
NARRATIVA AUDIOVISUAL COMPLEXA: *MODULAR NARRATIVES* E *DATABASE NARRATIVES*

LUÍS ENRIQUE CAZANI JÚNIOR¹; LETÍCIA PASSOS AFFINI²

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA (UNESP)

Resumo: Procura-se nesse trabalho expor as considerações levantadas sobre a modularidade e a temporalidade do filme *Pulp Fiction* (1994), de Quentin Tarantino, enquadrada por Simons (2008) nas categorias de narrativa audiovisual complexa denominadas modular narratives e database narratives. Com Ricoeur (1983), discutiu-se a sua organização temporal a partir do conceito de tríplice presente em Santo Agostinho, enquanto com Propp (1970) e Cameron (2008) o caráter modular dessa narrativa.

Palavras-chave: Audiovisual; Narrativa complexa; Modularidade; Interação.

INTRODUÇÃO

A incorporação de paradigmas provenientes das mídias interativas pela narrativa audiovisual contemporânea, como a multilinearidade³, a simultaneidade e processos de interação⁴, além das especificidades dos dispositivos de recepção móvel e portátil, abriu novas possibilidades de organização, experimentação e de expressão do tempo, como também contribuiu para a sua complexificação. De acordo com Castells, “o tempo é apagado no novo sistema de

¹Graduando em Comunicação Social com habilitação em Radialismo, 5º semestre, pela FAAC/UNESP. Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica do CNPq realiza pesquisa, no Grupo de Pesquisa e Experimentação em Audiovisual e Jornalismo Corporativo. E-mail: cazani.unesp@hotmail.com.

²Doutora em Comunicação e Cultura pela UFRJ. Professora orientadora da FAAC/UNESP. Desenvolve pesquisa na área de produção audiovisual, com ênfase em geração de conteúdo para mídias digitais. E-mail: affini@faac.unesp.br.

³Ou hipertextualidade, linguagem do ciberespaço que possibilita o percurso por múltiplos caminhos. Quando um mesmo princípio ou ação desencadeia diversas lógicas narrativas (seqüências), se estabelece a multilinearidade narrativa. A narrativa hipertextual oferece a possibilidade, a partir de histórias em blocos distintos interligados da construção de uma história multilinear, ou seja, com múltiplas versões oriundas da experiência da simultaneidade proporcionada pelo ciberespaço.

⁴Mecanismos que fornecem um maior sentido de realimentação nas comunicações, o que destitui o espectador do comportamento passivo promovido pela indústria cultural, termo cunhado por Theodor Adorno, em *Dialética do Esclarecimento*, de 1947.

comunicação quando o passado, presente e futuro podem ser programados para interagir entre si na mesma mensagem” (2000, p.406), o que desencadeia questionamentos sobre a linearidade e as modalizações temporais⁵ até então empregadas.

Instituída em um processo mimético, ou seja, de imitação da realidade, a narrativa audiovisual passou a reconfigurar o tempo, a partir das experiências vislumbradas por tais preceitos, expandindo-os em sua estrutura. De acordo com Ricoeur, “existe entre a atividade de narrar uma história e o caráter temporal da experiência humana uma correlação que não é puramente acidental, mas apresenta uma forma de necessidade transcultural” (1994, p.85), o que em um contexto evolutivo corrobora com a sua adequação.

Dentre a classificação de narrativas audiovisuais complexas⁶ segundo Simons (2008) e discutidas por Gosciola (2009), o presente artigo apresenta de acordo com o exposto, *modular narratives* e *database narratives* para análises, com o estudo de caso do filme *Pulp Fiction* (1994). Em ambas classificações, “a ênfase não está apenas nas disjunções entre os diferentes tempos e temporalidades, mas também nas ligações modulares que permitem ao público e aos personagens atravessarem estas disjunções” (CAMERON, 2008, p.44). O princípio de serialização nessa narrativa também é apontada, como segue.

Storyline

Pulp Fiction ou *Tempo de Violência*, de Quentin Tarantino, produzida pela Miramax Filmes, é uma produção estadunidense de 1994, multiprotagonizada por John Travolta (Vicent Vega), Samuel L. Jackson (Jules), Bruce Willis, (Bretch), Uma Truman (Mia) e Ving Rhames (Marsellus Wallace). Na primeira narrativa, Vicent Vega e Jules buscam uma miste-

⁵ Passado, presente e futuro.

⁶ Segundo Simons (2008, p.111), classifica-se um seletor grupo de narrativas audiovisuais, a partir de diferenciações estruturais como: *Forking path narratives*, *puzzle films*, *mind-game films*, *modular narratives*, *database narratives*, *multiple-draft films*, *subjective stories* e *network narratives*.

riosa maleta, a mando de seu chefe Marsellus Wallace. Na segunda, Vicent é encarregado de acompanhar Mia, mulher de Marsellus, em um jantar na sua ausência. Por fim, o descumprimento de um acordo leva Bretch a ser perseguido por Marsellus, após sua vitória em uma luta.

Complexificação e modularização narrativa

Seguindo o princípio sistêmico que compõe o pensamento complexo proposto por Edgar Morin, de uma sucessão de acontecimentos passados que serão relatados pelo narrador, se extrairá uma unidade temporal, graças às relações de significação que passam a interdepende essas partes para constituição da totalidade narrativa. Essa sistemicidade, “da palavra sistema, conjunto organizado de partes diferentes, produtor de qualidades que não existiriam se as partes estivessem isoladas uma das outras” (MORIN, 2003, p.15) é criada em *Pulp Fiction*, pelo processo de montagem com a união e três histórias distintas que passam a ser vislumbradas como uma, originando novas significações até então inexistentes. Durante esse processo, a ordem cronológica dos acontecimentos é suprimida, característica dessa narrativa.

For Cameron the complexity of these films lies in the tension (or ‘dialectic’) between linear and irreversible time on the one hand and non-linear, reversible time on the other. He correlates this with a tension between order and contingency, determinism and chaos, which these films set out to solve. (SIMONS, 2008. p. 113)⁷

Com a conversão digital, do analógico ao código binário, as plataformas digitais de comunicação tornaram-se programáveis, articuladas e formatadas, através de expressões numéricas que constituíram relações de interdependência do objeto em relação ao conjunto formado. Atribui-se, como característica inerente ao audiovisual, a modularidade, já que carregadas por si só de sentidos múltiplos, totalidades representadas pelos fotogramas, cenas ou se-

⁷ Para Cameron a complexidade desses filmes está na tensão (ou “dialética”) entre o tempo linear e irreversível, por um lado, e não-linear e reversível, por outro. Ele as relacionam criando uma tensão entre ordem e contingência, determinismo e caos contidos nesses filmes. Tradução do Autor.



qüências que passam a ser consideradas como partes na construção de um novo conjunto que é o produto audiovisual, no processo de montagem.

Seguindo as considerações de Cameron (2008, p.6), as narrativas modulares se classificam em quatro categorias: anacrônica, bifurcadas, episódicas (subdividida em série ou antologia) e de múltiplas-telas.

As narrativas anacrônicas utilizam *flashbacks*⁸ e *flashforwards*⁹ para criar saltos disjuntivos temporais na narrativa, para o passado e para o futuro, respectivamente. Em alguns casos, ocorre a quebra da lógica aristotélica da narrativa instituída em começo, meio e fim, de tal forma que causa ambigüidade temporal para o espectador.

As narrativas de caminhos bifurcados podem apresentar releituras ou alternativas de determinadas cenas ou resoluções variadas, trabalhando conceitos de simultaneidade e circularidade das mídias interativas.

As narrativas episódicas podem ser subdivididas em série e antologia. Na série, se mantém os elementos narrativos, como personagens principais e ambientações, subdividindo em várias partes. Já a antologia consiste de um conjunto de contos curtos que não possuem conexão entre si embora compartilhem de uma mesma esfera espacial.

Por fim, as narrativas de telas múltiplas ou split-screen apresentam simultaneamente diferentes pontos de vista de uma mesma narrativa no mesmo momento de exibição.

⁸*Flashbacks* (ou analepse) são interrupções na narrativa com apresentação de fatos que já ocorreram.

⁹*Flashforwards* (ou prolepse) são interrupções que permite vislumbrar fatos que acontecerão na narrativa.

A anacronia de Pulp Fiction sob a ótica de Santo Agostinho

Paul Ricoeur em “Tempo e Narrativa” discute as indagações de Santo Agostinho sobre o caráter existencial do tempo. Segundo Agostinho, o tempo “não tem ser¹⁰, posto que o futuro ainda não é, que o passado não é mais e que o presente não permanece”, (1994, p.22). Dessa forma, como se pode medir algo que não exista, ao mesmo tempo em que se mede e se classifica¹¹? Tal proposição torna-se importante, visto que obras contemporâneas procuram articular o tempo delegando a ele o caráter não-linear. Isso seria possível?

Para a resolução, primeiramente é preciso estabelecer um intervalo e dessa forma, “que algo cesse, para que exista um começo e um fim” (RICOEUR, 1994, p.36). Esse começo é delegado por Agostinho como espera¹² e o fim, como memória¹³, instituindo a transição dos fatos entre eles, como modo de se perceber sua existência e estabelecer a sua medida.

É graças a uma espera presente que as coisas futuras estão presentes a nós como porvir. Temos dela uma pré-percepção que nos permite anunciá-las antecipadamente. A espera é assim, análoga à memória. Consiste numa imagem que já existe no sentido de que precede o evento que ainda não é, mas essa imagem não é uma impressão deixada pelas coisas passadas, mas um sinal e uma causa das coisas futuras que assim são antecipadas. (RICOEUR, 1994, p.27)

A narração, a partir dessa classificação, seria constituída como memória. Em sua exibição ou leitura, ocorreria um deslocamento dos fatos que serão narrados em espera, e consequentemente em memória novamente. E, portanto, na narrativa é “no passado que se fala da própria passagem do presente” (RICOEUR, 1994, p.35).

¹⁰ Uma não-ser, constituinte de uma relação semiótica contraditória com a verdade, induz que a afirmação não se apresenta uma existência absoluta, no caso, indeterminado pelo estabelecimento de intervalo.

¹¹ A classificação aqui se remete ao presente, passado e futuro.

¹² Modalização do futuro, ou seja, presente do futuro.

¹³ Modalização do passado, ou seja, presente do passado.

O fato é que em obras abertas com as telenovelas não se pode definir esse intervalo de tempo, já que se estendem por um intervalo de tempo que varia de acordo com a audiência, além da não ocorrência desses deslocamentos. O espectador vive, desse modo em constante estado de espera, transformando na sua exibição, as ações em memória, ao contrario do autor, que transforma a memória em espera para o espectador. Dessa forma, pela ótica do autor a novela seria uma narrativa audiovisual. Pela ótica do espectador ela seria apenas uma previsão.

Antes de começar, minha expectativa estende-se ao conjunto (...), mas, quando comecei, à medida que os elementos antecipados de minha expectativa tornam-se passado, minha memória estende-se.(tenditur) por sua vez em direção a eles; e as forças vivas de minha atividade (actionis) são distendidas (distenditur) em direção a memória por causa do que eu disse, e em direção à expectativa por causa do que eu vou dizer. (RICOEUR, 1994, p.39)

Em *Pulp Fiction*, a quebra de uma narrativa em duas e a introdução de outras duas nesse intervalo as quais está temporalmente relacionada, inverte a prerrogativa espera e memória, no qual a modalização memória é apresentada como espera. Aquilo que já ocorreu, mas não foi apresentado, enquanto sua sucessão foi (presente do passado). Dessa forma, “imagem que vale ora como impressão do passado, ora como signo do futuro” (RICOEUR, 1994, p.29) o que constitui como o diferencial dessa narrativa. “Vicent Vega e a esposa de Marsellus Wallace” e “O relógio de ouro” são apresentadas entre as partes de “A situação Bonie”. Logo de inicio, apresenta-se Ringo e Yolanda tramando um assalto, enquanto ao final do filme, são vislumbradas as cenas que antecedem e precedem a essa mesma seqüência. Há ainda a morte do o personagem Vicent Vega em “O relógio de Ouro” por Brett, enquanto aparece vivo na ultima seqüência.

A opção do roteirista por essa interpolação se dá para enfatizar a escolha de Jules e Vicent em permanecer ou não no crime, quando salvos de uma rajada de tiros, atribuído como milagre. O acrônimo enfatiza a tomada de consciência dos personagens sobre suas ações, ao mesmo tempo em que o publico já sabe o que acontecerá, mediante aquela reflexão. Jules

decide sair da vida do crime enquanto Vicent tenta convencê-lo a ficar, sendo o último assassinado como uma penalização.

A questão da quebra da linearidade, vista como dissociações cronológicas mediante a essa categorização seria contestada. Passado, presente e futuro são colocadas como modalidades do presente e não mais instituem dissociações entre elas. A construção do tempo, segundo Aristóteles, está subordinada a uma lógica estabelecida na ação da intriga.

Um todo é dito, é o que tem começo, um meio e um fim (50b 26).(…) o que define o começo não é ausência de antecedente, mas a ausência de necessidade de sucessão. Quanto ao fim, é bem o que vem depois de outra coisa, mas em virtude, seja da necessidade, seja da probabilidade. (50b30) Só o meio parece definido pela simples sucessão. Vem depois de outra coisa e depois dele vem outra coisa. (RICO-EUR, 1994, p. 66 – 67)

Quanto às considerações de Aristóteles, sabe-se que por trás da montagem do audiovisual existe uma lógica para sua realização, portanto, a sua hierarquia estará subordinada a outra, perpetuando a linearidade.

Database narratives: Pulp Fiction e o princípio de serialização

Funcionando como um banco de dados, nas quais informações inicialmente apresentadas em uma história como personagens, temática, ambientações são articuladas ao longo de outros episódios, Pulp Fiction se caracteriza como uma *database narratives*.

Se um escritor divide o filme em várias histórias relativamente pequenas, com o tamanho de uma sub-trama, cada um com um protagonista diferente, o resultado minimiza a dinâmica de montanha russa da arquitetura e cria uma variação da minitrama, a multitrama, que cresce em popularidade desde os anos 80. (MCKEE, 2010, p.59)

Marsha Kinder afirma que “database narrative refers to narratives whose structure exposes or thematizes the dual processes of selection and combination that lie at the heart of all stories (CAMERON, 2008, p.1)¹⁴. Entretanto, essa combinação pode gerar outras narrativas independentes.

O processo de montagem do filme *Pulp Fiction* como já relatado transformou três histórias independentes em interdependentes, constatada através de uma análise estrutural, a partir de Vladimir Propp.

Propp foi um semiólogo russo que analisou, fragmentou e nomeou de acordo com relações de significação, os componentes básicos narrativos dos contos maravilhosos. Através de um estudo comparativo, Propp constatou a presença de ações recorrentes que se distinguem pela funcionalidade narrativa. A função, portanto, é a ação significada na narrativa mediante a sua relação.

As funções de base ou “parte preparatória do conto maravilhoso”, o afastamento (I), a proibição (II), a transgressão (III), o interrogatório (IV), a informação (V), a ardil (VI) e a cumplicidade (VI), são ações que induzem a reversão ou a quebra da normalidade imbuída numa situação inicial.

Dano (VIII), carência (VIII - A), mediação (IX) e início da reação (X) integram a situação transformada ou a intriga. O dano é o elemento que transforma ou reconfigura a situação inicial. Partida (XI), primeira função do doador (XII), reação do herói (XIII), recepção do meio mágico (XIV), são funções que dramatizam “a apropriação pelo herói do meio de reparar o mal sofrido; a primeira tem valor de preparação e a última de realização, e muitas combinações oferecem-se para fazê-las corresponder-se” (RICOUER, 1994, p.65).

¹⁴Refere-se a narrativas cuja estrutura expõe ou tematiza o duplo processo de seleção e combinação que estão no cerne de todas as histórias. Tradução do autor.

Deslocamento entre dois espaços (XV), combate (XVI), marca (XVII), vitória (XVIII) e reparação do dano ou carência (XIX) levam ao confronto entre antagonista e protagonista.

As funções regresso (XX), perseguição (XXI), salvamento (XXII), chegada incógnito (XXIII), pretensões infundadas (XXIV), tarefa difícil (XXV) e realização (XXVI), “submetem o herói a novas adversidades” (PROPP, 1984, p.34).

O encadeamento das funções apresentadas acima gera a constituição da narrativa que concluirá baseada no que foi demonstrada até então: reconhecimento (XXVII), desmascaramento (XXVIII), transfiguração (XXIX), castigo (XXX) e casamento (XXXI) integram o desfecho da estória.

Para a aplicação das funções dos personagens propostos por Propp no filme, primeiramente ocorreu a divisão do roteiro inicial em três partes, conforme nomeado em sua estrutura (“A situação Bonnie ”, “Vicent Vega e a esposa de Marsellus Wallace” e “ O relógio de Ouro”) e em seguida, reordenou as cenas seguindo a logica narrativa dos acontecimentos que difere de como é apresentado no filme. A narrativa “A situação Bonnie” é subdividida em duas partes e as outras duas historias são inseridas entre elas. Uniram-se as duas partes nesse roteiro para a realização da análise.

Aplicação das “Funções dos Personagens” de Propp

A situação Bonie

Vicent Vega e Jules Winfield vão à casa de Brett (partida¹⁵/deslocamento entre dois espaços¹⁶), em busca de uma maleta¹⁷ (recepção do meio mágico) que não foi entregue a Mar-

¹⁵A função partida se dá a partir da reação do herói diante de algum fato. Nesse caso, aplicou-se essa função como reação a não entrega da maleta por Brett a Marsellus, o que torna essa atitude uma reação.

sellus Wallace, a quem se destinava. Brett transgrediu a interdição de entregar a maleta. Armados, é revelado que há um infiltrado no local (interrogatório/informação). Vicent interroga Jules sobre Mía (ardil), esposa de Marsellus, a quem foi incumbido de acompanhar em um jantar (mediação). Recebe as informações de Jules (informação/cumplicidade).

Há mudanças na esfera actancial da narrativa, colocando Jules, ora como protagonista, ora como antagonista, enquanto Vicent é colocado como antagonista. Jules intimida Brett e os amigos (interrogatório/reação) que relevam onde está a maleta (informação). Vicent pega a maleta (recepção do meio mágico). Brett tenta ludibriar (ardil) Jules que reage atirando em um dos amigos, e por fim nele (dano/castigo/combate/reação).

Enquanto falavam com Marvim, outro rapaz sai do banheiro e atira em Vicent e Jules, sem atingi-los (combate). Jules, atribuindo tal fato como um milagre, promete deixar a vida criminosa. Após partirem, Vicent mata acidentalmente Marvim no carro (tarefa difícil / prova/dano/castigo¹⁸).

Com medo de serem notados, vão até a casa de Jymmy (transporte). Marsellus envia Lobo para auxiliá-los. Lobo convence Jymmy ajudá-los (cumplicidade). Após limparem o carro (realização), Jules e Vicent trocam de roupa (transfiguração). Juntamente com Lobo, levam os restos de Marvim ate um ferro velho (transporte). Com a partida de Lobo, vão até um café (transporte/reparação do dano).

Vicent sai para ir ao banheiro enquanto que os demais do restaurante são assaltados. (prova/ tarefa difícil). Jules entrega a carteira, mas nega a Ringo a maleta. Jules rende Ringo e Yolanda se desespera (combate/desmascaramento/reação/prova). A grande prova de Jules é

¹⁶A função deslocamento entre dois espaços também pode ser aplicada já que remete a busca de algum objeto específico ou de alguém

¹⁷A maleta é apresentada como um objeto mágico. Não se sabe o que nela possui, embora irradie luminosidade.

¹⁸Marvim era infiltrado no local e não avisou Jules e Vicent que havia outro rapaz escondido, sendo assim, penalizado pelas funções narrativas.

manter a proibição de não matá-los, visto que havia prometido parar de cometer crimes. Vicent retorna. Jules ordena a Ringo que pegue sua carteira (reação), abra-a e pegue o dinheiro. Ordena que juntamente com Yolanda vá embora (tarefa cumprida). Jules e Vicent partem indo encontrar Marsellus. (regresso).

Vicent Vega e a esposa de Marsellus

Marsellus Wallace convence Butch a perder uma luta (interdição/ ardil/ cumplicidade/ mediação) em troca de dinheiro.

Jules e Vicent chegam ao bar de Marsellus Wallace (regresso). Vicent e Butch se confrontam (primeira função do doador¹⁹/combate).

Vicent vai até a casa de Lance (deslocamento entre dois espaços) para adquirir drogas (recepção do meio mágico). O vendedor convence Vicent a comprar a mais poderosa (ardil/cumplicidade). Vicent se droga e vai à casa de Mia, a qual acompanharia enquanto Marsellus estivesse ausente (deslocamento entre dois espaços). Enquanto a aguarda, Mia se droga (informação).

Vicent e Mia vão ao Jackrabbit Slim's (deslocamento entre dois espaços). Há um jogo de sedução entre eles (transgressão do casamento). Mia revela a Vicent o ocorrido com Tony "Rocky Horror" que saiu anteriormente com ela (informação). Mia obriga Vicent a dançar (interdição). Eles dançam e vencem um concurso promovido pelo restaurante.

¹⁹ Coloca-se a função primeira função do doador já que no desenrolar da narrativa, Butch receberá um relógio de ouro retornando ao um determinado local onde está Vicent Vega.

Já em casa (regresso/deslocamento entre dois espaços), Vicent vai ao banheiro enquanto Mia dança na sala. Ela encontra a droga comprada por Vicent (recepção do meio mágico).

Vicent encontra Mia tendo overdose (dano/prova/castigo). Leva para a casa de Lance (reação/decisão/mediação/partida). Vicent convence Lance a ajudá-lo (cumplicidade). Vicent injeta adrenalina em Mia (posse do mágico/marca/eliminação). Vicent leva Mia para casa (transporte/vitória/volta).

O relógio de ouro

Em uma nova modulação da narrativa, apresenta-se Butch como criança assistindo televisão. Colocado como flashback, ou seja, memória, Butch recebe de um colega de seu pai, um relógio de ouro (recepção do meio mágico) no qual é delegada grande importância por ter pertencido ao seu bisavô e pela dificuldade de mantê-lo durante a guerra (informação/a prova/reação/carência).

Diante disso, Butch acorda e decide não mais perder a luta, como havia combinado com Marsellus (transgressão/reação).

Butch vence a luta, matando o adversário (combate). É auxiliado pela taxista Esmeralda na sua fuga até o hotel onde se encontrava Fabbianne (partida/deslocamento entre dois espaços). Marsellus convoca Vicent para achá-lo (perseguição).

Butch pergunta para Fabbianne onde está o relógio (interrogatório). Fabbiane esquece de pegá-lo (informação). Butch tem um ataque de fúria e volta para pegar o relógio (transporte/deslocamento entre dois espaços /reação). Pega o relógio de ouro (recepção do meio mági-



co). Depara-se com uma arma e percebe a presença de alguém. Mata Vicent e foge (combate/vitória/castigo).

Butch vê Marsellus numa passarela e o atropela (combate/transgressão). Acaba por bater o carro. Ferido Butch corre enquanto Marsellus atira (perseguição).

Butch e Marsellus lutam (combate/marca). Um vendedor de uma loja acaba por rendê-los. Desmaiam (pretensões infundadas).

Butch consegue soltar as cordas que o amarrava (tarefa difícil/resgate/realização) enquanto Marsellus era abusado sexualmente (castigo). No meio da fuga, decide voltar para ajudar Marsellus. Dentre vários objetos, Butch escolhe uma espada. (posse do mágico) Ele mata o vendedor enquanto Marsellus atira no policial Zed (castigo/realização).

Butch e Marsellus se acertam (reconhecimento). Marsellus manda Butch embora (interdição). Butch rouba a motocicleta do vendedor e vai até o hotel buscar Fabbiane e partem (partida/deslocamento entre dois espaços/casamento/posse do mágico/vitória).

Considerações Finais

A discussão narratológica com Propp trouxe a tona o caráter clássico de Pulp Fiction, com a aplicação das funções das personagens, no qual é reconstruído o percurso narrativo como apresentadas as suas devidas punições. A intensificação da redenção de Jules e a morte de Vicent Vega justificam a interpolação de narrativas, às quais o receptor vislumbra o resultado anacrônico.

O que torna a narrativa diferenciada é aplicação do princípio de modulação. Neste caso têm-se três histórias independentes constituídas de elementos narrativos comuns (persona-



gens, especialização e temática), que se intercalam no processo da montagem, tornando-as interdependentes. Contrapõe, então, a totalidade da narrativa versus a singularidade de suas partes que constituem o filme.

O deslocamento de trechos de uma cronologia instituída e esperada pelo receptor aguça sua percepção, convidando-o a unir os trechos disjuntos e traçar uma nova linha temporal da narrativa através de parâmetros fornecidos para a reconstrução. A distensão do tempo e a aplicação do tríplice presente, de Santo Agostinho, auxiliam na compreensão da questão do tempo como também levantam questionamentos sobre a concepção da linearidade. O sucesso de audiência na época de seu lançamento, 1994, deve-se ao emprego da narrativa modular, hoje livremente utilizado na concepção de peças audiovisuais. Como o audiovisual é sempre vivenciado no presente, o emprego do tríplice presente torna-se uma alternativa de referenciação para elaboração de narrativa complexa modular e de banco de dados, como também para estudos que contemplem tais prerrogativas.

Referências Bibliográficas

CAMERON, Allan: *Modular Narratives in Contemporary*, Palgrave Macmillan, 2008.

CASTELLS, Manuel. *The Rise of the Network Society*. Malden, MA: Blackwell Publishers, 2000

CAZANI JUNIOR, Luis Enrique: AFFINI, Letícia Passos: *Narrativa Audiovisual Complexa e Modular: forking path narratives*; INTERCOM, 2010, disponível em <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2010/resumos/R5-3128-1.pdf> Acesso 12. Set.2010, acessado em 04.03.2011

GOSCIOLA, Vicente: *Narrativas complexas para a TV Digital: Do cinema de atrações à interatividade in Televisão Digital; Desafios para a comunicação*. Porto Alegre: Editora Sulina, 2009.

MCKEE, Robert: *Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro*, Arte e Letra, Curitiba, 2010.

MORIN, Edgar. *Introdução ao pensamento complexo*, Porto Alegre: Editora Sulina, 2007.



Sociedade Brasileira de Estudos
Interdisciplinares da Comunicação

*Iniciacom – Revista Brasileira
de Iniciação Científica em
Comunicação Social*

PROPP, Vladimir: *Morfologia do Conto Maravilhoso*, Tradução do russo de Jasna Paravich Sarkan. Rio de Janeiro, 2006.

PULP FICTION, Quetin Tarantino: Miramax Films, Eua, 1994, DVD, 154Min.

RICOEUR, Paul. *Tempo e Narrativa*. Tomo I e II Trad. Constança Marcondes César. Campinas, SP: Papyrus, 1994.

SIMONS, Jan: *Complex narratives*. In *New review of Film and Television Studies*. London: Routledge, Issue 2, 2008.

YIN, Robert: *Estudo de Caso: Planejamento e Métodos*. Tradução: Ana Thorell; consultoria, supervisão e revisão técnica desta edição: Cláudio Damacena. Bookman. 2001.