
Entre a Escrita e a Interatividade: Investigações para um Roteiro Interativo¹

Luciano MARAFON²
Universidade Tuiuti do Paraná (UTP)

Resumo

O presente artigo apresenta investigações para a construção de um roteiro de filme interativo, observando as características do roteiro cinematográfico clássico e também apontando para divergências em relação ao roteiro que propõe interatividade em seu conteúdo final. Tem como ponto inicial o tensionamento da narrativa clássica com a interatividade (CIRINO, 2012), assim como o deslocamento da figura do roteirista e possíveis caminhos na formulação do roteiro para as novas mídias (MURRAY, 2003). Objetiva também apontar possibilidades tecnológicas que foram utilizadas ao longo da história do cinema interativo e tecnologias atuais que possibilitam inúmeras formas de interatividade, consequentemente, de roteirização. Dito isso, expõe etapas da construção do roteiro em um conteúdo interativo, apontando os desafios e complexidades das narrativas propostas neste meio.

Palavras-chave:

Interatividade; Roteiro Interativo; Narrativa;

Introdução

Já é sabido que a narrativa cinematográfica passou por grandes revoluções desde sua invenção. Da forma documental para a ficção científica; do limitado tempo de captura para as inúmeras formas de captura das imagens; da linearidade para a hipermidialidade. São diversas as reconfigurações do cinema ao longo das décadas, principalmente quando observamos a evolução das mídias, das técnicas, da criatividade e também do próprio espectador.

Por vezes, a arte cinematográfica se deslocou e inseriu tantas inovações que fica difícil encontrar as suas fronteiras, mas isso não é algo necessário aqui, visto que este estudo se insere exatamente nessas convergências que acontecem na mídia e além dela. Henry Jenkins (2008) aponta que a convergência não ocorre somente no aparato ou na mídia, mas principalmente na mente dos sujeitos que a consomem. O autor ainda comenta que a convergência não é algo isolado ou específico de um meio ou tecnologia,

¹Trabalho apresentado no GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

²Mestrando em Comunicação e Linguagens pela UTP. Bolsista CAPES-PROSUP. E-mail: lucianomarafon07@gmail.com.

como a televisão ou o computador, por exemplo, mas um fluxo entre todas as formas de comunicação, confluindo com informações convergentes e complementares entre elas.

É possível associar a convergência com o movimento de desterritorialização apontado por Gilles Deleuze e Félix Guattari (2012), no qual a arte pode sair de seu território original para fazer parte de outros territórios. Em relação ao cinema, para alguns autores, como Arlindo Machado (1997), esse movimento pode ser associado ao pós-cinema, ou até mesmo a uma “condição pós-ecrã”, segundo Victor Flores (2017). Condições estas as quais o cinema se expande para outras formas de criação, como os games, as artes videográficas e até mesmo as redes sociais.

Jeffrey Shaw apontou, em 2005, que “[...] o maior desafio para o cinema expandido digitalmente é a concepção e o planejamento de novas técnicas narrativas que permitam que as características interativas e emergentes desse meio sejam incorporadas satisfatoriamente” (p. 362). Nesse sentido, é possível encontrar diversos experimentos no cinema que proporcionam interatividade, porém muitos desses esquecem de construir bons roteiros, focam em questões técnicas, na forma de apresentar a tecnologia e as possibilidades através dela, mas não há um cuidado com a narrativa.

A forma interativa mais comum dentro do cinema é a interatividade arbórea, na qual a interatividade é focada nas escolhas do espectador, tendo uma escolha que leva a outras duas e assim por diante (como galhos de uma árvore). Muitas formas de tecnologias são utilizadas para criar interatividade, como sensores, programação dos algoritmos e *softwares* decodificadores de som e imagem, especialmente quando observamos a evolução das plataformas de exibição e dos jogos de videogame, onde podemos apontar para as mais distintas experiências e possibilidades de criar narrativas interativas. Porém, dentro dos estudos de interatividade pouco se discute a roteirização para conteúdos interativos, sendo este um dos objetivos deste estudo.

Assim como a montagem cinematográfica, a escrita do roteiro também se reconfigurou com o passar do tempo. Podemos perceber isso apenas observando os filmes propostos pelos Irmãos Lumière e os filmes atuais, por exemplo. A inserção do som, da montagem não-linear, dos efeitos visuais e digitais criaram outra forma de pensar o roteiro. Janet Murray (2003), em seu livro *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*, esclarece diversas questões sobre o roteiro no campo hipermídia. Uma delas é que neste campo as narrativas se tornam multiformes, ou seja,

há diversas maneiras de contar essas histórias e fazer com que o espectador, que pode ser entendido como interator, consuma-as e seja deslocado de sua “passividade”.

Apesar de autores como Robert McKee (2006) e Syd Field (2001) apontarem que não há uma regra para a escrita cinematográfica, mas sim estruturas, o que percebemos é uma característica comum em grande parte dos filmes: os três atos. Este tema, inclusive, já foi objeto de estudo para o pesquisador Nathan Nascimento Cirino, no artigo *Desafios do Roteiro Cinematográfico no Cinema Interativo*, apresentado ao INTERCOM em 2012. O autor faz um questionamento pertinente para essas narrativas: até que ponto é possível utilizar estruturas do roteiro clássico em narrativas interativas? Portanto, em contraponto, sugiro partir do entendimento das tecnologias disponíveis para a criação do roteiro, no qual o roteirista precisa ir além de sua função e pensar, também, como um programador.

No roteiro interativo é preciso levar em conta o que e como o espectador vai modificar na narrativa, não somente como vai recebê-la. Dessa forma, a figura do roteirista precisa colocar-se em outras funções, entender a plataforma, a tecnologia, quais as possibilidades de escolhas ou de interatividade que aquele ambiente digital vai possivelmente proporcionar.

Neste sentido, abordo no texto a seguir uma breve linha do tempo de filmes e produtos interativos, destacando as configurações mais importantes deste meio, para posteriormente entrar em possibilidades encontradas nas investigações para a criação de um roteiro de curta-metragem interativo.

Da sala de cinema ao aplicativo

O primeiro filme interativo, aquele que levava em conta as escolhas da plateia para a construção da narrativa que estava assistindo, foi lançado no ano de 1967 chamado *Kinoautomat*, direção de Radúz Činčera. Foram colocados botões nas poltronas da sala de cinema e o público, com auxílio de um mediador, fazia as escolhas. A escolha com maior número de votações dava continuidade ao filme que estava sendo exibido. Porém, tempos depois descobriu-se que o filme, na verdade, não dava poder de escolha de fato para o espectador. O filme foi refeito pela filha do diretor anos mais tarde.

Nos anos 1990, com a popularização e o auxílio do DVD, outras formas de interatividade foram possíveis. Com o DVD era muito mais fácil criar os caminhos que o espectador iria traçar dentro do filme. *I'm Your Man* (Bob Bejan, 1992) foi um dos primeiros filmes a usar esse tipo de interatividade, assim como *Mr. Payback* (Bob Gale, 1995). Esses dois filmes utilizaram da mesma tecnologia do DVD para criar interatividade, de forma que a narrativa parava em determinado momento e o espectador fazia a sua escolha através do controle remoto. Ambos os filmes foram lançados também nas salas de cinema nos mesmos moldes de *Kinoautomat*.

O que pode explicar um certo “fracasso” das primeiras tentativas de filmes interativos é o alto custo de produção e exibição. Não bastava somente a tela grande em uma sala escura, era necessário também poltronas adaptadas para a plateia interagir, era uma outra concepção de salas de cinema. Sem contar a produção desses filmes, que deveriam proporcionar inúmeras linhas possíveis de narrativa. Mas é curioso que esses filmes sempre foram conhecidos como experimentos, não como algo que pudesse ganhar mais destaque dentro da produção cinematográfica, como aponta Peter Lunenfeld (2005).

Naturalmente, o computacional e o cinematográfico são agora forças culturais e econômicas tão grandiosas e interligadas que uma discussão geral sobre elas é quase impossível. Então perversamente, escolho discutir não um dos intermináveis sucessos desse casamento, dos efeitos especiais gerados por computador (CGfx) aos DVDs e filmes digitais, mas um “fracasso”: o “cinema interativo”, um híbrido que foi um grande hype, mas que nunca deu certo. É interessante, porém, que o fracasso dessa forma nunca diminuiu o entusiasmo de seus proponentes e que sua própria falta de sucesso ocasionalmente inspirou um fervor ainda maior de endireitá-la. (LUNENFELD, 2005, p.368)

Nos anos 2000, outros experimentos com o DVD como *Smoking/ No Smoking* e *Switching* e muitos outros filmes ficaram restritos a festivais e experimentos acadêmicos, o que dificulta o acesso a eles. Um fenômeno curioso é que existem alguns filmes originalmente não interativos que ganharam versões interativas para o DVD, como o *Premonição 3* (2006), considerado um dos primeiros filmes interativos a ser lançado no Brasil. *Premonição 3* foi lançado como uma novidade, uma tecnologia inédita. Através dessa versão é possível modificar algumas mortes e chegar a outro final para os personagens, porém sem grandes mudanças da versão original.

Em 2008 o filme brasileiro *A Gruta*, dirigido por Felipe Gontijo, estreou em festival, ganhou uma versão interativa em DVD e foi posteriormente lançado no Youtube, onde há uma navegação entre os links disponíveis dentro da plataforma. Neste mesmo período, surgem experimentos com sites exclusivos como o *The Outbreak* (2008) e o documentário *Out My Window* (2010). Nestes casos a interatividade foi ainda mais facilitada devido à evolução da Web 2.0, um espaço onde se tornou mais rápido e fácil criar sites interativos e participativos através da programação.

Foi neste contexto que nasceram os serviços de streaming, como a Netflix, uma das primeiras plataformas a fornecer uma assinatura mensal para consumir filmes e séries *on demand*. A Netflix se tornou tão popular que ganhou versões em aplicativos para smartphones e *smart tv*, que pode ser acessado apenas com um botão (exclusivo) em inúmeros controles remotos. Essas pequenas (ou grandes) evoluções possibilitaram utilizar essa tecnologia para criação de interatividade de uma forma que ainda não era vista. De fato, a interatividade está longe de ser uma novidade, mas foi radicalmente reconfigurada com o digital.

Outra experiência de filme interativo dentro de uma sala de cinema aconteceu em 2013: *Last Callby 13th Street* (Milo, 2010) contou com tecnologia de reconhecimento de voz, já que em determinado momento o protagonista do filme ligava para alguém na plateia e dava as opções que deveriam ser executadas durante o filme.

Em 2017 a Netflix lançou sua primeira produção interativa, *O Gato de Botas*, uma animação. Em 2018 lançou o primeiro *live action* interativo, o *Bandersnatch*, e diversas outras produções interativas vieram posteriormente, como o episódio especial da série *Unbreakable Kimmy Schmidt*, que discutiremos em maiores detalhes adiante.

Com a evolução dos dispositivos, meios de comunicação e do próprio espectador, foi possível criar outras formas de narrativa e outras formas de interatividade. O surgimento de diversos aplicativos para *smartphone* também contribuiu para isso. A Google possui um aplicativo, o *Spotlight Stories*, que em sua descrição diz “trabalhamos com tecnologias inovadoras para isso acontecer”. O aplicativo contém animações interativas e imersivas em 360° e um conteúdo interativo *live action* com o ator e diretor Bradley Cooper. Em 2020, uma série interativa foi lançada pelo Tinder, um aplicativo de relacionamentos. A série tinha a visão do protagonista vivenciando o fim do mundo, também pautado nas escolhas com três episódios só sendo possível vê-los uma única vez.

Nessa rápida contextualização histórica das narrativas interativas, isso sem citar todos os conteúdos principalmente oriundos do videogame, é possível notar as diferenças experimentais tecnológicas para a criação. Porém observando a construção do roteiro percebe-se que por vezes essas narrativas são criadas para exibir a tecnologia, trazendo isso como ponto maior e esquecendo da formulação da trama. Algo que pode comprometer a criação desses conteúdos é encará-los como narrativas lineares que possibilitam certo grau de interação e não como narrativas interativas.

Todos os conteúdos até aqui citados oferecem a interatividade através de escolhas, colocando o espectador em momentos de decisões ao longo da narrativa. Ao mesmo tempo que ele consome, ele vai construindo a própria narrativa. Porém, de qualquer forma, os caminhos possíveis já foram planejados antes pela equipe de produção do filme, especialmente no roteiro.

Compreendendo a interatividade

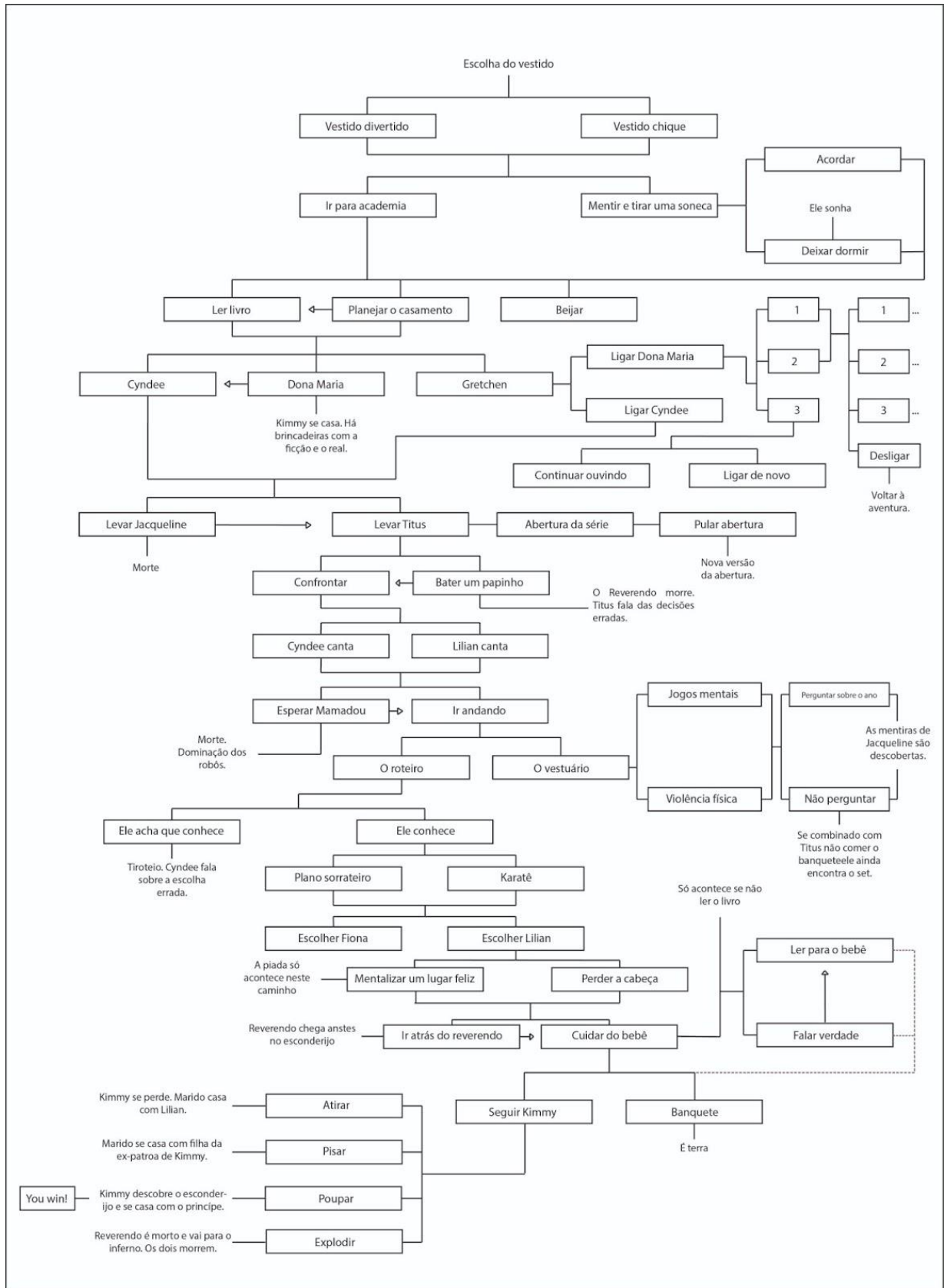
Uma das características do cinema interativo atual é a interatividade ocasionada a partir de escolhas, opções são dadas aos espectadores e ele decide por uma delas através dos dispositivos tecnológicos, o que leva Bruno Mendes da Silva e Susana Costa (2020) a questionarem se de fato isso é interatividade. Segundo os autores, até o momento não temos uma obra que proporciona uma interatividade total, já que os caminhos possíveis da narrativa já são pré-estabelecidos pelo diretor do conteúdo.

A interatividade, segundo Pierre Lévy (1999 *apud* CANNITO, 2010) pode ser categorizada em algumas formas, como: a personalização da mensagem recebida pelo usuário, a reciprocidade onde um dispositivo permita várias comunicações, a virtualidade que permite a passagem da mensagem em tempo real, a implicação e a telepresença. Segundo Lev Manovich (2005), a interatividade pode apresentar diversas funções, como simples divisões abertas ou fechadas, estruturas complexas e o que o autor chama de “interatividade arbórea”, identificada na maior parte dos filmes interativos. Essa interatividade é dividida como galhos de uma árvore, e acontece a partir de opções na tela do usuário em forma de menu. Nesses casos, o espectador cria diversos níveis de narrativas, dando voz ativa a quem está consumindo. Ou seja, um cinema que se apropria de *softwares* não somente na produção, mas na exibição, criando interfaces para que a interatividade aconteça.

Sergio Ricardo dos Santos e Vicente Gosciola sugerem, em 2011, algumas classificações da interatividade em vídeos dispostos na internet e em DVD. Para os autores, essas narrativas podem ser divididas em cinco modalidades: I) Narrativa bifurcada, na qual é possível alterar os rumos da narrativa, destino dos personagens; II) Ponto de vista, quando é possível visualizar outros pontos de vista do mesmo ou de outro personagem; III) Recebimento de conteúdo, em um ato de recolher conteúdos dos espectadores para adicionar ao conteúdo; IV) Envio de conteúdo, quando há envio de fotos, nomes, números, entre outros arquivos; V) Controle, no qual é possível controlar o tempo, pular de um ponto para outro, controlar ângulo 360° ou trocar de câmera, algo comum nos jogos de videogame.

Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy vs. The Reverend é um dos conteúdos interativos em *live-action* disponíveis na Netflix, segue a mesma premissa da série *Unbreakable Kimmy Schmidt*, com ar cômico e por vezes surrealista. Neste filme-episódio o ponto central é o casamento da protagonista, mas as prioridades se tornam outras quando Kimmy descobre que existem mulheres presas em um bunker, criado pelo Reverendo. Quando a personagem parte em uma jornada para salvar essas mulheres, o espectador precisa fazer escolhas durante a narrativa para que isso aconteça, tendo dois objetivos: salvar as mulheres presas e, conseqüentemente, fazer com que o casamento da protagonista aconteça. Porém, essa narrativa pode ser incrementada por outros pontos de vista a partir das escolhas feitas por quem assiste, criando inúmeras possibilidades de momentos cômicos e fluxos narrativos, como podemos ver na figura abaixo.

Figura 1 - Mapa de escolhas do episódio interativo de Unbreakable Kimmy Schmidt



Fonte: Elaborada pelo autor.

Leo Falcão (2009) chama essas estruturas de “mapas narrativos”, nos quais é possível traçar todos os percursos que o espectador-usuário poderá fazer dentro do conteúdo. O autor ainda classifica em três modalidades esses mapas, que são:

- Linear: Começam em ponto único e terminam em ponto único, sem variações no percurso narrativo;
- Multilinear Convergente: Começam em um ou mais pontos e tem apenas um final. Há caminhos alternativos durante o processo, mas existe apenas um final;
- Multilinear Divergente: Começam em um ou mais pontos e tem vários finais possíveis, resultados de caminhos alternativos diversificados, formando uma espécie de teia narrativa.

Para Cirino (2012), a maior parte das narrativas interativas se enquadram nos mapas multilineares divergentes. Dessa forma, podemos apontar que a figura acima apresenta um mapa multilinear divergente, no qual apresenta diversos finais, porém um único começo.

Mas afinal, o que de fato muda na construção do roteiro?

O roteiro interativo: possibilidades e desafios

Ainda levamos em conta a construção das narrativas cinematográficas com base na tragédia proposta por Aristóteles, oriunda do teatro. Essencialmente a fórmula dos três atos narrativos. “[...]o Ato I em uma narrativa deveria apresentar o personagem e seu contexto, ao que é dado o nome de “exposição”; o Ato II desenvolve o conflito da trama; o Ato III consiste no relaxamento e no retorno ao nível inicial de tensão dramática.” (CIRINO, 2012, p. 03).

Cirino (2012) ainda destaca algumas mudanças nas construções de narrativas interativas em comparação à forma clássica, como a própria **delimitação dos três atos**, pois os atos não possuem mais limites tão bem definidos; **a forma**, ou seja, é possível criar múltiplos percursos para o desenvolvimento de um roteiro com inúmeros mapas narrativos; **o clímax**, que deixou de ser tão importante para priorizar o caminho de construção para ele; **as crises**, ocasionadas pelas escolhas erradas do espectador, onde precisa refazê-las por vezes; **a evidência da estrutura narrativa**, a estrutura do roteiro é evidenciada ao espectador a partir do momento que fornece as escolhas em uma interface, por exemplo; **a experiência do público**, o autor chama a atenção para uma

nova configuração do espectador já que agora ele precisa assistir e intervir imediatamente no conteúdo; e **os mapas narrativos**, pois toda roteirização para mídias interativas preza por uma lógica estrutural de acordo com a tecnologia que será usada.

De acordo com Murray, “O potencial para criar histórias cativantes no computador não provém de animações de alta tecnologia ou de caras produções em vídeo, mas da concepção de momentos dramáticos” (MURRAY, 2003. Pág. 63). Ou seja, não basta somente proporcionar a interatividade, e sim fazer com que o espectador seja imerso pela narrativa. O problema é que “na busca por complexidade e abstração, corremos o risco da incoerência” (MURRAY, 2003. p. 193).

Porém, por outro lado, essas narrativas digitais sofrem por acabarem sendo obsoletas com o tempo, ou até mesmo impossíveis de serem usadas depois de alguns anos. Talvez isso contribuiu para que o cinema interativo por muito tempo fosse visto como apenas tentativas, experimentações e não como um gênero. É nas mídias digitais, principalmente através da internet, a qual temos acesso hoje, que elas ganham possibilidades e usabilidades maiores.

Outro ponto que é necessário levar em conta parte de questionamentos vindos de roteiros de jogos que nos permitem associar ao roteiro interativo.

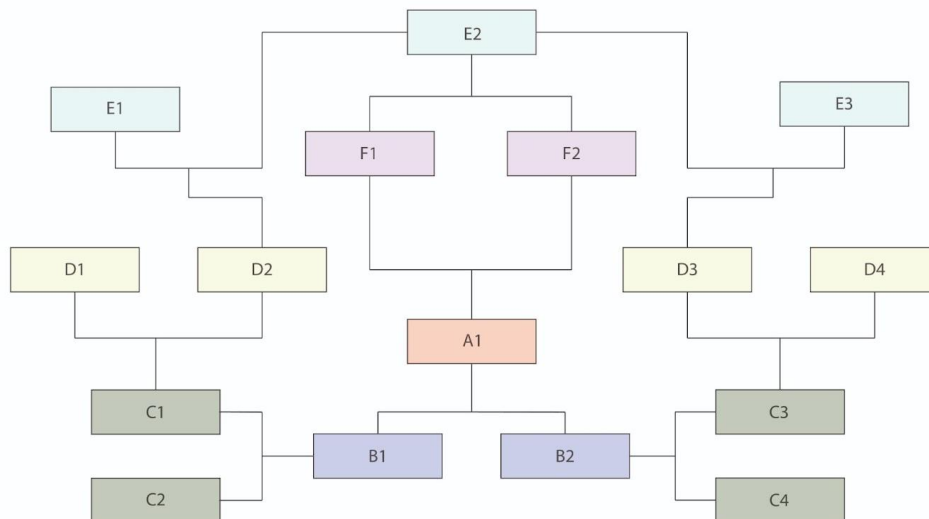
O roteirista de jogos também tem de explorar as possibilidades do gênero escolhido, tomando cuidado para não cair no exagero, cuidado para não ferir a própria unidade narrativa na ânsia de explorar ao máximo a mecânica do jogo e os gráficos, pois, para que a imersão se consolide é necessário que haja momentos dramáticos bem definidos, é necessário que o jogador e personagem estejam de acordo, e fazer com que eles se identifiquem de tal modo, é função do roteirista. (NEPOMUCENO, 2012, p. 361)

Cirino destaca que “Quanto mais negamos a necessidade de pensar um roteiro exclusivamente elaborado para a interatividade, mais nos colocamos diante de produções interativas cuja dramaturgia não convence e a sensação de catarse diante dos personagens acontece de maneira superficial.” (2012, p. 10-11). Isso ocorre, muitas vezes, por falta de aprofundamento nas possibilidades tecnológicas. É claro que podemos replicar fórmulas do DVD para a internet, por exemplo, mas devemos levar em conta que é outra mídia, outro modo de interação e, possivelmente, outro espectador.

Na construção de um roteiro para um curta interativo que será proposto para o Youtube, nota-se que as características de tensão entre narrativas clássicas e interativas estão presentes em todo o processo. Desde a concepção da ideia para o roteiro até a escrita, existe uma lacuna que não pode ser esquecida: a formulação do mapa narrativo. É a partir dele que é possível criar pontos de virada, as crises e a construção do clímax.

Na figura abaixo é possível perceber as possibilidades de interação dentro do Youtube, onde o espectador-usuário “navega” pelos links dispostos ao final de cada vídeo. Neste caso, a narrativa começa no quadro A1 e pode se tornar uma narrativa cíclica dependendo das escolhas do espectador-usuário.

Figura 2 - Mapa narrativo para curta-metragem no Youtube



Fonte: Elaborado pelo autor

Dito isso, observa-se que a roteirização para conteúdos interativos precisa ser melhor estudada, inserindo questões da dramaturgia, mas sem esquecer que estamos falando de uma arte cambiante, que muda drasticamente com o tempo e com as evoluções tecnológicas. Portanto, é necessário que os pontos de virada, atos e clímaxes estejam alinhados à tecnologia na qual o conteúdo está sendo criado. Neste caso, podemos observar a construção da interatividade no Youtube, o que seria uma interatividade simples se compararmos a outros experimentos, uma plataforma onde é possível criar diversos mapas narrativos.

Os personagens podem ser criados de maneiras distintas, já que podem receber diferentes personalidades dependendo das escolhas do espectador. Os atos podem ser reconfigurados, criando diversas curvas narrativas, ou seja, é preciso se desprender da forma de criação de roteiro clássico ao mesmo tempo que a observa.

Considerações finais

Ao entendermos a construção da interatividade dentro do cinema, é possível perceber as inúmeras tramas e formas de interagir que modificam o conteúdo final. É importante frisar que a interatividade tratada aqui é aquela onde o espectador faz mudanças na narrativa ao mesmo tempo que a consome através de aparatos tecnológicos, distanciando-se da interatividade cognitiva, que é possível perceber em filmes como *Corra, Lola, Corra*, por exemplo.

As configurações das novas mídias e tecnologias proporcionam novas formas de pensar o roteiro, porém acredito que ainda nos falta maior cuidado no tratamento desses roteiros, nos quais é preciso distanciamento das estruturas clássicas para reconfigurá-las através da interatividade, ao mesmo tempo que as revisita, levando em conta não somente a tecnologia, mas como é possível construir uma narrativa interativa em diversos atos, diversas curvas dramáticas e crises.

Ao tensionarmos a estrutura clássica com o ambiente computacional, percebemos que, de forma cada vez mais urgente, faz-se necessário debruçarmo-nos não apenas sobre alternativas tecnológicas para a narrativa digital, mas também ver estas tramas e enredo com outras lentes. O roteiro precisa encontrar-se, assim, frente às novas possibilidades, sem, no entanto, desviar-se do seu objetivo principal: contar uma boa e convincente história. (CIRINO, 2012, p. 11)

Shaw, em seu artigo *Future Cinema* (2021), descreve outras possibilidades de se fazer cinema através da interatividade que vão muito além das apresentadas até aqui. Ao mesmo tempo, porém, as mesmas ainda passam pela roteirização para as novas mídias. O autor destaca: “Na superação dos constrangimentos tradicionais do cinema e a adoção das novas restrições da mídia, seus praticantes estão desenterrando um território profundo e múltiplo de renovação cultural” (tradução livre, p. 41). Ou seja, a renovação das técnicas e processos para este meio é algo que ainda está acontecendo e pode garantir o sucesso de novas narrativas interativas.

Referências

CANNITO, Newton. **A televisão na era digital**: Interatividade, convergência e novos modelos de negócios. São Paulo: Summus. 2010.

CIRINO, Nathan Nascimento. **Desafios do Roteiro Cinematográfico no Cinema Interativo**. Anais Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Fortaleza-CE, 2012.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**. Vol. 03. Ed. 2. Editora 34: Rio de Janeiro. 2012.

FALCÃO, Leo. **Mapas Narrativos**: Estruturas dramáticas aplicadas à concepção e avaliação de Games. Recife: Ed Universitária da UFPE, 2009.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro**: os fundamentos do texto cinematográfico. Trad Alvaro Ramos. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FLORES, Victor. **Condição pós-ecrã**. Post Screen Festival. 2017.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. SP: Aleph, 2008.

LUNENFELD, Peter. **Os mitos do cinema interativo**. in LEÃO, Lúcia (org.), O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias, São Paulo: SENAC, 2005.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & Pós-cinemas**. Editora Papirus. 1997.

MANOVICH, Lev. **Soft Cinema**: NavigatingtheDatabase. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press. 2005.

MCKEE, Robert. **Story**: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Trad Chico Marés. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo. Editora UNESP. 2003.

NEPOMUCENO, Tainá Ribeiro. **Narrativa e Formatação em roteiros de jogos eletrônicos**. Revista Orson, UFPEL. 2012.

SHAW, Jeffrey. **O cinema digitalmente expandido**: o cinema depois do filme. In: Leão, L., ed. O Chip e o Caleidoscópio. SP: Ed. SENAC. 2005.

_____. Future Cinema. In: **The Forking Paths** – Interactive Film and Media. Editores: SILVA, Bruno Mendes; CARREGA, Jorge Manuel Neves. CIAC. 2021.

SILVA, Bruno Mendes da; COSTA, Susana. **Modelos de interatividade e interatividade fílmica total**. Tríade: Revista De Comunicação, Cultura E Mídia, 8 (19), 6-16. 2020.

SANTOS, Sergio Ricardo; GOSCIOLA, Vicente. **Os vídeos interativos e suas modalidades**. Revista Anagramas. Ed. 4. 2011.