



Os Significados de Sirena: Estudo de Recepção de Roteiro Ficcional Multilinear Interativo com Especialistas em Audiovisual¹

Patricia Biegging²
Universidade de São Paulo

Raul Inácio Busarello³
Universidade Federal de Santa Catarina

Resumo

Este artigo tem como objetivo analisar a produção de sentidos e os significados estabelecidos na recepção de um roteiro de curta metragem ficcional interativo criado por Raul Inácio Busarello e Patricia Biegging. O foco do estudo centra-se na personagem Sirena, antagonista da história. Participaram do estudo sete especialistas da área audiovisual. O estudo de recepção tem caráter qualitativo e contou com entrevistas em profundidade. A pesquisa foi realizada entre junho e outubro de 2015. Percebe-se que, apesar da consistência na criação da personagem, os participantes a interpretaram de diferentes formas. Verifica-se que as experiências e as visões de mundo de cada um dos especialistas foram fortemente evidenciadas, resultando, especialmente, na leitura singular da personagem.

Palavras-chave: produção de sentidos; narrativa cinematográfica; multilinearidade; roteiro ficcional; estudo de recepção.

Introdução

Frente a uma determinada situação o indivíduo constrói uma representação geral dos acontecimentos, reapropriando-se e reelaborando os significados por ele estabelecidos. É através das representações mentais, ou imagens mentais, que os indivíduos formam sua visão de mundo. O ato de representação é interativo e envolve aspectos sensoriais e

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Consumo, Literatura e Estéticas Midiáticas do 6º Encontro de GTs de Pós-Graduação - Comunicon, realizado nos dias 14 e 15 de outubro de 2016.

² Doutoranda em Ciências da Comunicação (ECA-USP), Mestre em Educação (UFSC), especialista em Propaganda e Marketing e graduada em Comunicação Social. É pesquisadora no grupo de pesquisa Coletivo Estudos de Estética. Leciona em cursos de graduação e pós-graduação em Comunicação, Design e Novas Mídias. E-mail: pbiegging@gmail.com.

³ Doutorando e Mestre em Engenharia e Gestão do Conhecimento (UFSC), especialista em Design Gráfico e Estratégia Corporativa e graduado em Comunicação Social. É integrante do Grupo de Pesquisa Núcleo de Acessibilidade Digital e Tecnologias Assistivas da UFSC. Leciona em cursos de graduação e pós-graduação em Comunicação, Design e Novas Mídias. E-mail: raulbusarello@gmail.com.



motores, ou seja, para representar é preciso levar em conta a percepção e o movimento. O processo de formação do conhecimento ocorre em todos os atos de ver, falar, ouvir, sentir, interagir e assim por diante. Dessa forma, uma pessoa ao interpretar algo, está concebendo uma ideia e não apenas recuperando e montando significados, ou seja, a informação não é determinada pelo emissor, mas criada pelo receptor, pois ao compreender, concebe-se uma forma de conhecimento que é próprio e singular.

Do ponto de vista narrativo Jiménez (1996) entende que este é inseparável do contexto social e cultural, pois o discurso é construído por um conjunto de proposições e ações do indivíduo. As relações da narrativa com o significado do texto resultam em uma complexidade de outros microtextos autônomos, onde, a história, e sua forma de apresentação, é o efeito do intercâmbio entre quem narra e quem ouve a narrativa. A narrativa distingue-se pelo ato de relatar uma determinada história ou acontecimento real ou imaginário. Esta história é atualizada pelo receptor e acontece em um ambiente de representação. Assim, a narrativa não é um fenômeno estático, mas sim um fenômeno emergente que surge da interpretação de um leitor e da interação com um texto (TENENBAUM; TOMIZU, 2008).

Com o constante desenvolvimento tecnológico e o surgimento de novos meios de comunicação os métodos de contar história se adaptaram. Entre eles, os ambientes interativos (STEINER; TOMKINS, 2001) representam o mais novo campo de aplicação e apresentação de narrativas. Isso é possível porque a narrativa funciona como um modelo flexível, tornando possível a interpretação de uma série de fenômenos, através de regras que envolvem um determinado conhecimento generalizado. Com isso, constitui um padrão cultural, permitindo que certas analogias pareçam plausíveis e inteligíveis (BROCKMEIER; HARRÉ, 2003). Neste contexto, o iCinema – ou cinema interativo – vem ganhando força e interesse dos espectadores quanto à participação ativa no processo de decisão durante o desenvolvimento da narrativa. A interatividade é o ponto chave do iCinema, permitindo maior imersão e aprofundamento da experiência dos sujeitos na história (BIEGING; AQUINO, 2014), e possibilitando a interferência no fluxo narrativo da trama, fazendo com que a esta seja reformulada de acordo com as escolhas do espectador.



A multilinearidade das estruturas, colabora com o iCinema e convida o espectador a assumir papéis importantes no desenvolvimento da narrativa. Esse crescimento das possibilidades criadas pelos filmes, hoje, pode ser percebida na ampliação das narrativas fílmicas e nos diversos movimentos propiciados por esta mídia, gerando múltiplas sensações e a intensificação das emoções. As alternativas criadas a partir do desenvolvimento tecnológico abrem margem para emoções e percepções para além do material concreto. Os novos meios de comunicação passam a inserir os indivíduos em suas produções, aproximando e gerando efeitos a partir de um convite à imersão (MURRAY, 2003) com base no desenvolvimento de formas complexas e profundas nas relações.

Neste contexto, os autores construíram um roteiro de curta metragem multilinear interativo, do gênero ficcional *Noir*, com o intuito de pesquisar a fundo as relações cognitivas de representação dos receptores quanto à relação com as possibilidades estéticas da nova mídia narrativa. Desta forma, este artigo parte de um recorte da pesquisa, abordando, a partir de um estudo de recepção, a produção de sentidos e os significados estabelecidos por sete participantes a respeito da personagem Sirena, antagonista do roteiro de curta metragem criado pelos autores.

Apresenta-se primeiramente o aporte teórico a respeito das características e potencialidades de narrativas multilineares, sua relação com a formação e com o conhecimento. No segundo tópico apresenta-se brevemente a história e os personagens do roteiro multilinear interativo, com foco nas relações dos personagens na trama. Em seguida aborda-se a metodologia deste estudo. Posteriormente, a partir do recorte do aporte teórico, analisa-se as representações dos participantes com base na personagem. Finaliza-se o artigo fazendo um retorno ao objetivo, em que se reflete sobre as representações dos pesquisados a respeito do objeto estudado.

A construção de significados a partir das narrativas ficcionais

Durante a interação com o mundo, o sujeito parte de certas expectativas em relação ao universo à sua volta (AZEVEDO, 2006). Esta interação requer um constante processo de negociação que garante a possibilidade de alteração e flexibilização daquelas



expectativas. No processo de significação são criados na mente do indivíduo modelos dinâmicos de mundo para que o sujeito possa lidar com o ambiente a sua volta. Esses modelos são estruturas de expectativas prontas que, de certa forma, são fornecidas pela cultura e (re)apropriadas pelas pessoas.

Ao se contar uma história, há sempre diferentes domínios de realidade. A narrativa geralmente abrange um evento supostamente ocorrido ou imaginado, que juntamente com o narrador, o ouvinte e os eventos narrados, constituem o domínio da história. Para Azevedo (2006) o narrador não tem domínio sobre a história propriamente dita, mas tem sobre os eventos narrados e exerce esse domínio quando muda o foco de tempo e do espaço da narração. Nesse sentido, a percepção do ouvinte/leitor/espectador é sempre parcial e local.

Como o filme é um registro da realidade física apresentando os seus personagens, cenários e acontecimentos, suas imagens não poderiam passar despercebidas pelos espectadores, principalmente, quando consideramos que as mensagens têm forte ligação com a realidade da vida cotidiana. E é nesse ponto que se instaura o apelo à sensibilidade. É através destes aspectos da vida, sejam eles representados pelas imagens ou mesmo apenas pelas mensagens, que o espectador prende-se à narrativa e constrói novos conhecimentos.

Grodal (2002) explica que os espectadores de cinema podem experienciar diante das cenas sensações que se baseiam na “percepção, na cognição e na dependência”. Completa ainda que esse realismo também depende de outros fatores como, por exemplo, da conexão que familiariza e estabelece certo reconhecimento da mensagem transmitida. A concepção de realidade ou realismo nas imagens audiovisuais não centra-se apenas na questão pura da representação, mas de diferentes maneiras, uma vez que, dependendo do gênero, o receptor poderá estabelecer parâmetros totalmente diversificados a partir dos filmes. A pura representação da realidade pode não fornecer ao espectador elementos imersivos que o levem a viver intensamente a história.

As experiências, para Grodal (2002), são diretamente simuladas na mente e confrontadas com a realidade, o que pode aumentar a sensação de realismo. Essa



percepção da realidade é muitas vezes tratada em relação à forma de expressão e não ao processo de produção. Do ponto de vista da experiência o que vai transformar uma imagem na representação da realidade não é o conhecimento do sujeito em relação ao processo de captação ou produção, mas a relevância realista gerada independente de qualquer que tenha sido o processo (GRODAL, 2002).

Para o indivíduo uma história oferece a segurança de ser algo exterior ao mesmo, tornando-se um elemento onde esta pessoa pode projetar seus sentimentos e sonhos. Essa experiência de faz-de-conta pode ser encontrada desde as brincadeiras e jogos infantis, nas peças de Shakespeare, no cinema e agora na web através das mais variadas narrativas. “As histórias evocam nossos desejos e medos mais profundos porque fazem parte dessa mágica” (MURRAY, 2003, p. 103). Quanto uma pessoa se encontra em um mundo ficcional, além de suspender sua faculdade crítica, também exerce a faculdade criativa. Ao imergir, o indivíduo concentra sua atenção no novo mundo que o envolve, e assim utiliza sua inteligência para reforçar a veracidade dessa experiência, e não para questioná-la.

Para Courtés (1979) a narrativa deve ser apresentada como uma estrutura elementar simples, pois para que tenha um sentido, deve considerar que todos seus componentes tenham significação. Barthes et al. (1976) entende que a compreensão de uma narrativa não é somente seguir uma determinada história, mas é preciso que sejam reconhecidos estágios e que sejam projetados encadeamentos. Como objeto, a narrativa é alvo de uma comunicação e depende de dois agentes: aquele que doa a narrativa e àquele que a recebe.

Desta forma, é a formação dos sujeitos do processo com toda a sua carga subjetiva e emocional que vai dar o tom aos significados estabelecidos e à motivação no contato com o conteúdo de uma narrativa. Smith (2003) explica que as emoções são constituídas através das relações pessoais e pelo quadro social que cada indivíduo pertence, fazendo com que a comunidade e suas relações sejam cruciais no desenvolvimento de um sistema emocional controlado pelo interesse dos membros.



O objeto de estudo: roteiro ficcional multilinear interativo

O objeto de estudo desta pesquisa é um Roteiro Ficcional Multilinear Interativo criado por Raul Inácio Busarello e Patricia Biegging (BIEGING, 2015). Segue o Gênero Noir e aborda a trama de um detetive que durante a investigação de um assassinato se vê envolvido no próprio crime. A história inicia com o filho de um milionário falecido como o principal suspeito do assassinato de uma jovem. Com o desenrolar da trama o detetive começa a suspeitar do envolvimento da madrasta (Sirena) e de um advogado, tutor do rapaz. A história tem uma reviravolta quando se descobre que a garota assassinada estava grávida. Esse incidente revela o testamento do falecido milionário em que constava que seu filho apenas receberia a herança caso tivesse um herdeiro homem até completar 21 anos. A partir desse fato, o detetive é utilizado como um brinquedo nas mãos de Sirena e do advogado que conspiram em favor da herança. Por ser uma história multilinear interativa, dependendo das escolhas do espectador, os acontecimentos desenrolam-se de diferentes formas. O detetive pode se tornar cúmplice do assassinato dependendo das escolhas, se envolvendo amorosamente com Sirena ou sendo comprado pelo advogado. A história tem três finais distintos e uma série de sete pontos de diferentes escolhas no decorrer da trama (BIEGING, 2015).

A história se utiliza de estereótipos do gênero *Noir*, o que se reflete na construção da trama e personagens. Apresenta seis personagens, sendo: o Detetive, Jéssica (a jovem assassinada), Igor Magnus (o filho do milionário falecido), Alex Magnus (o falecido milionário), Cássio Augusto Romano (o advogado) e Sirena (a madrasta, objeto principal desta análise).

Sirena é viúva do milionário Alex Magnus e madrasta de Igor, com quem não tem muito contato. É uma mulher madura, cerca de 40 anos, que foi no passado uma modelo famosa que entra decadência em virtude da idade. Apesar disso é uma mulher bonita, sensual, inteligente e ambiciosa. Astuta, utiliza de forma inteligente seu charme para alcançar seus objetivos. Segue o estereótipo da *femme fatale*, personagem típico do gênero *Noir*, que de alguma forma se envolve com o anti-herói no decorrer da trama.



O curta-metragem é estruturado em dezesseis cenas, com um tempo linear aproximado de dezessete minutos. As experiências narrativas da obra são estruturadas a partir do processo interativo em que as decisões são processadas através de *ramificações* (GALYEAN, 1995). Estas são representadas por sete pontos de interação inseridos na história. Cada *nódulo* interativo na estruturação da trama é um ponto em que as decisões são processadas e a partir do qual uma nova *ramificação* será disposta à interatividade. A construção da história se dá a partir dos 3 Atos apontados no Paradigma do Roteiro de Field (2009). Ao todo, considerando os caminhos interativos, temos 108 versões da mesma história (BIEGING, 2015).

Metodologia

Este estudo utiliza como objeto de pesquisa o roteiro ficcional multilinear interativo (BIEGING, 2015), criado por Raul Inácio Busarello e Patricia Bieging, com vistas a investigar a produção de sentidos e os significados estabelecidos na recepção da personagem Sirena. A pesquisa de campo foi realizada entre os meses de junho e outubro de 2015 e teve como base metodológica o estudo de recepção (MARTÍN-BARBERO, 2003). A partir do entendimento dos estudos culturais parte-se do pressuposto de que cada receptor faz leituras diferentes, percebe coisas diferentes e produz sentidos diferentes a partir dos mesmos textos midiáticos.

Partindo desta premissa, foram selecionados sete especialistas com diferentes experiências no mercado audiovisual. A escolha baseou-se em suas produções, ficcionais e não ficcionais, sendo o requisito principal focado na atuação profissional e na experiência prática do participante. A experiência prática tornou-se essencial uma vez que os especialistas precisavam entender a estruturação técnica do roteiro. Saber lê-lo imaginando cada composição, *dispositivos* e processos interativos, bem como toda a construção das cenas e sua sequencialidade foi de extrema importância.

A composição da amostra com a participação de Especialistas para a análise do roteiro cinematográfico ficcional multilinear interativo, objetivou a captação de dados de



campo avançados no que diz respeito à avaliação do objeto de estudo. Este método foi eficiente uma vez que reuniu profissionais experientes e em condições de contribuir significativamente com a pesquisa. A amostragem dos participantes não precisou ser grande, mas significativa e no intuito de selecionar profissionais das principais áreas que se referem ao foco do estudo (AEDO; CATENAZZI; DÍAZ, 1996).

Os especialistas participantes são: Ricardo é jornalista e pós-graduado em Jornalismo Cultural. Roteirista e ganhador do prêmio Criando Histórias em 2006; Maicon é graduado em Jornalismo e pós-graduado em Jornalismo Cultural. Atualmente dirige e apresenta um canal no YouTube; Willian é graduado em Produção Audiovisual e pós-graduando em Produção Executiva e Gestão em Televisão. É diretor de fotografia com larga experiência no Brasil e no Exterior; Walter é jornalista, mestre e doutorando em cinema brasileiro; Maria é graduada em Produção Audiovisual e pós-graduada em Jornalismo Cultural. Desenvolve roteiros e dirige exibições da grade de programações de TV e de Rádio; Alex é diretor de cena e produtor de cinema. É publicitário e especialista em direção de atores. Produziu vários filmes em países como Brasil, Itália, França, Suíça e Espanha; Jennifer é jornalista e roteirista de televisão e cinema. É Doutora em Linguística Aplicada, mestra em Ciências da Linguagem. É professora de programas de pós-graduação e graduação.

Para se chegar ao objetivo da pesquisa foram realizadas entrevistas em profundidade. Bauer e Gaskell (2008) explicam que a técnica da entrevista em profundidade é ideal quando a análise da pesquisa foca-se em objeto ou situações em que as experiências individuais detalhadas são importantes e, além disso, buscam provocar a sensibilidade dos sujeitos ou ainda testar algum instrumento específico.

O levantamento e a análise dos dados seguiram a orientação qualitativa, que tem como objetivo ajudar a entender e a explicar os fenômenos sociais e subjetivos construídos pelos indivíduos através de suas interações (MERRIAM, 1998).



Produção de sentidos e significados: a recepção do roteiro

Para a análise dos dados foram selecionadas as principais evidências em relação aos processos de construção de mundo dos participantes na compreensão do comportamento da personagem Sirena a partir da leitura do roteiro. Fatores como percepção, imaginação, juízo e modos internos de entender o mundo foram destacados no processo interativo. Neste sentido, buscou-se encadear a primeira impressão dos voluntários na recepção da personagem Sirena enfatizando, principalmente, a conversão dos fatos apresentados no roteiro frente à singularidade perceptiva dos especialistas participantes da pesquisa.

Inicia-se esta abordagem com a fala de Ricardo que mostra-se, de certa forma, fascinado por Sirena e por suas atitudes em todas as versões da história. “Acho que ela é bem audaciosa, bem ousada, acho que é o primeiro encontro que ela tem com o detetive... ela o seduz, seja finalizando ou não, mas já deixa isso bem implícito. [...] Acho que essa ousadia e essa sedução dela... ela conseguiu tudo o que ela queria”, diz Ricardo. Para ele a personagem é uma mulher sensual, inatingível e segura de si. Apesar de atitudes dissimuladas, mas sem ser fútil, utiliza da sedução como arma a seu favor. Entretanto, o voluntário não a considera vulgar ou como o termo utilizado por ele, “biscate”.

Outro participante, Maicon, considera Sirena “extremamente sedutora”, comparando a personagem com outras “mulheres avassaladoras” do mercado cinematográfico. Para ele Sirena é como a “Viúva Negra” de “Os vingadores”, interpretada por Scarlett Johansson, ou como Júlia Roberts que interpretou a personagem principal do longa-metragem “Uma linda mulher”. Ou ainda como a personagem Clara da telenovela brasileira “Passione”, veiculada na rede de TV Globo entre os meses de maio de 2010 e janeiro de 2011. Maicon diz que Sirena “não é uma sedutora como em ‘Extinto Selvagem’, a Sheron Stones. Sirena é parecida com a personagem de ‘Assédio Sexual’, então, é muito forte e enfraquece os personagens seduzindo eles. Isso é muito interessante”, explica Maicon. Assim como Ricardo, Maicon também teve a sua atenção capturada por Sirena, como se ela fosse uma espécie de sereia típica da mitologia grega, perigosa, porém encantando pelo seu canto e por sua beleza.



Contudo, Alex interpretou Sirena como uma mulher exibida e oferecida, e relatou que nas suas escolhas buscou seguir seu lado sedutor, pois queria entender até que ponto a personagem tinha a capacidade de envolver e manipular as pessoas. Para o participante o importante era descobrir qual seria a atitude de Sirena perante o crime. Segundo Alex, “o meu foco não era o Romano, o advogado ou ela, mas saber quem matou a Jéssica. Queria saber o que a Sirena iria trazer num momento tão drástico que é o momento de um crime. Eu queria buscar na languidez dela o que ela teria para me mostrar”. Apesar de também ter sido capturado pelos encantos de Sirena, Alex tenta colocar-se no lugar do detetive que, a todo custo, busca pistas para desvendar o misterioso assassinato. Na recepção do roteiro Alex aparentava ansioso e ao mesmo tempo entusiasmado com Sirena, dando saltos e proferindo falas como “eu já sabia” ou “eu já esperava por isso”. Pode-se dizer que o participante, apesar de colocar-se no lugar do Detetive, reconhecia em Sirena algo especialmente forte e que poderia envolver os espectadores por sua volúpia.

Por outro lado, Jennifer, fortemente declarada feminista, se identificou com a personagem e buscou proteger a “inocência” de Sirena desde o primeiro contato com a personagem. Suas escolhas revelam o lado agressivo de Sirene, pois acredita que esta seria a atitude de alguém acusado injustamente. “Eu a coloquei numa posição de defesa [...] Agressivo é normal para ela. Eu achei que ela sendo agressiva, ela se colocaria numa posição já de matar a defesa dela”, diz Jennifer. A participante mostra sua solidariedade com a personagem pelo fato de as duas serem mulheres, tornando-se cúmplice da personagem. Ela explica sua escolha apontando que teve “essa possibilidade. Eu tive a possibilidade de algemá-la... e eu não quis. É uma condição minha, como mulher, eu quis que ela não fosse algemada. É uma posição feminina. Fui solidária a ela, como mulher”.

Assim como Jennifer, Ricardo também torceu por Sirena, apesar de mostrar surpresa no seu envolvimento como o crime nas versões da história. Ricardo revela que desde o começo da história a certeza da culpa de Igor, o filho do milionário e enteado de Sirena. Entretanto, foi surpreendido ao ver a personagem como participante do crime. Vale salientar que na história não fica clara a participação de Sirena no assassinato de Jéssica. A única culpa que Sirena tem é de engravidar do enteado para ficar com a herança, mas não



há ligação direta com o crime. Percebe-se, desta maneira, um julgamento precipitado de Ricardo ao culpá-la pelo homicídio com base em outra atitude que o chocou e que acredita ser de má índole.

Ricardo também não escolheu algemar Sirena e revela que tomou partido pela antagonista: “eu queria que ela fosse punida. Acho que é aquela história de eu ter adoração pelos vilões. Eu tive a percepção de que ela seria culpada e ela tinha me despertado a simpatia e acho que ela tem uma personalidade bem definida”. Além disso, mostra certa admiração pela personagem, uma vez que se identifica com o Detetive, protagonista da história e, assim como o personagem, o voluntário se deixou encantar pela antagonista. “Simpatizei com ela porque esse tipo de personagem já me atrai normalmente. Talvez por eu ter me identificado com ele e ele ter se encantado com ela que talvez tenha sido o que eu acho que ele pensaria”, diz Ricardo. E finaliza: “Ela é uma personagem que reflete os nossos desejos mais perversos. Nossa, eu queria fazer tudo errado e ainda não ser punido”.

A ligação dos fatos apresentados na história do roteiro acaba sendo transportado para a reflexão da vida real de Ricardo, que mostra-se abalado por não poder viver relativamente livre da forma como Sirena parece conduzir sua vida. Apesar de a vida nas histórias ficcionais ser uma espécie de reflexo da vida cotidiana, por vezes ela é também um estopim para que os receptores pensem sobre suas próprias condutas diárias.

A (re)significação dos atos de Sirena levam Ricardo a negociação da mensagem e, especialmente, a contrapor o comportamento adotado em suas relações e no curso dos acontecimentos vividos por ele até então. Pode-se dizer que a negociação dos significados midiáticos como um todo é uma modalidade de existência. Ou seja, os indivíduos desde o nascimento passam a ser moldados e incorporados às práticas sociais, aos valores e as regras de sua comunidade, seja ela global ou local. Em resumo, os indivíduos são incorporados a sistemas de significação que ditam as formas de vivência dentro do pequeno ou do grande grupo, da sociedade.

Na recepção do roteiro ficcional multilinear interativo os padrões estabelecidos no seio da sociedade imperam em cada uma das interpretações dos participantes da pesquisa a respeito da personagem Sirena. Walter percebe Sirena como uma mulher fatal, mas não um



padrão de beleza clássica, que demonstra harmonia e leva ao bem-estar desde o primeiro momento. Para ele, a posição de Sirena na história parece ser mais de vítima da situação do que de uma vilã. O participante entende a personagem como uma mulher que não teve a vida fácil, e que teve dificuldade desde sua infância. “Acabou se dando mal porque ela ficou fora do testamento”, completa. Situação esta que, para ele, justifica as atitudes da personagem.

Percebe-se que Walter, a partir de sua identificação com Sirena, permite, de certa maneira, a justificativa para seus atos apresentados na narrativa. Pelos percalços da vida Walter ajuda Sirena quando afirma que suas atitudes são coerentes com a vida dura que a personagem teve antes da possibilidade de poder usufruir de uma herança. Vê-se em sua fala um claro processo de negociação com os sentidos da história e com a flexibilização (AZEVEDO, 2006) das possíveis consequências a serem sofridas por Sirena.

A forte identificação dos participantes da pesquisa faz com que Sirena destaque-se no desenvolvimento da trama, seja pela trajetória ou pela força de buscar a todo custo a realização dos seus objetivos. O sentimento de ligação apresentado por Maicon, ou ainda por Jennifer ou Ricardo, demonstram a forma das representações (GRODAL, 2002) da vida cotidiana simuladas nas significações estabelecidas pelos participantes e, até mesmo, por fragmentos dispostos no roteiro. A percepção da personagem e as justificativas pelos seus atos tornam-se mais fortes quando postos em perspectivas que levam a simples leitura de um roteiro à transformação desta personagem em uma representação da realidade que, talvez, possa ser vivida no âmbito da vida real por qualquer pessoa.

Esta carga emocional e subjetiva dos participantes com a história de Sirena pode ser conferida especialmente na interpretação de Willian. No primeiro momento Willian, apesar de fazer referência a todos os personagens masculinos pelo nome, se refere a Sirena como prostituta, e sem citar seu nome durante toda a entrevista em profundidade. “Pensei mais no personagem da prostituta, o personagem é ela, forte”, diz Willian. O participante declara Sirena “totalmente cúmplice” do crime. Além disso, achou interessante o envolvimento pessoal e sexual do Detetive com a antagonista, justificando esta ação como algo profissional.



Assim como Willian, Maria também não interpretou Sirena com boas intenções, e a considerou vulgar. Maria diz que imaginou Sirena como “uma mulher bonita, de corpo bonito, cabelos longos, mas bem vulgar. Imaginei ela uma mulher bonita, mas vulgar na maneira de falar, na maneira de se portar. [...] Você percebe que ela não tem boas intenções”. A participante acredita que Sirena e o Advogado, Sr. Romano, estavam juntos tramando contra Igor, mas acredita que foi o último quem cometeu efetivamente o crime. Segundo ela, “você vê que foi ele [Igor] que cometeu o crime. É uma fala dissimulada, né... que fala que queria a fortuna”. Entretanto, Maria deixa claro sua vontade em culpar Sirena pelo crime, e diz que isso é muito próximo ao que acontece na vida real, diante de situações em que se julga sem buscar os fatos reais. Maria se mostra preocupada com sua atitude, relatando que julga sem buscar entender as partes: “A gente não procura saber o que foi, como realmente foi e ouvir todos eles para poder decidir pela razão. Eu logo já fui nela, é ela. Nem sequer vi os detalhes de como foi, como morreu”.

Vê-se na relação dos participantes com a história do roteiro que a percepção social de cada um dos entrevistados ganha força dentro dos variados contextos de leitura. Neste sentido, Grodal (2002) pontua que a percepção é o primeiro componente básico da experiência dos indivíduos com o mundo, com a vida e com os objetos. Esta relação é estabelecida tanto na esfera física quanto na social, pois tudo o que é visto e ouvido é especialmente determinado pela percepção complexa e particular de cada pessoa, ou seja, algo singular e subjetivo a cada sujeito. Segundo o autor, as representações são diretamente simuladas em nossa mente e confrontadas com a realidade, o que pode aumentar a sensação de realismo e, no caso de Maria, de culpa pelo juízo instaurado e pelos conceitos pré-estabelecidos na recepção da história.

Desta forma, o contexto de vida, os valores, as regras locais e globais, bem como os processos de significação e os estados de espírito no momento da recepção da história são cruciais no discurso e no julgamento dos acontecimentos em diferentes situações vividas no cotidiano.



Considerações finais

Este artigo teve como objetivo abordar a produção de sentidos e os significados estabelecidos por sete especialistas em produção audiovisual, sobre uma personagem antagonista de um roteiro ficcional multilinear interativo do gênero *Noir*. Nesta análise consideramos que a construção da significação se dá no indivíduo, na relação entre o seu estado mental, os elementos informacionais do produto audiovisual e o do ambiente.

Percebe-se que a personagem Sirena foi (re)significada de diferentes formas, dependendo do participante. Ficou evidente a impressão subjetiva que cada um dos especialistas atribui na interpretação da personagem. A partir de sua visão de mundo, alguns dos especialistas se identificaram com Sirena a ponto de tentar protegê-la, tornando-se também cúmplices. Outros, por outro lado, a incriminavam mesmo antes da apuração dos fatos na trama.

Torna evidente, que determinados aspectos da construção da personagem Sirena, impressa nos seus atos, culminaram na revelação de sua visão de mundo e, com isso, de suas atitudes. Muitos desses aspectos ficaram mais evidentes nas falas de alguns dos especialistas, que na negociação com suas experiências a vitimaram. Muitas ações também foram estereotipadas, onde atos semelhantes, entre personagens diferentes, acarretaram julgamentos e representações distintas, dependendo do participante. De forma geral, verificou-se que as representações de cada um dos sete participantes sobre a personagem, têm como forte sustentação seus juízos de valor e experiências de vida, acarretando em distintas interpretações da mesma personagem.

Referências

AEDO, Ignacio; CATENAZZI, Nadia; DÍAZ, Paloma. The Evaluation of a Hypermedia Learning Environment: The Cesar Experience. **Journal of Educational Multimedia and Hypermedia**, 5(1): 1996.

AZEVEDO, Adriana Maria Tenuta. **Estrutura narrativa e espaços mentais**. Belo Horizonte: Faculdade de Letras da UFMG, 2006.



BARTHES, Roland. et. al. *Análise estrutural da narrativa: pesquisas semiológicas*. Tradução de Maria Zélia Cardoso Pinto. 4ª ed. Petrópolis: Vozes, 1976.

BAUER, Martin W. GASKELL, George. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. 7. Ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

BIEGING, Patricia. Estruturação de roteiro ficcional para o gerenciamento das experiências em iCinema. In: Patricia Bieging; Victor Aquino. (Org.). **Consumo: imaginário, estratégia e experiência**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2015.

BIEGING, Patricia; AQUINO, Victor. A experiência estética no iCinema: sensação e interatividade a partir de narrativas multilineares. In: Patricia Bieging; Victor Aquino. (Org.). **Olhares do sensível: experiências e dimensões estéticas em comunicação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

BROCKMEIER, Jens; HARRÉ, Rom. **Narrativa: Problemas e Promessas de um Paradigma Alternativo**. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 2003, 16(3), pp. 525-535.

COURTÉS, Joseph. **Introdução à semiótica narrativa e discursiva**. Tradução de Norma Backes Tasca. Coimbra: Livraria Almeida, 1979.

FIELD, Syd. **Roteiro: os fundamentos do roteirismo**. Tradução Alice Leal. Curitiba: Arte & Letra, 2009.

GALYEAN, Tinsley Azariah. **Narrative Guidance of Interactivity**. Program in Media Arts and Sciences. Massachusetts Institute of Technology, 1995.

GRODAL, Torben. The experience of realism audiovisual representation. In: JERSLEV, Anne. **Realism and 'reality' in filme and media**. Copenhagen: University of Copenhagen, 2002.

JIMÉNEZ, Jesús García. **Narrativa audiovisual**. 2ª. Ed. Madri: Cátedra, 1996.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações: Comunicação, cultura e hegemonia**. 2 ed. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 2003.

MERRIAM, Sharan B. **Qualitative Research and Case Study Applications in Education: Revised and Expanded from I Case Study Research in Education**. San Francisco: Jossey-Bass Publishers, 1998.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itáu Cultural: Unesp, 2003.

SMITH, Greg M. **Film Structure and the Emotion System**. Cambridge Published in the United States of America by Cambridge University Press: New York, 2003.

TENENBAUM, Joshua; TOMIZU, Angela. Narrative Meaning Creation in Interactive Storytelling. **International Journal of Computational**, v. 2, n. 1, p. 3-20, 2008.