David de Oliveira Lemes
dolemes@pucsp.br

NARRATIVAS INTERATIVAS

GEMS
Grupo de Estudos em Modelagem de Software • PUC-SP

Índice

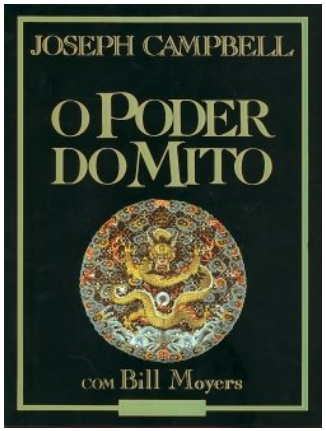
Parte 1: Narrativas
Parte 2: Interatividade
Parte 3: Hipernarrativas

GEMS
Grupo de Estudos em Modelagem de Software • PUC-SP

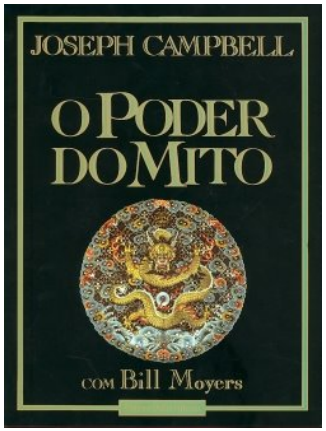
Parte 1:

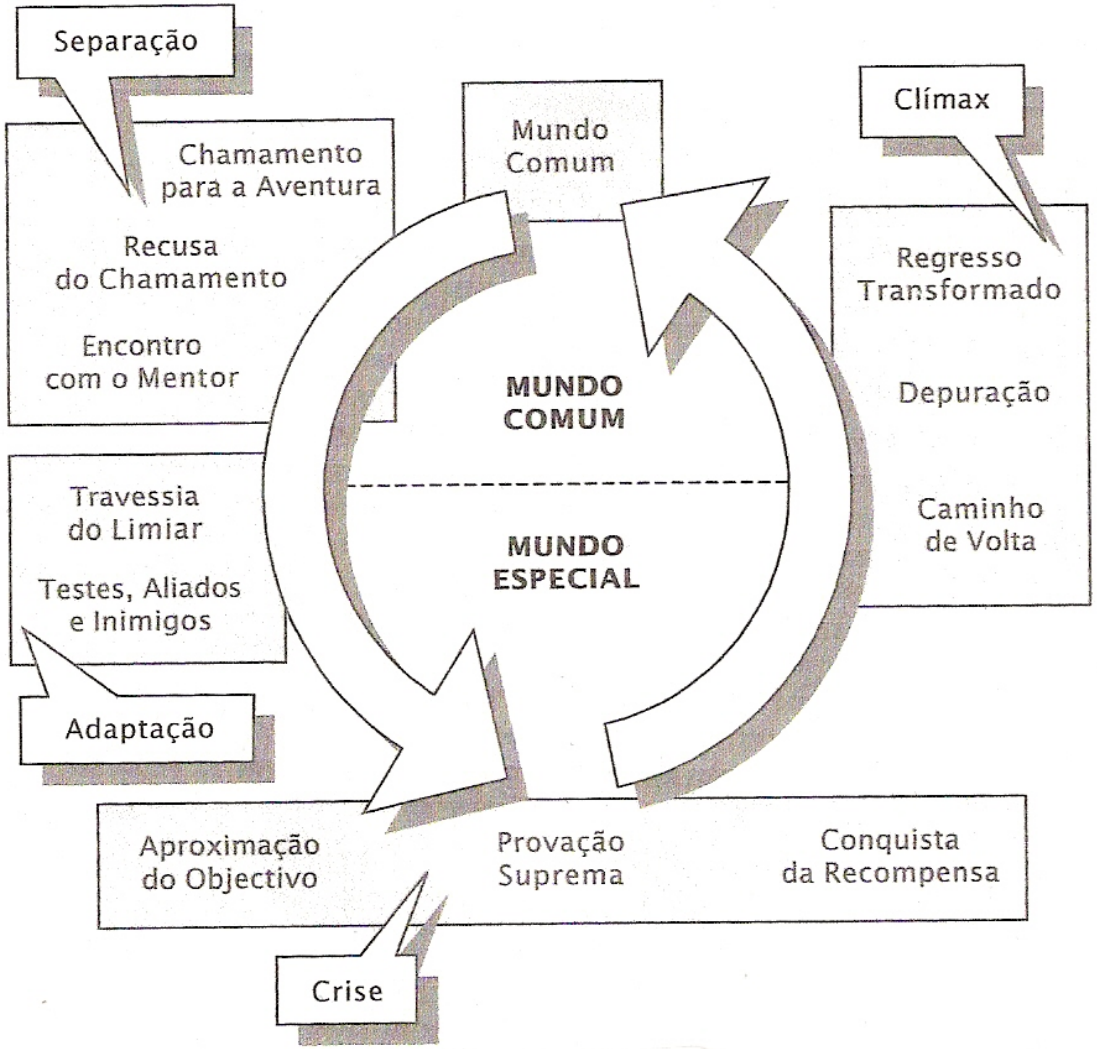
NARRATIVAS

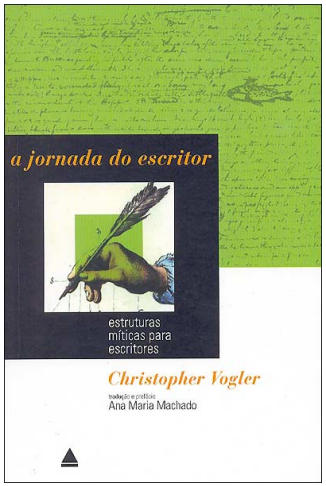
Narrativa é a história da resolução de um determinado **conflito**. É a partir de uma **desestabilização** significativa num dado **cotidiano** (ou de uma percepção desestabilizada) que surge a **motivação** de se submeter a uma série de **desafios** na intenção de **restabelecer** uma paz interior ou exterior.



Joseph Campbell identifica esse princípio quando **sugere** sua estrutura **narrativa básica**: depois de um primeiro estágio, quando se **contextualiza o mundo comum** em que o protagonista da história contada vive, há um **chamado à aventura**, que consiste num **conflito** que se apresenta diante dele. Tudo que se segue é a tentativa de **resolver aquele conflito inicial**.

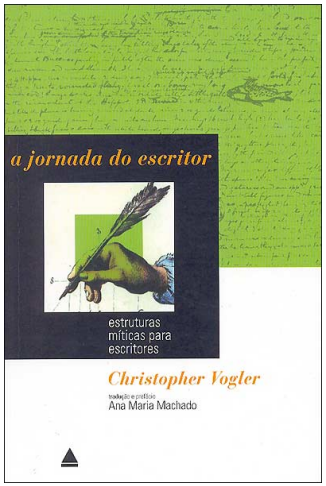

JOSEPH CAMPBELL
O PODER DO MITO
COM Bill Moyers


Separação
Chamamento para a Aventura
Recusa do Chamamento
Encontro com o Mentor
Travessia do Limiar
Testes, Aliados e Inimigos
Adaptação
Aproximação do Objectivo
Provação Suprema
Crise
Conquista da Recompensa
Regresso Transformado
Depuração
Caminho de Volta
Clímax
Mundo Comum
MUNDO COMUM
MUNDO ESPECIAL



Christopher Vogler apresenta uma **visão pragmática** destes estudos, centrando seu foco na **narrativa mainstream** do cinema americano. As manifestações gerais de atitudes humanas diante do conflito são inseridas num **contexto ficcional**, valendo-se das operações de **identificação e projeção**, aspectos determinantes do envolvimento de um espectador numa história.

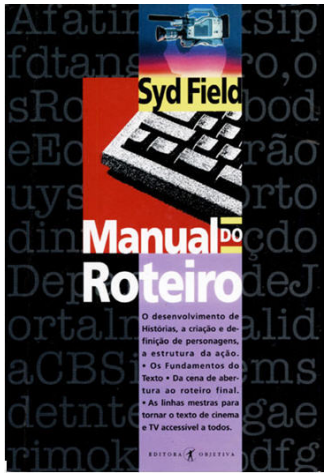
A jornada do herói em questão é a jornada do próprio leitor/espectador. Para Vogler, na narrativa essa jornada se movimenta em três momentos (atos) específicos: **apresentação (início), desenvolvimento (meio) e conclusão (fim).**



PRIMEIRO ATO - APRESENTAÇÃO	
Mundo Comum	Conhecemos o Herói em seu mundo cotidiano e ordinário, uma pessoa comum.
Chamado à aventura	Algo impele nosso Herói na direção de uma BUSCA, uma JORNADA, uma AVENTURA.
Recusa do Chamado	O Herói reluta em empreender a jornada.
Encontro com o mentor	O Herói recebe um conselho, ítem ou ajuda de um MENTOR.
Travessia do Primeiro Limiar	O Herói diante do PONTO SEM RETORNO. O portal que leva ao mundo oculto. O Herói atravessa o portal, cai, é arrebatado, transportado ou transformado. O Herói deixa seu mundo e se aventura no desconhecido.

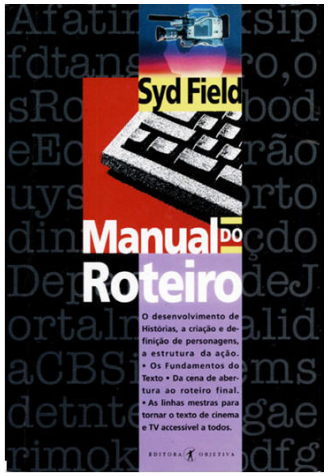
SEGUNDO ATO - CONFLITO	
Testes aliados e inimigos	O Herói tem de enfrentar TESTES que vão QUALIFICÁ-LO como digno de vencer.
Aproximação da caverna oculta	De posse da ARMA MÁGICA, o Herói se aproxima do COVIL DO INIMIGO.
Provação suprema	O embate com o ANTAGONISTA.
Recompensa	O Herói conquista sua vitória e o PRÊMIO.

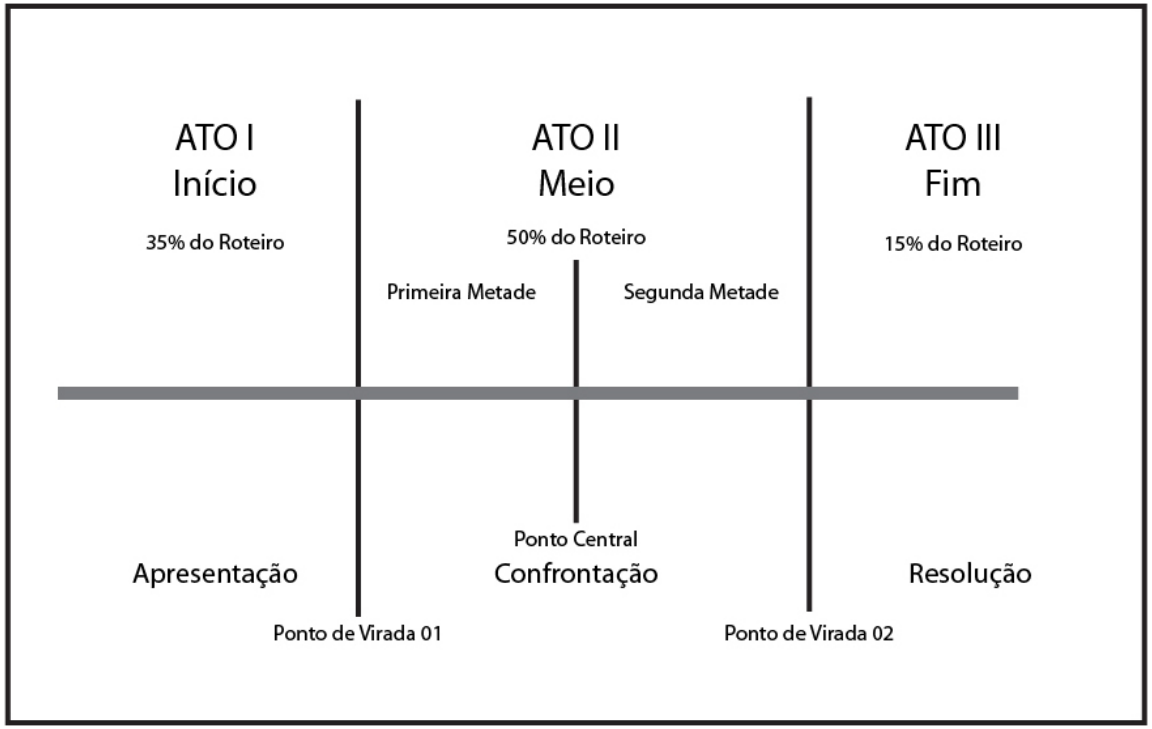
TERCEIRO ATO - RESOLUÇÃO	
Caminho de volta	O Herói inicia a jornada de volta para casa.
Ressureição	O Herói é revivido por podere sobrenaturais.
Retorno com o elixir	O Herói emerge do mundo inferior com a SOLUÇÃO MÁGICA.



Syd Field, um dos mais conhecidos professores e consultores de roteiro cinematográfico, estabelece uma **estrutura extremamente** confiável em termos de timing.

Muito embora não lide diretamente com conteúdo como Campbell e sua visão seja bem restrita ao mercado mainstream americano, sua sistematização pode ser bastante útil tanto em desenvolver uma **estrutura para uma história** quanto em diagnosticar possíveis problemas no roteiro.


Syd Field
Manual do Roteiro
O desenvolvimento de Histórias, a criação e definição de personagens, a estrutura da ação. • Os Fundamentos do Texto • Da cena de abertura ao roteiro final. • As linhas mestras para tornar o texto de cinema e TV accessível a todos.
EDITORA OBJETIVA

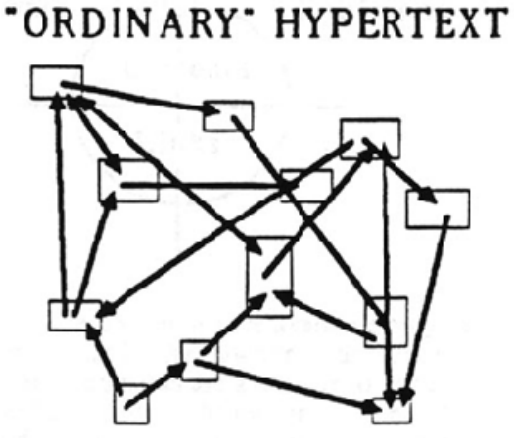

ATO I
Início
35% do Roteiro
ATO II
Meio
50% do Roteiro
Primeira Metade
Segunda Metade
ATO III
Fim
15% do Roteiro
Apresentação
Ponto Central
Confrontação
Resolução
Ponto de Virada 01
Ponto de Virada 02

GEMS
Grupo de Estudos em Modelagem de Software • PUC-SP

Parte 2:
INTERATIVIDADE

Interatividade (no ambiente digital) é a medida do potencial de habilidade de uma mídia permitir que o usuário exerça influência sobre o conteúdo diretamente ou na forma de comunicação mediada.

Ted Nelson, filósofo e sociólogo nascido em 1937 nos Estados Unidos. Pioneiro da Tecnologia da Informação, inventou os termos **hipertexto** e **hipermídia**, em 1963.



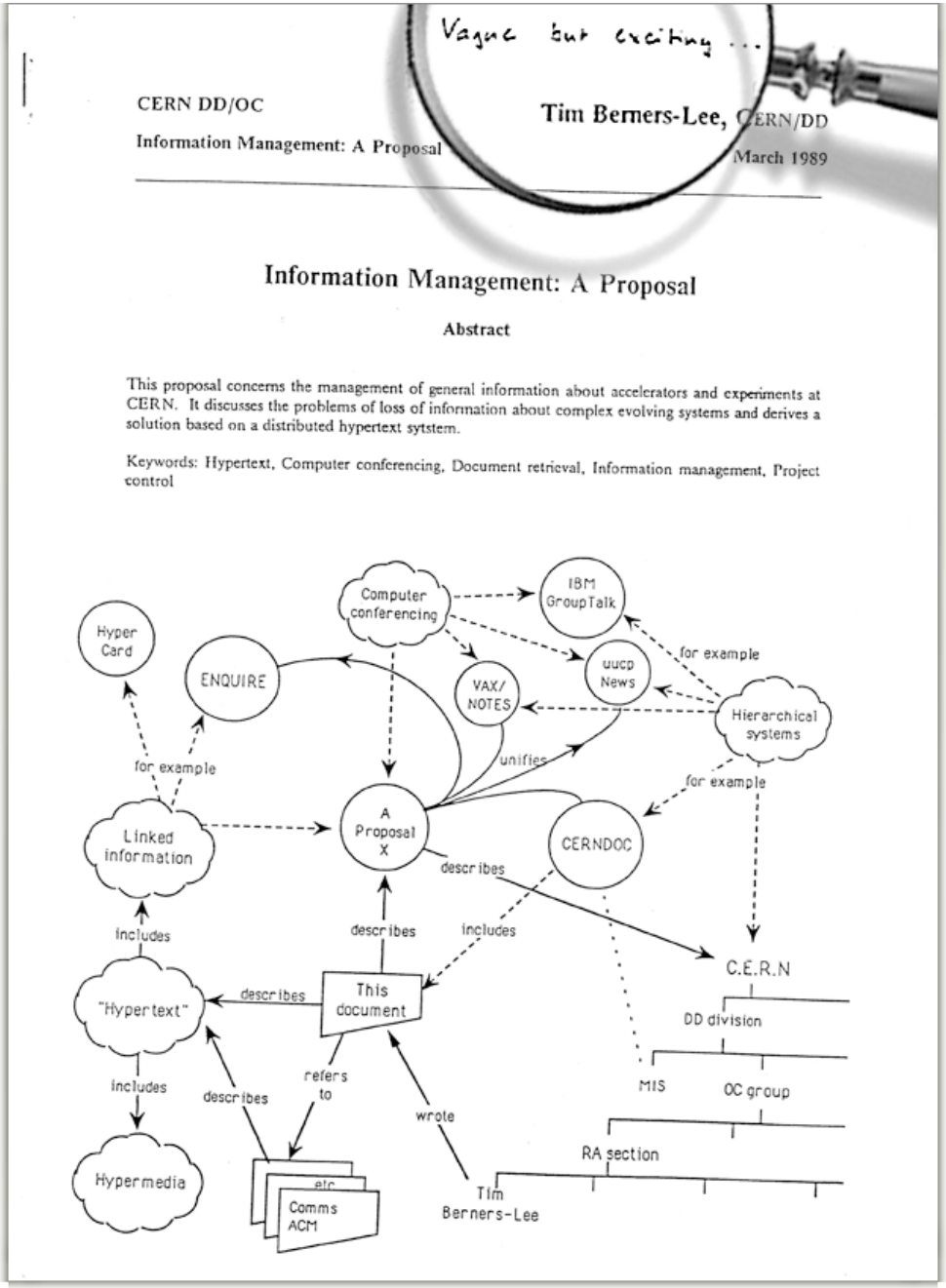
No ambiente digital , a interatividade se da interface gráfica de usuário por intermédia de links.

Qual a função do link (no hipertexto, na hipermídia)?

- Promover inter-relação entre conteúdos;
- Inter-relação com o usuário e o ambiente digital hipermidiático.

Disponível em:

http://info.cern.ch/Proposal.html



Vague but exciting ...

CERN DD/OC

Information Management: A Proposal

Tim Berners-Lee, CERN/DD

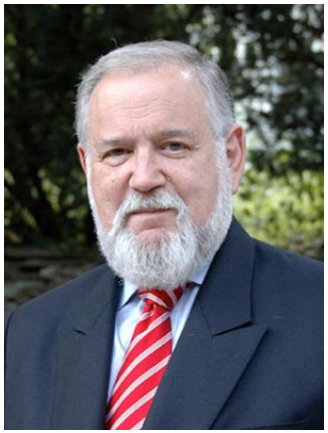
March 1989

Information Management: A Proposal

Abstract

This proposal concerns the management of general information about accelerators and experiments at CERN. It discusses the problems of loss of information about complex evolving systems and derives a solution based on a distributed hypertext sytstem.

Keywords: Hypertext, Computer conferencing, Document retrieval, Information management, Project control



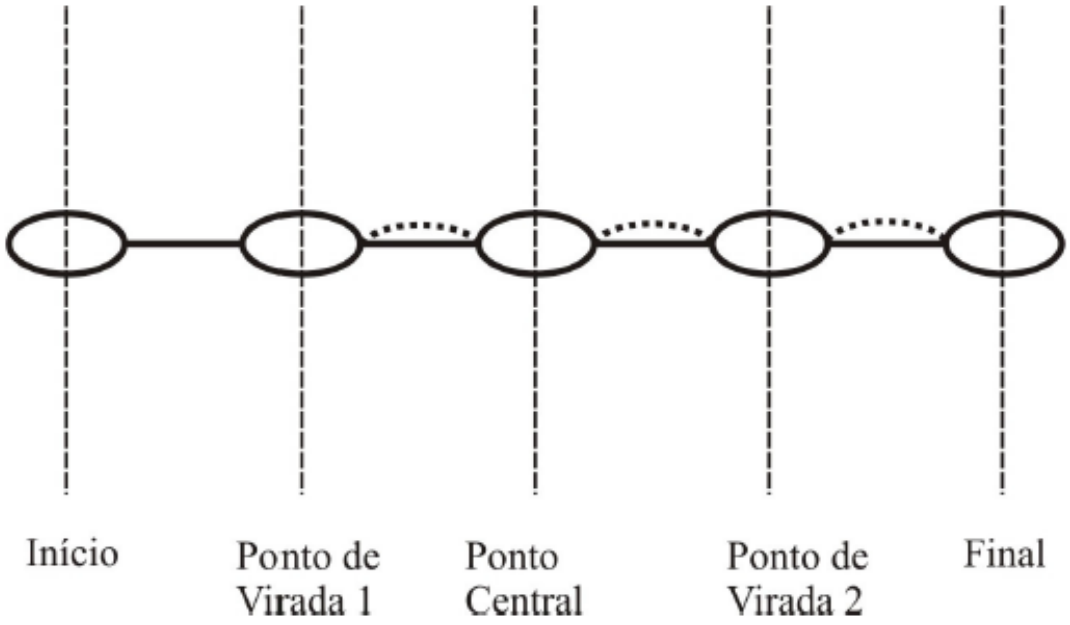
Para **George Landow** o link é o fator definitivo das novas mídias, possibilitando uma leitura multilinear ou multisequencial.

Interatividade = comunicação + escolha

GEMS
Grupo de Estudos em Modelagem de Software • PUC-SP

Parte 3:
HIPERNARRATIVAS

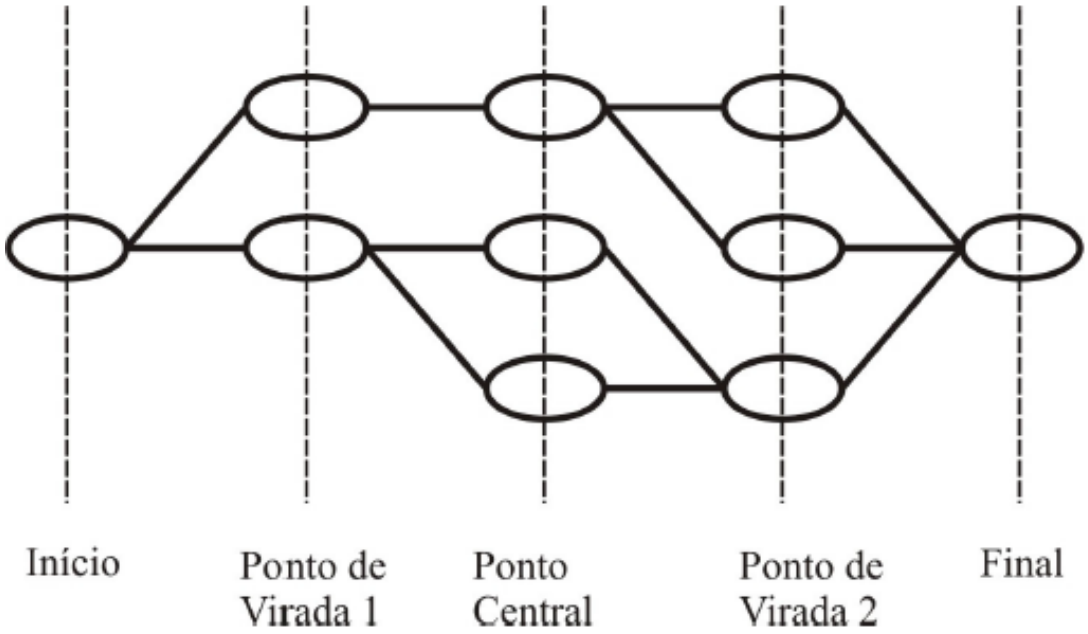
Narrativa linear



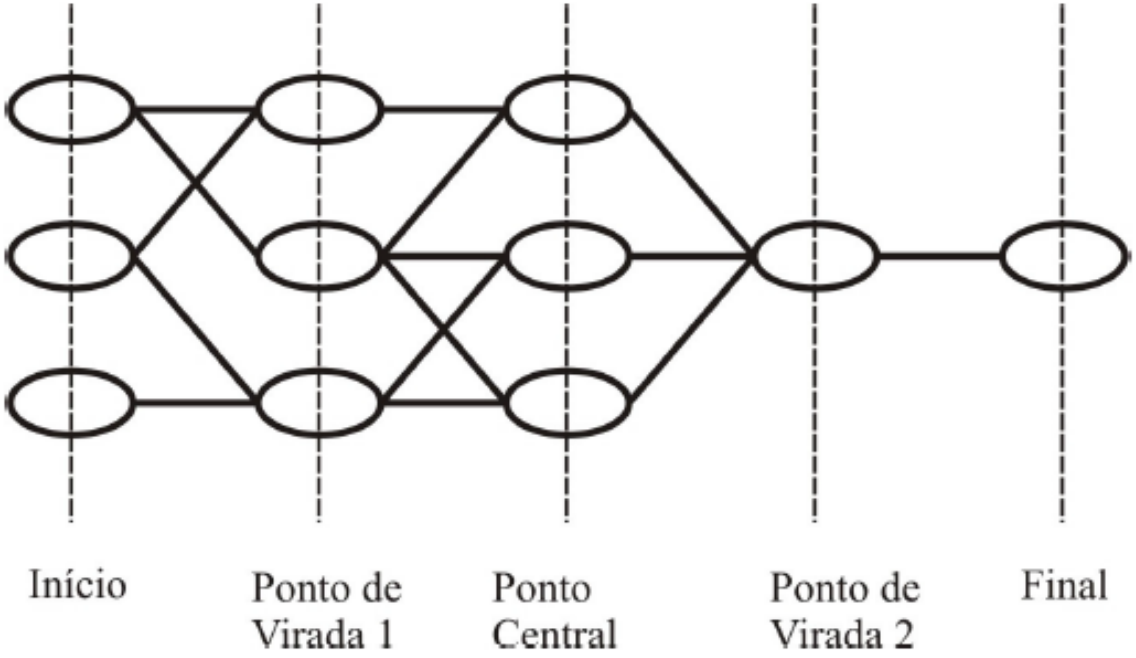
Narrativa linear

O mapa narrativo se assemelha ao de um filme, os eventos dramáticos se organizam em forma de estágios, numa única linha narrativa. A linha narrativa é única, passando necessariamente por todos os pontos previstos. Podem existir possíveis variações de tempo de percurso ou performances de usuários diferentes.

Narrativas hiperlineares convergentes



Narrativas hiperlineares convergentes

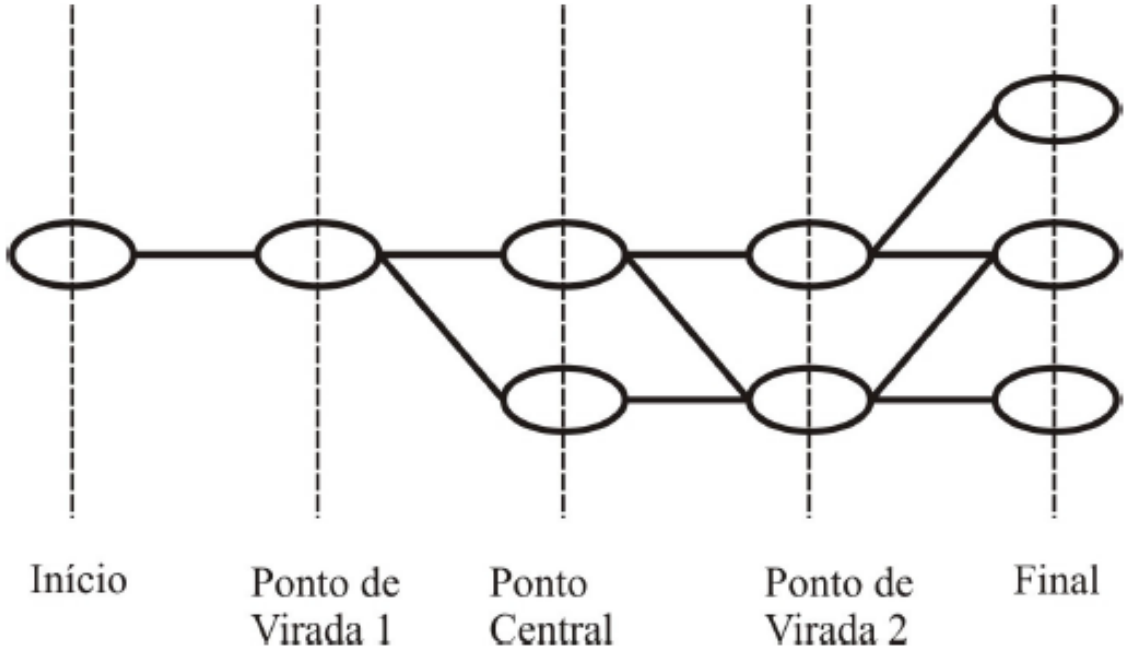


Narrativas hiperlineares convergentes

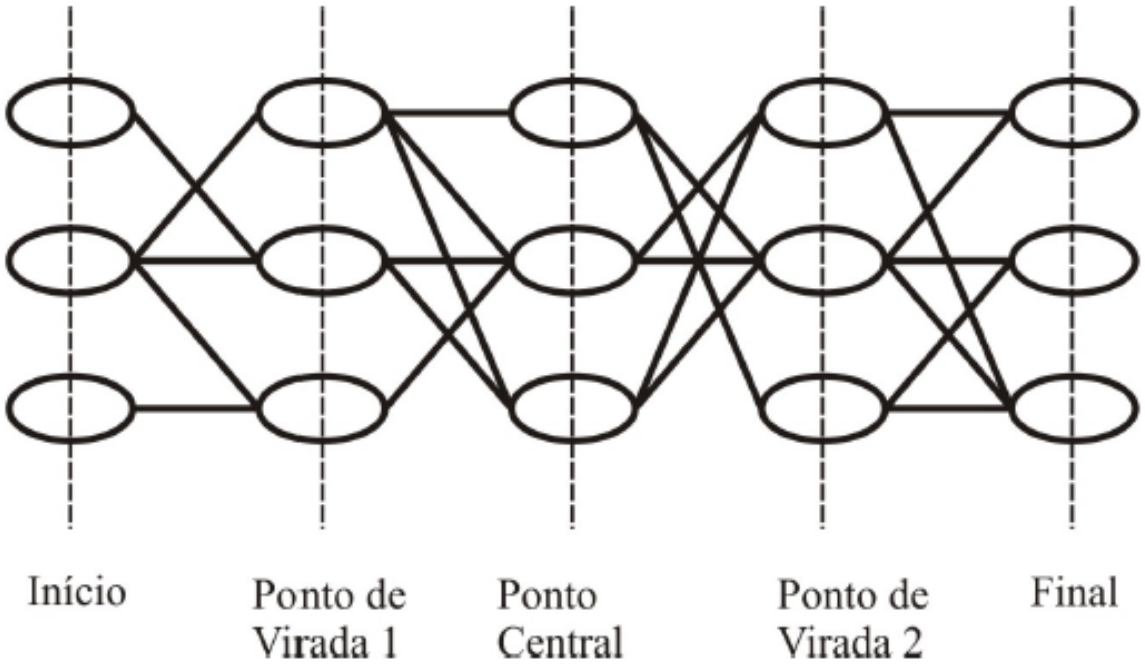
O escopo geral permanece único, porém os caminhos para se chegar até ele são diversos. O mapa narrativo, ganha a forma de um funil, em que caminhos diversos convergem para um mesmo fim. O percurso pode ser mais ou menos previsto, porém com variações mais evidentes e experiências mais diversificadas para um mesmo interator.

Mesmo contando com vários começos possíveis, se o escopo final for único, então a narrativa é convergente.

Narrativas hiperlineares divergentes



Narrativas hiperlineares divergentes



Narrativas hiperlineares divergentes

O mapa narrativo varia muito, admitindo diversas formas de navegação. Este tipo de narrativa oferece ao usuário mais opções, permitindo uma maior exploração da estrutura narrativa e, como consequência, mais tempo de navegação.

Cada linha narrativa possível, pode ser considerada uma narrativa autônoma. Permite um número de possibilidades narrativas bastante elevado, especialmente porque os vários pontos dramáticos permitem várias escolhas e podem se ligar de formas diferentes, dependendo da interação com o usuário.

Biblografia

CAMPBELL, Joseph. *O poder do mito.* Palas Athena, São Paulo, 1996.

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media.* MIT Press, Cambridge, 2000.

VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor.* Ampersand, Rio de Janeiro 1997.