

Roteiro em novas mídias: uma abordagem a partir da teoria da linguagem

Yvana Fechine

Resumo: Inerente às narrativas interativas em meios digitais, a forma *database*, descrita por L. Manovich, desafia o próprio conceito de roteiro do modo como este foi concebido a partir de modelos tributários do drama aristotélico. Nesse contexto, advogamos que uma melhor compreensão do funcionamento da linguagem, a partir da teoria linguística de L. Hjelmslev, pode ajudar a repensar a roteirização nas novas mídias. O objetivo é mostrar como nos dois eixos que organizam a linguagem – sintagmático (combinações) e paradigmático (seleções) – há, agora, o predomínio do último sobre o primeiro, invertendo a hierarquização observada nas narrativas lineares e sequenciais e transformando as estratégias por meio das quais pensamos as histórias. Aproximando Hjelmslev e Manovich, a ideia é apontar os modos de funcionamento da linguagem como instrumento heurístico para pensarmos um *modus operandi* na roteirização de formatos em *database*, assumindo a permutabilidade como sua propriedade fundamental.

Palavras-chave: novas mídias; linguagem; roteiro

Abstract: Script in new media: an approach from language theory. Inherent to interactive narratives in digital mediums, the *database* form, described by L. Manovich, challenges the concept of script itself in the way it was conceived from models founded in Aristotelian drama. In this context, we defend that a better comprehension of the language functioning, based on the linguistic theory of L. Hjelmslev, can help to rethink script writing in new media. The objective is to show how, nowadays, in the two elements that organize language – syntagmatic (combinations) and paradigmatic (selections) – there is a prevalence of the last over the first one, causing an inversion of the hierarchy observed on linear and sequential narratives, and a transformation in the strategies by which we think stories. By approximating Hjelmslev and Manovich, the idea is to show how language functions as a heuristic instrument, to then think of a *modus operandi* of script writing in *database* formats, assuming interchangeability as its fundamental property.

Keywords: new media; language; script

I. Introdução: contextualizando as novas mídias

O surgimento das tecnologias digitais revolucionou o mundo da comunicação. Essa revolução, segundo Lev Manovich (2001), que teve nos anos 1990 um marco, foi provocada, pelo encontro das “máquinas semióticas” para a produção de imagens (aparatos técnicos para a produção de fotografia, cinema, vídeo, TV) com as “máquinas de cálculo” (computadores). Ele denomina de “novas mídias” todos os dispositivos comunicacionais que, usando o *software* como um metameio, operam de modo integrado em um ambiente digital. Ou seja, a mídia torna-se “nova mídia”, segundo ele, quando os computadores se tornam processadores de mídia, sintetizando imagens. Passamos a observar, a partir daí, tanto o uso de técnicas de diferentes meios (cinema, rádio, TV) no ambiente digital, quanto a incorporação dos princípios da programação do computador à linguagem das novas mídias. Com suas propriedades técnicas, as novas mídias impactaram toda a produção de conteúdos audiovisuais. Mudaram o modo como criamos, contamos e consumimos histórias.

As propriedades constitutivas das novas mídias, segundo Manovich, são cinco: representação numérica, modularidade, automação, variabilidade e transcodificação. No meio digital, os objetos podem ser descritos em termos de operações matemáticas. Surgem como resultado de uma representação numérica: a constituição de uma imagem, por exemplo, é feita a partir de unidades discretas programáveis (dados). No computador, os objetos são, portanto, uma representação numérica composta por unidades discretas que, por sua vez, são formadas por arranjos de outras unidades igualmente discretas em distintos níveis de organização até que se chegue ao nível de maior redução (*pixels*, caracteres de textos etc.). É a isso que Manovich chama de modularidade – a discretização das unidades, a “estrutura fractal das novas mídias” (mesma estrutura em diferentes escalas). Para indicar como essa modularidade pode ser observada em diferentes escalas, Manovich aponta a própria rede mundial de computadores como exemplo de uma estrutura modular, já que a internet pode ser considerada uma coleção de inumeráveis *web pages* (unidades). Outro exemplo de modularidade apontado por Manovich é a configuração do documento HTML que, segundo ele, consiste em um conjunto articulado de numerosos objetos, sendo cada um deles representado por uma linha do código HTML (essa discretização torna fácil substituir ou deletar cada fração, cada objeto, cada linha da programação).

A representação numérica e a estrutura modular dos objetos das novas mídias dependem da automação das operações envolvidas na criação, manipulação e acesso aos produtos. Desse modo, a intencionalidade humana pode, em parte, ser retirada desse processo. Os *softwares* são capazes, por exemplo, de “criar” (processar) automaticamente objetos em 3D, imagens, etc. Um objeto em novas mídias pode se atualizar, potencialmente, em diferentes versões. Essa variabilidade é uma consequência direta da codificação numérica e de sua programação modular. Do ponto de vista da programação, a variabilidade não é viável sem a modularidade. Como os elementos que compõem o

sistema mantêm identidades separadas (autonomia), podem, conseqüentemente, ser rearticulados de diferentes modos a partir de uma determinada programação. A variabilidade propicia, por sua vez, atualizações (diferentes níveis de conteúdo e interfaces distintas podem ser criadas a partir dos mesmos dados) e a operação em escalas (o mesmo objeto pode ser gerado em diferentes tamanhos ou níveis de detalhe, a exemplo dos mapas). Por fim, o meio digital também permite a transcodificação: a conversão de algo em outra forma ou formato.

A homologia que Manovich observa entre esses princípios da programação do computador e a linguagem das novas mídias permite ao teórico russo descrever o que ele considera como uma nova forma cultural – a forma *database*, que ele define por oposição à forma narrativa. Se a narrativa, legada pelo romance e popularizada ainda mais pelo cinema, consolidou-se como a forma cultural da era moderna, a *database* transformou-se no centro do processo criativo na “era do computador”, postula Manovich (2001, p. 218). Ele explica ainda que a própria designação dessa nova forma cultural remete à ciência da computação, na qual o termo *database* é definido como uma coleção estruturada de dados (dados que podem ser organizados de diferentes modos e obedecendo a lógicas bem distintas entre si). No universo das novas mídias, prossegue o teórico russo, muitos objetos nem contam mais propriamente histórias, não possuem começo e fim bem delimitados, não se organizam mais sequencialmente. Muitos desses objetos apresentam-se como coleção de elementos ou itens individuais sem que haja uma hierarquização entre eles do ponto de vista da significação. Na forma *database*, o modo de organização da linguagem privilegia a lógica associativa e remissiva adotada pelas enciclopédias e dicionários que, estruturalmente, nada mais são que coleções de dados. Esses bancos de dados são organizados em função de buscas posteriores, realizadas pela ação do usuário do dispositivo digital e presididas por relações entre as informações estabelecidas *a priori* pelo(s) criador(es) da forma *database*, seja qual for seu modo de manifestação. O hipertexto, forma de expressão por excelência da era do computador, é o melhor exemplo dessa lógica do banco de dados.

A organização de textos baseados em referências remissivas é uma característica marcante do hipertexto, popularizado com a adoção do HTML – *HyperText Markup Language* – como padrão de formatação de conteúdo na Web. A adição de marcadores remissivos aos documentos digitais possibilita uma expansão ramificada do texto, através dos hiperlinks, fator que coloca o usuário em uma posição privilegiada para escolher os caminhos a serem seguidos. A estrutura ramificada do hipertexto valoriza o fragmento e a seleção em detrimento do encadeamento causal que caracteriza o desenvolvimento narrativo. Dessa maneira, a massificação da experiência de uso proporcionada pela Web contribuiu para relativizar a hegemonia das formas narrativas como modo privilegiado de organização da linguagem na contemporaneidade. No hipertexto, a interface se apresenta como forma *database*, pois seu modo de funcionamento pode ser compreendido como uma metáfora do funcionamento de um banco de dados (GOMES, 2009, p. 36).

A lógica do banco de dados pode ser observada na maioria dos formatos interativos propostos em meios digitais, sobretudo na internet, mas também em celulares, *games*, DVDs, CD-ROMs e, ainda que de modo incipiente, na televisão e no cinema digitais. Essa nova lógica repercutiu no modo pelo qual organizamos a linguagem e, como já postulamos, abriu novas possibilidades de criar histórias. Instituiu o que convencionamos chamar de narrativas não-lineares e interativas, designando um vasto leque de produções audiovisuais estruturadas como um campo de possibilidades, de tal modo que cada um dos caminhos ou arranjos virtuais, propostos pelo criador, possam ser atualizados ou não pelo usuário¹. Na TV, no vídeo, no cinema ou no computador essas narrativas audiovisuais interativas, apoiadas na lógica do banco de dados inerente aos meios digitais, passaram a exigir não só novas estratégias de roteirização, mas colocaram em questão o próprio conceito de roteiro, tal como foi pensado no universo de produção das mídias tradicionais, sobretudo na TV e no cinema.

Se sintetizarmos a concepção de roteiro proposta por vários manuais de roteiro que circulam entre realizadores e estudantes de Comunicação² é possível defini-lo, de modo geral, como a forma escrita de qualquer projeto audiovisual, um guia para algo a ser realizado, planejamento, um modo de organização da história ou, simplesmente, o esboço de uma narrativa tal como esta será realizada em imagens e sons. A grande maioria dos livros de roteiro foi pensada para a produção em cinema e TV e baseia-se em um modelo narrativo tributário do drama aristotélico. Preocupados em ensinar aos iniciantes o “como contar histórias”, propõem, por exemplo, um esquema *standard* baseado em *story-line* (resumo), *plot* (drama-mor, alavanca, ação principal), “ganchos” (gerenciamento de atenção), cenas (sequências), unidade dramática (articulação entre as cenas, entre outras etapas) (FIELD, 1996). Os modelos preconizados por esses vários manuais disponíveis no mercado foram pensados para as narrativas lineares, sequenciais, “fechadas” e acabadas. São escassos, porém, os títulos brasileiros dedicados especificamente à roteirização para as novas mídias³. E não por acaso. Propor modelos de roteirização para as novas mídias implica em repensar o próprio modo de funcionamento da linguagem, uma vez que, por estarem subsumidas às propriedades dos computadores, as mídias também se tornaram “programáveis”, armazenando informações que podem ser organizadas na forma de rizomas, operando, muitas vezes, a partir do que Manovich e Kratky (2005) consideram com “performances de *softwares*” em tempo real.

Nesse contexto, o exercício a que nos propomos aqui é apontar como uma melhor compreensão do funcionamento da linguagem – a partir dos desdobramentos que o

1 - Adotaremos aqui o termo usuário, tal como proposto por Gosciola (2003, p. 18), por ser mais abrangente na designação dos usos e comunicação do fruidor com um texto ou obra.

2 - Cf., por exemplo, Comparato (1995), Field (1996), Rey (2001), Cannito e Saraiva (2004) e Campos (2009).

3 - Um dos poucos trabalhos, dedicado inteiramente ao tema, disponíveis no mercado editorial brasileiro é o de Vicente Gosciola (2008). Vale conferir também Crocomo e Mendonça (2009).

linguista dinamarquês Louis Hjelmslev deu ao projeto saussureano⁴ – pode colaborar para repensarmos a roteirização nas novas mídias, considerando aqui o exercício de *roteirizar*, fundamentalmente, como um procedimento de estruturação da informação, seja qual for a sua natureza. Nossa ideia é mostrar como nos dois eixos que organizam a linguagem – o sintagmático (eixo das combinações) e paradigmático (eixo das seleções) – há agora, na operação/criação, com formas *database*, um privilégio deste último sobre o primeiro, invertendo a hierarquização observada nas narrativas lineares, sequenciais e sem agenciamento dos destinatários. Graças à predominância, nas narrativas interativas, de um trabalho mais sobre o eixo paradigmático do que sobre o sintagmático, o roteiro precisa ser concebido, agora, como combinações potenciais de unidades permutáveis. Esta predominância exige que a roteirização seja pensada como a elaboração de um *sistema* narrativo que, para se constituir como tal, exige o estabelecimento do *recorte* das unidades que se quer colocar em *relação* e, posteriormente, o delineamento das *associações* desejadas entre elas. Para entender melhor tudo isso, precisamos, no entanto, recuperar alguns pressupostos da teoria da linguagem hjelmsleviana.

II. Modos de funcionamento da linguagem

O objetivo do projeto teórico de Hjelmslev⁵ era entender o funcionamento da linguagem humana, considerando-a como um fato formal e relacional. Embora tenha sido concebido a partir da análise das línguas naturais, o projeto teórico hjelmsleviano era dotado de tamanho grau de abstração e formalização que pretendia explicar o funcionamento geral da linguagem independentemente de suas formas de expressão. Para Hjelmslev, o que importava era descrever as estruturas dos distintos *sistemas* semióticos, tendo como ponto de partida o *processo* linguístico da fala. Os conceitos de *sistema* e *processo* são fundamentais na Teoria da Linguagem de Hjelmslev e, para defini-los, ele parte das definições de *língua* e *fala* propostas por Ferdinand Saussure. Em Saussure, a fala é uma realização da língua, ou, em outros termos, a fala manifesta um uso possível e individual da língua. Na teoria hjelmsleviana, o termo *sistema* refere-se às funções e combinações possíveis dos vários elementos envolvidos na organização da linguagem. O *sistema* corresponde às virtualidades da língua, às suas possibilidades de atualização/realização. O *processo* é a realização dessas virtualidades. Corresponde, portanto, às formas realizadas.

O *sistema* da língua portuguesa nos permite, por exemplo, construir um número praticamente ilimitado de palavras a partir das combinações possíveis entre

4 - O linguista suíço Ferdinand Saussure propôs o projeto de uma futura ciência dos sistemas sgnicos, a *Semiologia*, da qual a linguística faria parte.

5 - Influenciado pelos formalistas russos e inspirado, diretamente, por Ferdinand Saussure, o projeto hjelmsleviano, desenvolvido nos anos 30-40, foi apresentado em português no livro *Prolegômenos a uma Teoria Linguagem*, cuja primeira edição brasileira é de 1961. Adotamos aqui como referência a publicação de 2006.

consoante + vogal + consoante + vogal. Dos *processos* efetivos de combinação desses elementos, surgem as palavras conhecidas e adotadas socialmente. O sistema da língua portuguesa permite a construção de uma palavra como *loma*, a partir da alternância prevista entre consoantes e vogais. Entretanto, em nossos *processos* linguísticos (a “fala” de Saussure) não atualizamos tal palavra, razão pela qual não lhe atribuímos sentido. Reconhecemos, no entanto, um vocábulo como *lama*, construído a partir dos nossos sistemas e processos linguísticos. Os conceitos de sistema e processo, segundo Hjelmslev, aplicam-se a todos os níveis de organização da linguagem, da construção de uma palavra à construção de frases, das orações aos textos. Em qualquer desses níveis, há unidades a serem postas em relação, e estas serão presididas, necessariamente, por um determinado *sistema* (um conjunto de regras convencionadas ou uma “gramática”, numa acepção bem ampla) que, ao ser atualizado, torna-se-á parte de um *processo* linguístico.

Os conceitos de sistema e processo estão diretamente implicados em dois modos de arranjo das estruturas da linguagem: o eixo sintagmático e o eixo paradigmático. O eixo sintagmático remete ao processo e o eixo paradigmático, ao sistema. O arranjo no eixo sintagmático define-se como uma rede de relações do tipo “e...e”. Remete, portanto, às *combinações* possíveis entre os vários elementos do sistema. Operando no eixo sintagmático, a combinação é, portanto, a propriedade pela qual, elementos estruturadores da linguagem participam da constituição (realização) de unidades mais complexas. Como tais combinações só podem ser feitas no uso efetivo desses elementos, toda organização sintagmática corresponde, necessariamente, a um processo linguístico. O sintagma define-se, assim, como uma forma “encadeada” (uma combinação) na qual cada termo adquire valor em relação àquele que o precede e ao que lhe segue. A sintagmática é frequentemente definida pela linearidade, mas a linearidade é apenas um modo de manifestação da rede relacional de copresenças. Em Saussure, o sintagma corresponde à “cadeia falada” na qual não podemos ter dois elementos pronunciados ao mesmo tempo, por isso, na língua natural a forma do sintagma – sua sintaxe – é baseada na sequencialidade.

Já o eixo paradigmático define-se por uma rede de relações do tipo “ou...ou”. Remete, portanto, às *seleções* possíveis dentro do sistema. Operando, por sua vez, no eixo paradigmático, a seleção é, portanto, a propriedade pela qual um elemento pode ser substituído pelo outro dentro de uma hierarquia relacional. O paradigma corresponde, em outros termos, a uma classe de elementos que podem ocupar um mesmo lugar na cadeia sintagmática, ou seja, elementos que podem substituir-se uns aos outros numa mesma cadeia. Como vimos, para Hjelmslev, o sistema é uma paradigmática e o processo é uma sintagmática. De par com os conceitos de sintagma e paradigma, as relações de combinação e seleção podem nos ajudar a descrever a articulação de um grande número de processos de linguagem porque nos permitem entendê-los a partir das *virtualidades* e *atualizações* dos elementos que constituem o sistema semiótico.

Retomemos o exemplo anterior. Nele, o paradigma corresponde a todas as consoantes e vogais que podem ocupar o mesmo lugar no sistema *consoante + vogal + consoante + vogal*. Podemos, assim, construir uma palavra como l + a + m + a, mas também é igualmente possível substituir o “l” por “c” ou “d” ou “f”. Há, portanto, a possibilidade de construirmos várias palavras diferentes em função da *seleção* de um ou outro elemento que pode ocupar a mesma função na cadeia. Quando decidimos *combinar* o “l” com o “a” e “m” e mais “a”, optamos por um determinado uso dos elementos possíveis e já nos encontramos, portanto, na dimensão do *processo*. No sintagma (processo), portanto, os termos estão reunidos *in praesentia* (elementos atualizados) e, no paradigma (sistema), *in absentia* (elementos virtualizados).

Tomemos mais um exemplo, agora, em outro nível de organização da linguagem, em uma frase como “O menino joga bola”. Nesta frase, existe uma relação entre termos presentes combinados em um ato de uso da língua. O artigo “o” refere-se necessariamente ao substantivo “menino” do mesmo modo que a palavra “menino” refere-se ao verbo “joga”. Tenho, assim, o seguinte arranjo sintagmático: “O” e “menino” e “joga” e “bola”. Na mesma frase, posso substituir, no entanto, alguns dos termos por outros aptos a ocupar o mesmo lugar na cadeia: o artigo “o”, por exemplo, pode ser substituído por “um” ou “este”, assim como o substantivo “bola” pode ser substituído por “dominó” ou “xadrez”. Tenho, então, a possibilidade do seguinte arranjo paradigmático: “O” ou “Este” ou “Um” menino joga “bola” ou “dominó” ou “xadrez”. Observamos, assim, nesse arranjo paradigmático, a possibilidade de relação entre termos ausentes, mas que podem ocupar o mesmo lugar na cadeia sintagmática. Na fala cotidiana, porém, operamos, geralmente, com a combinação de cada um dos elementos que ocupam uma determinada função na cadeia após procedermos a uma seleção. Não é aceitável no *processo* corrente da língua portuguesa uma frase como “Este um o menino joga bola”. Devemos necessariamente selecionar um dos elementos do *sistema* aptos a designar o substantivo (ou um artigo ou um dos pronomes, no caso).

É importante ressaltar que os dois eixos – paradigmático e sintagmático – são necessários a qualquer enunciado. Portanto, só podemos falar do predomínio de um sobre o outro, uma vez que, desde as postulações saussureanas, o sintagmático e o paradigmático correspondem a “duas formas de atividade mental” (BARTHES, 2001, p. 64). Com isso, podemos inferir, ao tratar das estratégias de roteirização, que o processo criativo pode ser orientado mais por um modo de organização – o das seleções, no caso – que por outro. Desse modo, também estamos diante, nas narrativas interativas, de procedimentos de seleção (paradigma) e de combinação (sintagma). Mas, agora, graças ao predomínio do paradigmático como um tipo de “atividade mental” e, ao mesmo tempo, um modo de organização da linguagem, construímos enunciados que são propostos ao usuário como possíveis combinações de múltiplas seleções. Como vimos antes, esse modo de organização está subjacente à forma *database* à qual ainda voltaremos.

Por ora, precisamos observar ainda que a organização da linguagem, a partir da articulação dos eixos sintagmático e paradigmático, pressupõe necessariamente a existência de elementos variantes e invariantes. Se, como vimos, na atualização do sintagma, cada termo precisa ser combinado com aquele que o precede e com o que lhe segue, só podemos estabelecer qualquer variabilidade entre os elementos paradigmáticos se ao menos um deles permanecer constante no processo. Há, portanto, um elemento *invariante*, que funciona como “suporte” da significação, e elementos *variantes* que em relação àquele que permanece constante podem ser considerados como unidades permutáveis (*ou* um ou *outro*). Essa postulação fica mais clara se observarmos novamente o exemplo dado antes: a permutabilidade entre um pronome (“este”) e os artigos (“o” e “um”) na frase “Este/um/o menino joga bola” depende da relação destes elementos com um termo constante, o substantivo “menino”.

Na sua teoria da linguagem, Hjelmslev define uma operação por meio da qual é possível estabelecer as invariantes do sistema (paradigma). Trata-se da prova da comutação que consiste em fazer variar artificialmente um termo e em observar se essa variação introduz uma mudança no uso da estrutura dada. Em outros termos, “a comutação é uma troca no interior de um paradigma da expressão que corresponde a uma troca no interior de um paradigma do conteúdo e vice-versa” (FIORIN, 2003, p.40). Essa possibilidade de trocar elementos do sistema estabelece outra característica essencial à forma *database*, a permutabilidade. Esta corresponde, portanto, a um modo de organização que privilegia o eixo paradigmático, operando na construção do eixo sintagmático a partir de arranjos potenciais de termos ou unidades permutáveis. Cada elemento permutável é um dos termos possíveis do paradigma. Mas como identificá-los? A operação de *recorte* possibilitada pela prova da comutação permite essa identificação:

A prova da comutação permite, em princípio, assinalar paulatinamente as unidades significantes de que se tece o sintagma, preparando assim a classificação dessas unidades em paradigmas; claro, ela só é possível na linguagem porque o analista tem certo conhecimento do sentido da língua analisada (...) podemos encontrar, entretanto, sistemas cujo sentido é desconhecido ou incerto: quem pode assegurar que, ao passar do pão inteiro ao miolo do pão ou do gorro à touca, estamos passando de um significado a outro? (BARTHES, 2001, p. 70).

Ao discutir os preceitos saussureanos, desdobrados por Hjelmslev e outros linguistas, Barthes nos ajuda a estendê-los a outros sistemas, já que foram pensados, originalmente, a partir das línguas naturais. Na pergunta que propõe, Barthes levanta uma questão que repercute, agora, nas nossas preocupações: como definir as unidades paradigmáticas em linguagens que não são tão codificadas como as línguas naturais? Barthes (2001, p. 66) lembra que é lógico começar o trabalho de identificação do sistema pelo recorte sintagmático, já que é o sintagma, em princípio, que fornece as unidades que podem ser

classificadas em paradigmas. Quando estou diante de uma frase como “O menino joga bola”, exemplificada anteriormente, é fácil identificar os paradigmas. De acordo com as regras da gramática da língua portuguesa, sabemos, por exemplo, que um pronome (“este”) ou um artigo indefinido (“um”) podem, por exemplo, ocupar nesta cadeia o mesmo lugar de um artigo definido (“o”), como o que foi atualizado. Quando estamos, no entanto, diante de uma narrativa interativa, como identificar o paradigma (sistema)⁶? O próprio Barthes (2001, p. 66) nos ajuda a responder, postulando que “diante de um sistema desconhecido, é mais cômodo talvez, partir de alguns elementos paradigmáticos marcados empiricamente e estudar o sistema antes do sintagma”. No caso das narrativas interativas, então, o nosso primeiro desafio é delimitar o sistema para, depois, identificar suas unidades, como ensina Barthes.

Se nosso objetivo é operar com narrativas interativas, temos então como primeiro desafio definir hipoteticamente, a partir do suporte (TV, cinema, computador), o nosso sistema (paradigma), como fez Barthes (2001) ao analisar como linguagem o vestuário, a comida e outros. Se pensarmos, por exemplo, na roteirização/criação de um documentário interativo, orientado pela forma *database*⁷, podemos considerar como nosso sistema todo o conjunto de sequências que podem ser selecionadas e combinadas para a produção de sentido, a partir da eleição de algo que desempenhe a função de suporte da significação. É preciso, como em qualquer outro sistema (paradigma), que haja unidades invariantes (suporte da significação) em relação às quais serão articuladas as unidades variantes (permutáveis), a partir dos usos/escolhas do usuário. A variabilidade define-se em relação a um “núcleo” narrativo invariante (“suporte” da significação) – uma narrativa principal, um percurso de base, uma situação geradora das ações ou outro – e é em relação a ele que devemos conceber unidades narrativas variantes, permutáveis ou “modulares”. Por que a referência a *módulos*? Porque, como módulos, cada uma das unidades do sistema narrativo é concebida autonomamente, mas de modo a se ajustar ao conjunto, desempenhando, dentro dele, certas funções.

O sistema narrativo funciona, portanto, como uma instância englobante pressuposta logicamente pela existência de um conjunto de narrativas englobadas, que, empiricamente, correspondem a todos os objetos que fazem parte do projeto audiovisual proposto⁸. Se tomarmos como exemplo uma narrativa em que sejam dadas a uma personagem múltiplas escolhas e a cada uma delas corresponda um desdobramento distinto para a história, podemos considerar como “núcleo” ou suporte da significação, ou seja, como narrativa

6 - Em sua abordagem, Barthes dá preferência ao uso dos termos “sistema” e “sintagma” ao invés de “paradigma” e “sintagma”. A concepção, no entanto, é a mesma que adotamos aqui a partir dos preceitos hjelmslevianos.

7 - Em pesquisa do mestrado realizada, sob minha orientação, no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPE, Gomes (2009) já desenvolveu, além da discussão conceitual sobre a apropriação da lógica do banco de dados para a produção fílmica documental, um documentário *database*, a partir do software de autoriação *Korsakow System*.

8 - O par categorial englobante/englobado é frequentemente utilizado pela abordagem semiótica para articular distintos níveis de análise. A categoria *englobante* será sempre concebida como uma instância que subsume uma outra, a *englobada*, numa relação de determinação recíproca. Essas categorias são operativas, sobretudo, na análise de objetos cujo sentido define-se justamente a partir da articulação todo/parte.

invariante àquela que conduz a situação a partir da qual é dado à personagem o leque de escolhas. Teremos, então, como narrativas variantes todas aquelas que resultam das situações geradas por cada uma dessas escolhas possíveis, tal como ocorre nas estruturas que se articulam em módulos. Isoladamente, cada um desses objetos, produtos ou “módulos” funciona como uma das unidades paradigmáticas configuradoras do sistema englobante virtualizado (universo ficcional, no caso). Isto é, se a narrativa principal englobante pode, como propomos, ser concebida como um grande arranjo paradigmático (um conjunto virtual de narrativas)⁹, todas as narrativas englobadas podem ser consideradas como elementos desse campo associativo criado pela transversalidade dos conteúdos que circulam articuladamente como parte do projeto audiovisual (um *game*, um filme, um programa de TV, etc.).

Impõe-se aqui, portanto, um modo de organização em que produtores e receptores são levados a enfrentar mais diretamente um *sistema*, na medida em que, na perspectiva da roteirização, o produto agora é pensado como um campo associativo dentro do qual cada narrativa em particular constitui um dos termos possíveis do paradigma ou, se preferirmos, um dos “módulos” (FECHINE, 2008; FECHINE; FIGUEIRÔA, 2009). Neste caso, o sintagma não se apresenta mais como uma forma *realizada*, mas sim como uma forma *potencial*¹⁰.

III. O roteiro como sistema

Se concebermos o projeto audiovisual como um sistema narrativo (privilegiando o paradigmático), uma etapa fundamental do exercício do roteirista será, agora, articular as associações dentro desse “campo de possibilidades”, definindo as relações que orientam a remissão de um conteúdo a outro. Na prática, o roteirista não responde mais pelo *processo*, mas apenas pelo *sistema*, já que cabe agora ao usuário, a partir de suas escolhas, organizar o sintagma, ou seja, atualizar as combinações potenciais de unidades permutáveis (“selecionáveis”). Cabe agora ao roteirista, definidas as unidades do sistema – e, conseqüentemente, o próprio sistema –, estabelecer as regras (relações) que presidem sua combinação e seu arranjo ao longo do sintagma (processo), uma vez que, neste caso, o paradigma (sistema) não possui existência antes do próprio ato de roteirização que o institui. Trata-se, neste caso, de utilizarmos os modos de funcionamento da linguagem

9 - Na Fig.1, por exemplo, a instância englobante corresponde ao conjunto de todas as unidades *a*, *b*, *c* com seus subitens. Por sua vez, cada um desses itens e subitens (*a*, *a'*, *a''* ou *b*, *b'*, *b''* etc.) corresponde a uma unidade englobada.

10 - É importante lembrar que quando tratamos, aqui, de uma “potencialização” do processo, estamos nos referindo especificamente ao processo que resulta na organização de um sintagma audiovisual. É preciso considerar, no entanto, que por envolver também uma “linguagem de programação”, inerente à utilização de *softwares*, a produção em meios digitais implica, em outro nível de análise, em um sistema e em processos a partir dos quais se dá a codificação dos objetos (imagens, textos etc.). Essa linguagem de programação, no entanto, está em outro nível de análise que podemos, aqui, desconsiderar, pois o que nos interessa não é o *software* (metameio), mas o que a partir dele se manifesta (sintagmas audiovisuais, por exemplo).

como instrumento heurístico para pensarmos um *modus operandi* para a roteirização em mídias nas quais a permutabilidade é uma propriedade fundamental.

Se a permutabilidade, inerente à forma *database* e à estruturação em módulos, exige a criação de um “campo associativo” (paradigma), as estratégias de roteirização passam agora pelo estabelecimento de quais são as relações de associação existentes entre as unidades do sistema. Como não há, na produção audiovisual, um código definido *a priori*, como na língua natural, o que define as unidades do sistema são as relações entre os termos de um campo associativo: ou seja, as associações propostas pelo programador/roteirista entre um elemento comum e um elemento variante. Como em qualquer manifestação de linguagem, em um roteiro interativo, os termos do campo associativo (paradigma) devem ser ao mesmo tempo *semelhantes e dessemelhantes*. São semelhantes porque há um elemento de pertinência aos termos do paradigma, possuem algo em comum. No exemplo “João é bonito”, podemos substituir o termo “bonito” por “feio”, porque, além de poderem ocupar o mesmo lugar na cadeia sintática, há entre eles a mesma pertinência: ambos são elementos (adjetivos) qualificativos do sujeito. Justamente porque podem substituir um ao outro, os termos são dessemelhantes. A *relação de pertinência* entre os termos permutáveis é uma das primeiras regras de funcionamento da linguagem para a qual devemos estar atentos na roteirização das novas mídias. Se nos preocuparmos com a pertinência (relação de semelhança e dessemelhança) das associações, garantiremos a coerência de uma ou mais séries de campos associativos.

Estabelecida a pertinência, devemos observar a natureza das relações no campo associativo. Por isso, o exercício de roteirização na forma *database* pode agora ser pensado como uma espécie de “programação” das relações que as unidades permutáveis (virtuais) podem manter entre si. Se essas unidades podem ser sequências, blocos ou narrativas inteiras (integrantes de uma narrativa englobante), a principal preocupação do roteirista é criar conexões que possibilitem suas múltiplas combinações. De acordo com Roman Jakobson (2003, p. 56), no modo como operamos com a linguagem no campo associativo há dois tipos de conexão: a similaridade, em que um termo é dado como substituto do outro, e a contiguidade, quando um termo opera como complemento do outro. O primeiro exercício do roteirista em formas *database* é propor combinações de combinações, ou seja, criar/prever arranjos nos quais o que pode ser selecionado é, por sua vez, o conjunto de múltiplas combinações orientadas por similaridade ou contiguidade. O roteirista opera, portanto, paradigmaticamente, criando classes de elementos (unidades) que mantenham alguma relação de pertinência com aqueles que potencialmente podem vir a ser selecionados por similaridade ou contiguidade.

Manipulando esses dois tipos de conexão é que o roteirista cria o sistema (paradigma), incumbindo o usuário do processo, visto que a construção do sintagma, agora, está nas mãos daquele a quem compete atualizar, por suas escolhas, as associações (similaridades ou contiguidades) programadas. É preciso, portanto, já no exercício de roteirização, considerar o que Manovich (2001, p. 227) aponta como uma “inversão” proporcionada

pelas novas mídias no modo de funcionamento da linguagem: a forma *database*, que opera paradigmaticamente, é o material existente, enquanto a forma narrativa, que opera sintagmaticamente, é desmaterializada, pois só possui existência – é atualizada – a cada ato de escolha do usuário. Ou seja, uma narrativa linear tradicional pode ser vista como “uma manifestação particular” ou como apenas uma das construções sintagmáticas possíveis numa *hipernarrativa*, denominação que ele dá às narrativas interativas fazendo uma analogia com o hipertexto¹¹. Justamente por essa inversão, o roteiro para narrativas interativas não pode ser mais pensado como um percurso bem codificado¹² no qual é possível reencontrar as regras que presidem um determinado arranjo que já se manifesta pronto e acabado. Como o roteiro pode ser concebido agora como um “campo associativo”, os princípios gerais de organização da linguagem podem, ao lançar luz sobre a natureza das relações, que permitem essas conexões (associações), subsidiar a “programação” desses sistemas narrativos. Um retorno à teoria de Hjelmslev – explorando as funções que as unidades sintagmáticas e paradigmáticas do sistema podem contrair entre si – pode ser, então, um bom começo para desdobrar as postulações de Manovich, sinalizando uma possibilidade de outras abordagens das novas formas audiovisuais contemporâneas em meios digitais.

IV. Sinalizações

A concepção do roteiro como sistema, nos termos hjelmslevianos, parece particularmente produtiva para a compreensão da forma de organização da linguagem no que Lev Manovich e Andreas Kratky descreveram como “*soft cinema*” (2008), um tipo de filme construído a partir de dados digitais manipulados por *softwares* em processos de edição em ato (ou seja, no momento mesmo em que ocorre a fruição), resultando, segundo os autores, em “narrativas sem predefinição”, necessariamente não-lineares e interativas. Estes filmes orientados pela forma *database* manifestam-se, concretamente, a partir das múltiplas versões assumidas pelo modo como são convocados e entram em relação os distintos itens que compõem uma determinada coleção (banco de dados) ou, nos termos aqui propostos, consistem nas diversas formas de combinação e atualização das unidades selecionadas dentro de um dado *sistema* fílmico. O “*soft cinema*” (filme *database*) pode ser pensado, em suma, como uma grande estrutura paradigmática, materializado a cada novo arranjo do conjunto de unidades virtuais arquivadas em um banco de dados. A cada forma atualizada, temos a constituição de um sintagma audiovisual cuja existência

11 - Ao postular essa inversão, Manovich trata as formas *database* e narrativa como se fossem praticamente sinônimos, respectivamente, de paradigma e sintagma. Embora seja possível essa homologação, entendemos que ao propor essa indistinção, ele sobrepõe algumas instâncias de análise que, a nosso ver, devem ser consideradas de modo próprio: o suporte, a forma, o funcionamento. Em função dos limites deste artigo e por fugir ao foco da discussão aqui proposta, aprofundaremos essa postulação em outro momento.

12 - Manuais clássicos de roteiro, como o de Syd Field (1996), por exemplo, propõem uma estruturação canônica para a narrativa, já bem codificada, baseada em três grandes atos dramáticos (apresentação, confrontação, resolução) e em pontos de virada.

não corresponde ao que é, de fato, o filme *database*, já que se trata apenas de uma de suas realizações possíveis: isto é, a atualização de uma das combinações virtuais dentro das seleções propiciadas pelo sistema, a partir das relações “programadas” pelo roteirista.

No pensamento de Manovich (2001), como vimos, a forma *database* define-se por oposição à forma narrativa. A construção de produtos audiovisuais fundados na forma *database*, com o “*soft cinema*”, parece perfeitamente compatível com modos de organização da linguagem que privilegiem o sistema (paradigma). Seria possível, no entanto, compatibilizar esse modo de organização com produtos audiovisuais interativos que pretendem operar com formas narrativas ainda concebidas como conjunto de ações entrelaçadas que, embora intercambiáveis ou permutáveis, observam um percurso? Se postularmos que sim, seremos levados a enfrentar o problema da roteirização em outro nível de análise que, nos limites deste artigo, não teremos condições de desenvolver plenamente, mas indicaremos ao menos um caminho a ser explorado. Refiro-me ao nível narrativo do percurso gerativo de sentido, tal como foi descrito pela semiótica de tradição francesa.

A semiótica concebe a narrativa como um percurso de transformação de estados do sujeito na sua relação de junção com objetos-valor. A relação entre o sujeito e o objeto pressupõe a transitividade entre dois estados fundamentais: o sujeito pode estar em conjunção ou em disjunção com o objeto. Essa unidade elementar ou “molécula da narratividade” – denominada de programa narrativo (PN) – corresponde à transformação de um estado a outro. Os textos que reconhecemos como *narrações* são aqueles em que observamos bem claramente um programa narrativo de base (programa principal), identificado à *performance* necessária à transformação dos estados. Na maioria das narrativas, há pelo menos um programa de base (principal) e, associado a ele, há vários programas de uso ou programas auxiliares que consistem em etapas da transformação. Estes correspondem às ações secundárias associados à *performance* (ação principal de transformação). As narrativas mais complexas resultam da articulação – por meio de integrações, interpenetrações e encaixes sucessivos – de vários PNs de base com seus respectivos PNs de uso ou auxiliares, compondo o conjunto textual. O programa narrativo de base subsume, portanto, um conjunto de programas narrativos auxiliares que funcionam como unidades interdependentes, dotadas de diferentes graus de autonomia em relação à transformação principal. Todas essas unidades precisam ser pensadas, no entanto, como termos de uma relação existente entre as ações que compõem a história. Toda narração possui, portanto, etapas de transformação e atuantes (ou actantes) invariantes que, no nível discursivo, são recobertas por tematizações e figurativizações variáveis¹³.

13 - A gramática narrativa propõe a existência de seis actantes: sujeito e objeto, destinador e destinatário, adjuvante e oponente. Actantes não são personagens. São posições definidas na narrativa. No nível discursivo, essas posições são figurativizadas por atores discursivos que podem corresponder, por exemplo, a personagens. O percurso narrativo canônico do sujeito é composto por quatro grandes fases ou etapas, que podem aparecer ou estar pressupostas: manipulação, competência, performance e sanção. No nível discursivo, essas posições e etapas concretizam-se sob a forma de temas e figuras. Vejamos um exemplo: um sujeito A, que estava em conjunção com o objeto-valor vida, entra em disjunção com ela. Essa estrutura pode ser concretizada como

Descrito aqui, ainda que genericamente, o nível narrativo, cabe agora voltar à questão que nos interessa: ao que corresponderia, empiricamente, uma unidade paradigmática em um produto audiovisual digital e interativo no qual houvesse ainda a preocupação em compatibilizar a lógica do banco de dados com a construção de um percurso narrativo nos termos descritos acima? O enfrentamento dessa questão nos remete a uma propriedade básica do eixo paradigmático: a possibilidade de comutação. Só podemos considerar, empiricamente, como uma unidade paradigmática do produto audiovisual, o que puder ser comutado – ou permutado – no processo de roteirização interativa. Em outros termos, podemos postular que as unidades paradigmáticas do texto/produto audiovisual interativo podem corresponder a unidades narrativas permutáveis. Mas, então o que são ou a que correspondem essas unidades narrativas? Em princípio, parece possível identificar essas unidades narrativas no exercício de discretização analítica de cada produto audiovisual por si só. Ou seja, é preciso interrogar o próprio objeto de análise, observando nele o que é permutável (passível de comutação). Consideraremos, então, cada um desses elementos permutáveis como uma das unidades narrativas do sistema (termos paradigmáticos), o que supõe que, a cada manifestação audiovisual analisada, será necessário realizar uma segmentação a partir da qual se definem tais unidades.

Seguindo essa linha de raciocínio, podemos então considerar como unidade narrativa (que pode, como tal, participar de um paradigma ou sistema narrativo) toda sequência (ou conjunto de sequências) que concorra para a transformação de estados. Com isso, podemos admitir, em outros termos, que as unidades paradigmáticas correspondem, no processo de narrativização, aos programas narrativos (PNs) que participam de um *sistema*. Este, por sua vez, configura-se, justamente como campo de possibilidades a partir da articulação dessas diversas unidades narrativas virtuais que, embora dotadas de relativa autonomia, são concebidas, no processo de roteirização e “programação”, como parte integrante de um programa narrativo de base (uma ação/transformação principal que subsume todas as outras). A compatibilização dessas formas de organização da linguagem que privilegiam o eixo paradigmático com a construção de percursos ainda narrativos requer, certamente, o desdobramento dessa discussão à luz de análises mais concretas e de uma confrontação mais direta com estudos sobre roteirização apoiados em teorias da narrativa. Diante desse desafio, as postulações aqui apresentadas, a despeito do seu caráter assumidamente exploratório, pretendem funcionar como uma provocação para que nos aproximemos da discussão sobre as transformações narrativas proporcionadas pelas novas mídias a partir também dos aportes das teorias da linguagem.

um assassinato se o sujeito operador da transformação for concretizado como um homem diferente de A. Pode ser um suicídio se o sujeito operador da disjunção e o sujeito A forem concretizados como a mesma personagem. Pode ainda ser uma morte por acidente se o sujeito operador da transformação for concretizado como um desastre ou uma catástrofe natural. Essa primeira concretização, denominada tematização, é suscetível de um novo “revestimento” denominado figurativização. O assassinato, por exemplo, pode ser figurativizado por uma das seguintes situações: um homem morto por ladrões durante um assalto, por um espancamento ou por um tiro dado por soldados a serviço de um governo despótico, e assim por diante. Veja mais em Fiorini (1994) e Barros (1994). Desenvolvida por A. J. Greimas e seus colaboradores, o ponto de partida desta “gramática narrativa” proposta pela chamada Escola de Paris, foi o inventário feito por V. Propp das funções a partir do estudo dos contos maravilhosos russos. Propp observou que, apesar da extrema diversidade do conjunto (mudanças de personagens e circunstâncias), havia no conjunto de contos que analisou uma sucessão de ações invariantes (cf. PROPP, 1984).

Referências

- BARROS, D. (1994). *Teoria semiótica do texto*. São Paulo: Ática.
- BARTHES, R. (2001). *Elementos de Semiologia*. Tradução Izidoro Blikstein. 14. ed. São Paulo: Cultrix.
- CAMPOS, F. (2009). *Roteiro de cinema e televisão*. Rio de Janeiro: Zahar.
- CANNITO, N.; SARAIVA, L. (2004). *Manual de roteiro, ou Manuel, o primo pobre dos manuais de cinema e TV*. São Paulo: Conrad.
- COMPARATO, D. (1995). *Da criação ao roteiro*. Rio de Janeiro: Rocco.
- CROCOMO, F.; MENDONÇA, A. (2009). Produção interativa de TV e roteiro para novas mídias. In: SQUIRRA, S.; BECKER (Orgs.). *TV Digital. Br*. São Paulo: Ateliê Editorial.
- FECHINE, Y. (2008). Da minissérie ao filme: uma montagem orientada pela convergência de mídias. In: FIGUEIRÔA, A.; FECHINE, Y. (Eds.). *Guel Arraes, um inventor no audiovisual brasileiro*. Recife: Companhia Editora de Pernambuco, CEPE.
- FECHINE, Y.; FIGUEIRÔA, A. (2009). Produção ficcional brasileira no ambiente da convergência: experiências sinalizadoras a partir do Núcleo Guel Arraes. In: LOPES, M. (Org.). *Ficção televisiva no Brasil: temas e perspectivas*. São Paulo: Globo.
- FIELD, S. (1996). *Os exercícios do roteirista*. Tradução Alvaro Ramos. Rio de Janeiro: Objetiva.
- FIORIN, J. L. (2003). O projeto hjelmsleviano e a semiótica francesa. *Revista Galáxia*, n. 5, p. 19-42.
- _____. (1994). *Elementos de análise do discurso*. São Paulo: Contexto.
- GOMES, L. (2009). *Narrativas interativas no audiovisual: a lógica do banco de dados no documentário*. 112 p. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Federal de Pernambuco, Pernambuco.
- GOSCIOLA, V. (2003). *Roteiro para as novas mídias: do cinema às mídias interativas*. São Paulo: SENAC.
- HJELMSLEV, L. (2006). *Prolegômenos a uma Teoria da Linguagem*. 2. ed. São Paulo: Perspectiva.
- JABOKSON, R. (2003). *Linguística e Comunicação*. Tradução Izidoro Blikstein e J. P. Paes, 19. ed. São Paulo: Cultrix.
- MANOVICH, L. (2002). *The language of new media*. Massachussets: The MIT Press.
- MANOVICH, L; KRATKY, A. (2005). *Soft Cinema: Navigating the Database*. Cambridge: The MIT Press.
- PROPP, V. (1984). *Morfologia do conto maravilhoso*. Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- REY, M. (2001). *O roteirista profissional. Televisão e Cinema*. São Paulo: Ática.

Yvana Fechine é jornalista e professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco. É mestre e doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP. Publicou, entre outros, *Televisão e Presença: uma abordagem semiótica da transmissão direta*. É coautora de *Guel Arraes, um inventor no audiovisual brasileiro*. Com Sebastião Squirra, organizou *Televisão digital: desafios para a comunicação*.

yvanafechine@uol.com.br

Artigo recebido em agosto
e aprovado em novembro de 2011