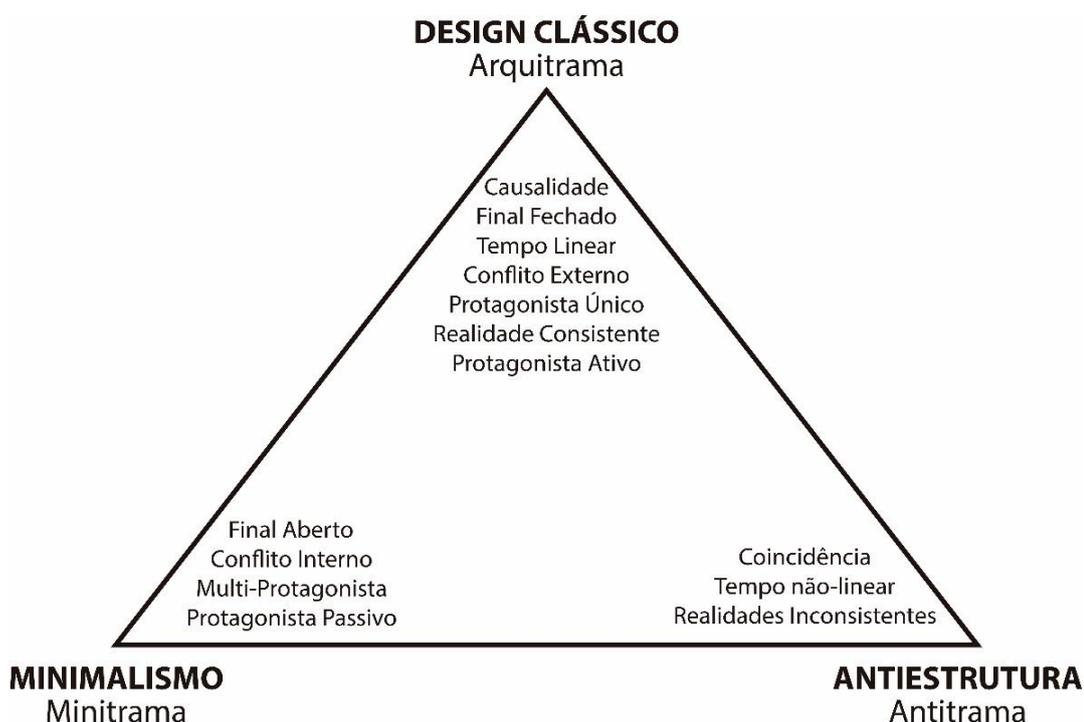
## 2.2 A NARRATIVA AUDIOVISUAL

Devido à expansão dos meios de comunicação na sociedade surgiram diferentes tipos de narrativa, como por exemplo nas narrativas em prosa podemos mencionar como suas formas mais propagadas o romance, a novela, o conto e a crônica (GANCHO, 2012). Mas, neste TCC, vamos concentrar a nossa pesquisa nas variedades narrativas concebidas no meio audiovisual.

Nos primórdios do cinema, as narrativas lineares predominavam, pois, as produções audiovisuais passavam por uma restrição criativa comparada ao meio literário, e o cinema herdava a forma de narrar vinda do romance burguês e dos poemas literários clássicos, além da limitação tecnológica da época que dificultava os procedimentos da montagem na pós-produção dos filmes, impondo um pensamento cronológico na construção da narrativa. Mas, com a evolução da tecnologia, surgiram procedimentos digitais para facilitar a montagem audiovisual, que possibilitaram a criação de novos tipos de narrativas, principalmente as não-lineares, e estimularam a

inovação entre os escritores, que buscavam estratégias para tornar as suas histórias cada vez mais originais e especiais (PAIVA, 2015).

Robert McKee (2006, p. 56) identificou três principais possibilidades de visão dos roteiristas diante da construção de narrativas para o meio audiovisual, e as mapeou através do que ele denomina como o “triângulo da estória”, onde cada canto do triângulo representa uma estruturação diferente para a concepção de uma narrativa, sendo elas a Arquitrama (Design Clássico), a Minitrama (Minimalismo) e a Antitrama (Antiestrutura).



**Figura 2.** “Triângulo da estória” elaborado por Robert McKee.  
Fonte: (MCKEE, 2006, p. 56)

McKee (2006) esclarece as extremidades desse seu mapeamento da seguinte forma:

- A Arquitrama, ou Design Clássico, envolve todos os “princípios eternos” de uma narrativa, ela é uma base estrutural para todos os demais tipos de narrativas. Nela o enredo é desenvolvido em torno de um protagonista ativo que confronta a força de um antagonismo externo para conquistar o seu objetivo, em uma lógica cronológica dos acontecimentos movimentando-se para um desfecho fechado com eventos irreversíveis.

- A Minitrama, ou Minimalismo, utiliza da base estabelecida pela Arquitrama, mas reduz os seus elementos sobressalentes buscando a simplicidade na narrativa, com um final aberto e um conflito interno.
- A Antitrrama, ou Antiestrutura, como o próprio nome já diz vai contra a estrutura clássica das narrativas audiovisuais “contradizendo as formas tradicionais para explorar, talvez ridicularizar, a ideia dos princípios formais” (MCKEE, 2006, p. 56), ela geralmente apresenta características “revolucionárias”, muitas vezes partindo propositalmente para uma narrativa excêntrica e exagerada, com um tempo não-linear e com realidades inconsistentes.

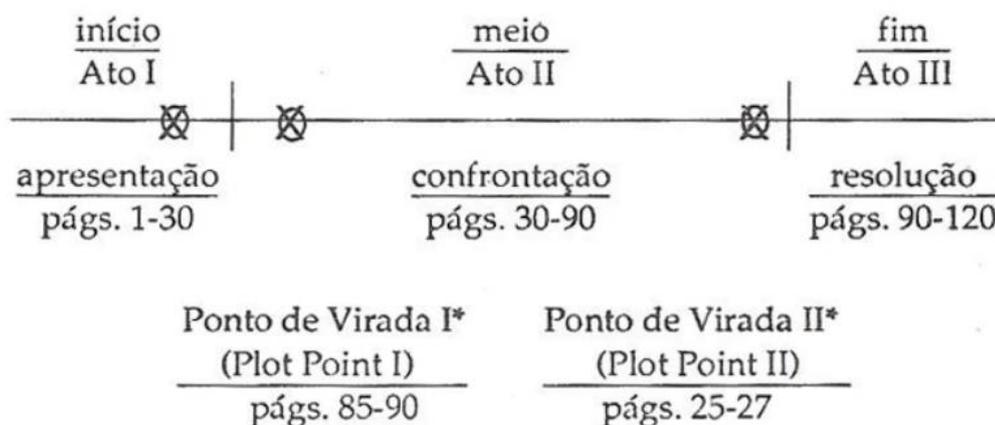
A partir deste mapeamento elaborado por McKee (2006) podemos notar a grande variação de estruturas narrativas no meio audiovisual, Paiva (2015) resume essas estruturas em: Clássica, Paralela, Circular, Fragmentada e Polifônica. Vamos analisar cada uma delas.

### **2.2.1 Narrativa Clássica**

É a estrutura narrativa presente em todas as mídias, também conhecida como narrativa linear, nela os acontecimentos são guiados por um único fio condutor, ela segue necessariamente a teoria desenvolvida por Aristóteles (1993) da estrutura dos três atos, onde ele considera que toda narrativa possui um início, meio e fim, e no caso da narrativa linear eles ocorrem sem interposições (PAIVA, 2015).

A partir dos estudos sobre construção narrativa de Aristóteles (1993) Field (2001) elaborou um paradigma para a estruturação de um roteiro audiovisual que focaliza o conflito como elemento fundamental da narrativa, apesar de ter sido idealizado para o roteiro cinematográfico, esse modelo pode ser aplicado em qualquer tipo de narrativa.

Nesse esquema elaborado por Field (2001) podemos observar a construção de uma narrativa clássica, pois ela caracteriza-se como linear seguindo a estruturação dos três atos, vamos compreender cada um dos elementos que compõem essa estrutura:



**Figura 3.** Representação visual do paradigma de um roteiro cinematográfico.

Fonte: (FIELD, 2001, p. 3)

- No primeiro ato realiza-se a apresentação, onde os personagens, o tempo e o espaço da narrativa são estabelecidos, aqui realiza-se a ambientação, uma introdução ao universo onde a história será narrada, assim o espectador já consegue localizar-se dentro do enredo.
- Já o segundo ato, é o momento onde vão desenvolver-se os conflitos que guiam a narrativa, em seguida chegamos no ponto de virada, ou clímax, em que o conflito atinge o seu ápice, todo o enredo é elaborado em função do ponto de virada, de acordo com Field (2001, p. 16) "Um ponto de virada (*plot point*) é qualquer incidente, episódio ou evento que "engancha" na ação e a reverte noutra direção".
- No terceiro e último ato desenrolam-se as consequências do conflito e o desfecho da história, onde os conflitos são solucionados.

Joseph Campbell (1997) a partir da estrutura dos três atos e desenvolveu a "Jornada do Herói", que trata-se de uma ordenação de eventos que pode ser identificada em quase todas as narrativas que utilizam a estruturação clássica, Campbell (1997) separa-os em doze principais etapas a serem empregues pelo herói da história:

1. O Mundo Comum
2. Chamado à Aventura
3. Recusa ao Chamado
4. Encontro com o Mentor
5. Passagem pelo Primeiro Limiar

6. Testes, Aliados e Inimigos
7. Aproximação do Objetivo
8. Provação Máxima
9. Conquista da Recompensa
10. Caminho de Volta
11. Depuração/Ressurreição
12. Retorno Transformado

Podemos citar o filme “O Rei Leão”<sup>5</sup>, de 1994, como um bom exemplo de uso da estrutura narrativa clássica, nesse filme podemos identificar claramente a presença da estrutura dos três atos de Aristóteles (1993) e as doze etapas da “Jornada do Herói” de Joseph Campbell (1997). O personagem protagonista do filme: o leão Simba, é uma personificação ideal da Jornada do Herói, na sua história são ultrapassadas todas as já citadas etapas dessa jornada, desde o início do filme em que ele está sendo apresentado ao “Mundo Comum” sendo erguido pelo macaco Rafiki diante dos animais do reino, até o final que após realizar o “Caminho de Volta” para a sua casa, a Pedra do Rei, Simba passa por uma “Ressurreição”, pois os demais leões do reino acreditavam que ele estava morto, e por último o protagonista após vencer uma batalha contra o seu tio Scar, finalmente recupera o poder e caminha lentamente até o topo da Pedra do Rei em um “Retorno Transformado”.

### **2.2.2 Narrativa Paralela**

A narrativa paralela, também conhecida como narrativa binária, é caracterizada pela presença de duas ou mais histórias coexistentes que se encontram em um determinado ponto da narrativa, geralmente próximo ao final da história (PAIVA, 2015).

Um exemplo de desse tipo de narrativa é o filme “Os Infiltrados”<sup>6</sup>, de 2006, em que acompanhamos a história do policial Billy Costigan, que se infiltra na máfia, paralelamente à do criminoso Colin Sullivan infiltrado na polícia.

---

<sup>5</sup> “*The Lion King*” - Dirigido por Roger Allers e Rob Minkoff. Perf. Rowan Atkinson, Matthew Broderick, Niketa Calame-Harris, Jeremy Irons, James Earl Jones. Walt Disney Pictures, 1994. Film.

<sup>6</sup> “*The Departed*” - Dirigido por Martin Scorsese. Perf. Leonardo DiCaprio, Matt Damon, Jack Nicholson. Warner Bros. 2006. Film.

### 2.2.3 Narrativa Circular

É a narrativa que termina onde se iniciou, formando uma estrutura circular, Paiva (2015, p. 33) explica que esse tipo de narrativa acontece “através de um salto temporal para o passado após o início da narração, e a história desenvolve-se até chegar ao local onde começou a ser contada.”

O filme “Titanic”<sup>7</sup>, de 1997, possui uma narrativa circular, ele inicia-se com a personagem Rose Dewitt contando sobre o seu passado, e, após a história ser contada, retornamos para o presente e a narrativa é finalizada, compondo uma estrutura circular.

### 2.2.4 Narrativa Fragmentada

Essa estrutura é definida pelo surgimento de cenas em uma ordem aparentemente aleatória, em que é difícil identificar qual o fio condutor da narrativa. Nela são sobrepostos eventos de diferentes fontes e com características distintas, que inicialmente não possuem um sentido explícito, mas ao aproximar-se do fim da narrativa torna-se perceptível a finalidade da história (PAIVA, 2015).

Essa estrutura narrativa é comumente utilizada nas produções de videoclipes musicais.

### 2.2.5 Narrativa Polifônica

Semelhante à narrativa paralela, na narrativa polifônica diversas histórias são contadas, podendo ou não ter relação entre si e compartilham de um mesmo universo, essa estrutura possui uma organização distinta em uma ordem de eventos não cronológicos (PAIVA, 2015).

O filme “*Pulp Fiction*”<sup>8</sup>, de 1994, é uma boa amostra dessa estrutura narrativa, em que acompanhamos diversas histórias aleatórias de criminosos em situações divergentes.

---

<sup>7</sup> “*Titanic*” - Dirigido por James Cameron. Perf. Leonardo DiCaprio, Kate Winslet, Billy Zane. Twentieth Century Fox, Paramount Pictures, 1997. Film.

<sup>8</sup> “*Pulp Fiction*” - Dirigido por Quentin Tarantino. Perf. John Travolta, Uma Thurman, Samuel L. Jackson. Miramax, 1994. Film.

Com o avanço tecnológico surgiram novas possibilidades para a construção de narrativas no meio audiovisual, como a narrativa multilinear, em que através da interação possibilita a elaboração de diferentes desfechos para a história (MURRAY, 2003). Vamos aprofundar mais os nossos estudos nesta forma de estrutura narrativa adiante.

### 2.3 NARRATIVAS MULTILINEARES

De acordo com Umberto Eco (1971), qualquer obra de arte dispõe de múltiplas variações de leitura. A partir de tal definição podemos concluir que todas as obras podem ser consideradas de certa forma multilineares, ao possibilitarem diferentes formas de interpretações ao seu usuário.

A narrativa multilinear tem como base o conceito de Hipertexto, termo concebido por Theodor Holm Nelson na década de 1960, que diz respeito à escrita eletrônica não-linear que oferece ao leitor diversas possibilidades de caminhos para leitura de textos a partir das suas escolhas, permitindo o usuário definir seu rumo através da interação:

Trata-se de uma forma de estruturação textual que faz do leitor simultaneamente co-autor do texto final. O hipertexto se caracteriza, pois, como um processo de escritura/ leitura eletrônica multilinearizado, multiseqüencial e indeterminado, realizado em um novo espaço de escrita. (MARCUSCHI, 2001, p. 86)

De acordo com Janet Murray (2003) existe uma confusão a respeito da diferença de uma narrativa que oferece diversas possibilidades de caminhos com a que se abstêm da causalidade narrativa, ou seja, entre a narrativa não-linear com a multilinear, como explicado nesse trecho:

O potencial inexplorado do meio parece repousar precisamente nessa área, na possibilidade de oferecer ao interator a percepção de múltiplos destinos possíveis, múltiplos resultados possíveis a partir de uma mesma situação. Descobri que muitas pessoas que tecem comentários sobre os formatos de narrativa interativa confundem as narrativas multissequenciais com as não-sequenciais. Ou seja, acham que a inexistência de um formato linear convencional significa a ausência da causalidade narrativa, da dádiva crucial das histórias para a compreensão do mundo. (MURRAY, 2003)

Apesar das duas caracterizarem-se multilineares, o que difere um hipertexto de uma narrativa multilinear é que a partir do que foi estabelecido por Aristóteles (1993), uma narrativa sempre terá Início, Meio e Fim, enquanto no Hipertexto não temos um

desfecho claro (PALACIOS, 1999). Na narrativa multilinear, de acordo com Murray (2003), o usuário interage na história com liberdade de escolher como prosseguir, influenciando diretamente na história tornando-se praticamente um co-diretor da narrativa ou um personagem.

Esse tipo de narrativa possibilita uma imersão profunda na história, mas é importante destacar que a imersão não é consequência do meio tecnológico, mas sim de uma eficiente construção narrativa. A imersão faz com que o usuário se sinta parte da narrativa, esse estilo narrativo possibilita a compreensão de causas complexas de acontecimentos complexos, além de auxiliar na pré-visualização de diferentes possíveis desfechos para uma mesma situação (MURRAY, 2003).

Para Murray (2003), alguns dos precursores deste gênero de histórias chamadas por ela de multiformas, foram o filme “A Felicidade Não Se Compra”<sup>9</sup> (*It’s a Wonderful Life*) de 1946, que retrata a sua narrativa em diferentes linhas temporais, o conto de Jorge Luis Borges, “O Jardim dos Caminhos que se Bifurcam” de 1941, que é citada como sendo uma das principais narrativas multilineares na escrita, por explorar a idéia da história como um labirinto de diferentes linhas narrativas. Outro exemplo de texto literário não-linear é “O Jogo da Amarelinha”, de Julio Cortázar, lançado em 1963, que também busca uma maneira distinta da linearidade tradicional dos textos para apresentar a sua narrativa, propondo diversas formas de ser lido (PALACIOS, 1999).

---

<sup>9</sup> "It's a Wonderful Life" - Dirigido por Frank Capra. Perf. James Stewart, Donna Reed, Lionel Barrymore. Liberty Films, 1946. Film.



Figura 4. Pôster do filme "It's a Wonderful Life" de 1946.

Fonte: *Internet Movie Database - IMDB*<sup>10</sup>

## 2.4 A IMERSÃO INTERATIVA NA NARRATIVA MULTILINEAR

Segundo Pierre Lévy (1999, p. 79), "O termo interatividade em geral ressalta a participação ativa do beneficiário em uma transação de informação." Já Lúcia Leão (2005), classifica a interatividade de uma maneira mais ampla que Lévy, ela diz que qualquer obra de arte de qualidade exerce uma experiência interativa em potencial, mas a ascensão das novas tecnologias enaltece um determinado tipo de interação. "No caso específico da hipermídia<sup>11</sup>, podemos pontuar que a obra em si só se torna obra no momento em que ela é fruída pelo leitor" (LEÃO, 2005, p. 34).

Murray (2003) esclarece que um usuário comum ao realizar ações que produzem resultados reais torna-se um "interator", pois obteve a capacidade de "agência".

<sup>10</sup> Figura disponível em <https://www.imdb.com/title/tt0038650/mediaviewer/rm3862243328>

<sup>11</sup> "Documento em hipertexto que também é capaz de mostrar imagens e som." Fonte: "Hipermídia – Dicio, Dicionário online de Português." disponível em <https://www.dicio.com.br/hipermidia/>

Quanto mais bem resolvido o ambiente de imersão, mais ativos desejamos ser dentro dele. Quando as coisas que fazemos trazem resultados tangíveis, experimentamos o segundo prazer característico dos ambientes eletrônicos – o sentido de agência. Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas. Esperamos sentir agência no computador quando damos um duplo clique sobre um arquivo e ele se abre diante de nós, ou quando inserimos números numa planilha eletrônica e observamos os totais serem reajustados. (MURRAY, 2003)

Quando uma história possibilita múltiplos caminhos, o seu leitor assume um papel mais ativo perante tal narrativa. A ascensão tecnológica provocada pela popularização do computador no final do século XX, possibilitou novas maneiras de entretenimento narrativo, esse entretenimento varia desde os *videogames* até os hipertextos literários pós-modernos (MURRAY, 2003). Vitor Blotta (2017) define a narrativa interativa como:

Uma forma de produção cultural composta principalmente de sistemas computacionais capazes de gerar narrativas e histórias baseadas na emulação da criatividade humana e na intervenção em tempo real de jogadores, usuários ou produtores de conteúdo. Principalmente associado com o design de jogos digitais, jogos de RPG e outras formas de interação entre jogadores e designers, a narrativa interativa foi usada primeiramente em videogames de aventura e em narrativas escritas sobre mundos fictícios. (BLOTTA, 2017, pp. 1-2)

Para Murray (2003, p. 53), os chamados RPG (*Role-Playing Games*) são “a forma mais ativa de engajamento do público”, neles os jogadores reúnem-se para imergir nos seus universos fictícios favoritos, e assumindo papéis de personagens criados pelos próprios jogadores com base no universo explorado. Essa atividade narrativa iniciou-se na década de 1970 com o lançamento do jogo “*Dungeons and Dragons*”, inicialmente a sua prática era reduzida à grupos de crianças e pré-adolescentes, mas na década de 1990 já era comum ver jogatinas em reuniões de amigos da faculdade (MURRAY, 2003). A interação nesse jogo acontece pela representação teatral, cada jogador assume o papel do seu personagem que interage com os demais jogadores:

Os jogos de representação são teatrais de um modo não convencional, mas emocionante. Os jogadores são, ao mesmo tempo, atores e espectadores uns para os outros, e os eventos que eles encenam frequentemente possuem o imediatismo das experiências pessoais. (MURRAY, 2003, p. 52)

Essa prática de criação de narrativas colaborativamente já existia no teatro de improvisação que também envolvem diretamente a plateia, dando sugestões ou até

participando diretamente da invenção criativa. O avanço tecnológico da *internet* aproximou essa experiência do meio digital (MURRAY, 2003).

Todos os dias - e, mais especificamente todas as noites - milhares de pessoas abandonam a vida real (*real life* - RL) e encontram-se no espaço virtual “a caráter” (*in character* - IC) para encenar histórias criadas a partir de seus livros, filmes ou programas de televisão favoritos. Esse novo tipo de diversão narrativa para adultos envolve a produção contínua e colaborativa de histórias que misturam o narrado com o dramatizado e que não foram feitas para serem lidas ou ouvidas, mas compartilhadas pelos jogadores como uma realidade alternativa na qual todos vivem. (MURRAY, 2003, p. 55)

Para Murray (2003), essa experiência possibilitada por tais narrativas hipertextuais, onde o usuário é transportado para uma local simulado, pode-se definir como uma “imersão”.

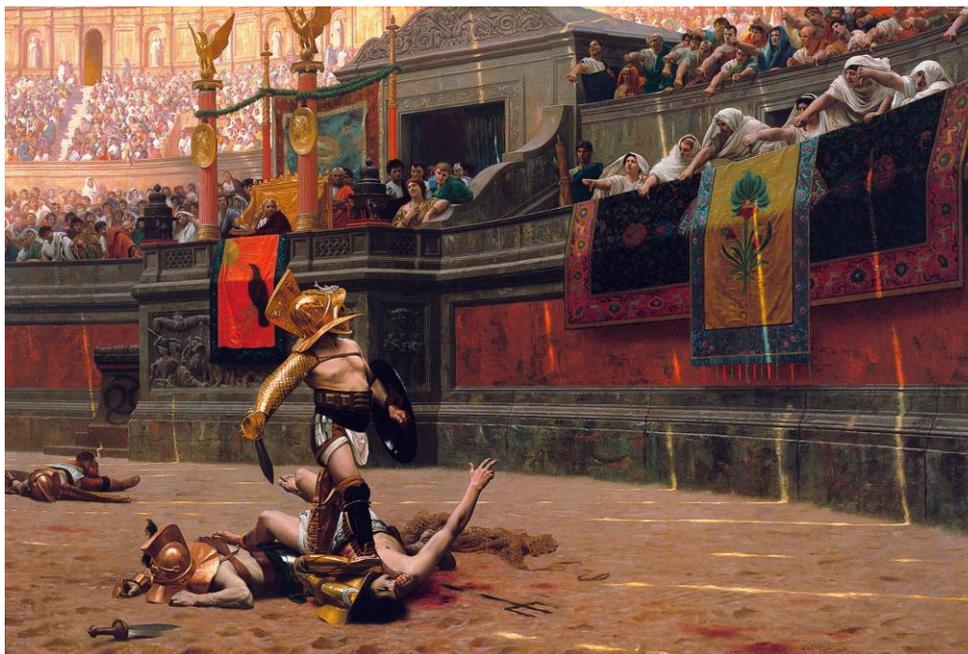
“Imersão” é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial. (MURRAY, 2003, p. 102)

Tal imersão se dá em grande parte ao que Murray (2003) chama de “efeitos espetaculares”, que entende-se segundo ela, por recursos visuais e auditivos impressionantes, relacionando a tecnologia do computador às antigas formas de entretenimento, pois segundo Murray (2003, p. 113) o “espetáculo é usado para criar exultação, conduzir-nos a um novo estado de percepção e fixar-nos naquele momento”, historicamente esses espetáculos fazem uso da narrativa interativa e participativa com objetivos de enaltecer a experiência imersiva, Murray (2003) cita alguns exemplos de espetáculos participativos na Idade Média, onde os fiéis interagiam encenando as peças realizadas pela igreja, os bailes de máscaras durante a renascença e o dia das bruxas (*halloween*) também são caracterizados como narrativas participativas, o que destaca-se nesses casos é a fuga da identidade pessoal dos participantes já que sempre estão representando algo ou alguém e não a si mesmos.

Seguindo todas as definições desenvolvidas até aqui sobre esse estilo narrativo, identificamos alguns exemplos que auxiliam o entendimento dessa teoria em diferentes áreas do entretenimento. Um exemplo que identificamos a partir da fundamentação de Murray (2003) sobre as narrativas participativas é o das lutas de

gladiadores durante o Império Romano onde o povo podia decidir o desfecho do espetáculo apresentado:

Assim como a felicidade para os efeminados, segundo Sêneca, é uma encenação (*Epist. Mor.* 80, 9), o poder político utiliza-se do mesmo recurso como parte de uma ação protocolar, na qual se possibilita à massa a participação nos espetáculos entregando-lhe a decisão sobre a vida ou morte do gladiador. Este poderia baixar sua arma e apelar para a misericórdia do *populus* (*Epist. Mor.* 37, 2). (OMENA, 2007, p. 131)



**Figura 5.** Destino de um gladiador derrotado decidido pelo público.  
Fonte: “*Pollice verso*” obra de Jean-Léon Gérôme Wikimedia<sup>12</sup>

Portanto, esse espetáculo caracteriza-se também como um certo precursor da narrativa multilinear, uma vez que existiam diferentes desfechos que eram determinados pela agência do povo, como retratado na figura.

Outra participação narrativa que se assemelha à vista nas arenas de gladiadores é a da peça de teatro escrita pela russa Ayn Rand, em 1933, que fez sucesso na temporada de 1935 da *Broadway*<sup>13</sup>, “*Night of January 16th*” (A Noite de 16 de Janeiro) é um drama de tribunal, a peça apresenta o julgamento de Karen Andre, que está respondendo pelo assassinato de um empresário que era também o seu amante. O que se destaca na peça é que doze membros da plateia são designados

<sup>12</sup> Figura disponível em [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jean-Leon\\_Gerome\\_Pollice\\_Verso.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jean-Leon_Gerome_Pollice_Verso.jpg)

<sup>13</sup> Palavra em inglês que significa “Via larga” – é o nome de uma avenida na cidade de New York, Estados Unidos, muito conhecida pelos seus teatros em que são exibidas grandes produções. Fonte: “Broadway – Wikipédia, a enciclopédia livre.” disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Broadway>

para formar o júri, para que no final da peça decidam se o réu é culpado ou inocente, proporcionando dois possíveis finais para a trama de Rand (KONESKO, 2009).



Figura 6. Panfleto de divulgação da peça “Night of January 16th”.

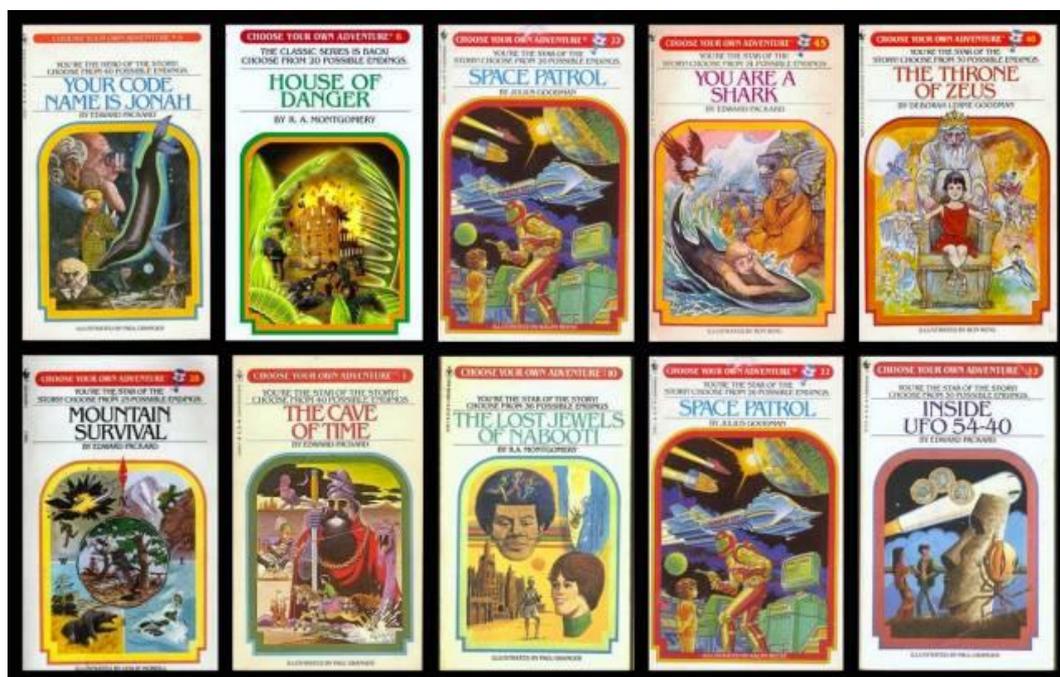
Fonte: Wikimedia - Compilação dos autores<sup>14</sup>

A peça de sucesso já foi adaptada diversas vezes em diferentes línguas, inclusive no Brasil em 2018, o ator e apresentador Jô Soares produz e dirige uma adaptação do texto de Ayn Rand intitulada aqui como “A Noite de 16 de Janeiro” seguindo a mesma dinâmica de participação do público, na qual pessoas são selecionadas para compor o júri e uma delas para ser a presidente que anuncia o veredito (HADDAD, 2018).

Um exemplo mais recente, de 1979, é a série de livros “*Choose Your Own Adventure*”, que ficou conhecida como “livros jogo”, fez muito sucesso entre as décadas de 1980 e 1990, idealizado pelo autor Raymond Montgomery, a série baseia-se diretamente no já citado RPG (*Role Playing Game*), Montgomery adaptou o gênero de jogos para os livros, de forma com que o leitor vai decidindo o rumo da sua aventura dentre diversas possibilidades dentro do livro, a série conta com diversas histórias de diferentes autores e gêneros literários. A série influenciou muitos jogos e mídias que abordam esse estilo narrativo e tornou-se referência na área devido ao seu imenso

<sup>14</sup> Compilação das figuras disponíveis em [https://en.wikipedia.org/wiki/Night\\_of\\_January\\_16th](https://en.wikipedia.org/wiki/Night_of_January_16th)

sucesso, tornando-se a 4ª série de livros infantis mais vendida da história (Choose Your Own Adventure, 2018).



**Figura 7.** Diversas capas da série de livros "Choose Your Own Adventure".  
Fonte: Empire<sup>15</sup>, 2018

Murray (2003) destaca uma questão que engloba a agência nas narrativas multilíneas, ela questiona até que ponto um interator decide como será a história que está consumindo, Murray (2003) afirma que acreditar que o interator é uma espécie de autor da narrativa é equivocado, pois como comenta: “Há uma distinção entre encenar um papel criativo dentro de um ambiente autoral e ser o autor do próprio ambiente”. Murray (2003) ressalta que o interator constrói a história em todos os formatos citados, mas sempre restrito às possibilidades preestabelecidas pelo autor.

Em concordância com o ponto levantado por Murray (2003), Andrew Cameron (1995) afirma que a narrativa interativa sempre será uma ilusão, pois ela é basicamente uma representação da liberdade e a partir do momento que se torna uma representação ela é ilusória, portanto o usuário não exerce controle total sobre a narrativa e sim um papel de guia sobre as possibilidades já pré-definidas pelos seus autores:

<sup>15</sup> Figura disponível em <https://www.empireonline.com/people/greg-berlanti/fox-plans-interactive-choose-adventure-movie/>

Como qualquer outra forma de representação, a interatividade é uma ilusão. Expõe-se no lugar de algo que não está lá. Qual é o referente ausente da interatividade? Se a interatividade promete a liberdade e a escolha do espectador, é precisamente a falta de tal liberdade e escolha que a oculta a interatividade (CAMERON, 1995, p. 47).<sup>16</sup>

## 2.5 A NARRATIVA MULTILINEAR NAS MÍDIAS DIGITAIS

Como Ângelo (2012) ressalta, a linguagem narrativa das mídias digitais está em constante evolução, as chamadas novas mídias possibilitaram a criação e evolução de um novo estilo narrativo, chamado por ele de narrativas digitais, a qual possibilita liberdade de escolha e agência ao usuário que interage com o meio digital.

Segundo Murray (2003) os formatos narrativos tradicionais lineares como romances, peças de teatro e histórias ficcionais estão cada vez mais tornando-se multilíneares e participativos, enquanto as mídias digitais desenvolvem suas próprias maneiras de narrar histórias, a área que mais destaca-se no âmbito digital são os jogos eletrônicos (*videogames*), que a princípio apresentaram narrativas limitadas, onde o foco principal eram os elementos gráficos e a jogabilidade (MURRAY, 2003).

### 2.5.1 Videogames

Como afirma Brandão (2016), os *videogames* tiveram suas primeiras aparições na década de 1940, surgiram como uma forma de entretenimento interativo. Na década 1960, o alemão Ralph H. Baer, pensou em levar essa interatividade para a televisão, e a partir disso produziu o primeiro protótipo de um console de jogos eletrônicos (*videogame*) em 1967, chamado de Brown Box que posteriormente seria lançado como Odyssey em 1972. Diante disso podemos considerar que o desejo em levar a interatividade para o meio audiovisual foi idealizada há um bom tempo. Os jogos digitais procuraram desenvolver uma linguagem própria baseada na interação, criando assim gêneros e maneiras de se contar histórias, sendo que em alguns casos a ausência narrativa permite essa construção participativa através da mecânica do jogo (BRANDÃO, 2016).

---

<sup>16</sup> Tradução do trecho original em inglês: “*Like any other form of representation, interactivity is an illusion. It puts itself in the place of something that isn't there. What is the absent referent of interactivity? If interactivity promises the spectator freedom and choice, it is precisely the lack of such freedom and choice that interactivity conceals*” (CAMERON, 1995, p. 47).

Os *videogames* simulam universos e possibilitam a interação permitindo uma experiência imersiva e complexa, apesar de primordialmente serem uma forma de entretenimento, podem ser aproveitados de diferentes maneiras como comenta Lévy (1998):

Os videogames oferecem os modelos interativos a explorar. Eles simulam terrenos de aventuras, universos imaginários. Certo, trata-se de puro divertimento. Mas como não ser tocado pela coincidência dos extremos: o pesquisador que faz proliferar os cenários, explorando modelos numéricos (digitais), e a criança [e o adolescente] que joga um videogame experimentam, ambos, a escritura do futuro, a linguagem de imagens interativas, a ideografia dinâmica que permitirá simular os mundos. (LÉVY, 1998, p. 4)

Os jogos em seu princípio eram limitados a poucos elementos gráficos o que dificultava a construção de uma narrativa complexa e dramática, por isso mantinham o foco na jogabilidade, com finalidade de apenas entreter o jogador, com narrativas subjetivas que ofereciam normalmente uma competição entre jogador e programação ou jogador e jogador, como nos jogos “*Pac Man*”, de 1980, e “*Pong*”, de 1972 (MURRAY, 2003).



**Figura 8.** Pôster de divulgação do jogo "*Planetfall*"  
Fonte: Moby Games.

Mas os jogos de *puzzles* (quebra-cabeça), por não exigirem uma jogabilidade complexa foram os primeiros a apostar na construção de uma narrativa mais

significativa, como citado por Murray (2003), o jogo de *puzzle* baseado em texto “*Planetfall*”, desenvolvido pela Infocon em 1983, possui momentos dramáticos que imergem o jogador na narrativa do jogo, o qual em certo momento pode esquecer que está em frente de um monitor e imaginar-se vivendo no universo de “*Planetfall*”.

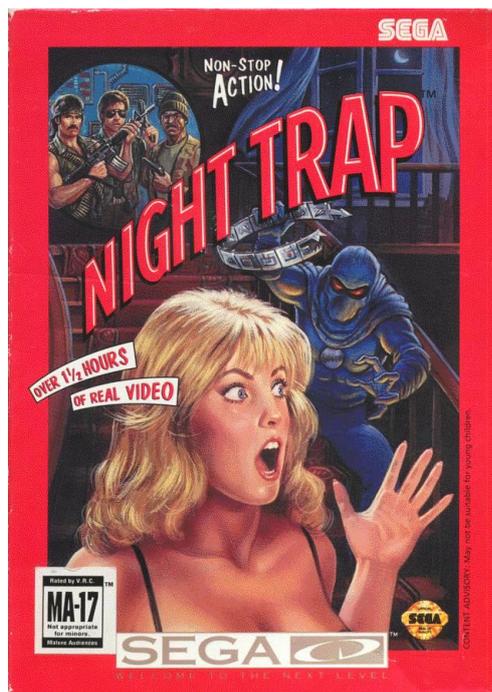
Quando entramos num mundo ficcional, fazemos mais do que apenas “suspender” uma faculdade crítica; também exercemos uma faculdade criativa. Não suspendemos nossas dúvidas tanto quanto criamos ativamente uma crença. Por causa de nosso desejo de vivenciar a imersão, concentramos nossa atenção no mundo que nos envolve e usamos nossa inteligência mais para reforçar do que para questionar a veracidade da experiência (MURRAY, 2003, p. 111).

Contudo, desenvolvedores de *videogames* começam a fazer uso de linguagem cinematográfica para construção de narrativas mais imersivas em seus jogos, na década de 1980 e 1990, devido à sua semelhança no que diz respeito ao uso do audiovisual para estabelecimento de uma comunicação entre usuário e mídia, portando nos jogos para que se concretize tal comunicação é necessário uma troca de informações (*feedback*) imediata entre as duas partes, realizada normalmente pelos comandos pré-estabelecidos nos chamados *joysticks*<sup>17</sup>. Ou seja, para que exista uma narrativa em jogos é necessário a presença de um usuário ativo, um interator (BRANDÃO, 2012).

Manifestações da aplicação da linguagem cinematográfica podem ser visualizadas de diversas maneiras nos primeiros jogos eletrônicos, no que se diz respeito a técnicas de câmera e soluções visuais, contudo a narrativa era deixada de lado durante a jogabilidade para ser contada em momentos de transição entre as fases do jogo com cenas desprovidas de interação, essas cenas são conhecidas como *cutscenes*, *cinematics* ou *in-game movies*, nelas o jogador assiste a ação narrativa acontecer, a qual podia ser representada através de animações gráficas ou com cenas com atores reais que são denominadas *live-action*, essa técnica de utilização de vídeos para retratar a narrativa do jogo também é conhecida como *Full Motion Video* ou FMV (BRANDÃO, 2012), também relacionado como um gênero de *game* onde usa-se apenas essa técnica do uso de imagens geradas por câmeras e não por computação gráfica (GOSCIOLA, 2016).

---

<sup>17</sup> É um manípulo eletrônico. Fonte: "Joystick – Wikipédia, a enciclopédia livre." disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Joystick>



**Figura 9.** Capa do jogo "Night Trap", famoso FMV de 1992.

Fonte: Xtreme Retro.

Alguns exemplos de jogos de sucesso desse gênero são o “*Night Trap*” de 1992, e o “*Phantasmagoria*” de 1995, os dois tem como jogabilidade a interação do jogador com cenas em *live-action*, esses dois jogos possuem diferentes desfechos que são conquistados de acordo com as decisões tomadas pelo jogador, o uso de atores ao invés de gráficos ou animações era defendido por Tom Zito, fundador da Digital Pictures produtora do “*Night Trap*”, ele dizia que isso causaria maior impacto nos jogadores (PERRON, 2012).



**Figura 10.** Captura de tela do FMV "*Phantasmagoria*"  
Fonte: GOG.com

O gênero de jogos que mais faz uso da linguagem narrativa audiovisual são os *adventure games*, muito populares nas décadas de 1980 e 1990 os jogos produzidos pela LucasArts, traziam roteiros cinematográficos com a mecânica de interação narrativa gerando assim um subgênero que ficou conhecido como *point and click*<sup>18</sup> (BRANDÃO, 2012), esses jogos, de acordo com Novak (2010, p. 100, apud BRANDÃO, 2012, p. 167), apresentavam em sua maioria uma mecânica de “exploração, coleta de itens, solução de quebra-cabeças, orientação em labirintos e decodificação de mensagens.” Vários jogos *adventure* de *point and click* foram lançados nessa época, como os citados por Brandão (2012), “*Maniac Mansion*” de 1987, “*The Secret of Monkey Island*” de 1990 e “*Full Throttle*” de 1995, esses jogos unificam o uso de diferentes mídias de forma a agregar a experiência imersiva do jogador:

A natureza multimidiática do gênero *adventure* combina mídias estáticas (texto, fotografia, gráfico) com mídias dinâmicas (vídeo, áudio, animação) com o intuito de integrar o roteiro ao próprio jogo e desenvolvê-lo da forma mais imersiva possível. Essas mídias são projetadas como artefatos encontrados e arquivados pelo jogador no decorrer do jogo e passíveis de consulta em qualquer momento. (BRANDÃO, 2012, p. 168)

---

<sup>18</sup> Termo em inglês que significa “Apontar e Clicar” Fonte: “Apontar e clicar – Wikipédia, a enciclopédia livre.” disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Apontar-e-carregar>

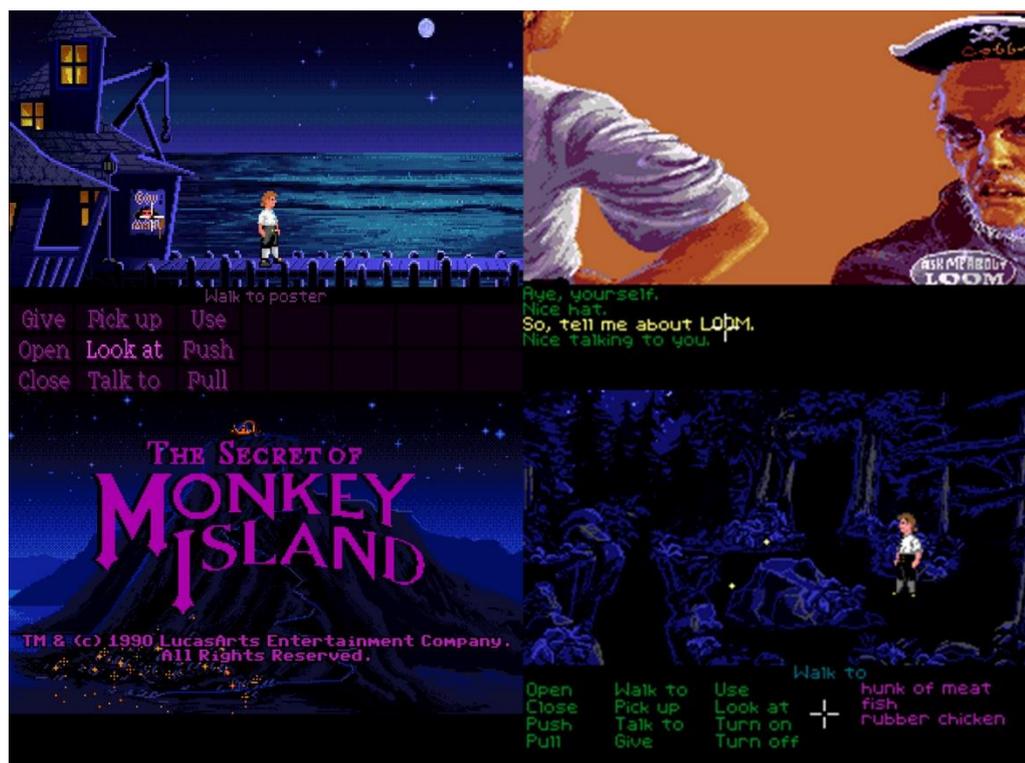


Figura 11. Capturas de tela do jogo "The Secret of Monkey Island"

Fonte: Moby Games – Compilação dos autores.

“*Dragon’s Lair*”, lançado em 1983 é um jogo consideravelmente revolucionário no que se diz respeito a interação narrativa, o jogo consiste em uma animação criada pelo ex-animador da Disney Don Bluth que contém cenas onde o jogador interage com determinadas opções através de comandos no controle (BRANDÃO, 2012), o jogo contava a história do cavaleiro Dirk the Daring, que busca salvar a Princesa Daphne das garras do dragão Singe, nos momentos de interação o jogador tinha que realizar uma decisão a partir dos comandos do controle ou usar o botão “sword (espada)” no tempo correto, se tomasse a decisão correta o jogador superava o obstáculo e seguia a jornada, se não o personagem morria de diferentes possíveis maneiras, essas diferentes possibilidades de caminhos na narrativa tornaria-se uma modelo base para o gênero que surgiria chamado de filmes interativos. A mecânica de interação dos momentos de ação do jogador de “*Dragon’s Lair*” ficou conhecida como *Quick Time Event*<sup>19</sup> ou *QTE* (PERRON, 2012).

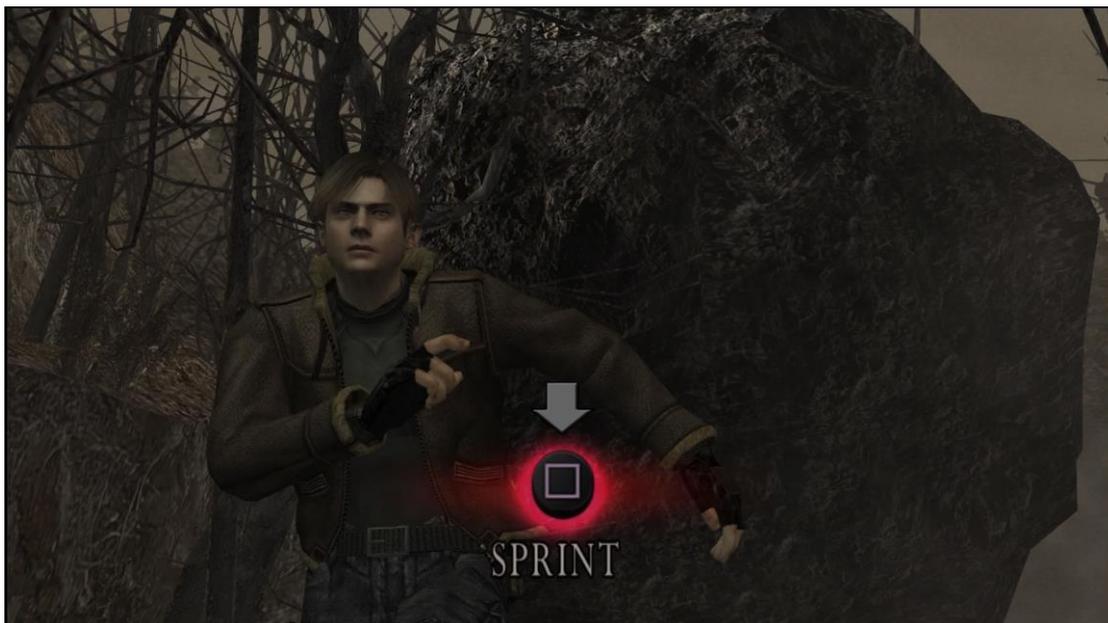
<sup>19</sup> A tradução para o português seria “Ação de Tempo Rápido”.



Figura 12. Máquina de arcade do jogo "Dragon's Lair".

Fonte: Engadget.

Os QTE passaram a ser muito utilizados nas *cutscenes* como forma de transformar a posição do jogador de passiva para ativa perante a narrativa dos jogos, alterando os momentos em que apenas presenciava o roteiro acontecendo, para então interagir diretamente com a história. Mas é na quinta geração dos *videogames* que a linguagem cinematográfica relaciona-se mais aproximadamente com os jogos, e as narrativas tornam-se cada vez mais complexas e interativas, devido à implementação dos gráficos tridimensionais, que permitiram uma maior similaridade à realidade e às técnicas usadas nos filmes, possibilitando o desenvolvimento dos jogos cinematográficos, que tornaram-se padrão na indústria dos jogos, fazendo muito sucesso com o público, como por exemplo “*Metal Gear Solid*” desenvolvido pela Konami em 1987, “*Resident Evil 4*” desenvolvido pela Capcom em 2005 e “*God of War*” desenvolvido pela Santa Monica Studio em 2005, que fizeram uso da narrativa cinematográfica para contar as suas histórias mescladas com as suas respectivas mecânicas de jogabilidades (BRANDÃO, 2012).



**Figura 13.** Exemplo de QTE no jogo "Resident Evil 4".  
Fonte: Moby Games.

### 2.5.2 Filmes Interativos

Filme Interativo ou Drama Interativo é um gênero de *videogames* gerado a partir dos jogos já citados anteriormente, como os *Full Motion Video* e os *Adventure Games*, o gênero constitui literalmente na união de cinema e jogo, incluindo a interatividade dentro dos filmes, sendo os seus precursores os jogos de FMV da década de 90 que proporcionavam a interação dos jogadores com cenas gravadas com atores reais, os jogos desse gênero tiveram uma reputação ruim, pois em geral apresentavam poucas ramificações na narrativa, além de produções e atuações consideradas pela crítica de baixa qualidade. Apesar de fazerem grande sucesso na época e serem apontados por alguns como o futuro da indústria dos *videogames*, os FMV surgiram e sumiram na década de 1990. Contudo os FMV tiveram uma grande importância por introduzirem uma nova forma de entretenimento na época, mesmo com as críticas recebidas ainda são lembrados como revolucionários da indústria dos jogos (PERRON, 2012).

É notável a dificuldade de definição de qual seria o primeiro filme interativo, Bernard Perron (2012) diz que o primeiro filme interativo é o "*Dragon's Lair*" de 1983, como destacado pelo seu criador Don Bluth (1983, apud PERRON, 2012, p. 1) "Nós combinamos as capacidades únicas do computador e da animação e formamos um

novo estilo de entretenimento - filmes participativos”<sup>20</sup>. “*Dragon’s Lair*” influenciou diversos títulos que fizeram uso das suas mecânicas e estilo narrativo, mas nenhum obteve o mesmo sucesso (PERRON, 2012).



**Figura 14.** Pôster do primeiro filme interativo, “Kinoautomat”.

Fonte: Virtual Illusion.

Portanto no meio cinematográfico, o filme “*Kinoautomat*” lançado em 1967, já havia apresentado essa relação de jogo e filme antes mesmo da consolidação dos *videogames*, sendo considerado o primeiro filme interativo da história. O filme foi dirigido e idealizado pelo tcheco Radúz Činčera, ele apresenta uma narrativa de humor negro protagonizada pelo personagem Mr. Novák, que vive uma série de dilemas morais durante o filme. A sua exibição foi realizada em na Expo 67<sup>21</sup>, em uma sala construída especialmente para o filme, onde em cada uma das cadeira encontrava-se dois botões, um verde e um vermelho , que eram usados para votar nas momentos de decisão, esses momentos eram apresentados oralmente por um mediador que relatava a situação da cena e os seus possíveis desfechos que eram

<sup>20</sup> Tradução do trecho original em inglês: “*We’ve combined the unique capabilities of both computer and animation and formed a new style of entertainment – participatory movies.*” ( BLUTH, 1983, apud PERRON, 2012, p. 1)

<sup>21</sup> Foi uma exposição mundial realizada na cidade de Montreal, Canadá, no ano de 1967. Fonte: “Exposição Mundial de 1967- Wikipédia – a enciclopédia livre.” Disponível em [https://pt.wikipedia.org/wiki/Exposi%C3%A7%C3%A3o\\_Universal\\_de\\_1967](https://pt.wikipedia.org/wiki/Exposi%C3%A7%C3%A3o_Universal_de_1967)

escolhidos democraticamente pelo voto do público (MENESES, 2015). Como apontado por Meneses (2015), o objetivo do filme segundo o anúncio da Expo de 67, era apresentar uma ilusão de uma democracia, uma vez que independente do caminho escolhido pelo público o desfecho era sempre o mesmo, caracterizando-se em uma interação poética satirizando o sistema político da Tchecoslováquia na época do lançamento do filme.



Figura 15. Pôster do filme interativo "Mr. Sardonicus"  
 Fonte: *Internet Movie Database - IMDB*<sup>22</sup>

O renomado diretor de terror do cinema B, William Castle, queria proporcionar ao público do seu filme "Mr. Sardonicus"<sup>23</sup> o poder do julgamento, como nas arenas de gladiadores, só que dentro da sala de cinema. O filme de 1961, apresentava em seu final um momento de interação com o público que também expõe a questão de ilusão da escolha, nesse momento plateia ergueria uma placa com o desenho de um polegar para cima ou para baixo, sinalizando a decisão de punir ou não o personagem

<sup>22</sup> Figura disponível em <https://www.imdb.com/title/tt0055200/mediaviewer/rm1572420864>

<sup>23</sup> "Mr. Sardonicus" - Dirigido por William Castle. Perf. Ronald Lewis, Audrey Dalton, Guy Rolfe. William Castle Productions, 1961. Film.

Mr. Sardonicus, nessa hora o próprio diretor do filme era projetado na tela, ele anunciava o momento da votação e posteriormente o desfecho escolhido, porém apesar dessa interação, o desfecho era sempre o mesmo, onde Mr. Sardonicus era punido. Por algum tempo acreditou-se que havia dois possíveis finais, como afirmava o diretor William Castle, mas acabou-se descobrindo que o final em que Mr. Sardonicus permanecia impune nunca existiu, portanto, o público era iludido com a possibilidade de decidir o desfecho do filme (MESLOW, 2017).

Com o decorrer dos anos diversos filmes surgiram com a mesma proposta de “*Kinoautomat*”, da interação narrativa através de controles disponibilizados para o público nas salas de cinema, como é o caso do “Mr. Payback”<sup>24</sup> de 1995 e “I’m Your Man”<sup>25</sup> de 1992 (MESLOW, 2017).

Com a consolidação da *internet* e o avanço da tecnologia de transmissão de banda larga em meados dos anos 2000, o vídeo *online*<sup>26</sup> tornou-se de fácil veiculação nas plataformas *online* e hoje já pode ser acessado em diferentes dispositivos desde computadores pessoais (*PC*) até telefones celulares (*smartphones*), isso mudou totalmente a maneira como grandes marcas e indivíduos acessam e divulgam seus vídeos e trabalhos *online* e *offline*. O principal meio de veiculação de vídeos *online* é o YouTube, fundado em 2005. O site revolucionou o compartilhamento de informação em diversos aspectos, facilitando o acesso a mídias de entretenimento, educação e publicidade (MENESES, 2015).

A partir da popularidade e variedade de possibilidades providenciadas pelas plataformas de vídeo online, principalmente o YouTube, o vídeo e o cinema interativo aproximaram-se na *internet*, através das hiperligações dentro dessas plataformas que permitiam a navegação entre diferentes vídeos ou sites. Essa tecnologia das hiperligações dentro do vídeo foi usada para a inserção da participação do público

---

<sup>24</sup> “Mr. Payback” - Dirigido por Bob Gale. Perf. Billy Warlock, Holly Fields, Bruce McGill. Interfilm Technologies, 1995. Film.

<sup>25</sup> “I’m Your Man” - Dirigido por Bob Bejan. Perf. A. Whitney Brown, Mark Metcalf, Colleen Quinn. ChoicePoint Films, 1992. Film.

<sup>26</sup> Termo em inglês que significa “Em Linha”, usado para dizer quando algo está conectado em uma rede. Fonte: “*Online e Offline* - Wikipédia, a enciclopédia livre.” Disponível em [https://pt.wikipedia.org/wiki/Online\\_e\\_offline](https://pt.wikipedia.org/wiki/Online_e_offline)

dentro de uma narrativa no meio digital, usando *links*<sup>27</sup> que ligam um vídeo à outro, essa técnica passou a ser usada para diferentes fins (MENESES, 2015), mas vamos destacar aqui alguns filmes interativos gerados no YouTube a partir disso, como por exemplo “Maldita Escolha”<sup>28</sup>, lançado em 2009, e “A Date with Markiplier”<sup>29</sup>, lançado em 2017, esses vídeos interligam as suas partes com *links*, gerando a história ramificada com diferentes desfechos possíveis em plataformas de vídeo *online*, além desses, muitos outros filmes interativos foram produzidos especificamente para plataformas *online* e estão disponíveis na *internet*, essencialmente no YouTube.



**Figura 16.** Cena de escolha do filme "A Date with Markiplier"

Fonte: Captura de tela no YouTube.

A partir da sexta geração dos *videogames*, o gênero de filmes interativos se mostrou mais consolidado por causa das tecnologias disponíveis que possibilitaram a implementação de gráficos fotorrealistas, nessa geração a interação narrativa se mostrou mais avançada em relação à experiência interativa entre jogador e jogo. Foi nela que a desenvolvedora francesa Quantic Dream lançou em 2005 o jogo “*Fahrenheit*”, que fortaleceu essa relação de cinema e jogo, “*Fahrenheit*” usa completamente a linguagem cinematográfica para narrar a sua história, e é

<sup>27</sup> Termo em inglês que significa “Hiperligação”, usado para definir a ligação entre partes de um hipertexto. Fonte: “Hiperligação – Wikipédia a enciclopédia livre.” Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Hiperliga%C3%A7%C3%A3o>

<sup>28</sup> Filme disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=inU9dWT-8u8>

<sup>29</sup> Filme disponível em [https://www.youtube.com/watch?v=yyU\\_1JD2wuA](https://www.youtube.com/watch?v=yyU_1JD2wuA)

considerado por alguns como a primeira tentativa de produzir um filme interativo nos *videogames*, ou como chamado por seu criador David Cage, um drama interativo. O jogo faz uso das diversas mecânicas de jogabilidade desenvolvidas na indústria na década de 1990, bebendo da fonte dos jogos de gênero *Adventure*, *Point and Click* e *Full Motion Video* (BRANDÃO, 2012).

Empresas como Quantic Dream e Telltale Games foram responsáveis para o amadurecimento do gênero de filmes interativos. A Telltale Games foi fundada por ex-funcionários da LucasArts, que é a desenvolvedora da maioria dos jogos de sucesso do gênero *Point and Click* e *Adventure* das décadas de 1980 e 1990, a Telltale sempre investiu em diferentes formas narrativas em seus jogos, trazendo personagens famosos para protagonizar as suas histórias interativas, como por exemplo “*Back to the Future*” de 2010, “*The Walking Dead*” de 2012 e “*Batman: The Telltale Series*” de 2016, todos esses jogos eram lançados de maneira episódica e com foco nas escolhas que jogador pode tomar durante a narrativa, tudo isso unido a jogabilidade clássicas dos jogos *Point and Click*, essas são as principais características dos jogos da empresa, que resultou em um grande sucesso, especialmente em 2012 com “*The Walking Dead*” vencendo diversos prêmios.

Mas apesar do grande sucesso dos seus jogos, a empresa parou de investir em inovação de jogabilidade em técnicas narrativa, e ficou estagnada, o que resultou no descontentamento de muitos fãs e conseqüentemente no fim da empresa anunciado em 21 de setembro de 2018 (KUCHERA, 2018).

Enquanto a Quantic Dream produziu jogos como “*Heavy Rain*”, em 2010, que possui uma narrativa multilinear muito complexa, contendo um roteiro de mais duas mil páginas, o jogo marcou o gênero por apresentar-se mais maduro perante os outros jogos, nele você controla quatro personagens que ditam o rumo da narrativa, que se cruza entre as quatro histórias, a qual é totalmente construída a partir das decisões jogador, com múltiplos finais, como comentado por Brandão (2012):

A progressão da história é totalmente pautada nas escolhas do jogador e no sucesso ou fracasso de determinados eventos do roteiro, que modificam os rumos da trama e nos leva a um dos múltiplos finais. Por tratar-se de um jogo centrado no enredo, a história prossegue mesmo com a morte de um dos personagens do jogador. Talvez o maior mérito de *Heavy Rain* seja a sua capacidade singular de estabelecer um vínculo emocional com os jogadores (BRANDÃO, 2012, p. 173).



**Figura 17.** Capturas de tela do jogo "Heavy Rain"  
 Fonte: Moby Games – Compilação dos autores.

Com esses jogos, o público mostrou-se mais interessado e participativo, evidenciando a tendência dos filmes ou dramas interativos na indústria de videogames, como destacado por Brandão (2012, p. 174): “Portanto, a indústria do entretenimento terá que suportar nichos mercadológicos compostos por tipos distintos de interatividade. E enquanto arte aditiva, os jogos eletrônicos continuarão sua jornada rumo a uma expressividade própria.”

A Quantic Dream lançou em 2013 “*Beyond: Two Souls*”, que recebeu algumas críticas negativas por se diferenciar de seu antecessor “*Heavy Rain*” no quesito de variedade de ramificações possíveis, que era justamente um dos maiores méritos de “*Heavy Rain*”, mas após isso a empresa lançaria o que seria o maior e mais complexo filme interativo produzido até então, lançado em 25 de maio de 2018, “*Detroit: Become Human*”, conta a história de três androides, Kara, Marcus e Connor, cada um programado para uma função específica. A história se passa na cidade de Detroit, nos Estados Unidos, durante o ano de 2038, onde androides já existem há algum tempo e agora estão começando a lutar pelos seus direitos na sociedade e pela liberdade, a narrativa aborda diversos temas políticos e sociais, referenciando alguns eventos históricos como a revolução francesa. Detroit, diferente de outros jogos do gênero, expõe as suas possíveis ramificações ao final de cada episódio da história, apresentando o diagrama mostrando o que o jogador fez e o que deixou de fazer em cada momento de escolha, assim como a quantidade de cenas não vistas, essa

implementação permite um maior envolvimento do jogador na história que sente a influência das suas decisões perante a narrativa mais evidentemente (SARKAR, 2018).

Em 2017 a Wales Interactive lançou "*Late Shift*", um filme interativo no estilo FMV onde atores reais protagonizam a narrativa, ele é simultaneamente um filme e um jogo, com uma jogabilidade muito mais simplificada que as dos jogos com gráficos 3D, "*Late Shift*" apresenta uma produção cinematográfica com pontos de escolha onde o jogador escolhe uma dentre normalmente duas opções disponíveis, o que o evidencia dos demais filmes interativos é o tamanho e a qualidade da sua produção, pois a maioria dos seus similares são de produção independentes, de baixo custo ou muito antigos (DIVER, 2017).



**Figura 18.** "*Late Shift*" sendo exibido em uma sala de cinema.  
Fonte: Ars Technica<sup>30</sup>, 2016

Os filmes e vídeos interativos estão tornando-se cada vez mais comuns e explorados em diferentes mídias para diferentes públicos, a empresa Eko é um exemplo de como essa área está em ascensão, em seu princípio a empresa produzia clipes musicais interativos, após isso começaram a explorar o mundo digital produzindo material publicitário interativo na *internet* para diversas marcas, a empresa tornou-se referência na produção de audiovisual com interatividade, tornou-se assim

---

<sup>30</sup> Figura disponível em <https://arstechnica.com/gaming/2016/12/late-shift-interactive-movie-review/>

uma plataforma de interatividade narrativa, que disponibiliza diversos materiais interativos para visualização e produz séries e filmes interativos que podem ser assistidos na plataforma do Eko studio<sup>31</sup>.

O Eko studio é uma evolução da ferramenta do YouTube de hiperligações entre os vídeos, ele permite a criação de conteúdo interativo com diversas ferramentas de customização e de programação, tudo é disponível gratuitamente na plataforma *online*.

Os meios audiovisuais sempre buscaram evidenciar a imersão e a expressividade narrativa, sendo assim, nos jogos não é diferente, pois ao apropriar-se da linguagem audiovisual assumem essas mesmas concepções, mas com a interatividade integrada, tornando-se mais complexo e participativo. Tudo o que se viu até hoje dos filmes interativos evidência a evolução da posição do público perante essas mídias, tornando-se mais participativos e multimidiáticos (BRANDÃO, 2012).

## 2.6 LINGUAGEM AUDIOVISUAL

Nesta parte vamos analisar os princípios da linguagem audiovisual e o seu desenvolvimento, com o objetivo de aprimorar o nosso entendimento nessa área e adquirir competências para a produção de um projeto audiovisual.

O meio audiovisual é determinado na junção entre imagem e som, essa composição surgiu no final do século XIX na França com o advento do cinema como uma mídia que integrava o teatro, a literatura, a fotografia e a música (BRANDÃO, 2016). Arlindo Machado (1997) alega que não há um marco exato para o início do cinema, e deduz que a sétima arte surgiu a partir da junção de diversas invenções e pensamentos ao longo da história executada por grandes pesquisadores como os irmãos Lumière e Thomas Edison.

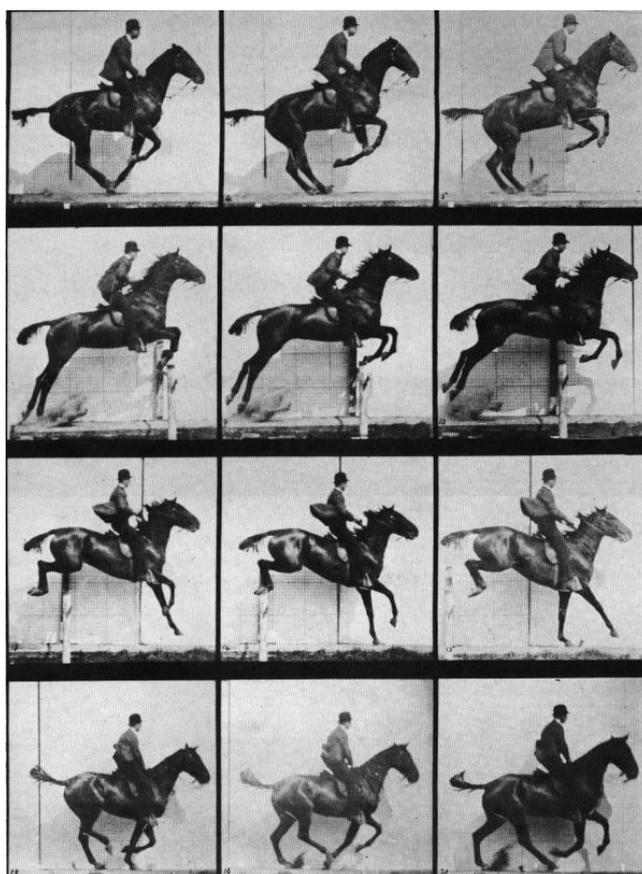
Quanto mais os historiadores se aprofundam na história do cinema, na tentativa de desenterrar o primeiro ancestral, mais eles são remetidos para trás, até os mitos e ritos dos primórdios. Qualquer marco cronológico que possam eleger como inaugural será sempre arbitrário, pois o desejo e a procura do cinema são tão velhos quanto a civilização de que somos filhos. (MACHADO, 1997, p. 14)

---

<sup>31</sup> Disponível em <https://studio.helloeko.com/>

Jacques Aumont (2017) destaca a importância da representação sonora para a linguagem cinematográfica, mas por tratar-se de uma característica tão natural do cinema para o espectador atualmente ela é pouco questionada pela teoria e estética. Aumont (2017) lembra que inicialmente o cinema não possuía uma trilha de som gravada e sincronizada com o filme, as primeiras trilhas sonoras de cinema eram executadas por um violinista, pianista ou uma pequena orquestra que acompanhavam a projeção do filme, com a intenção de conduzir a atmosfera buscada pelo diretor, assim era o chamado “cinema mudo”. A evolução da tecnologia possibilitou a inserção do som na imagem e a partir daí ele tornou-se um elemento insubstituível da representação fílmica (AUMONT, 2017).

O teórico de cinema Ismail Xavier (2005) lembra que a composição de um filme é fundamentada na sucessão de fotografias que concedem uma noção de movimento, um dos primeiros a realizar esse experimento foi o fotógrafo Eadweard J. Muybridge, em 1878, ao compor uma sequência de imagens de um cavalo galopando.



**Figura 19.** Sequência de imagens de um cavalo galopando.  
Fonte: *Wikimedia*<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> Figura disponível em [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Muybridge\\_horse\\_jumping.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Muybridge_horse_jumping.jpg)

Ribeiro (2008, p. 13) explica que “o cinema é a matriz da linguagem audiovisual e esta é a linguagem do mundo contemporâneo”, a técnica e a linguagem audiovisual foram consolidadas no início do século XX através dos estudos de grandes cineastas como David Wark Griffith e Serguei Eisenstein “que, ao dividirem o filme em planos imagéticos distintos, fundamentaram o cinema como uma arte expressiva” (BRANDÃO, 2016, p. 11).

As primeiras produções cinematográficas, no final do século XIX e início do século XX, se assemelhavam muito ao teatro e atualmente são comumente chamadas de “teatro filmado”, por conta da limitação que possuíam no pensamento do campo representado dentro do enquadramento sem considerar o que existia além dele, ocorrendo ao cenário teatral com a adoção de um ponto de vista fixo (XAVIER, 2005).

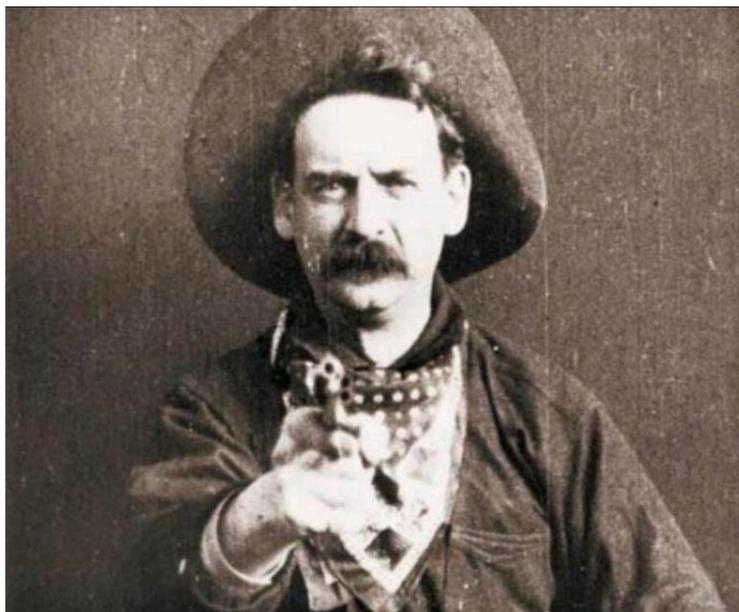
Gosciola (2003) aponta dois importantes filmes curtas-metragens para a definição da linguagem cinematográfica, ambos dirigidos pelo cineasta americano Edwin S. Porter em 1903, primeiramente “*The Life of an American Fireman*”<sup>33</sup> que narra a história de um bombeiro socorrendo uma casa em chamas, o filme possui cinco cenas com a câmera estática, contando com apenas um movimento de câmera: uma *pan* (panorâmica) para mostrar a ação dos bombeiros seguindo para o incêndio. Ele é considerado o primeiro filme a utilizar a montagem alternada (*crosscutting*), intercalando entre cenas que acontecem em espaços diferentes, o diretor Edwin S. Porter mostrava uma cena inteira de uma determinada perspectiva e depois ela era repetida integralmente de outro ponto de vista, posteriormente ele teve a ideia de combinar diferentes perspectivas de uma mesma cena e mostrar ao espectador diferentes pontos de vista simultaneamente durante uma ação, ele aplicou isso no seu outro importante filme: “*The Great Train Robbery*”<sup>34</sup>, que fortaleceu a montagem alternada além de utilizar uma narrativa que influenciou a prosperidade de um dos mais clássicos gêneros do cinema: os *westerns*<sup>35</sup> (GOSCIOLA, 2003).

---

<sup>33</sup> “*The Life of an American Fireman*” - Dirigido por Edwin S. Porter e George S. Fleming. Perf. Vivian Vaughan, Arthur White, James H. White. Edison Manufacturing Company, 1903. Film.

<sup>34</sup> “*The Great Train Robbery*” – Dirigido por Edwin S. Porter. Perf. Gilbert M. 'Broncho Billy' Anderson, A.C. Abadie, George Barnes. Edison Manufacturing Company, 1903. Film.

<sup>35</sup> Termo em inglês que significa "ocidental" – Representa um clássico gênero cinematográfico que compreende os filmes de faroeste. Fonte: “Cinema Western – Wikipédia, a enciclopédia livre.” Disponível em [https://pt.wikipedia.org/wiki/Cinema\\_western](https://pt.wikipedia.org/wiki/Cinema_western)



**Figura 20.** Quadro do filme “*The Great Train Robbery*”  
Fonte: *Internet Movie Database - IMDB*<sup>36</sup>

David Wark Griffith é considerado pelos teóricos do cinema como o “pai” da linguagem cinematográfica, por conta do reconhecimento que o seu filme longa-metragem de 1915 “*The Birth of a Nation*”<sup>37</sup> possui como definidor dessa linguagem, Ismail Xavier (1983) afirma que Griffith organizou e consolidou diversos elementos da linguagem cinematográfica na produção do seu filme sobre a guerra civil americana, Gosciola (2003) aponta alguns deles:

A montagem paralela (*parallel editing*), a montagem alternada (*crosscutting*), os movimentos de câmera, o rigor no enquadramento, o plano fechado do joelho até o topo da cabeça (batizado pelos europeus de “plano americano”), o campo/contracampo, o *close-up* de ação naturalista, os grandes planos gerais, o escurecimento e o aparecimento gradual da imagem (*fade-out* e *fade-in*, respectivamente), a fusão (*dissolve*) de um plano para outro, o fim do “teatro filmado”, a interpretação menos teatral (menos exagerada), as sequências de tomadas dentro das cenas, os planos-detalhes (*inserts*), a direção mais intensa dos enquadramentos de câmera do que dos atores. (GOSCIOLA, 2003, pp. 110-111)

## 2.6.1 Planos e Enquadramentos

Ribeiro (2008) ressalta o espaço como um componente primordial na linguagem audiovisual, a autora também afirma que “o quadro é um dos elementos

<sup>36</sup> Figura disponível em <https://www.imdb.com/title/tt0000439/mediaviewer/rm2625850368>

<sup>37</sup> “*The Birth of a Nation*” - Dirigido por D.W. Griffith. Perf. Lillian Gish, Mae Marsh, Henry B. Walthall. David W. Griffith Corp., Epoch Producing Corporation. 1915. Film.

que delimita o espaço audiovisual. A imagem apresentada na tela, [...] apresenta-se sob a forma plana, bidimensional, sendo esta imagem restringida pelo quadro.” (RIBEIRO, 2008, p. 14), mesmo assim o espectador sente-se inserido em um mundo tridimensional ao assistir um filme, imaginando o que se passa além do quadro apresentado na tela, essa sensação é causada pelos elementos da linguagem audiovisual. O enquadramento consiste na definição de quais componentes vão compor o quadro, a partir dele origina-se o plano que também é um elemento essencial na linguagem audiovisual, ele consiste na percepção do espectador diante da profundidade de campo no quadro (RIBEIRO, 2008).

Jacques Aumont (2017) considera que a noção de plano abrange um conjunto dos seguintes parâmetros: dimensões, quadro, ponto de vista, movimento, duração, ritmo e relação com outras imagens. O autor também define a classificação dos diversos “tamanhos de plano”, em relação às diferentes possibilidades de enquadramentos de um personagem, sendo eles: plano geral, plano de conjunto, plano americano, plano médio, plano aproximado de peito, primeiro plano e Primeiríssimo Plano (*close-up*).

#### 2.6.1.1 Plano Geral (PG)



**Figura 21.** Exemplo de plano geral.

Fonte: Captura de tela do filme “Forrest Gump”<sup>38</sup>, 1994.

Para Marner (2007) o plano geral pode ser utilizado com três diferentes finalidades: primeiro como um plano de introdução, para situar a ação global de um

---

<sup>38</sup> “Forrest Gump” – Dirigido por Robert Zemeckis. Perf. Tom Hanks, Robin Wright, Gary Sinise. Paramount Pictures, 1994. Film.

filme, em segundo pode ser usado para mostrar uma visão mais ampla de algum evento no filme, enfatizando a sua intensidade e proporção, e por último como forma de apresentar o ambiente em que o personagem está envolvido.

#### 2.6.1.2 Plano de Conjunto (PC)



**Figura 22.** Exemplo de plano de conjunto.

Fonte: Captura de tela do filme "Forrest Gump", 1994.

Semelhante ao plano geral, mas destaca mais as ações do personagem em relação ao ambiente, podendo ser mais prático como um plano de introdução, assim como explica Marner (2007, p. 2): "Existe mais clareza nos pormenores da acção humana e menos importância do ambiente em que ela se enquadra". Nesse plano geralmente se mostra a figura por completo, comumente utilizada para exibir um grupo de personagens.

### 2.6.1.3 Plano Americano (PA)



**Figura 23.** Exemplo de plano americano.

Fonte: Captura de tela do filme “Forrest Gump”, 1994.

É uma variação do plano de conjunto, mas nele o enquadramento da figura do personagem é cortado à altura dos joelhos, possui essa nomenclatura devido ao seu popular uso no cinema em hollywood durante as décadas de 30 e 40 (MARNER, 2007).

### 2.6.1.4 Plano Médio (PM)



**Figura 24.** Exemplo de plano médio.

Fonte: Captura de tela do filme “Forrest Gump”, 1994.

Nesse plano a figura do personagem é convertida como centro da atenção para o espectador, tirando a concentração do fundo e geralmente colocando-o em

desfoque. Usualmente empregue para apresentar a interação entre personagens (MARNER, 2007).

#### 2.6.1.5 Plano Aproximado de Peito (PAP)



**Figura 25.** Exemplo de plano aproximado de peito.  
Fonte: Captura de tela do filme "Forrest Gump", 1994.

Nesse plano o enquadramento é aproximado da figura do personagem mostrando-o acima do peito, a principal característica desse plano é destacar uma ação dramática e revelar intenções ou atitudes, eliminando o ambiente em que a figura está envolvida (MARNER, 2007).

#### 2.6.1.6 Primeiro Plano (PP)



**Figura 26.** Exemplo de primeiro plano.  
Fonte: Captura de tela do filme "Forrest Gump", 1994.

Nesse plano se atinge a máxima intensidade dramática, destacando as expressões do personagem e apresentando-as de forma mais nítida. Esse plano pode ser usado para revelar detalhes dos pensamentos dos personagens e características do seu interior psicológico (MARNER, 2007).

#### 2.6.1.7 *Close-up* ou Primeiríssimo Plano (PPP)



**Figura 27.** Exemplo de primeiríssimo plano.  
Fonte: Captura de tela do filme “Forrest Gump”, 1994.

É uma versão mais acentuada do Primeiro Plano, e deve ser utilizado com cautela assim como alerta Marner (2007, p. 3) “todos os tipos de primeiros planos são imagens de muita força expressiva na tela, e por isso devem ser usados com o maior cuidado”.

Marner (2007) destaca a importância do ponto de vista como complemento ao plano para refinar a linguagem audiovisual de um filme, “o ângulo do qual olhamos os personagens num filme é em si mesmo um significante narrativo, desde que seja capaz de descrever esse mesmo personagem, as suas relações com outros na mesma cena, o seu estado de espírito ou a sua intenção imediata” (MARNER, 2007, p. 5).

Para Marner (2007) existem quatro principais tipos de ângulos de ponto de vista na linguagem audiovisual: o ponto de vista normal, a inclinação da câmera segundo o eixo vertical, a inclinação da câmera segundo o eixo horizontal e por último a inclinação da câmera segundo o eixo vertical e horizontal.

- **Ponto de vista normal:** É o ponto de vista menos dramático, nele a distorção vertical e horizontal é mínima. Nesse ângulo geralmente a câmera corresponde com a altura do olhar do personagem enquadrado (MARNER, 2007).
- **Inclinação segundo o eixo vertical:** Nessa categoria existem duas principais possibilidades: o enquadramento de um personagem visto de cima (também conhecido como *plongée*<sup>39</sup>) e o enquadramento do personagem visto de baixo (também conhecido como *contra-plongée*). No primeiro, visto de cima, pretende-se tornar mais vulnerável a figura enquadrada, diminuindo a sua força e importância. No segundo, visto de baixo, evidentemente possuímos um significado oposto ao primeiro colocando a figura em uma posição dominante e enfatizando a sua importância (MARNER, 2007).
- **Inclinação segundo o eixo horizontal:** Nessa inclinação obtém-se o efeito de criar uma visão diagonal da figura enquadrada, podendo ser utilizada para diferentes finalidades (MARNER, 2007).
- **Inclinação segundo o eixo horizontal e vertical:** É um ângulo que consegue captar a atenção do espectador com facilidade, comumente usados em sequências de ação ou para mostrar uma mudança súbita no estado de espírito de um personagem, “a altura e a profundidade dos elementos contidos no enquadramento podem também ser realçadas pela inclinação da câmara” (MARNER, 2007, p. 7).

Gosciola (2003) ressalta a relevância que os movimentos de câmera possuem para ampliar a expressividade de um filme, dando mais dinamismo para a imagem. Marner (2007) considera a panorâmica (*pan shot*) como a técnica mais abrangente de movimento de câmera, envolvendo rotações no eixo vertical, translações (*travelings*) e movimentos mais complexos utilizando o *dolly*<sup>40</sup>. O autor define que existem duas diferentes formas de se executar uma panorâmica: primeiro quando o movimento é

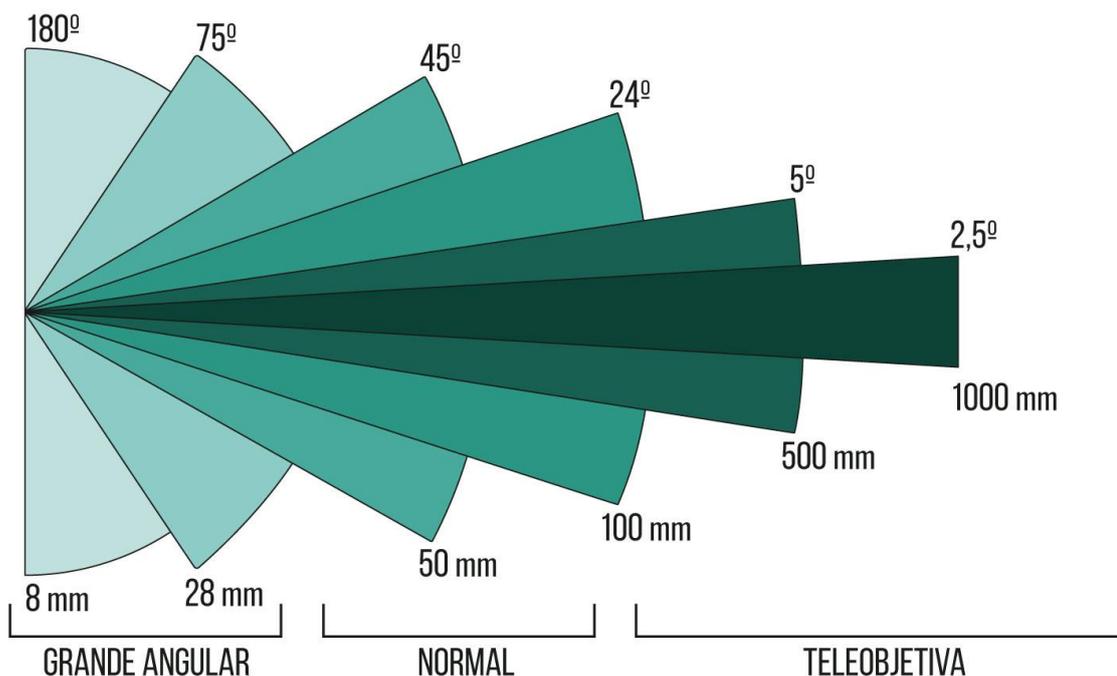
---

<sup>40</sup> “É um carrinho de rodas ou dispositivo similar usado na produção cinematográfica e televisiva com objetivo de criar movimentos suaves e horizontais com a câmera.” Fonte: “Dolly (Cinema) – Wikipédia, a enciclopédia livre.” Disponível em [https://pt.wikipedia.org/wiki/Dolly\\_\(cinema\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Dolly_(cinema))

realizado sem um ponto de interesse específico, sendo esta a chamada de panorâmica descritiva, e a outra forma de execução é quando a atenção do espectador é guiada para um determinado movimento no enquadramento, esta é a panorâmica condutora da atenção (MARNER, 2007).

Outro elemento de grande importância para a linguagem audiovisual, que auxilia na expressão da composição de um filme, são as objetivas (lentes de câmeras). Marner (2007) explica que o ângulo de uma objetiva se refere à abertura do campo no plano horizontal, o autor lembra que também deve-se considerar a dimensão vertical para capturar corretamente a ação desejada. As objetivas são classificadas em relação à sua distância focal ou à sua abertura angular, sendo assim temos:

- **Grande Angulares**, que abrangem as objetivas com distância focal abaixo de 25° mm, elas possuem um “foco curto”, a mais aberta delas alcança o ângulo de 180°, são muito úteis para filmagens em cenários com pouco espaço, mas causam uma certa distorção na imagem (MARNER, 2007);
- **Objetivas Normais** são aquelas que possuem um campo de visão muito semelhante ao olho humano, a lente mais próxima disso é a lente de 50 mm (MARNER, 2007);
- **Teleobjetivas**, são as de “longo foco”, sua principal característica é uma abertura angular pequena que reduz a profundidade de campo, aproximando objetos distantes (MARNER, 2007).



**Figura 28.** Tabela de comparação do ângulo das lentes objetivas.

Fonte: Os autores.

## 2.6.2 Montagem Audiovisual

Jacques Aumont (2017), considera que a montagem é um aspecto central da linguagem audiovisual:

Um dos traços específicos mais evidentes do cinema é ser uma arte da combinação e da organização (um filme sempre mobiliza uma certa quantidade de imagens, de sons e de inscrições gráficas em organizações e proporções variáveis). A noção de montagem inclui essa característica e, portanto, é possível notar de imediato que se trata de uma noção totalmente central em qualquer teorização do fílmico. (AUMONT, 2017, p. 53)

Para Walter Murch (2004) a descoberta de que os filmes poderiam ser produzidos descontinuamente foi para o cinema, o equivalente a descoberta do vôo, pois assim não estariam mais limitados aos fatores de espaço e tempo. A montagem ou edição do audiovisual não consiste em apenas cortar e colar os pedaços do filme, mas sim em encontrar o caminho para tal. A mente humana a princípio não foi preparada para compreender a exibição de um filme editado, pois a nossa vida cotidiana segue em um fluxo contínuo e o filme editado apresenta o deslocamento total de um campo de visão para outro, alterando o seu tempo e espaço (MURCH, 2004).

Essa descontinuidade permite ao filme apresentar as cenas de maneira mais harmoniosa, buscando sempre o melhor ângulo de câmera para representar a emoção desejada em cada cena da história, tornando-as mais precisas e impactantes.

(...) cortar é mais que um método conveniente de tornar contínua a descontinuidade. É, em si, pela força de sua paradoxal subitaneidade, uma influência positiva na criação de um filme. Usaríamos o corte mesmo que a descontinuidade não fosse tão útil por sua praticidade (MURCH, 2004, p. 20).

Basicamente para Murch (2004) o editor tem como função primordial “cortar os pedaços ruins”, porém o entendimento do que é um pedaço ruim seria necessário para realizar um bom corte, pois o que pode ser uma cena ruim para um filme, pode ser boa para outro, para isso é preciso compreender o filme a ser editado assim como o objetivo de cada uma das cenas, para que se possa então decidir quais informações serão relevantes em cada uma delas, eliminando assim os tais “pedaços ruins” de forma que não afete a estrutura narrativa do filme (MURCH, 2004).

Para que um corte seja considerado como um bom corte, Walter Murch (2004, p. 28) elaborou uma regra chamada de “A regra de seis”, onde lista os seis principais critérios que um editor deve considerar e respeitar no momento da realização de um corte, sendo a emoção o critério mais importante e o espaço tridimensional da ação o menos relevante, assim é composta a regra:

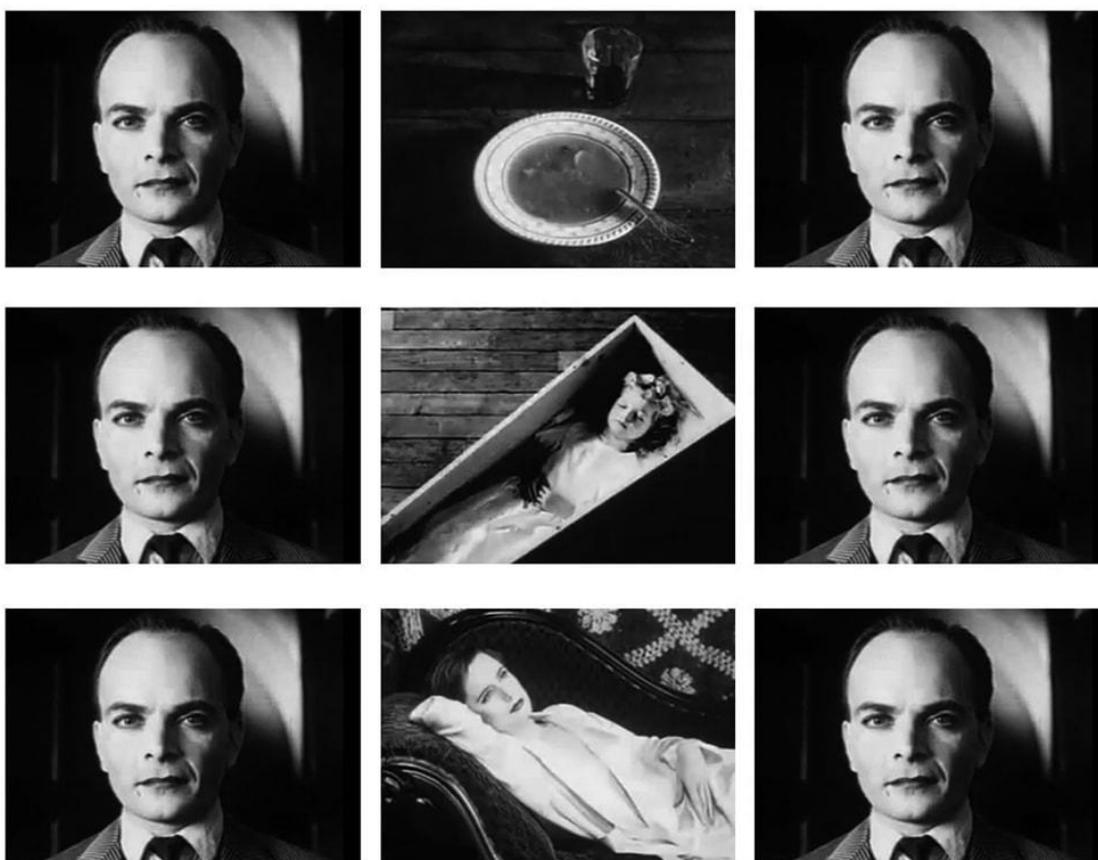
1. Emoção - 51%
2. Enredo - 23%
3. Ritmo - 10%
4. Alvo de Imagem - 7%
5. Plano bidimensional da tela - 5%
6. Espaço tridimensional da ação - 4%

Portando o corte precisa principalmente refletir o sentimento da cena e progredir a narrativa respeitando o ritmo imposto, como também deve-se buscar a melhor maneira de direcionar a visualização da imagem apresentando as informações de forma que o espectador a processe com mais facilidade (MURCH, 2004).

Gosciola (2003) conta que o célebre diretor russo Lev Kuleshov no início do século XX realizou diversos experimentos que contribuíram significativamente para o desenvolvimento da montagem audiovisual, o mais notável entre eles é conhecido como “Efeito Kuleshov”, nesse experimento Kuleshov filmou um ator fazendo uma

única expressão facial, um prato de sopa, uma menina em um caixão e uma jovem mulher deitada em um divã. A partir destas imagens o diretor fez três diferentes montagens, com a imagem do ator sendo sempre inserida por primeiro seguido de uma das três outras imagens, em cada uma das combinações um diferente sentimento era transmitido:

- Homem + Prato de sopa = Fome;
- Homem + Menina no caixão = Tristeza;
- Homem + Mulher no divã = Desejo;



**Figura 29.** O Efeito Kuleshov.  
Fonte: ListeList<sup>41</sup>, 2016

Gosciola (2003) considera que com esse experimento Kuleshov garantiu a concepção da força da montagem. Um dos mais notáveis alunos de Lev Kuleshov foi Sergei Eisenstein (2002) que tornou-se um grande teórico do cinema, ele idealizou e consolidou uma linguagem para a montagem audiovisual, para Eisenstein (2002, p. 35) “a cinematografia é em primeiro lugar e acima de tudo, montagem”. Ele categorizou a montagem em cinco formas substanciais:

<sup>41</sup> Figura disponível em <https://listelist.com/kulesov-etkisi-sinema/>

### 2.6.2.1 Montagem Métrica

Esse tipo de montagem é composto de acordo com o comprimento dos fragmentos que formam a sequência, ou seja, o tempo de duração dos planos, eles podem ser mais curtos aumentando a tensão ou mais longos dando uma sensação mais calma para a sequência, semelhante ao que ocorre com a pulsação cardíaca do ser humano (EISENSTEIN, 2002).

### 2.6.2.2 Montagem Rítmica

Nessa montagem além de pensar no comprimento dos fragmentos da sequência também considera-se o que se passa dentro do quadro, o seu conteúdo, determinando o ritmo da cena, aqui ocorre um conflito entre a duração dos planos com o movimento dentro deles. Essa montagem é comumente encontrada em sequências musicais (EISENSTEIN, 2002).

### 2.6.2.3 Montagem Tonal

É baseado no “som” emocional agregado no fragmento, envolvendo tons de cores, movimentos, sons, vibração de luz e outros aspectos que influenciam na intensificação da emoção na sequência (EISENSTEIN, 2002).

Na montagem tonal, o movimento é percebido num sentido mais amplo. O conceito de movimentação engloba todas as sensações do fragmento de montagem. Aqui a montagem se baseia no característico som emocional do fragmento - de sua dominante. O tom geral do fragmento. (EISENSTEIN, 2002, p. 82)

### 2.6.2.4 Montagem Atonal

É basicamente a junção das demais formas de montagens já descritas, métrica, rítmica e tonal, representadas harmonicamente. Todos os métodos de montagem são construídos a partir de uma relação de conflito um com os outros. Eisenstein (2002, p. 85) explica que “uma cinematografia verdadeira só começa mesmo com a colisão de várias modificações cinematográficas de movimento e vibração”. Aqui deve-se analisar se todas as técnicas de montagem condizem entre elas.

#### 2.6.2.5 Montagem Intelectual

É a montagem de mais alto nível dentro da cinematografia, ela é constituída a partir da justaposição de planos que provocam uma reflexão no espectador. As formas de montagem citadas anteriormente têm a finalidade de provocar emoções, já a intelectual busca a concepção conceitos diversos. A montagem intelectual possibilita a difusão de ideias que não podem ser representadas visualmente. Eisenstein (2002, p. 86) explica que “a montagem intelectual é a montagem não de sons atonais geralmente fisiológicos, mas de sons e atonalidades de um tipo intelectual, isto é, conflito-justaposição de sensações intelectuais associativas”.

### 3 PESQUISA

Neste capítulo vamos apresentar as pesquisas realizadas para embasamento do desenvolvimento do nosso projeto, realizando a análise dos similares e de público, que auxiliaram na produção e idealização do filme interativo.

#### 3.1 ANÁLISE DE SIMILARES

A análise dos similares foi realizada com base no objetivo do projeto, os similares selecionados correspondem ao produto projetado, em geral filmes interativos no meio audiovisual e nos *videogames*. A seleção dos similares foi realizada de acordo com a qualidade dos produtos e com as diferentes formas de aplicar a multilinearidade em suas narrativas. Durante as análises percebemos uma grande variedade de aplicações para o produto interativo, que vai desde comerciais e clipes musicais até filmes e jogos.

##### 3.1.1 Bank Run Game



Figura 30. Capturas de tela do filme interativo "Bank Run Game".  
Fonte: Bank Run Game – Compilação dos autores<sup>42</sup>

<sup>42</sup> Compilação das figuras disponíveis em <http://www.bankrungame.com/>

“*Bank Run Game*” é um curta metragem cômico de ação interativo produzido pela SilkTricky em 2010 que conta a história de um funcionário que ao acessar um arquivo proibido no seu trabalho tem de lidar com o seu chefe que enlouqueceu, sequestrou sua namorada e quer ele morto. O curta apresenta diferentes interações ao jogador, como pressionar botões para ajudar o personagem a escapar de determinada situação ou selecionar um entre dois caminhos para se seguir.

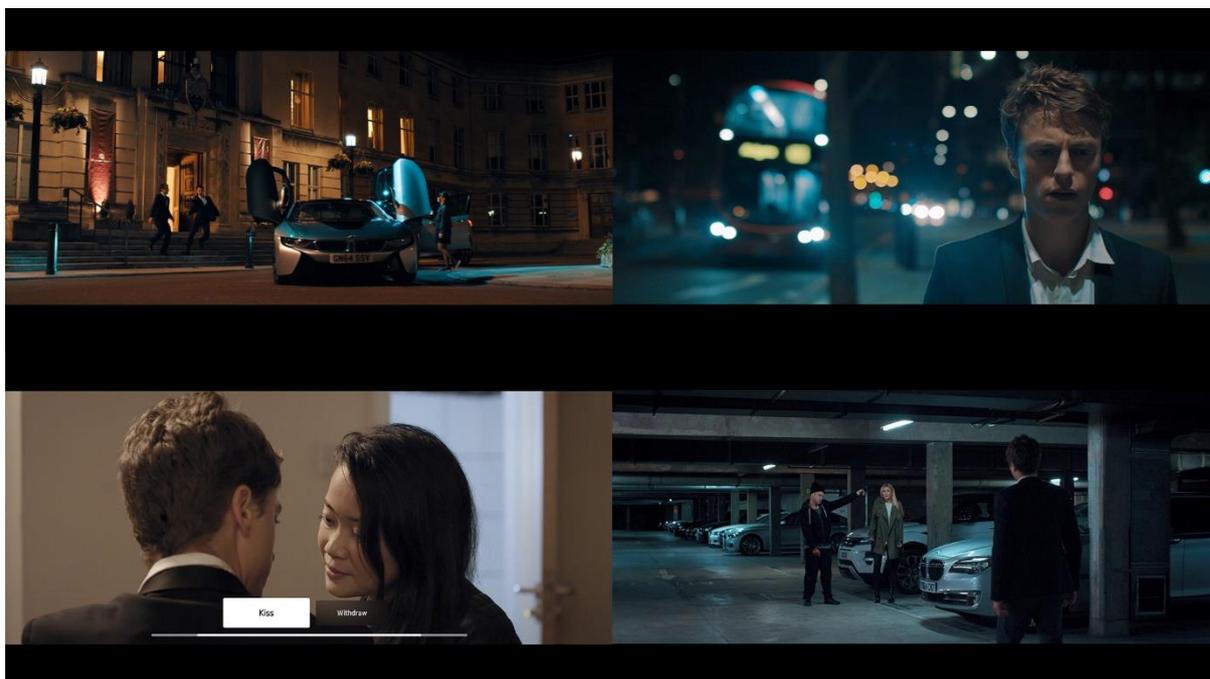
As escolhas apresentadas no curta seguem um certo padrão de complexidade, apresentando normalmente dois caminhos, um que segue a história e outro que a interrompe com a morte do protagonista, trazendo uma dinâmica de ação que compactua com a narrativa onde é matar ou morrer, fazendo uso do *Quick Time Event* como mecânica de jogabilidade principal.

Bank Run Game traz uma boa dinâmica de narrativa e interação, diferente de alguns curtas interativos que são hospedados em plataformas de vídeo como o YouTube, Bank Run tem o seu próprio site como plataforma o que traz uma dinâmica muito melhor no momento das interações, pois não tem redirecionamento para outra página, além de conquistar maior imersão do espectador com o produto, resgatando características de fliperamas, onde cada jogo era hospedado em sua própria máquina e possuíam esse fator de capturar o espectador, utilizando de recursos narrativos, visuais e sonoros para que o jogador insista na conclusão do game e não aceite o “Game Over”, gastando o seu dinheiro para tentar novamente .

O curta apresenta escolhas de falas ou tomadas de decisões que não impactam diretamente no rumo da narrativa o que desfavorece fator “replay”, pois frustra o espectador que ao rejogar percebe que suas decisões não eram tão complexas quanto pareciam, além da narrativa não apresentar um desfecho, uma vez que para continuar a história você deve baixar o jogo para Smartphone, caracterizando-se assim em uma narrativa transmídia, onde para a compreensão completa é necessário a experimentação de diferentes mídias.

Bank Run Game apresenta uma experiência válida, mas relativamente superficial em questão de complexidade da narrativa interativa.

### 3.1.2 Late Shift



**Figura 31.** Capturas de tela do filme interativo "Late Shift".

Fonte: Steam – Compilação dos autores<sup>43</sup>

*Late Shift* é um FMV (*Full Motion Video*) com uma narrativa multilinear, produzido pela *CtrlMovie* e lançado em 2016 para PC, consoles e smartphones. *Late Shift* apresenta a história de um garoto chamado Matt que trabalha de segurança em um estacionamento, ao tentar impedir um roubo, ele é sequestrado e forçado a participar de assaltos. *Late Shift* conta com 7 finais diferentes e 180 pontos de escolha e uma grande produção cinematográfica o que destacou o jogo no gênero e ganhou a atenção da crítica e de entusiastas, ele apresenta uma estética bem definida de filmes de assalto, explorando tons frios em sua coloração e cenários de festas luxuosas, leilões de antiguidades com gangues infiltradas e carros esportivos.

As escolhas são bem pontuais e trazem uma experiência completa de interatividade narrativa, apesar de que as vezes é percebido uma pausa extensa entre elas o que compromete a imersão do usuário que sente falta das opções de decisões em alguns momentos relevantes da trama, outro ponto que às vezes pode ser considerado uma falha é que em todos os momentos de escolha uma barra que representa o tempo disponível para a decisão, essa barra vai sumindo e quando acaba o jogo toma uma decisão aleatória pelo jogador, algumas vezes esse tempo não é o

<sup>43</sup> Compilação das figuras disponíveis em [https://store.steampowered.com/app/584980/Late\\_Shift/](https://store.steampowered.com/app/584980/Late_Shift/)

suficiente para a assimilação das opções fazendo com que o usuário sintasse pressionado e acabe decidindo de forma irracional qual caminho tomar, causando um certo desapontamento ao seguir um caminho sem saber exatamente qual é ele, isso pode ter sido feito de forma proposital pelos desenvolvedores que queriam deixar esses momentos mais realistas e dinâmicos, com essa mecânica de tempo limitado para as decisões *Late Shift* equipara-se às escolhas que temos que fazer em nossas vidas onde não temos muito tempo e às vezes decidimos por intuição sem pensar nas possíveis consequências, essas situações no jogo se evidenciam por conta de nenhuma instrução ser apresentada ao usuário no início da jogatina, algo que nós consideramos relevante quando se quer proporcionar uma experiência alternativa como essa, a ausência de uma explicação do funcionamento da jogabilidade pode atrapalhar novos jogadores.

O grande mérito de *Late Shift* está na sua dinâmica nos momentos de decisão com cortes invisíveis que ajudam na fluidez da narrativa, sem pausas sendo mais axiomático a experiência completa. A sua interface é bem simples e objetiva, possui um menu para navegação e configuração do jogo, onde após a finalização do jogo é disponibilizado uma opção chamada de “suas decisões”, que é onde você pode ver as suas estatísticas referentes a quantos finais e decisões já foram realizados, essa função incentiva o *replay* do FMV.

Algo interessante que *Late Shift* fez foi chamar a atenção dos críticos de cinema para os de filmes interativos ao proporcionar em festivais tradicionais a sua exibição em salas de cinema para um grande público, que através de um aplicativo disponibilizado determinava democraticamente o caminho a ser seguido pelo protagonista, essa experiência foi um sucesso ao receber elogios tanto do público quanto dos festivais e incentivou os desenvolvedores a já imaginarem novas possíveis experiências para esse formato.

A complexidade das escolhas em *Late Shift* são variadas, existem momentos que a decisão pode ser complexa e realmente alterar o rumo da narrativa como também pode ser apenas uma decisão que altera um simples detalhe na cena, algo insignificante para o arco da narrativa, o roteiro pode obter alguns furos em momentos que as interações entre os personagens não correspondem ao comportamento decidido pelo usuário com base na descrição na opção, a grande maioria das escolhas são entre apenas duas opções e em alguns momentos três, o roteiro pode parecer

forçado e cansativo em certos momentos de diálogos mais longos e cenas com pouca ação que são normalmente os momentos que mais intrigam os usuários. *Late Shift* conseguiu elevar o nível da produção dos filmes interativos e evidentemente influenciou diversos produtores de diferentes áreas e mídias a apostarem mais na interação narrativa independente do meio utilizado, sendo jogos ou filmes.

### 3.1.3 That Moment When



**Figura 32.** Capturas de tela do filme interativo "That Moment When"

Fonte: Eko – Compilação dos autores<sup>44</sup>

"That Moment When" é uma série *live-action* interativa da Eko lançada em 2017. A série apresenta uma narrativa de comédia protagonizada por Jill, uma garota que passa por momentos sociais desagradáveis e tenta encontrar a melhor maneira de se livrar deles, a série é composta por episódios de mais ou menos dez minutos, onde o espectador interage em certos momentos, selecionando alguma das opções na tela que podem ser ícones ou textos, que representam um pensamento, uma fala ou um comando para a protagonista. A interação narrativa baseia-se basicamente na ideia de que o interator ajuda a personagem a se livrar de momentos inconvenientes sempre de forma criativa e bem humorada fazendo uso da mecânica de jogabilidade de alguns clássicos *Adventure Games* e *Point and Click*, essencialmente o *QTE* em

<sup>44</sup> Compilação das figuras disponíveis em <https://helloeko.com/tmw>

momentos onde normalmente o jogador deve ajudar a Jill a realizar uma ação de esforço contínuo, como beber uma bebida rapidamente por exemplo.

Em cada episódio temos um objetivo a ser alcançado, limitando em geral os desfechos entre sucesso e fracasso, em alguns momentos não é evidente quanto tempo está disponível para a tomada decisão, sendo que quando esse tempo acaba uma das opções é selecionada aleatoriamente, o que pode ser frustrar alguns usuários. “*That Moment When*” apresenta bons e rápidos esquetes de humor interativo, um material original e bem divertido em formato de seriado, o que pode auxiliar no amadurecimento desse formato a partir *feedback* do público.

### 3.1.4 The Walking Dead: A Telltale Games Series



**Figura 33.** Capturas de tela do jogo "The Walking Dead: A Telltale Games Series"

Fonte: Steam – Compilação dos autores<sup>45</sup>

Lançado em 2012 pela Telltale Games, *The Walking Dead: A Telltale Games Series* marcou o retorno da mecânica de jogabilidade *point and click* nos jogos, mais moderna e madura, com uma narrativa densa, apresentando personagens complexos e marcantes. A narrativa é baseada na consagrada série de quadrinhos *The Walking Dead*, adaptando o universo das HQs para os jogos, na trama do jogo assumimos o

<sup>45</sup> Compilação das figuras disponíveis em [https://store.steampowered.com/app/207610/The\\_Walking\\_Dead/?l=portuguese](https://store.steampowered.com/app/207610/The_Walking_Dead/?l=portuguese)

comando de Lee, que está sendo preso enquanto um apocalipse zumbi se inicia na cidade sem nenhum motivo aparente, após um acidente com o carro da polícia Lee consegue escapar e esconder-se dos zumbis, ele inicia sua jornada e encontra a garota Clementine, que está sozinha e indefesa, ele se vê na obrigação de protegê-la diante do caos que está acontecendo.

A interação no jogo pode ser feita com o cenário, objetos ou pessoas, podendo apenas observá-los ou interagir fisicamente com cada um, nos momentos de escolha temos de decidir entre as opções disponíveis, essas escolhas influenciam na direção da narrativa, existem momentos também onde se deve ser rápido com os comandos para evitar a morte de algum personagem ou escapar de algo, nessas cenas é normalmente utilizado a mecânica de QTE, e as suas ações também podem afetar a história. O jogo é separado por episódios lançados separadamente, ao progredir na narrativa o jogador tem de enfrentar diversos dilemas para contornar os problemas em seu caminho, muitas vezes tendo de escolher entre salvar um amigo ou outro.

O jogo evidencia os momentos em que a sua escolha foi relevante e alterou algo na progressão da narrativa, isso alivia a tensão de achar que todas as ações têm algum impacto na narrativa, o jogador pode explorar os cenários para encontrar objetos e conhecer histórias que podem ser importantes durante a jornada. O início do jogo apresenta o funcionamento da jogabilidade de forma orgânica e fluida, apesar de que problemas de jogabilidade são recorrentes no jogo.

Ao final de cada episódio é possível visualizar as principais decisões tomadas até então, além de podermos ver as estatísticas percentuais das escolhas em escala mundial, exibindo quais são as escolhas mais comuns de se fazer e as mais raras. Apesar das diversas decisões tomadas ao longo do jogo e do constante senso de perigo, o jogo não oferece momentos em que podemos realmente errar e morrer a ponto de afetar diretamente a narrativa, além de possuir apenas um único final, o jogo deixa de lado a variabilidade de desfechos quando assume o formato de seriado, e foca mais na questão de como será o caminho de cada um até que se conclua o jogo, pois cada jogador constrói um caminho distinto. *The Walking Dead* oferece uma experiência interativa imersiva com personagens bem desenvolvidos, provocando empatia no jogador que busca escolher o melhor caminho para sobreviver em meio ao caos.

### 3.1.5 Detroit: Become Human



**Figura 34.** Capturas de tela do jogo "Detroit: Become Human"

Fonte: Playstation – Compilação dos autores<sup>46</sup>

"Detroit: Become Human" foi desenvolvido pela Quantic Dream e lançado em 25 de maio de 2018. O jogo apresenta uma narrativa ambientada na cidade de Detroit em 2038, onde andróides já são comuns na sociedade, como produtos vendidos e desenvolvidos para servir os humanos de diferentes maneiras, executando diferentes funções, desde faxineiros até produtos sexuais. A trama se estabelece a partir do momento em que alguns desses andróides estão fugindo da sua programação e tomando decisões próprias baseadas em sentimentos pessoais.

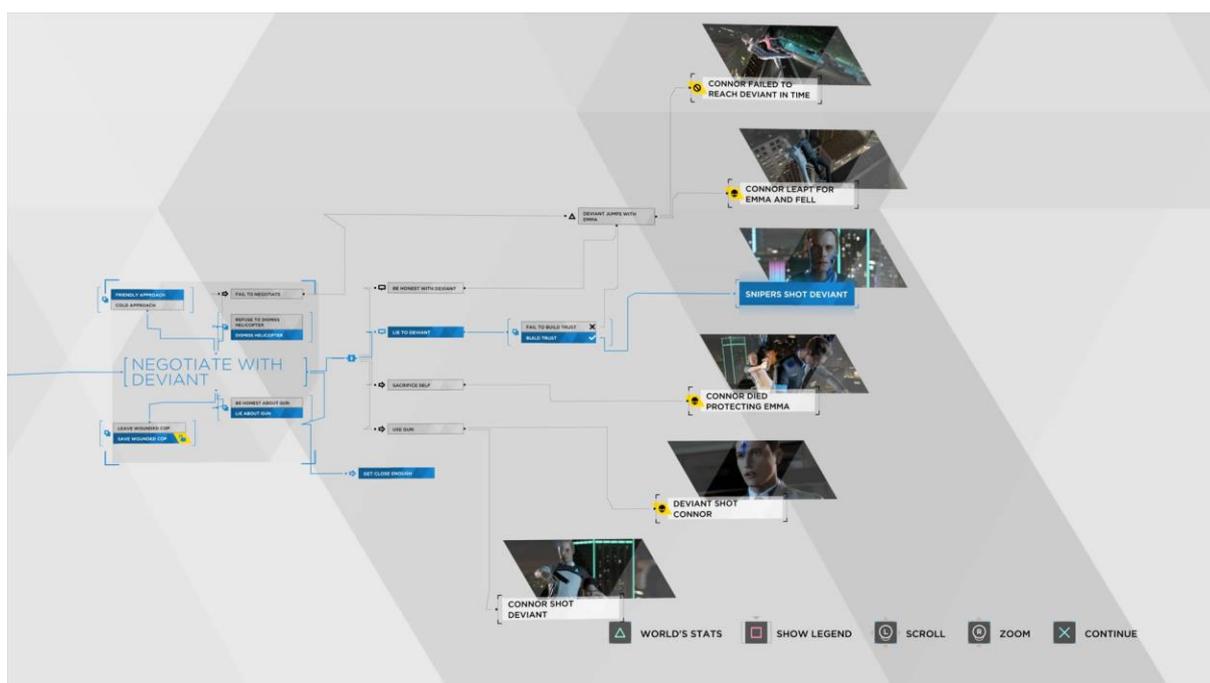
Kara, Connor e Markus são os protagonistas do jogo, o jogador controla cada um em momentos distintos ao decorrer do jogo, cada personagem apresenta uma história particular dentro do universo, mas suas tramas vão cruzando-se ao longo do desenvolvimento da narrativa. Seguindo a jogabilidade já estabelecida por sua desenvolvedora, baseada nas mecânicas de *point and clicks* e *adventure games*, o jogo traz uma complexidade de escolhas bastante ampla, onde cada um dos capítulos possuem diferentes desfechos que influenciam diretamente a história de todos os personagens do jogo, o jogo apresenta diversos dilemas sociais para o jogador que

---

<sup>46</sup> Compilação das figuras disponíveis em <https://www.playstation.com/pt-br/games/detroit-become-human-ps4/>

tem de posicionar-se politicamente em alguns momentos, tratando de questões éticas e morais que funcionam muito bem com a narrativa de revolução pela liberdade dos androides que vivem em mundo onde foram criados para obedecer apenas.

Os personagens Kara e Markus são potenciais divergentes, pois vivem situações que exigem reações empáticas de ambos, que acabam por fugir de sua programação original, Kara precisa fugir para proteger uma garota indefesa e segue a narrativa escondendo-se dos humanos, enquanto Markus precisa lidar com ataques preconceituosos dos humanos que protestam contra os androides na sociedade, podendo tornar-se um líder revolucionário dos androides, que tem de escolher como lidar com a oposição dos seus ideais, se violentamente ou pacificamente. Já Connor é um androide mais moderno que os demais, que foi desenvolvido para rastrear e capturar androides divergentes como Kara e Markus, mas a partir das decisões do jogador seus atos podem ser também caracterizados com divergentes.



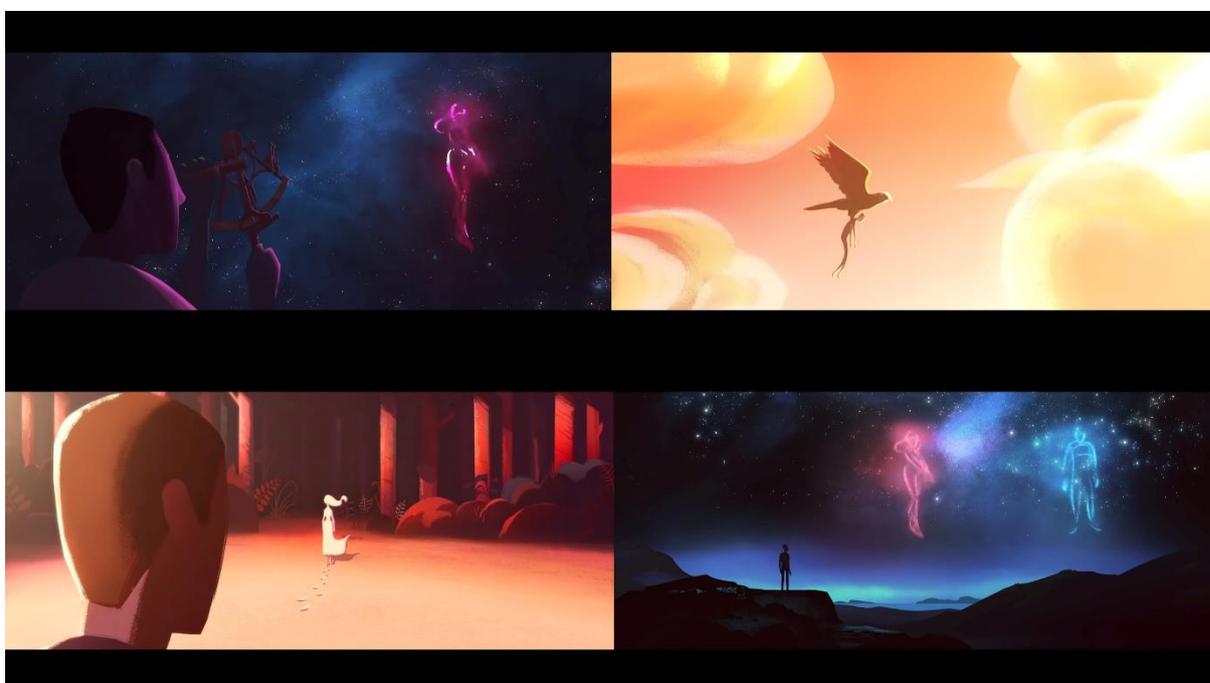
**Figura 35.** Fluxograma das escolhas no jogo "Detroit: Become Human"

Fonte: Playstation

O jogo apresenta grande foco na narrativa multilinear, com múltiplos finais e diversos pontos de escolha, cada capítulo ao ser terminado apresenta o seu fluxograma de possibilidades de escolhas, para que o jogador confira o que fez e o que deixou de fazer naquela parte da história, esse aspecto motiva o jogador a repetir os capítulos diversas vezes para conhecer os diferentes caminhos possibilitados. Outro elemento que enriquece a experiência é a inserção de textos na tela indicando

e informando os objetivos do androide, representando a programação deles, e em alguns momentos as informações intensificam as decisões, como por exemplo a porcentagem de chance de sobrevivência do personagem nas opções disponíveis, essas informações influenciam no processo cognitivo do jogador que se sente mais pressionado nesses momentos. “*Detroit: Become Human*” é um dos produtos mais completos e abrangentes na questão de multilinearidade narrativa, oferecendo, segundo a própria desenvolvedora, mais de mil diferentes combinações de escolhas.

### 3.1.6 Coldplay - Ink



**Figura 36.** Capturas de tela do videoclipe "Coldplay - Ink"

Fonte: Eko – Compilação dos autores<sup>47</sup>

O videoclipe da música Ink do Coldplay lançada em 2014 foi produzido pela empresa Blind, no videoclipe acompanhamos uma animação com uma narrativa interativa que mostra um homem que está sentindo dificuldades para superar o fim de um relacionamento, diante disso temos de decidir em vários momentos qual caminho tomar, sendo que normalmente um representa a aceitação da perda e o outro a obsessão do relacionamento representado de metaforicamente a interpretação da letra da música. Uma versão sem interação foi lançada no *YouTube* para exibição

---

<sup>47</sup> Compilação das figuras disponíveis em <https://helloeko.com/v/coldplay-ink>

tradicional de videoclipes, nela vemos um caminho padrão sem as ramificações narrativas que as escolhas possibilitam, mesmo assim, o vídeo continua esteticamente muito interessante.

O clipe possui cerca de 300 combinações diferentes que fazem com que seja praticamente instintivo você querer assistir novamente e tentar uma combinação diferente, para ver como se desenrola as animações. Ele apresenta uma estética muito interessante, animações com traços leves e lúdicos e com cores vivas que são utilizadas para representar o sentimento de cada uma das direções a serem tomadas, tudo isso unido a melodia e a letra da música com uma composição visual que passa a essência do sentimento de sofrimento, solidão e melancolia que o personagem está vivendo.

A relação da interação nesse caso enriquece a experiência ao fazer o espectador analisar as possibilidades e sentir-se como o personagem em determinadas situações onde você tem de escolher entre você mesmo ou o fantasma do seu relacionamento, um dilema vivido por muitos, o que traz a relação de empatia que funciona juntamente ao conceito de escolha na narrativa interativa.

### 3.1.7 Major Lazer - *Know No Better*



**Figura 37.** Capturas de tela do videoclipe "Major Lazer - *Know No Better*"  
Fonte: Eko – Compilação dos autores<sup>48</sup>

O grupo Major Lazer lançou em 2017 uma versão interativa do clipe da música *Know No Better*, disponibilizado na plataforma da Eko. O clipe contém uma interação com uma narrativa paralela que pode ser ativada a qualquer momento, possibilitando a alternância entre o sonho e a realidade do garoto da história, essa interação é possibilitada a partir de um simples clique na imagem do vídeo.

O clipe explora estéticas diferentes para representar distintamente o sonho e a realidade, no sonho as cores são mais quentes e vívidas, com ambientes e objetos luxuosos que acompanham o garoto que vive uma vida de um profissional musical bem sucedido seguida por momentos positivos, enquanto na realidade do garoto os tons mais frios predominam e o personagem se mostra sempre distante e visualmente entristecido, mas quando o refrão da música chega ele se anima.

Um ícone no canto superior esquerdo representa a alternância entre o sonho e a realidade, o que destaca-se no clipe é a semelhança entre os enquadramentos e disposição das cenas que encaixam-se perfeitamente uma na outra, originando uma harmonia muito interessante entre as duas linhas narrativas.

<sup>48</sup> Compilação das figuras disponíveis em <https://video.helloeko.com/v/V2OBJM>

### 3.1.8 Coca Cola – Inseparable



**Figura 38.** Capturas de tela do comercial "Coca Cola - *Inseparable*"  
Fonte: Eko – Compilação dos autores<sup>49</sup>

“Inseparable” é um comercial em formato de vídeo interativo lançado pela *Coca Cola* para celebrar o Dia Das Mães de 2015, nele acompanhamos a evolução do relacionamento entre Mãe e Filha desde o nascimento, passando por momentos conturbados, e de amor, que fortalecem esse inquebrável vínculo materno. No vídeo, a interação se mostra na possibilidade de alterar a perspectiva da história ao selecionar ver dentre os olhos da Mãe ou da Filha, trazendo uma relação de empatia ao representar o ponto de vista de cada uma, isso ajuda o comercial a cumprir o seu objetivo, que é gerar uma reflexão no espectador a respeito dos momentos vividos com sua mãe e reservar um tempo do seu dia para dedicar-se a ela.

Essa possibilidade de alternância do ponto de vista de cada personagem enriquece a campanha de forma a tratar-se dessa relação empática de forma simples e profunda, ao final do vídeo é introduzido um novo membro da família que é o Neto, fechando o ciclo da evolução do entendimento da filha sobre ser mãe, que passa a valorizar mais essa relação. O comercial foi hospedado em um site próprio na época de sua campanha, espectadores dos Estados Unidos e de Porto Rico ao fim do vídeo

---

<sup>49</sup> Compilação das figuras disponíveis em <https://helloeko.com/v/coca-cola-mothers-day>

recebiam um incentivo da *Coca Cola*, que disponibiliza gratuitamente uma ligação de três minutos para qualquer lugar do mundo, sugerindo a realização de uma ligação para sua Mãe no Dia Das Mães.

### 3.1.9 IKEA - Back To School



**Figura 39.** Capturas de tela do comercial "IKEA - Back To School"

Fonte: Eko – Compilação dos autores

A IKEA lançou um comercial interativo para apresentar a sua coleção de móveis e decoração tematizada com a volta às aulas. O comercial é apresentado por duas celebridades americanas, Scott Hoying e Mitch Grassi, cada um representando um estilo da coleção, a narrativa mostra os personagens como colegas de quarto na faculdade, e o espectador vai decidindo nos momentos de escolha qual estilo gostaria de adotar selecionando entre os personagens ou ações específicas que representam os estilos, sendo mais despojado ou organizado, mais minimalista ou divertido. Durante o comercial os personagens usam diversos produtos da marca em diferentes contextos, sem evidenciar quais são as especificações do produto, realizando uma espécie de *marketing* invisível<sup>50</sup>, no final do comercial um *link* para a página da marca é disponibilizado para que caso interessado o espectador visualize e compre os produtos apresentados.

<sup>50</sup> Compilação das figuras disponíveis em <https://company.helloeko.com/brands/portfolio/branded>

### 3.2 VIABILIDADE DO PROJETO

Nosso projeto será distribuído gratuitamente, tendo como principal meio um site próprio onde vamos disponibilizar a experiência interativa, podendo ser acessado tanto em computadores quanto em *smartphones*, considerando que nessas plataformas se encontra uma grande parcela dos consumidores do gênero explorado.

O principal meio de divulgação e publicidade será feito em redes sociais, essa decisão foi tomada a partir de dados levantados por uma pesquisa da PwC, intitulada *2018 Global Consumer Insights Survey*, feita para analisar os costumes dos consumidores de 27 países diferentes, onde 1 mil dos brasileiros entrevistados, 41% diz confiar nas redes sociais e tendem a ser influenciados por elas para realização de compras na internet, a pesquisa conclui que as redes sociais já são o principal meio de influência dos consumidores.

### 3.3 PÚBLICO-ALVO

Para definição do nosso público, utilizamos principalmente os similares de filmes interativos como base de referência por atraírem um público similar ao desejado para o nosso projeto, pessoas que valorizam boas histórias com diferentes abordagens e formas de contá-las e consumi-las. Como grande parte desses similares são encontrados na plataforma da Steam pesquisamos o público predominante nela, percebemos também que na loja muitas vezes jogos com o marcador de “Escolhas Importam” estão entre os mais populares entre os usuários, a Steam possui um público muito grande e variado, segundo a Valve a plataforma conta com cerca de 125 milhões de usuários, o Brasil ocupa a sétima posição entre os países que mais utilizam a Steam. Segundo pesquisas do grupo *Sioux* em 2018, no Brasil cerca de 75% da população diz jogar alguma coisa, sendo as plataformas mais utilizadas o celular/smartphone (84%), o console (46%) e o computador (45%).



**Figura 40.** Crescimento do público feminino no consumo de *videogames*.  
Fonte: Pesquisa Game Brasil - PGB

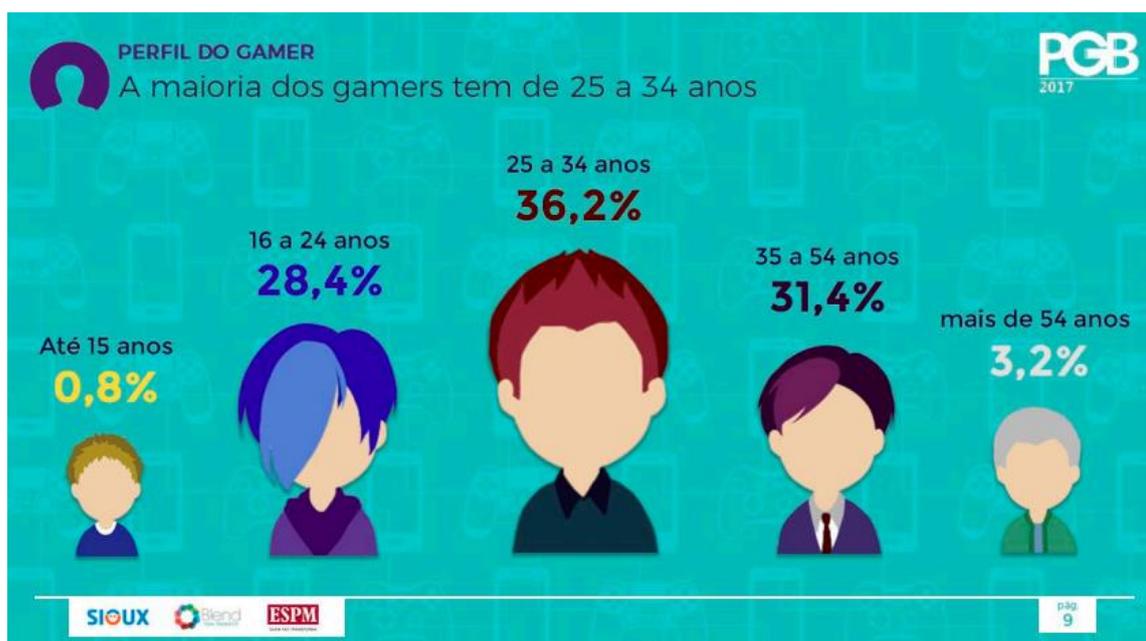
Outra pesquisa realizada em maio de 2018 pela Pesquisa Game Brasil (PGB) revelou que as mulheres estão predominando o mercado de games brasileiro, representando 58,9 % dos jogadores e ao analisar o perfil disponibilizado pela 5ª Edição da Pesquisa Game Brasil (PGB), notamos que o público feminino compactua mais com o nosso projeto por dizerem preferir experiências intuitivas e acessíveis usando de preferência Smartphones, Smart TV, Tablets, navegadores de *internet* (principalmente o Google Chrome) e redes sociais para jogarem, além de dizerem não gostarem de gastar muito dinheiro com jogos, entendendo que nosso projeto será viabilizado em um site próprio e gratuitamente, entendemos que esse público está mais disposto a receber e experimentar o nosso produto.



**Figura 41.** Gráfico mostrando os fatores que influenciam na compra de um jogo.  
Fonte: Pesquisa Game Brasil - PGB

Para tornar-se possível a comunicação do nosso produto e o público selecionado é essencial o uso da *Internet*. Com base nos dados do IBGE de 2016 percebemos que o uso de tablets para navegação na *internet* está em baixa nos últimos anos, com uma queda considerável de 32% de usuários em comparação com 2015, número que aumentou desde de então, estima-se que uma queda de mais 7% aconteceu em 2017.

Segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) o acesso a *internet* pela TV aumentou 40% em 2017 e a tendência é a substituição dos tablets e computadores que estão em declínio nas pesquisas de uso de *internet*. Após a análise do levantamento de dados, concluímos que o nosso projeto será multiplataforma, podendo ser experimentado em computadores e *Smartphones*, mas tendo como sua principal e primordial plataforma o computador, pela facilidade de manutenção e acesso por parte do público, as outras plataformas vão receber o projeto adaptado para as condições necessárias, após o lançamento originalmente realizado na web.



**Figura 42.** Gráfico mostrando a faixa etária do público *gamer*.  
Fonte: Pesquisa Game Brasil - PGB

Para a definição da faixa etária estudamos o público que a Telltale Games, uma das principais desenvolvedoras de Dramas Interativos, aplica em seus produtos, segundo Steve Allison, Vice-presidente sênior de publicação na Telltale Games, a desenvolvedora mantém o seu foco em uma faixa bem abrangente e que satisfaz a empresa “Estamos realmente focados na demografia de 17 a 35 anos aqui (...)”, além desse dado também levamos em conta que segundo o PGB em 2018, a faixa etária

predominante no consumo de jogos no Brasil está mais madura, a maioria dos jogadores (35,2%) está na faixa dos 25 a 34 anos de idade, portanto definimos o nosso público alvo entre 17 a 26 anos.

Para o perfil do nosso público alvo listamos as características relevantes para sua definição e pesquisamos sobre os perfis predominantes atualmente no mercado e identificamos que o nosso público se encaixa no perfil conhecido como *Linker People*, segundo o site do Design Culture<sup>51</sup> (2015) esse perfil refere-se a pessoas com facilidade e entusiastas dos meios digitais de comunicação que respiram a informação disponível através da *internet*, sempre em busca de novidades tecnológicas e antenados às tendências da área. Esse é um público que entende e usa a *internet* como ninguém, aproveitando todos os seus benefícios e buscando sempre algo diferente e novo que acrescentem ao seu repertório. É um perfil considerado imprevisível, eles não são atracados a marcas, mas sim buscam opções diferentes, considerados às vezes *undergrounds*<sup>52</sup>, ou pessoas com gosto alternativo. *Linker people* é um perfil em ascensão junto da *internet*, são conhecidos por anteciparem e lançarem tendências de diferentes áreas.

---

<sup>51</sup> Disponível em <https://designculture.com.br/linker-peoples-e-o-consumo-criativo>

<sup>52</sup> Palavra em inglês que significa “Subterrâneo” – “é uma expressão usada para designar um ambiente cultural que foge dos padrões comerciais, dos modismos e que está fora da mídia.” Fonte: “*Underground* – Wikipédia, a enciclopédia livre.” Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Underground>

## 4 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Aqui iniciamos a produção do nosso projeto, que como já citado anteriormente, consiste no desenvolvimento de um filme interativo com narrativa multilinear. Nesta etapa vamos aplicar as competências desenvolvidas durante a fundamentação teórica, e colocar em prática os resultados obtidos nas pesquisas com a análise de similares e a análise de público.

Adotamos uma metodologia tradicional de produção cinematográfica para nos orientar durante o desenvolvimento do projeto, segmentando-o em três principais etapas de produção: Pré-Produção (Preparação); Produção (Execução); Pós-Produção (Finalização); criamos um cronograma para facilitar a organização durante a produção visando cumprir os prazos previstos.

	PRÉ PRODUÇÃO				PRODUÇÃO			PÓS PRODUÇÃO	
	Março	Abril	Maió	Junho	Julho	Agosto	Setembro	Outubro	Novembro
Pesquisa									
Idealização									
Roteiro									
Conceito									
Locações									
Casting									
Filmagens									
Produção Geral									
Decupagem									
Edição									
Sonorização									
Finalização									
Programação									
Website									
Divulgação									
Lançamento									

**Figura 43.** Cronograma para a produção do TCC.

Fonte: Os autores.

Levamos em consideração durante o planejamento da execução do projeto, que correspondemos à uma produção de baixo custo, visando evitar problemas durante a produção.

Vamos descrever o que foi realizado em cada uma das etapas de produção, desde a definição de qual temática seria abordada na narrativa, até a finalização do projeto.

### 4.1 PRÉ-PRODUÇÃO

Para Filipe Salles (2008, p. 103), a pré-produção diz respeito a “uma organização sistemática de como serão conduzidas as filmagens.” O autor discute as etapas de produção em grandes produções audiovisuais, o que não é o caso deste TCC, “é sempre importante lembrar que são homens que fazem cinema, e não

equipamentos. Há muitos que pensam que farão cinema melhor com equipamentos melhores. Sabemos que não basta” (SALLES, 2008, p. 103).

Apesar disso, algumas destas condições, como as etapas de cronograma e análise técnica, planejamento de equipe etc., também são úteis mesmo para um projeto de baixa escala como o aqui descrito, elas auxiliam na pré-visualização geral da produção. Nessa etapa desenvolvemos todo o material necessário para as gravações do filme interativo e realizamos o planejamento da produção.

#### **4.1.1 Definição da Temática: *Fake News***

Para construir a nossa narrativa, buscamos um tema que nos desse segurança para escrever, algo que despertasse o nosso interesse facilitaria a elaboração da história e conseqüentemente das suas ramificações, queríamos um tema atual que envolvesse o público-alvo selecionado e que principalmente proporcionasse uma grande gama de possibilidades a serem exploradas dentro de uma narrativa multilinear. Para isso durante algum tempo nós mantivemos atentos em notícias, procurando possíveis temáticas para desenvolver o enredo, ao acompanharmos as notícias em mídias digitais nos deparamos constantemente com notícias de fontes duvidosas e conseqüentemente começamos a conhecer páginas e portais que praticam o chamado *fact checking* como o “Fato ou Fake”<sup>53</sup> do G1 e o “Truco”<sup>54</sup> da Agência Pública.

O termo *fact checking*, segundo o jornalista Bruno Fonseca (2017) da Agência Pública, refere-se à verificação dos fatos, como ele diz: “O fact-checking é uma forma de qualificar o debate público por meio da apuração jornalística. De checar qual é o grau de verdade das informações”, usado essencialmente como uma arma do cidadão para desconstruir as chamadas *fake news* e acabar com sua disseminação de desinformação. Esse pareceu ser um bom tema a ser explorado na nossa narrativa multilinear, para isso realizamos uma pesquisa para compreender o que define-se como uma *fake news* e o que envolve a sua disseminação.

Como define Thaís de Mendonça Jorge (2017), as *Fake News* são notícias com suas informações alteradas e disfarçadas com objetivos de manipular a opinião

---

<sup>53</sup> Disponível em <https://g1.globo.com/fato-ou-fake/>

<sup>54</sup> Disponível em <https://apublica.org/tag/truco/>

do seu público, sendo disseminadas em diferentes mídias, digitais ou não, a autora destaca algumas diferentes definições para o termo, como o disponibilizado no dicionário de Cambridge (2018) que ressalta também as *fake news* como uma forma de piada, além de alertar o poder de influência política que tais mentiras exercem com a sua disseminação nas redes sociais, podendo até alterar resultados de eleições políticas.

Como Silva (2017, p. 36) destaca, essa prática de espalhar notícias falsas para prejudicar um adversário político a fim de influenciar o resultado de alguma eleição não é algo novo como muitos comentam, ele apresenta alguns exemplos do séc 6 a.C., como “quando o historiador Procópio propagava notícias falsas em Roma sobre o imperador Justiniano”. Além desse caso Silva (2017) também cita que em 1522 “o escritor Pietro Aretino tentou manipular a eleição do papa que sucederia a Leão X. Não cumpriu seu objetivo, já que o escolhido foi Adriano VI, e não Giulio de Medici, para quem Aretino trabalhava.” (DA SILVA, 2017, p. 36).

Contudo Silva (2017) ressalta que existe uma grande diferença entre os dias atuais e o passado, pois hoje tanto a disseminação quanto a produção dessas notícias são rápidas e de baixo custo e quando espalhadas abrangem um público imenso em pouco tempo, pessoas de todos os tipos, posições e classes propagam notícias falsas nas redes especialmente pessoas que ocupam altos postos na hierarquia de poder.

Provavelmente todo líder político sempre mentiu, quase por definição. Faz parte da política mentir, ocultar fatos, exagerar. A política sempre foi assim e sempre será. É impossível fazer política sendo absolutamente fiel aos fatos. A diferença é que antes isso se fazia dissimuladamente e quem mentia negava mentir. Agora, é despuorado. (DA SILVA, 2017, pp. 36-37)

Existe até quem use a desinformação para se beneficiar financeiramente, industrializando a produção de notícias falsas, visando uma renda lucrativa com anúncios inseridos nas páginas das notícias espalhadas nas redes, pois existem algoritmos que remuneram os sites com maiores números de acessos (DA SILVA, 2017).

Nelson de Sá (2017) apresenta em seu texto três categorias de de *fake news* criadas por Alan Rusbridger, editor-chefe do *The Guardian*<sup>55</sup> durante 20 anos, até

---

<sup>55</sup> "News, sport and opinion from the Guardian's UK edition | The Guardian." <https://www.theguardian.com/uk>. Acessado em 18 set. 2018.

2015, e hoje diretor do *Reuters Institute for the Study of Journalism*<sup>56</sup>, sendo elas: “aquelas deliberadamente inventadas para ganhar dinheiro; as criadas em campanha com fins políticos; e as surgidas, por exemplo, num site de humor, mas compartilhadas negligentemente como notícia” (DE SÁ, 2017, p. 39). A jornalista Claire Wardle (2017) ressalta que o termo *Fake News* não engloba apenas as notícias, mas sim todo o ecossistema da informação, portanto o termo *Fake*, falso em português, não transmite a complexidade desse fenômeno, pois existem diferentes manifestações de *Fake News*, como por exemplo a desinformação que diz respeito à criação e disseminação deliberada de informações e notícias falsas assim como a disseminação inadvertida nas redes sociais (WARDLE, 2017). Para compreensão desse sistema de desinformação, Wardle (2017) propõe como necessidade a exploração de três elementos, sendo eles:

- Os diferentes tipos de conteúdo falso criado e compartilhado;
- As motivações dos criadores desse conteúdo;
- As formas de disseminação do conteúdo.

A compreensão desses elementos nos auxilia no que Wardle (2017), chama de guerra de informação, sendo as redes sociais os maiores inimigos dessa guerra, pois é lá que o compartilhamento inconscientemente desinformado mostra-se cada vez mais iminente, o funcionamento dos algoritmos das redes que permitem o direcionamento dessas notícias para perfis que estejam mais propício a aceitarem a desinformação que posteriormente realizam o compartilhamento para seu grupo de amigos que ao visualizarem o compartilhamento estão sujeitos também a desinformação (WARDLE, 2017).

Durante as eleições presidenciais dos EUA em 2016, Claire Wardle (2017) observou e classificou os diferentes tipos de desinformação espalhadas nas redes sociais em sete categorias:

- **Sátira ou Paródia** - Sem intenção de atingir alguém ou algo negativamente, mas pode enganar seu receptor.

---

<sup>56</sup> "Reuters Institute for the Study of Journalism ...." <https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/>. Acessado em 18 set. 2018.

- **Conteúdo Enganoso** - Usa de forma mentirosa uma informação para atingir negativamente alguém ou algo, difamando.
- **Conteúdo Impostor** - Faz uso de uma diferente identidade, podendo ser uma marca ou uma pessoa, a fim de espalhar afirmações mentirosas com mais credibilidade.
- **Conteúdo Fabricado** - Totalmente inventado, sem nenhuma informação real, construída com intenção de espalhar desinformação, difamar alguém ou espalhar algum boato.
- **Falsa Conexão** - Quando o título ou o visual da matéria não condiz com o seu conteúdo apresentado.
- **Falso Contexto** - Quando um conteúdo genuíno é compartilhado com um falso contexto.
- **Conteúdo Manipulado** - Um conteúdo verdadeiro que é manipulado de forma a enganar o receptor.

Agora a questão de quem produz esse tipo de conteúdo tem respostas variadas, atualmente é muito fácil criar uma informação e publicá-la na rede, portanto para saber porque esse tipo de conteúdo é criado, Wardle (2017) lista o que acredita serem alguns dos principais motivos ou objetivos desses criadores de desinformação:

- Jornalismo Pobre;
- Paródia;
- Provocação;
- Paixão;
- Partidarismo;
- Lucro;
- Influência Política;
- Poder e Propaganda;

Existem diferentes mecanismos de disseminação de *fake news*, desde compartilhamento desavisado em redes sociais até redes de robôs programados para espalharem essas notícias, esses seriam os mecanismos mais preocupantes, como destaca Wardle (2017):

Quando a troca de mensagens é coordenada e consistente, ela facilmente engana nossos cérebros, já exaustos e cada vez mais dependentes de heurísticas (simples atalhos psicológicos), devido à enorme quantidade de informações que piscam diante de nossos olhos todos os dias. Quando vemos várias mensagens sobre o mesmo tópico, nossos cérebros usam isso como um atalho para a credibilidade. Deve ser verdade, dizemos - eu já vi a mesma afirmação várias vezes hoje<sup>57</sup> (WARDLE, 2017).

Finalmente Wardle (2017) aponta que cada um de nós possui um importante papel dentro desse ecossistema de informações, cada vez que aceitamos passivamente o conteúdo recebido sem conferir a veracidade dos fatos, afetamos diretamente esse sistema, e com tanta desinformação espalhada na rede temos de assumir individualmente a responsabilidade de checar os fatos. Para nos desprendermos dessa rede de desinformação precisamos saber controlar o emocional, adotar uma postura mais ceticista, prever as próprias reações instintivas e não compartilhar algo somente porque favorece o seu ponto de vista, sempre cheque novamente, precisamos entender e analisar a situação em que estamos.

A atual popularidade das *fake news* afetou diretamente a visibilidade e o ambiente de trabalho dos jornalistas, as redações agora vivem um certo dilema no seu cotidiano, devem decidir se prezam pela legitimidade das informações, checando as suas fontes cuidadosamente ou se arriscam e escolhem a velocidade para publicar notícias antes da concorrência (SOUZA & TESSAROLO, 2017). Souza e Tessarolo (2017) destacam as dificuldades vivenciadas nas redações atualmente, que sofrem os reflexos da disseminação de *fake news*, com equipes menores e mais pressionadas, os jornalistas muitas vezes publicam notícias de forma indesejada pondo em risco a sua credibilidade.

O papel do jornalista como influenciador e formador de opinião pode causar mudanças e despertar atitudes em determinados aspectos sociais. Ao ir para a rua o repórter deve pensar bem em cada linha, cada frase que irá incluir na matéria. O jornalista deve saber que é importante estar sempre determinado em realizar um trabalho buscando a veracidade dos fatos, pensando no cidadão. (SOUZA & TESSAROLO, 2017, p. 3)

Souza e Tessarolo (2017) apontam que o jornalista tem uma posição muito relevante no momento de definir o que vai ou não ser noticiado, Souza e Tessarolo

---

<sup>57</sup> Tradução do trecho original em inglês: "When messaging is co-ordinated and consistent, it easily fools our brains, already exhausted and increasingly reliant on heuristics (simple psychological shortcuts) due to the overwhelming amount of information flashing before our eyes every day. When we see multiple messages about the same topic, our brains use that as a short-cut to credibility. It must be true we say – I've seen that same claim several times today (WARDLE, 2017)."

(2017, p. 4) destacam que o momento de definição da notícia pode acontecer em diversas etapas da produção, podendo ser definido por diferentes ocupações dentro da redação, desde o repórter até o dono da empresa jornalística.

Após realizada a fundamentação do tema selecionado, as *fake news*, iniciamos a etapa de construção da narrativa, envolvendo os conhecimentos obtidos nessa etapa.

#### **4.1.2 A Narrativa Multilinear de “Fatídico”**

Com a temática da narrativa estabelecida, iniciamos uma geração de alternativas de como abordaríamos esse tema no enredo do projeto, considerando a fundamentação em Gancho (2012), onde ela afirma que é necessário um conflito para que se exista um enredo. A partir disso obtivemos diversas ideias de conflitos envolvendo a temática de *fake news* e selecionamos as que consideramos mais interessantes para serem desenvolvidas, assim idealizamos um enredo em que o conflito abordaria a história de uma jornalista, a protagonista, que é contratada para trabalhar em um pequeno jornal de uma cidade do interior, durante os seus primeiros dias como funcionária do jornal ela descobre que a diretora de redação e proprietária do jornal, altera as notícias para favorecer o seu negócio, o espectador/usuário do filme interativo poderia escolher o seu posicionamento diante dos acontecimentos da narrativa, decidindo se ficaria do lado do jornal, disseminando *fake news*, ou confrontaria a sua chefe e o jornal para acabar com as mentiras. Esse é o enredo geral da série interativa, mas para o nosso projeto de TCC decidimos focar apenas no desenvolvimento do seu primeiro episódio.

A partir disso iniciamos a elaboração do argumento do roteiro, onde o nosso enredo começou a ganhar forma, após a conclusão da primeira versão do argumento concebemos a seguinte narrativa do episódio:

Laura acaba de ser contrata como a nova jornalista do influente jornal O Pombo da cidade de Verônica, mas o seu pai demonstra não aprovar o seu novo emprego, ele acredita que o jornal é um portal disseminador de *fake news* e tenta convencer Laura disso. Vera, a chefe de redação do jornal pede para Laura entrevistar a cozinheira Sônia do restaurante Japu, ela é famosa na cidade por conta da sua habilidade em cozinhar mesmo sendo cega, mas Laura acaba descobrindo que a

deficiência visual da cozinheira é uma farsa criada para chamar a atenção para o restaurante. Laura agora deve decidir o que fazer diante da sua descoberta.

Para desenvolver os personagens da narrativa e o ambiente onde ela se passa, utilizamos como principais referências Robert McKee (2006) e Syd Field (2001). A narrativa de “Fatídico” possui três principais personagens, sendo eles:

- **Laura:** Protagonista, nova jornalista do jornal O Pombo;
- **Vera:** Chefe de redação do jornal O Pombo;
- **Sônia:** A cozinheira cega do restaurante Japu.

Lembrando que a nossa narrativa é multilinear, podendo conter desfechos diferentes, a partir do enredo estruturado traçamos três possíveis finais para o episódio:

- No primeiro final Laura escolhe não publicar sobre a sua descoberta durante a entrevista, da cozinheira cega ser uma farsa, e escreve elogios para o popular restaurante Japu, com o objetivo de não danificar a reputação do jornal, que já estava sendo acusado de perseguir a família da cozinheira. A chefe de redação Vera fica satisfeita com a qualidade do que foi publicado, mas a matéria obtém uma recepção morna do público. Nesse final as pessoas de Verônica acreditam no que Laura escreveu, mesmo sendo incoerente com a realidade da cozinheira, pois satisfaz as suas opiniões.
- No segundo final Laura decide expor a farsa da cozinheira, relatando a fraude sobre a deficiência visual dela ter sido inventada para aumentar o público do restaurante Japu, mas mesmo isso sendo um fato, a maior parte da população da cidade de Verônica não acredita no que Laura escreveu, pois acham que mais uma vez o jornal estaria criando notícias falsas para prejudicar a família da cozinheira. Vera, a chefe de redação do jornal, acredita em Laura, mas fica irritada com a reputação do jornal que está sendo cada vez mais prejudicada pela ignorância das pessoas.
- No terceiro possível final para a narrativa do primeiro episódio, Laura não descobre nenhuma farsa sobre a cozinheira, mas decide criticar o restaurante Japu e acaba reforçando a crise moral do jornal diante da população da cidade de Verônica que acreditam que o jornal está

disseminando mentiras para prejudicar o comércio local e a oposição ao atual prefeito da cidade.

Os três diferentes finais da narrativa multilinear foram desenvolvidos com o objetivo de dificultar um desfecho consideravelmente bom para a protagonista, por conta de ela estar em uma situação complicada, e dessa forma servirem como um “gancho” para os próximos episódios da série, mesmo assim proporcionar uma boa experiência interativa para o espectador/usuário.

Para constituir o título do nosso filme interativo escolhemos o termo *Fatídico*<sup>58</sup>, que segundo o Dicionário Online de Português significa aquilo “que prediz o destino”, que revela o que o destino decidiu, também pode significar “aquilo que leva à desgraça”. Acreditamos que esse termo representa a temática da nossa narrativa multilinear, onde somos levados ao destino diante das consequências de nossas escolhas e percebemos a mentira como algo que carrega consigo a desgraça, algo fatídico. O título escolhido também pode ser associado como uma palavra parônima ao “Fato”, correlacionando-se à um dos temas centrais da narrativa: o fato jornalístico.

A partir de definido o enredo e os finais da narrativa multilinear partimos para a elaboração do que chamamos de pontos de escolha na nossa narrativa. Para facilitar esse processo utilizamos o *Twine*<sup>59</sup>, uma ferramenta online gratuita para construção de narrativas interativas, nele geramos um fluxograma, onde obtivemos uma representação visual da narrativa e dos pontos de escolha com suas fragmentações até chegar nos diferentes finais.

Vamos explicar a elaboração de cada um dos pontos de escolha, e o que pretendemos transmitir ao espectador/usuário com eles, e qual o impacto que eles exercem na narrativa. Utilizamos como referência para essa etapa o guia desenvolvido pela empresa Eko para a criação de narrativas interativas.

**O fluxograma completo do primeiro episódio está disponível no Apêndice B deste TCC.**

Fragmentamos a narrativa do primeiro episódio em 11 pontos de escolha, consideramos esses pontos todos os momentos em que é solicitado a interação, com

---

<sup>58</sup> "Fatídico - Dicio, Dicionário Online de Português." <https://www.dicio.com.br/fatidico/>. Acessado em 18 set. 2018.

<sup>59</sup> "Twine." Disponível em: <http://twinery.org/>. Acessado em 18 set. 2018.

3 finais diferentes. Vamos para a explicação de cada um dos pontos de escolha da narrativa:

Ponto de Escolha 01	Alternativas	
	“Ignorar o celular”	“Conferir o celular”

Laura está sendo contratada como a nova jornalista do jornal O Pombo. Nesse momento Laura têm de lidar com a inconveniência do seu celular começar a tocar durante a explicação da chefe de redação Vera que acabou de contrata-lá. Se o espectador/usuário escolher “Ignorar o celular” a Vera fica irritada com o barulho e pede para Laura verificar quem está querendo falar com ela. Se o espectador/usuário escolher “Conferir o celular” Laura pede licença para Vera e pega o celular para conferir quem está querendo conversar com ela. Esse ponto de escolha foi inserido com o propósito de colocar o espectador/usuário diante de um dilema de qual seria a maneira correta de agir diante dessa situação, e para apresentar o método de escolhas da narrativa de uma forma simples causando uma ilusão de escolha, já que as duas alternativas levam para a mesma consequência.

Ponto de Escolha 02	Alternativas	
	“Contar sobre mensagem”	“Mentir sobre mensagem”

Vera questiona Laura que está lendo as mensagens recebidas no seu celular e expressa certa preocupação, pois as mensagens estão falando negativamente sobre o jornal O Pombo, o qual ela está prestes a assinar um contrato de trabalho. Se escolhido “Contar sobre mensagem” Laura relata o conteúdo para Vera que reage sarcasticamente, pedindo para que Laura não de credibilidade a tais boatos espalhados pela oposição do jornal. Se escolhido “Mentir sobre mensagem”, Laura diz que estava recebendo mensagens em um grupo da faculdade, evitando um possível conflito com Vera. Esse ponto de escolha foi inserido para causar uma pequena reflexão em torno da mentira às vezes ser necessária para evitar conflitos indesejáveis.

Ponto de Escolha 03	Alternativas	
	“Questionar”	“Permanecer em silêncio”

Vera está explicando sobre as funções que Laura deverá exercer como jornalista do jornal O Pombo, e decide designar Laura para realizar uma entrevista com uma cozinheira que está ficando famosa na cidade, ela termina a explicação e lembra que tinha mais algo para ser falado, mas imediatamente foge do assunto e considera que ele não era muito importante. Aqui o espectador/usuário deverá decidir se Laura deve questionar sobre o que Vera está evitando falar ou permanecer em silêncio. Se escolhido “Questionar”, Vera conta para Laura sobre a má relação do jornal com a família da cozinheira cega, se escolhido “Permanecer em silêncio” Laura não diz nada e a conversa se encerra.

Ponto de Escolha 04	Alternativas	
	“Perguntar sobre Fama”	“Perguntar sobre Superação”

Laura acaba de chegar na casa da cozinheira Sônia para realização de uma entrevista para o jornal, ela deve então decidir se pergunta primeiramente sobre a “Fama” vivida pela cozinheira na cidade ou sobre a “Superação” que Sônia passou após o acidente que a deixou cega.

Ponto de Escolha 05	Alternativas	
	“Perguntar sobre Motivação”	“Perguntar sobre Dificuldades”

Agora Laura deve escolher perguntar sobre a “Motivação” de Sônia para prosseguir trabalhando no restaurante Japu ou sobre as “Dificuldades” enfrentadas por Sônia em seu cotidiano como cozinheira.

Ponto de Escolha 06	Alternativas	
	“Perguntar sobre Futuro”	“Perguntar sobre Passado”

Para finalizar a entrevista Laura deve escolher perguntar sobre os planos para o “Futuro” de Sônia ou sobre como o seu “Passado” influencia sua vida.

Ponto de Escolha 07	Alternativas	
	“Falar a verdade”	“Disfarçar”

Após Laura anunciar o encerramento da entrevista, Sônia percebe que esqueceu de certificar para qual jornal ela estava respondendo as perguntas, e questiona Laura sobre isso, perguntando se a entrevista era ou não para o jornal O Pombo, o qual tinha um histórico negativo com sua família. Laura diante disso deve escolher contar que a entrevista era mesmo para o jornal o Pombo, falando a verdade e conseqüentemente irritando Sônia ou disfarçar e mentir alegando que a entrevista é para o seu blog pessoal.

Ponto de Escolha 08	Alternativas	
	“Questionar cegueira”	“Fingir que não viu”

Se Sônia irritar-se com a resposta de Laura sobre o jornal O Pombo, ela levanta-se e acaba acidentalmente esbarrando e derrubando uma de suas panelas na cozinha, mas antes que a panela caia no chão ela a segura no ar em um rápido reflexo que impressiona Laura que achava até então que Sônia era realmente cega. Diante dessa situação Laura pode questionar a duvidosa cegueira de Sônia ou evitar conflitos fingindo não ter visto a cena.

Ponto de Escolha 09	Alternativas	
	“Aceitar os bolinhos”	“Recusar os bolinhos”

Ao final da entrevista Sônia diz ter preparado alguns bolinhos e oferece para Laura que deve escolher aceitar ou não. Essa escolha pode ter dois contextos diferente um onde Sônia irrita-se e revela acidentalmente sua farsa e outra onde Laura evita conflito e a entrevista encerra-se tranquilamente, por isso nessa cena pode-se interpretar que Sônia oferece os bolinhos para amenizar a desagradável situação, tentando disfarçar o ocorrido ou apenas como uma gentileza pela entrevista concedida.

Ponto de Escolha 10.1	Alternativas	
	“Valorizar restaurante Japu”	“Relatar fraude de Sônia”

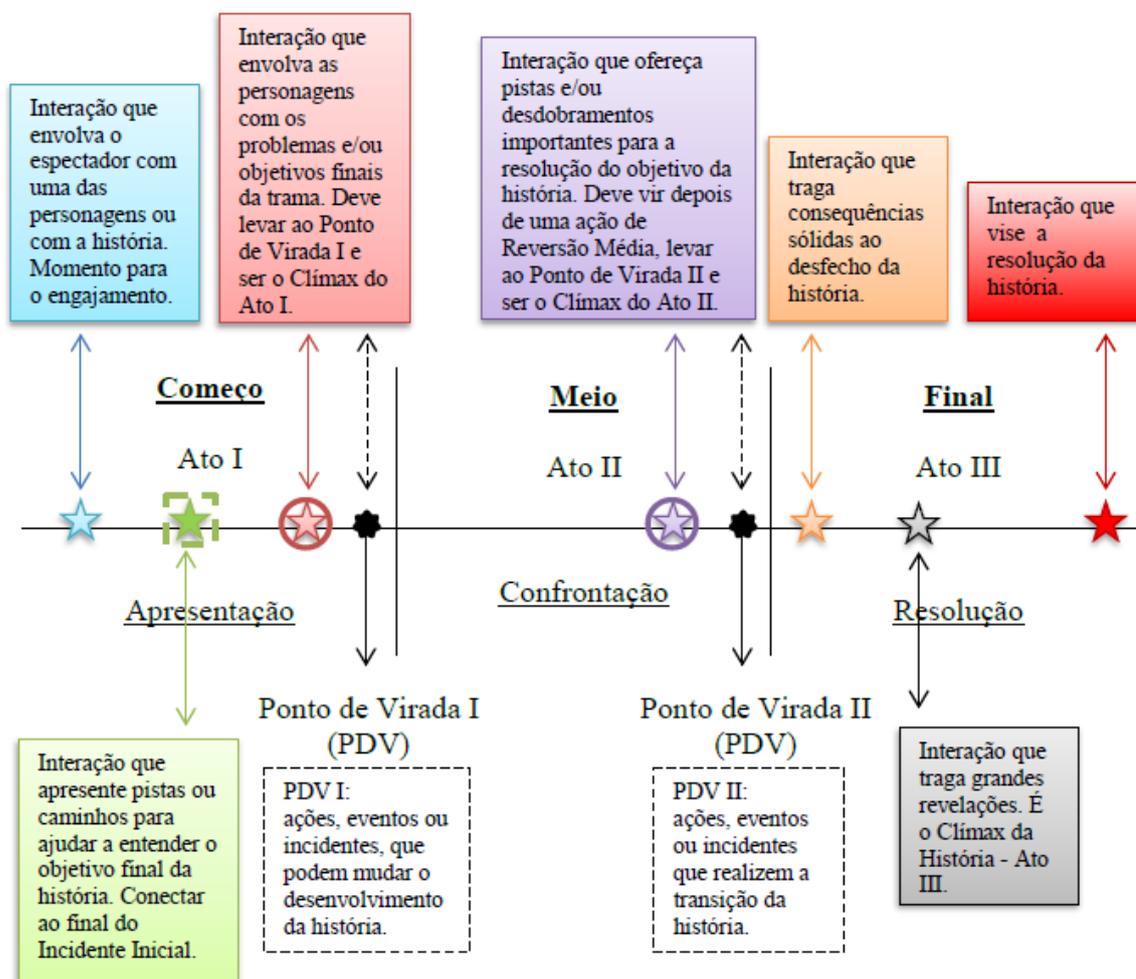
Esse momento só é possível se a Laura descobriu que Sônia não é cega. Agora Laura está em casa e deve escolher de que maneira será escrita a sua primeira matéria para o jornal O Pombo, valorizando Sônia e seu restaurante omitindo a suspeita de farsa da cozinheira ou se relata a fraude de Sônia que diz ser cega para chamar atenção do público que estava deixando de frequentar seu restaurante, que estava à beira da falência.

Ponto de Escolha 10.2	Alternativas	
	“Valorizar restaurante Japu”	“Criticar Sônia”

Esse momento só é possível se Laura não irrita Sônia e não descobre sua fraude. Agora Laura está em casa e deve escolher de que maneira será escrita a sua primeira matéria para o jornal O Pombo, ela pode valorizar o restaurante escrevendo sua matéria elogiando o trabalho de Sônia ou pode criticá-la expondo sua opinião negativa sobre Sônia e seu restaurante.

### 4.1.3 Concepção do Roteiro

Com o enredo definido, o argumento estruturado, os pontos de escolha que fragmentam a narrativa elaborados e os finais da narrativa multilinear estabelecidos, partimos para a etapa de construção do roteiro, onde descrevemos todas as imagens do filme, as falas dos personagens e suas ações, os cenários, os acontecimentos de cada cena e sua composição visual. Essa etapa sofreu diversas alterações, muitas ideias geradas para a produção do filme acabaram sendo descartadas por causa de limitações financeiras que as tornavam inexecutáveis. Utilizamos a fundamentação teórica em Syd Field (2001) e Robert McKee (2006) como auxílio para a execução desta etapa, para seguirmos uma formatação correta de um roteiro de produções audiovisuais, mas o nosso roteiro possui um diferencial em relação aos abordados por esses autores em seus livros, por conta da nossa narrativa ser multilinear, para isso utilizamos como referência nesse aspecto o já citado artigo de Patricia Biegging (2016), em que ela desenvolve diretrizes para a criação de um roteiro multilinear, como por exemplo sugestões de formatação, com a utilização de cores para a divisão dos pontos de escolha, e também orientações para despertar o interesse do interator com a narrativa. A autora reestrutura o paradigma de roteiro desenvolvido por Syd Field (2001) da seguinte forma:



**Figura 44.** Paradigma de roteiro adaptado para uma narrativa multilinear  
 Fonte: Paradigma de roteiro (FIELD, 2001, p. 3) modificado por Patrícia Biegging (2016, p. 252)

**O roteiro de “Fatídico” está disponível no Apêndice A deste TCC.**

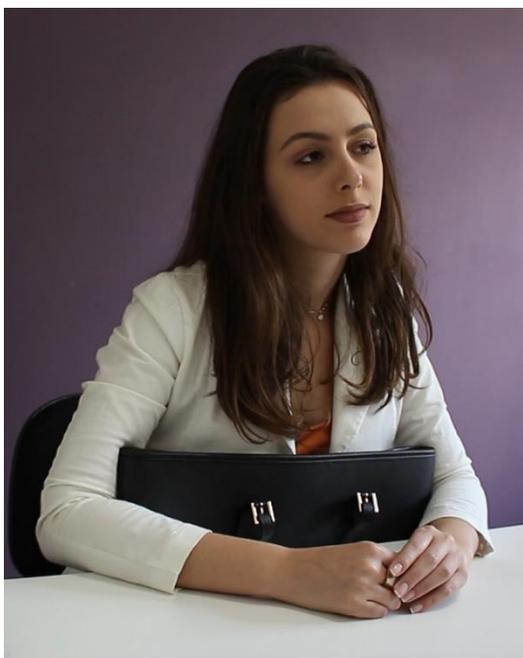
#### 4.1.4 Decupagem

Após a construção do roteiro, elaboramos o documento de decupagem (do francês *découpage*, derivado do verbo *découper*, recortar), para Moletta (2009) essa etapa de uma produção cinematográfica “refere-se à escolha da imagem mais adequada para cada palavra, frase ou parágrafo de um roteiro.”, é onde dividimos o roteiro em imagens utilizando as nomenclaturas dos planos cinematográficos já citados anteriormente e descrevemos os movimentos de câmera.

#### 4.1.5 Elenco

Nessa etapa selecionamos os atores para participar do filme, seguindo as descrições do roteiro para manter a coerência com a narrativa. Lembrando que

representamos uma produção de baixo custo, por isso não foi possível contratar atores para interpretar os personagens do filme, mas fomos atrás de alguns estudantes do curso de teatro da PUCPR (Pontifícia Universidade Católica do Paraná) para procurar alguém que possuísse interesse em participar do nosso projeto e buscamos entre amigos e familiares que dispõem experiência em atuação teatral ou cinematográfica. Precisávamos de três atores principais, uma atriz para o papel da protagonista, a jornalista Laura, outra atriz para assumir o papel da diretora de redação do jornal, a Vera, e mais uma atriz para atuar no papel da Sônia, a cozinheira cega. Para a seleção do elenco levamos em consideração os aspectos físicos e a idade dos personagens descritos no roteiro e a disponibilidade de horário dos atores para as gravações.



**Figura 45.** Mariana Galafassi interpretando a personagem Laura Lemos.

Fonte: Os autores.



**Figura 46.** Jussára Furtado interpretando a personagem Vera  
Fonte: Os autores



**Figura 47.** Monique Bonfim interpretando a personagem Sônia  
Fonte: Os autores

#### **4.1.6 Locações**

De acordo com os cenários definidos no roteiro, iniciamos uma busca de locais que fossem compatíveis com as descrições estabelecidas. Essa é uma etapa importante para a concepção da arte do filme, pois assim como Moletta (2009)

considera em seu livro que: “As locações exercem grande influência - física, estética e técnica - no processo de criação de uma obra audiovisual.”. Precisávamos de alguns principais cenários para o filme, sendo eles:

- O apartamento de Laura;
- O Jornal O Pombo;
- A Casa da Cozinheira Sônia;

#### **4.1.7 Arte e Fotografia**

Nessa etapa definimos quais são as principais referências de fotografia e de arte para a nossa série interativa, pensamos em quais tipos de planos e enquadramentos seriam utilizados, como seria a iluminação e os movimentos de câmera.

O conceito da direção de fotografia de “Fatídico” baseia-se na questão de dualidades, a verdade e a mentira, nesse primeiro episódio a maioria das cenas são diálogos, para isso buscamos sempre representar os personagens em lados opostos do enquadramento, esse conceito de dualidade também foi reforçado nos pontos de escolha da narrativa, onde apresentam-se apenas duas alternativas para serem escolhidas. Para as cenas em que os personagens estão mais tranquilos, durante uma entrevista por exemplo, foi utilizado lentes objetivas grande angulares, de 18 mm, para passar a sensação de maior controle da situação pelo personagem, já para situações de maior tensão, como por exemplo diante de um questionamento duvidando da veracidade daquele personagem, utilizamos lentes com uma angulação mais fechada, como a 50 mm, para aproximar o espectador do conflito interno do personagem. Nas cenas dos pontos de escolha da narrativa multilinear, decidimos em utilizar enquadramentos que colocassem o espectador na mesma perspectiva da personagem protagonista Laura.

Na parte da arte vamos foi idealizado os figurinos dos personagens, os cenários e a paleta de cores que vai compor o filme. Para as cores decidimos explorar o contraste entre duas cores predominantes, para novamente explorar a questão da dualidade.

#### **4.1.8 Equipamento**

Como já foi esclarecido anteriormente o nosso projeto possui uma produção de baixo custo, conseqüentemente o equipamento disponível para a produção é escasso. O equipamento que foi utilizado nas gravações do primeiro episódio de “Fatídico” consiste em:

- 1 Câmera Canon EOS Rebel T5i;
- 1 Lente objetiva Canon 18-55 mm;
- 1 Lente objetiva Canon 50 mm, 1.8;
- 1 Tripé;
- 1 Microfone Rode Videomic;

#### **4.2 PRODUÇÃO**

Aqui iniciamos a produção geral do filme interativo, nela providenciamos tudo o que precisávamos para as gravações, foi feito uma listagem de todos os objetos de cena (props), fomos atrás de figurino, maquiagem, transporte, equipamentos para a gravação e iluminação. Nessa etapa definimos a ordem do dia das gravações, determinando as datas e horários em que seriam realizadas, e qual a ordem dos planos a serem gravados.

##### **4.2.1 Ordem do dia**

A ordem do dia consiste basicamente na criação de um documento para a organização dos dias de gravação, aqui levamos em consideração a disponibilidade dos atores e das locações. A ordem dos planos a serem gravados foi definida de acordo com a quantidade de cenas para cada plano, ou seja, se a maior parte das cenas fossem em plano médio, iniciariamos as gravações com todas as cenas desse plano e assim por diante.

##### **4.2.2 Gravações**

Para as gravações conseguimos unir uma pequena equipe de produção, contando com um diretor geral, um operador de câmera, a diretora de elenco e os atores. As gravações do primeiro episódio aconteceram durante três dias, no primeiro dia foi gravado todas as cenas na locação do jornal O Pombo, que envolvem o início

e o final do episódio, as gravações desse dia aconteceram entre às 9:00 e 20:00, com intervalos para alimentação da equipe de produção. No segundo dia foram gravadas as cenas na locação da casa da cozinheira Sônia, as gravações ocorreram entre às 14:00 e 19:00. No terceiro e último dia de gravação foram filmadas as cenas que se passam no apartamento de Laura, no horário das 19:00 às 22:00.

Após a conclusão das gravações unimos todo o material produzido em um computador, e organizamos ele para facilitar a pós-produção.

### 4.3 PÓS PRODUÇÃO

A Pós-Produção envolve todo o processo de finalização do nosso projeto, desde sua montagem até a sua publicação. Essa etapa é fundamental para a materialização do projeto, pois assim como Moletta (2009, p. 111) aponta “é nessa fase, que representa praticamente 50% do trabalho de produção de um vídeo, que todas as partes gravadas são reunidas e o roteiro se concretiza sonora e visualmente.”

#### 4.3.1 Montagem

Após as gravações separamos todo o material de acordo com as cenas e iniciamos o processo de montagem do episódio, selecionando os melhores takes gravados. Após essa seleção realizamos a organização dos arquivos em sequência, construindo gradativamente o episódio, para isso usamos o *software* de edição de vídeo Adobe Premiere Pro CC 2019, onde foi realizado os cortes das cenas para proporcionar um maior dinamismo ao espectador e fazer com que a narrativa seja transmitida de uma forma mais fluída. Após finalizado essa etapa obtivemos a primeira versão do episódio, sem os procedimentos de finalização.

#### 4.3.2 Colorização

Com o episódio já montado sequencialmente, iniciamos o processo de colorização, que é onde ajustamos as cores de acordo com o conceito estabelecido. Nessa etapa, com base na sensação que cada cena visa transmitir, editamos as cores para corresponderem semioticamente essas sensações e influenciarem o espectador cognitivamente a sentir o que pretendemos que ele sinta.

### 4.3.3 Design de Som

Nessa etapa realizamos toda a edição do áudio gravado pelo microfone durante as filmagens, removendo os ruídos e dublando algumas cenas se necessário. Além da edição do som, pesquisamos em bibliotecas de áudio gratuitos, material de *foley*<sup>60</sup> para compor os sons de cada cena, sons de ações dos personagens ou sons ambientes. Aqui também é selecionado toda a trilha sonora do episódio, pesquisada também em bibliotecas de áudio gratuito na internet. Para a trilha sonora construímos um conceito em torno de músicas de investigação, selecionamos algumas trilhas de *blues* progressivo, com um tom que lembra o *noir*<sup>61</sup>. Para a edição do áudio do filme foi utilizado o *software* Adobe Audition CC 2019.

### 4.3.4 Efeitos Especiais

Nessa etapa foi desenvolvido todo o material de efeitos especiais para o filme, que incluem animações de textos que surgem na tela para indicar os pontos de escolha e suas consequências, e alguns demais efeitos criados para compor o filme, como por exemplo a inserção de fumaça em algumas cenas.

---

<sup>60</sup> Foley é a reprodução de efeitos sonoros complementares de um filme, vídeo ou de outros meios audiovisuais na pós-produção para melhorar a qualidade do áudio. "Foley (cinema) – Wikipédia, a enciclopédia livre." Disponível em [https://pt.wikipedia.org/wiki/Foley\\_\(cinema\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Foley_(cinema)). Acessado em 20 set. 2018.

<sup>61</sup> "Film noir (em português, 'filme negro') é uma expressão francesa designada a um subgênero de filme policial, o qual teve o seu ápice nos Estados Unidos entre os anos 1939 e 1950". Disponível em [https://pt.wikipedia.org/wiki/Film\\_noir](https://pt.wikipedia.org/wiki/Film_noir). Acessado em 20 set. 2018.



**Figura 48.** Captura de tela de Fatídico mostrando um ponto de escolha.  
Fonte: Os autores



**Figura 49.** Captura de tela de fatídico mostrando a tela de consequências  
Fonte: Os autores

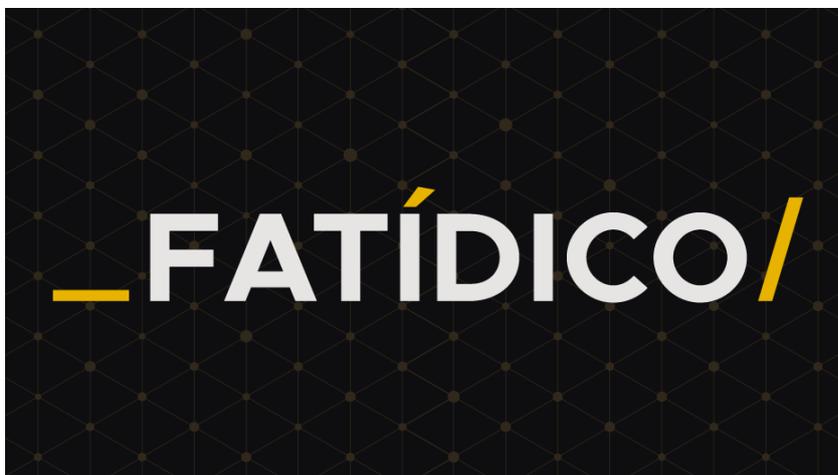
Foi concebido nesta etapa a animação da abertura da série, em que foi montado uma sequência de imagens representando o processo de disseminação de uma notícia, juntamente de algumas animações gráficas, também foi utilizado animações digitais nos momentos em que é mostrado na tela textos expressando as reações dos personagens diante das escolhas do interator, essas reações foram

inseridas com o objetivo de intensificar a consequência da escolha, assim como ocorre nos jogos da Telltale Games. Para a criação do material de efeitos especiais foi utilizado o *software* Adobe After Effects CC 2019.

#### 4.3.5 Publicação e Divulgação

Para a publicação do projeto, usamos o *software* de edição de filmes interativos online Eko Studio, onde programamos todas as interações do episódio, ligando todas as cenas corretamente e configurando os pontos de escolha planejados anteriormente. Após realizada a edição e programação do episódio, publicamos ele no site do Eko e incorporamos o produto finalizado em um site próprio em *Wordpress*, com um domínio personalizado adquirido.

Foi desenvolvido um material de identidade visual da série “Fatídico”, para ser utilizado na divulgação do filme. Na identidade visual buscamos representar o conceito geral da série, inserindo elementos que representam o meio digital e as conexões geradas pela *internet*. As cores escolhidas para a identidade foram o amarelo e o preto, apenas duas cores predominantes por conta do conceito da dualidade.



**Figura 50.** Identidade visual da série "Fatídico"  
Fonte: os autores

#### 4.4 LINK PARA O PROJETO “FATÍDICO”

Para acessar o resultado do projeto desse TCC acesse o link a seguir em seu navegador: <http://fatidicofilmeinterativo.com.br/>.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a realização desse projeto de TCC percebemos que as narrativas interativas ainda possuem um grande potencial a ser explorado, apesar de já terem sido aplicadas em diferentes tipos de mídia, é notável o grande sucesso das narrativas multilíneas nos *videogames* mas esse formato ainda carece de produções com grande visibilidade, principalmente no mercado audiovisual, em que as narrativas multilíneas são mais utilizadas para fins de publicidade e não para narrar histórias envolventes que aproveitem a imersão que a interatividade proporciona.

Nota-se também a intensa escassez de produções nacionais de audiovisual interativo, diferente do mercado internacional em que se encontram empresas especializadas no desenvolvimento de narrativas multilíneas para o meio audiovisual.

Em relação à produção da série interativa “Fatídico” constatamos que a temática de *Fake News* ainda pode ser mais amplamente explorada na narrativa interativa, além de notar-se desde a definição da temática até a finalização do projeto um grande crescimento na relevância desse tema na sociedade contemporânea. A grande repercussão de *Fake News* durante a execução da nossa pesquisa nos motivou para idealizarmos novos projetos de narrativas multilíneas que explorem diferentes abordagens da combinação entre esse formato e tema.

Também durante a realização do nosso projeto, ocorreram diferentes acontecimentos que influenciaram a área das narrativas interativas, como o anúncio do encerramento das atividades da Telltale Games<sup>62</sup>, empresa de maior expressão atualmente nessa área, por conta de problemas administrativos fechou as portas para diversos projetos que estavam sendo produzidos e aguardados, como por exemplo a parceria anunciada entre a Netflix e a Telltale<sup>63</sup> para produção de um jogo que foi recebida com grande entusiasmo por parte do público e teve sua produção interrompida mas já retomada mesmo com o encerramento da parceria. A Netflix é uma das maiores empresas do meio audiovisual atualmente, e eles estão apostando nas narrativas interativas, além da já citada parceria com a Telltale Games

---

<sup>62</sup> Disponível em <https://br.ign.com/telltale-games/66642/news/atualizado-telltale-confirma-fechamento-do-estudio>

<sup>63</sup> Disponível em <https://www.polygon.com/2018/9/24/17896054/netflix-stranger-things-telltale-game-update>

recentemente foi anunciado que a nova temporada da série de sucesso “*Black Mirror*” contará com um episódio interativo<sup>64</sup>.

Em todo o desenvolvimento do nosso projeto de TCC aplicamos os conhecimentos adquiridos durante o curso de graduação em Design Digital, e desenvolvemos um projeto que compreende isso tudo, acreditamos que o nosso objetivo foi correspondido e esperamos que esse trabalho sirva de material para futuros estudantes de design. A nossa pesquisa pode ser útil para estudantes e pesquisadores que tenham interesse na relação entre interação e produções audiovisual.

---

<sup>64</sup> Disponível em <https://super.abril.com.br/cultura/black-mirror-tera-episodio-interativo/>

## 6 REFERÊNCIAS

- AGUIAR E SILVA, V. M. (2007). *Teoria da Literatura* (8ª ed., Vol. I). Coimbra, Portugal: Almedina.
- ÂNGELO, F. A. (2012). Maldita Escolha em suas narrativas digitais: a transmídia e seus desdobramentos. *VIII Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação. UNEB - Universidade do Estado da Bahia, 2012*. Bahia. Acesso em 12 de Junho de 2018, disponível em <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/2012/trabalhos-aprovados/>
- ARISTÓTELES. (1993). *Poética* (2ª ed.). (E. d. Souza, Trad.) São Paulo: Ars Poetica.
- AUMONT, J. (2017). *A Estético do Filme* (9ª ed.). (M. Appenzeller, Trad.) Campinas: Papirus.
- BARTHES, R. (2001). *A Aventura Semiológica*. (M. Laranjeira, Trad.) São Paulo: Martin Fontes.
- BIEGING, P. (2016). *Potencialização da experiência estética no iCinema: diretrizes para a criação de roteiro cinematográfico ficcional multilinear interativo*. Dissertação (Doutorado em Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (USP). Acesso em 30 de Julho de 2018, disponível em <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27152/tde-17032017-151852/pt-br.php>
- BLOTTA, V. (2017). Narrativas interativas e produção colaborativa de conteúdos pela internet: novos desafios e direitos intelectuais. *Privacidade, Sigilo e Compartilhamento*, 135-144. Acesso em 18 de Setembro de 2018, disponível em <http://www.obcom-usp.com.br/anais/index.html#ebook>
- BRANDÃO, L. R. (2012). Jogos Cinematográficos ou Filmes Interativos? A semiótica e a interatividade da linguagem cinematográfica nos jogos eletrônicos. *SBC - Proceedings of SBGames, Art & Design Track*, 165-174.
- BRANDÃO, L. R. (2016). *Análise da Emergência Narrativa em Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife.
- CAMERON, A. (1995). Dissimulations: The Illusion of Interactivity. *Milenium Film Journal*, 33-47. Acesso em 2 de Outubro de 2018, disponível em <http://mfj-online.org/journalPages/MFJ28/Dissimulations.html>

- CAMPBELL, J. (1997). *O Herói de Mil Faces* (10ª ed.). (A. U. Sobral, Trad.) São Paulo: Cultrix, Pensamento.
- Choose Your Own Adventure. (26 de Agosto de 2018). *History of CYOA*. Fonte: Choose Your Own Adventure: <https://www.cyoa.com/pages/history-of-cyoa>
- DA SILVA, C. E. (2017). Morte e vida da imprensa. *Revista de Jornalismo ESPM*(19), 36-38. Acesso em 12 de Agosto de 2018, disponível em <http://arquivo.espm.br/revista/jornalismo/2017-jan-jun/>
- DE SÁ, N. (2017). Antes tarde do que nunca. *Revista de Jornalismo ESPM*(19), 39-41. Acesso em 12 de Agosto de 2018, disponível em <http://arquivo.espm.br/revista/jornalismo/2017-jan-jun/>
- DIVER, M. (19 de Abril de 2017). *'Late Shift' Is an Intriguing Failure of an FMV 'Game'*. Acesso em 15 de Junho de 2018, disponível em Waypoint: [https://waypoint.vice.com/en\\_us/article/kbvzzz/late-shift-is-an-intriguing-failure-of-an-fmv-game](https://waypoint.vice.com/en_us/article/kbvzzz/late-shift-is-an-intriguing-failure-of-an-fmv-game)
- ECO, U. (1971). *Obra Aberta: Forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas* (8ª ed.). São Paulo: Perspectiva.
- EISENSTEIN, S. (2002). *O Sentido do Filme*. (T. Ottoni, Trad.) Rio de Janeiro: Zahar.
- FIELD, S. (2001). *Manual do Roteiro: Os Fundamentos do Texto Cinematográfico* (1ª ed.). Rio de Janeiro: Objetiva.
- FONSECA, B. (21 de Junho de 2017). *O que é fact-checking?* Acesso em 20 de Agosto de 2018, disponível em Pública - Agência de Jornalismo Investigativo: <https://apublica.org/2017/06/truco-o-que-e-fact-checking/>
- GANCHÓ, C. V. (2012). *Como Analisar Narrativas*. São Paulo: Ática.
- GENETTE, G. (1979). *Discurso da Narrativa: Ensaio de método* (782ª ed.). (F. C. Martins, Trad.) Lisboa: Arcádia.
- GENETTE, G. (2011). Fronteiras da Narrativa. Em G. GENETTE, C. BREMOND, U. ECO, J. GRITTI, V. MORIN, C. METZ, . . . A. J. GREIMAS, *Análise Estrutural da Narrativa* (7ª ed., pp. 255-274). Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes.
- GOSCIOLA, V. (2003). *Roteiro para as Novas Mídias: do cinema às mídias interativas*. São Paulo: Senac.
- GOSCIOLA, V. (2016). Entre game e cinema: um novo gênero? *Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. São Paulo. Acesso em 14 de Agosto

- de 2018, disponível em <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-3326-1.pdf>
- HADDAD, N. (5 de Maio de 2018). *Jô Soares volta a atuar no drama de tribunal 'A Noite de 16 de Janeiro'*. Acesso em 18 de Setembro de 2018, disponível em Folha de S. Paulo: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2018/05/jo-soares-dirige-e-atua-no-drama-de-tribunal-a-noite-de-16-de-janeiro.shtml>
- JORGE, T. d. (2017). Notícia e Fake News: uma reflexão sobre dois aspectos do mesmo fenômeno da mutação, aplicada ao jornalismo contemporâneo. *Âncora - Revista Latino-americana de Jornalismo*, 57-73. Acesso em 24 de Outubro de 2018, disponível em <http://www.periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/ancora/article/view/40094>
- KONESKO, P. M. (2009). *Constructing a "Sense of Life": Ayn Rand's Night of January 16th from conception to "disaster"*. Dissertação (Mestrado em Artes) - College of Bowling Green State University, Bowling Green.
- KUCHERA, B. (25 de Setembro de 2018). *Telltale Games died because it stopped moving forward: The only lesson to be learned is how to run yourself into the ground*. Acesso em 13 de Outubro de 2018, disponível em Polygon: <https://www.polygon.com/2018/9/25/17896592/telltale-games-company-layoffs-walking-dead-development>
- LEÃO, L. (2005). *O Labirinto da Hipermídia: Arquitetura e navegação no ciberespaço* (3ª ed.). São Paulo: Iluminuras.
- LEITE, L. C. (1989). *O Foco Narrativo* (10ª ed.). São Paulo: Ática.
- LÉVY, P. (1998). *Tecnologias intelectuais e modos de conhecer: Nós somos o texto*. Acesso em 22 de Outubro de 2018, disponível em <http://www.caosmose.net/candido/unisinis/textos/modos.pdf>
- LÉVY, P. (1999). *Cibercultura*. (C. I. Costa, Trad.) São Paulo: 34.
- MACHADO, A. (1997). *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas: Papirus.
- MANOVICH, L. (1995). What is Digital Cinema? 27. Acesso em 29 de Junho de 2018, disponível em <http://manovich.net/index.php/projects/what-is-digital-cinema>
- MARCUSCHI, L. A. (2001). O hipertexto como um novo espaço de escrita em sala de aula. *Revista Linguagem & Ensino*, IV, 79-111. Acesso em 16 de Setembro de 2018, disponível em <http://www.rsd.ucpel.tche.br/index.php/rle/article/view/263>
- MARNER, T. S. (2007). Linguagem Audiovisual. Em T. S. Marner, *A Realização Cinematográfica*. 70.

- MCKEE, R. (2006). *Story: Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita de Roteiro*. (C. Marés, Trad.) Curitiba: Arte e Letra.
- MENESES, N. R. (2015). *Narrativa Fílmica e Internet: Desconstrução Fílmica e Interatividade*. Dissertação (Mestrado em Som e Imagem) - Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa, Porto. Acesso em 20 de Julho de 2018, disponível em <https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/19484/1/Dissertacao%20NUNO%20MENESES.pdf>
- MESLOW, S. (21 de Junho de 2017). *Are Choose-Your-Own-Adventure Movies Finally About to Become a Thing?* Acesso em 20 de Maio de 2018, disponível em GQ: <https://www.gq.com/story/are-choose-your-own-adventure-movies-finally-about-to-become-a-thing>
- MOLETTA, A. (2009). *Criação de Curta-Metragem em Vídeo Digital: Uma proposta para produções de baixo custo*. São Paulo: Summus.
- MOREIRA, M. G. (2013). *As Estratégias e Narrativas Transmidiáticas no Entretenimento Contemporâneo: os casos "Batman: The Dark Knight" e "Dexter"*. Dissertação (Graduação em Comunicação Social) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza.
- MURCH, W. (2004). *Num Piscar de Olhos: A edição de filmes sob a ótica de um mestre*. (J. Lins, Trad.) Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- MURRAY, J. H. (2003). *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. (M. F. Elissa Khoury Daher, Trad.) São Paulo: Itaú Cultural: Unesp.
- OMENA, L. M. (2007). *Pequenos poderes na Roma imperial: o povo miúdo na ótica de Sêneca*. Dissertação (Doutorado em História) - Departamento de História da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, da Universidade de São Paulo, São Paulo.
- PAIVA, A. S. (2015). *As Novas Estruturas Narrativas Cinematográficas No Cinema Português - Realidade ou Utopia?* Dissertação (Mestrado em Som e Imagem) - Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa, Porto.
- PALACIOS, M. S. (1999). Hipertexto, Fechamento e o uso do conceito de não-linearidade. *Lugar Comum*, 111-121.
- PERRON, B. (2012). Interactive Movies. Em M. J. Wolf, *Encyclopedia of Video Games* (pp. 322-324). Oxford: Greenwood.

- PINNA, D. M. (2006). *Animadas Personagens Brasileiras: A linguagem visual das personagens do cinema de animação*. Dissertação (Mestrado em Artes e Design) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro. Acesso em 7 de Junho de 2018, disponível em [https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/9582/9582\\_6.PDF](https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/9582/9582_6.PDF)
- RIBEIRO, A. M. (2008). *A Narrativa Audiovisual: O Cinema e o Filme Publicitário*. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) - Instituto de Ciências Sociais, Universidade do Minho, Braga.
- SALLES, F. (2008). Etapas de Produção. Em F. Sales, *Apostila de Cinematografia* (pp. 103-108). Acesso em 9 de Setembro de 2018, disponível em [http://www.mnemocine.com.br/index.php/downloads/cat\\_view/52-parte-2-manual-de-cinematografia?limitstart=0](http://www.mnemocine.com.br/index.php/downloads/cat_view/52-parte-2-manual-de-cinematografia?limitstart=0)
- SARKAR, S. (24 de Maio de 2018). *Detroit: Become Human's risky storytelling approach is a new direction for David Cage: See every decision you made — and didn't make*. Acesso em 16 de Agosto de 2018, disponível em Polygon: <https://www.polygon.com/2018/4/23/17268876/detroit-become-human-ps4-gameplay-david-cage>
- SOUZA, K. A., & TESSAROLO, F. M. (2017). Fake News: Ética e credibilidade jornalística em risco. *Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação*, (p. 15). Curitiba. Acesso em 23 de Outubro de 2018, disponível em <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-2419-1.pdf>
- SQUIRE, C. (2014). O que é Narrativa? *Civitas, Revista de Ciências Sociais*, 272-284. Acesso em 7 de Junho de 2018, disponível em <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/civitas/article/view/17148/11473>
- WARDLE, C. (16 de Fevereiro de 2017). *Fake news. It's complicated*. Acesso em 10 de Agosto de 2018, disponível em First Draft: <https://firstdraftnews.org/fake-news-complicated/>
- XAVIER, I. (1983). *A Experiência do Cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Graal: Embrafilme.
- XAVIER, I. (2005). *O Discurso Cinematográfico: a opacidade e a transparência* (3ª ed.). São Paulo: Paz e Terra.



## APÊNDICE A – ROTEIRO

### FATÍDICO (Tratamento 05)

Um Roteiro de  
Irmãos Furtado

**ABERTURA CONCEITUAL (CRÉDITOS INICIAIS) 1 minuto**

O título do filme surge sobre a tela.

**FATÍDICO: Filme Interativo**

**INT. SALA DE VERA - MANHÃ**

**Fade in.**

Som de isqueiro acendendo.

Vemos VERA -- 50 anos, diretora de redação e proprietária do jornal -- que está FUMANDO sentada diante de uma MESA. VERA está concentrada na leitura de um currículo, ela abaixa o currículo diante da sua visão, revelando a figura de LAURA, 25 anos, um pouco nervosa, está sentada de frente para VERA.

VERA

Bem-vinda ao Jornal O Pombo, considere-se contratada!

LAURA

É sério?

VERA

Sim, gostei de você, será bom uma novata para renovar o jornal. Queremos sangue novo!

LAURA

Nem acredito nisso, que notícia boa, obrigada Vera por me dar essa chance!

VERA apaga o cigarro e tosse levemente.

VERA

Bom, agora preste atenção querida, que eu não vou repetir.

VERA ajeita-se na cadeira.

VERA

O nosso foco aqui é no meio digital, na internet, onde as notícias propagam-se rapidamente.

O celular de LAURA começa a tocar e vibrar repetidamente, atrapalhando a explicação de VERA.

VERA (CONT.)

É... acho que nem preciso explicar muito sobre isso né? Aposto que você conhece muito bem, o jornalismo digital possui uma grande influência atualmente... mas em contrapartida a descrença das pessoas nesse meio só aumenta, os fatos estão perdendo força...

As notificações sonoras do celular não param e interrompem a fala de VERA, que expressa o seu incômodo.

#### **MOMENTO DE ESCOLHA 01**

**ESCOLHA A.** IGNORAR CELULAR

**ESCOLHA B.** CONFERIR O CELULAR

**ESCOLHA A.**

LAURA finge não ouvir o celular tocar.

VERA interrompe.

VERA

Querida, acho que alguém quer falar com você...

LAURA

Desculpe Vera, vou verificar...

**ESCOLHA B.**

LAURA

Desculpa Vera, tem alguém me mandando mensagens...

VERA parece incomodar-se com a situação.

VERA

Sem problemas...

#### **CONTINUAÇÃO.**

LAURA pega rapidamente o celular da sua bolsa, ela confere a notificação e visualiza uma mensagem de PAI "Filha, sei que esse emprego é mto importante pra vc, mas assista isso antes de aceitar, só quero o teu bem!" em seguida um vídeo com o título: "NÃO CONFIE NO JORNAL O Pombo - FARSA TOTAL".

Um silêncio toma conta da sala por alguns segundos.

LAURA parece um pouco desconfortável, ela ignora as mensagens e guarda o celular.

VERA

Tudo bem Laura?

#### **MOMENTO DE ESCOLHA 02**

**ESCOLHA A.** CONTAR SOBRE MENSAGEM

**ESCOLHA B.** MENTIR SOBRE MENSAGEM

**ESCOLHA A.**

LAURA

Não... é que eu recebi uma mensagem aqui falando sobre o jornal.

VERA

Do nosso jornal?

LAURA

É, parece um boato sobre vocês não serem confiáveis.

VERA da risada.

VERA

De novo, agora virou moda, cada semana uma nova acusação, você que veio procurar emprego aqui já deve conhecer o nosso compromisso com a informação, não é mesmo?

LAURA pensa um pouco sobre a situação e olha para o seu currículo sobre a mesa, ela não quer perder essa oportunidade.

LAURA

Conheço sim.

VERA

Ótimo, não se preocupe com isso... espero que você não seja dessas que acredita em qualquer coisa que falam por aí...

**ESCOLHA B.**

LAURA

É só o grupo da faculdade, não param de mandar mensagens... desculpa atrapalhar, pode continuar...

VERA assente com a cabeça.

VERA

Saudades da minha faculdade, já faz tanto tempo...

**CONTINUAÇÃO**

VERA acende mais um cigarro e começa a fumar novamente.

VERA

Bom... como eu estava dizendo a sua principal função será manter o nosso portal diariamente atualizado com postagens que conquistem um número considerável de acessos. Ultimamente estamos utilizando novas estratégias para isso, e está dando um bom resultado.

VERA começa a rir, mas sua risada transforma-se em uma tosse descontrolada.

LAURA fica um pouco assustada com a situação.

VERA esforça-se para parar de tossir.

VERA (CONT.)

Desculpa, tudo certo até aqui querida?

LAURA

Aham..

VERA

Quem bom, então vamos acertar o contrato.

VERA pega o contrato em uma gaveta, o coloca em cima da mesa e dá uma caneta para LAURA.

VERA (CONT.)

Aqui está o contrato, aí está tudo o que você precisa saber, só falta você assinar.

LAURA lê o contrato, nele está escrito:

"LAURA LEMOS - JORNALISTA"

LAURA assina o contrato, e olha para a assinatura que acabou de fazer.

LAURA

Pronto!

VERA

Perfeito, amanhã será o seu primeiro dia, o seu expediente começa às 09:00 da manhã.

VERA olha para o seu computador.

VERA (CONT.)

Vamos ver o que temos para você fazer... ah temos uma entrevista marcada para amanhã com uma cozinheira que está fazendo sucesso aqui em Verônica, a família dela é dona do famoso restaurante "Japu", acho que é uma ótima oportunidade para você mostrar o que sabe fazer.

VERA olha para LAURA e parece analisar ela.

VERA

Você sabe fazer entrevista né?

LAURA

Aham!

VERA

É que esse é um caso especial, Sônia é uma cozinheira cega!

LAURA

Sem problemas, acho que consigo fazer isso.

VERA fica pensativa.

VERA

Têm mais uma coisa... humm não... acho que melhor não, não é tão importante.

### **MOMENTO DE ESCOLHA 03**

**ESCOLHA A.** QUESTIONAR

**ESCOLHA B.** PERMANECER EM SILÊNCIO

**ESCOLHA A.**

LAURA

Como assim?

VERA

É que o nosso jornal não tem uma boa relação com a família dessa cozinheira, a família Siqueira, mas tudo por conta de algumas brigas bobas no passado.

VERA parece não gostar de falar sobre isso.

LAURA

Acho que é importante eu saber disso.

VERA

É mesmo, tome cuidado para não prejudicar mais essa relação, por favor.

VERA está preocupada com esse assunto.

**ESCOLHA B.**

VERA

Então é isso, até amanhã!

### **CONTINUAÇÃO:**

#### **INT. APARTAMENTO DE LAURA - ANOITECER**

LAURA abre a porta do seu apartamento e deixa sua bolsa sobre a mesa, ela está com uma postura cansada.

LAURA senta-se no sofá e desbloqueia o seu celular, ela visualiza as mensagens que o seu pai havia enviado mais cedo, seguidas do vídeo intitulado: "NÃO CONFIE NO JORNAL O POMBO - FARSA TOTAL".

LAURA fica pensativa.

LAURA aperta o *play* e o vídeo inicia.  
Uma voz masculina começa a narrar o vídeo:

NARRADOR

Essa semana saiu mais uma notícia do Jornal O Pombo apoiando os projetos do prefeito Mattos, falando que essa nova taxaço sobre o comércio alimentício é boa para a população, mas isso não passa de mais uma farsa dessa perigosa aliança entre a imprensa e a prefeitura. Dessa vez não vamos cair nessa!

Vinheta com o título: CANAL DESALIENANDO: JORNAL O POMBO

NARRADOR (V.O)

Se você mora em Verônica, tenho certeza que você já ouviu falar no Jornal O Pombo não é, pois bem é um dos mais conhecidos e respeitados do estado, mas agora vou mostrar por que você não deve confiar neles.

NARRADOR

O Jornal é completamente ligado ao prefeito Renato Mattos, a chefe da redação é declaradamente apoiadora do partido de Mattos, somente isso já bastaria para desconfiarmos de qualquer artigo publicado por eles, mas o jornal escancara a sua posição ao inventar diversas mentiras descaradamente, sem medo, pois são mimados pela população que bate palmas para tudo o que fazem.

Existem diversos ataques que foram feitos pelo Pombo contra a oposição do prefeito, as pessoas esquecem do passado e não aprendem com ele, um caso que foi muito comentado aqui na cidade alguns anos atrás foi o do Samuel Siqueira, fundador do famoso restaurante Japu aqui de Verônica, que depois de acusar o Pombo de espalhar mentiras sobre o seu restaurante foi CENSURADO! Isso mesmo, ele foi censurado pela prefeitura, só por causa que estava tentando avisar seus clientes para não acreditarem no que o jornal estava falando sobre o seu restaurante, que por sinal é um dos melhores da cidade, eu adoro ir lá até hoje.

Esse jornalzinho é um atraso para a nossa sociedade, todas as suas notícias são criadas através de interesses políticos. Tá na hora de acabar com esse império de mentiras...

LAURA desliga o celular e o deixa de lado. Ela respira fundo, pensativa.

LAURA levanta-se e vai até a janela, direciona seu olhar para fora.

**EXT. RUA/ FRENTE DA CASA DE SÔNIA - MANHÃ**

LAURA chega em frente a casa da cozinheira SÔNIA, o portão está fechado então ela TOCA A CAMPAINHA para chamar alguém para abrir.

Do lado de dentro do portão surge SÔNIA -- 30 anos, a cozinheira cega que está fazendo sucesso na cidade -- ela está usando óculos escuros e anda lentamente até o portão.

SÔNIA  
Quem está aí?

LAURA  
Sou a Laura Lemos, tenho uma entrevista agendada com você hoje, pro jornal...

SÔNIA interrompe a fala de LAURA.

SÔNIA  
Ah sei, o Zé falou que algum jornalista ia aparecer pra me entrevistar.

SÔNIA abre o portão para Laura.

SÔNIA (CONT.)  
Venha, pode entrar.

**INT. CASA DE SÔNIA - MANHÃ**

LAURA segue SÔNIA até a cozinha.

SÔNIA guia-se pelo caminho segurando nas paredes.

LAURA entra logo atrás de SÔNIA.

No meio da cozinha há duas cadeiras, SÔNIA se senta em uma delas.

SÔNIA fica olhando para o nada.

SÔNIA  
Pode sentar-se.

LAURA senta-se.

SÔNIA  
Não tenho muito tempo, tenho que ir abrir o restaurante daqui a pouco.

LAURA pega o seu caderno e prepara-se para anotar as respostas de SÔNIA.

LAURA

Beleza, então sem muita enrolação, você poderia me contar brevemente a sua história?

SÔNIA

Então, meu pai era um cozinheiro extraordinário, foi ele quem fundou o "Japu", o sonho dele era que o restaurante fizesse sucesso, mas ele morreu há uns dois anos, e eu, como sua única filha, assumi o restaurante.

SÔNIA interrompe a fala por alguns instantes, ela está refletindo sobre o que acabou de falar.

LAURA para de anotar e olha para SÔNIA esperando ela continuar.

SÔNIA (CONT.)

Infelizmente sofri um grave acidente há 10 meses enquanto eu estava fritando pastéis, e acabei perdendo a visão, todos acharam que eu iria desistir e que o restaurante fecharia, mas apesar disso continuei trabalhando para honrar o legado do meu pai e levar esse restaurante pra frente, agora o Japu está crescendo e ficando mais conhecido, finalmente.

LAURA

Nossa, que bela história! Agora vou lhe fazer mais algumas perguntas.

#### **MOMENTO DE ESCOLHA 04**

**ESCOLHA A.** PERGUNTAR SOBRE FAMA

**ESCOLHA B.** PERGUNTAR SOBRE SUPERAÇÃO

LAURA

Então, como você está lidando com essa sua fama aqui na cidade, você gosta?

SÔNIA

Olha, apesar de ficar conhecida na cidade, não me considero famosa, mas posso dizer que é sempre bom ser reconhecida pelo trabalho que faço e não pela minha deficiência visual, não quero que pensem que uso disso para chamar atenção como alguns já falam.

LAURA

Hum... modesta.

**ESCOLHA B.**

LAURA

Você tornou-se um grande exemplo de superação para muita gente, o que você pensa sobre isso?

SÔNIA

Fico muito feliz, saber disso me anima ainda mais para seguir com o meu trabalho aqui no restaurante.

#### **MOMENTO DE ESCOLHA 05**

**ESCOLHA A.** PERGUNTAR SOBRE MOTIVAÇÃO

**ESCOLHA B.** PERGUNTAR SOBRE DIFICULDADES

#### **ESCOLHA A.**

LAURA

O que te motiva para continuar trabalhando aqui todos os dias?

SÔNIA

Meu pai né, nunca vou abandonar esse lugar, ele tinha muito carinho por tudo isso. Ele teria conseguido fazer mais sucesso se não tivessem espalhado tantas mentiras sobre ele no passado, toda vez que estava se dando bem aquele jornalzinho inventava uma mentira.

LAURA

Hum... Interessante.

#### **ESCOLHA B.**

LAURA

Quais seriam as principais dificuldades que você enfrenta no seu dia a dia?

SÔNIA

Olha, diferente do que pensam, cozinhar sem enxergar pra mim não é difícil, posso dizer que o que mais me incomoda é a intolerância das pessoas que acham que estou me aproveitando disso para promover o restaurante.

LAURA

Nossa, que desagradável.

#### **MOMENTO DE ESCOLHA 06**

**ESCOLHA A.** PERGUNTAR SOBRE FUTURO

**ESCOLHA B.** PERGUNTAR SOBRE PASSADO

#### **ESCOLHA A.**

LAURA

Então para finalizar, como você imagina o seu futuro?

SÔNIA

Olha, eu quero continuar aqui trabalhando e incentivando as pessoas, graças a Deus estou sendo recompensada com clientes fiéis e queridos. Depois de muito tempo, tô conseguindo manter as contas em dia, espero que continue assim...

**ESCOLHA B.**

LAURA

Então para finalizar, como os acontecimentos do seu passado influenciam na sua vida atual?

SÔNIA

Eu tomo mais cuidado quando vou fritar pastéis agora!

SÔNIA da risada.

SÔNIA (CONT.)

O meu passado é uma enorme lição para mim, entendi muitas coisas olhando para trás, meu pai foi meu conselheiro, com ele aprendi a nunca desistir e em quem posso confiar.

**CONTINUAÇÃO**

LAURA

Bom, como já está quase na hora de você abrir o restaurante, acho melhor já finalizamos por aqui mesmo, muito obrigada pelo seu tempo.

SÔNIA

Eu que agradeço querida, só mais uma coisa que eu esqueci de perguntar, essa entrevista não é para o jornal O Pombo né?

**MOMENTO DE ESCOLHA 07**

**ESCOLHA A.** FALAR A VERDADE

**ESCOLHA B.** DISFARÇAR

**ESCOLHA A.**

LAURA

Achei que já tinha te falado, vai ser publicado no portal de notícias do Jornal O Pombo.

SÔNIA assusta-se.

SÔNIA

Não acredito! A Vera me odeia por causa das acusações que meu pai fazia contra o jornal dela... se soubesse que era vocês não tinha aceitado dar entrevista, palhaçada.

SÔNIA levanta-se com raiva e acidentalmente derruba uma panela que estava na beira do balcão, mas com um rápido reflexo a segura no ar, sem deixá-la cair no chão.

LAURA impressiona-se com o reflexo de SÔNIA que teoricamente seria deficiente visual, seria possível uma cega fazer isso?

#### **MOMENTO DE ESCOLHA 7.1**

**ESCOLHA C.** QUESTIONAR CEGUEIRA

**ESCOLHA D.** FINGIR QUE NÃO VIU

**ESCOLHA C.**

LAURA

Nossa! Como você sabia que a panela estava caindo?

SÔNIA fica assustada com o questionamento de LAURA.

SÔNIA

Ahmm, o que? Não sei como fiz isso... Você tá duvidando que eu sou cega, è?

LAURA

Não...

LAURA desconfia de SÔNIA.

**ESCOLHA D.**

SÔNIA

Nossa, não sei como fiz isso.

SÔNIA dá uma risada nervosa.

LAURA

Fez o que?

SÔNIA

Segurei a panela no ar...

LAURA

Nossa, realmente impressionante.

LAURA desconfia de SÔNIA.

**ESCOLHA B.**

LAURA

Não se preocupe com isso Sônia, a entrevista é para o meu blog pessoal. Desculpe perguntar mas qual é o seu problema com esse jornal?

SÔNIA

É uma longa história, eles não são muito verdadeiros sabe... mas isso pode ficar para uma próxima entrevista.

LAURA  
Entendo...

#### CONTINUAÇÃO

SÔNIA

Bom desculpa mas acho melhor você já ir indo, tenho que começar a trabalhar agora, tinha até preparado uns bolinhos para você levar, vai querer?

SÔNIA pega uma tigela com alguns bolinhos no balcão e oferece para LAURA mas vira-se para o lado errado.

#### MOMENTO DE ESCOLHA 8

**ESCOLHA A.** ACEITAR.

**ESCOLHA B.** RECUSAR.

**ESCOLHA A.**

LAURA  
Obrigada Sônia.

SÔNIA  
Bom, agora pode ir embora!

LAURA pega os BOLINHOS e vai embora.

**ESCOLHA B.**

LAURA  
Agradeço, mas obrigada!

SÔNIA  
Bom, agora pode ir embora!

LAURA vai embora.

#### INT. JORNAL O POMBO - TARDE

LAURA está sentada em sua mesa com seu notebook aberto em uma página em branco pensando sobre o que ela pode escrever sobre a cozinheira.

#### MOMENTO DE ESCOLHA 8.1

**ESCOLHA A.** VALORIZAR RESTAURANTE

CHANCE DE VIRALIZAR 30%

- REPUTAÇÃO (POSITIVA)
- POPULARIDADE (NEUTRO)

- VERACIDADE (NEGATIVA)

**(FINAL 01)**

**ESCOLHA B.** RELATAR FRAUDE DE SÔNIA

CHANCE DE VIRALIZAR 80%

- REPUTAÇÃO (NEGATIVA)
- POPULARIDADE (POSITIVA)
- VERACIDADE (POSITIVA)

**(FINAL 02)**

**MOMENTO DE ESCOLHA 8.2**

**ESCOLHA A.** VALORIZAR RESTAURANTE

CHANCE DE VIRALIZAR 30%

- REPUTAÇÃO (POSITIVA)
- POPULARIDADE (NEUTRO)
- VERACIDADE (NEUTRO)

**(FINAL 01)**

**ESCOLHA C.** CRITICAR SÔNIA

CHANCE DE VIRALIZAR 45%

- REPUTAÇÃO (NEGATIVA)
- POPULARIDADE (NEUTRO)
- VERACIDADE (NEUTRO)

**(FINAL 03)**

**FINAL 01**

LAURA escreve a matéria sobre a entrevista com a SÔNIA.

LAURA clica em PUBLICAR.

**INT. SALA DE VERA - TARDE**

Som de isqueiro acendendo.

VERA

Para uma iniciante é um artigo interessante esse seu... pena que ninguém lê, esse é o mal que sofremos aqui, histórias bonitas não são tão atrativas quanto as tragédias.

LAURA

Você tem razão.

VERA

Pelo menos você conseguiu conquistar alguns leitores que acreditavam que estávamos contra o comércio local, como estavam espalhando por aí, pelo jeito gostaram da sua

entrevista com a cozinheira, e dos seus elogios sobre a  
superação dela.

LAURA

Informar é o meu dever, temos que impedir a disseminação  
dessas mentiras bobas.

VERA

Isso mesmo... quem diria que a Sônia aceitaria nos receber  
novamente lá, talvez tenha se sensibilizado com esse acidente,  
coitada, deve ser difícil para ela.

VERA fica pensativa durante alguns segundos.

LAURA

Realmente.

LAURA espera VERA voltar a falar.

VERA

Bom... agora parece que estamos no caminho certo, nunca pensei  
que expor a verdade me traria tantos problemas, ainda temos  
muito trabalho a ser feito.

VERA solta uma nuvem de fumaça que sobe lentamente.

**FADE OUT**

**FIM**

**FINAL 02**

LAURA escreve a matéria sobre a entrevista com a SÔNIA.

LAURA clica em PUBLICAR no editor de texto.

**INT. SALA DE VERA - TARDE**

Som de isqueiro acendendo.

VERA

Será complicado sairmos dessa, já foi difícil da outra vez!  
Não foi uma boa ideia escrever novamente sobre esse maldito  
restaurante..

LAURA

Achei que as pessoas fossem enxergar a verdade expondo ela  
dessa forma.

VERA

Que tolice... seria ótimo se fosse simples assim! Agora todos na cidade acham que queremos fechar o restaurante Japu! Até hoje acreditam que perseguimos a família Siqueira por causa do posicionamento deles contra nós... se eles obedecessem às regras da vigilância sanitária não teriam sido multados.

LAURA

Mas aquela cozinheira é uma farsa, as pessoas precisavam saber disso, informar é o meu dever.

VERA

Eu acredito em você, o problema é que acham que estamos inventando um boato para atingir a oposição. Ninguém viu o que você viu... se bem que às vezes mesmo diante dos nossos olhos é difícil de aceitar a verdade.

VERA solta uma nuvem de fumaça que sobe lentamente.

**FADE OUT**

**FIM**

**FINAL 03**

LAURA escreve a matéria sobre a entrevista com a SÔNIA.

LAURA clica em PUBLICAR no editor de texto.

**INT. SALA DE VERA - TARDE**

Som de isqueiro acendendo.

VERA

Bem, até que o seu texto não ficou ruim...

VERA dá uma tragada.

VERA (CONT.)

Mas a recepção que tivemos com ele foi negativa, as pessoas realmente gostam daquele restaurante...

VERA despeja as cinzas do seu cigarro no cinzeiro.

VERA (CONT.)

E você o criticou fortemente, pelo menos recebemos muitos acessos no site hoje.

LAURA

Apenas mostrei a minha opinião, infelizmente eles não concordam comigo.

VERA

O problema é que você foi fazer uma entrevista e não uma crítica, temos que ser imparciais para evitar esse tipo de repercussão, você conseguiu piorar a nossa reputação na cidade  
Laura.

LAURA

Entendo que o que fiz não foi muito profissional, me comprometo a recuperar o nosso público.

VERA

Isso é o básico, temos que fazer muita coisa para sobreviver a essa crise, muita coisa...

VERA solta uma nuvem de fumaça que sobe lentamente.

**FADE OUT**

**FIM**

