

Sobre os padrões do design de narrativa: "Meander, Spiral, Explode: Design and Pattern in Narrative" (2019) de Jane Alison

Nelson Zagalo
Dept. of Communication and Art, University of Aveiro, Portugal
nzagalo@ua.pt
<https://orcid.org/0000-0002-5478-0650>

Submitted: 10 December 2020

Accepted: 21 December 2020

Book Review: Alison, J. (2019). *Meander, Spiral, Explode: Design and Pattern in Narrative*. New York: Catapult

O livro "Meander, Spiral, Explode: Design and Pattern in Narrative" (Alison, 2019) é um trabalho de análise literária incomum. Foge aos cânones estabelecidos para abraçar um conjunto de ideias mais próximas da análise das artes visuais, e por isso realiza um avanço na área que hoje definimos como *Narrative Design*. A autora resolveu encetar um trabalho de análise de estruturas narrativas, procurando histórias que se demarcam do Arco Dramático — chamado “princípio, meio e fim” — ou Linearidade Narrativa. A sua proposta pode ser ligada a uma anterior apresentada por Madison Smartt Bell, “Narrative Design: Working with Imagination, Craft, and Form” (1997), indo além e oferecendo, parte daquilo que tinha sido a minha crítica a Bell (Zagalo, 2018), um conjunto de modelos para o desenvolvimento do design de narrativa.

Antes de entrar na discussão, temos de começar por defender que Aristóteles nunca falou num arco, essa é uma ideia errada dos nossos dias, que foi produzida apenas no século XIX por Gustav Freytag (1863), outro analista do drama, com a elaboração de uma pirâmide dramática a partir do trabalho de Aristóteles, na qual evidenciava um arco de tensão emocional na experiência do drama. Já agora, dizer que em termos de estrutura do contar de histórias, não diferencio Drama e Narrativa, porque tal como Aristóteles dizia sobre a comparação entre a tragédia e os poemas épicos de Homero: “os elementos essenciais são os mesmo” (Aristóteles, 335BC). Sim, existem diferenças, mas essas estão além do reduto conceptual da Ficção, que assenta na existência de três elementos: personagens, eventos e mundo. Por isso, falarei aqui apenas em Ficção, referindo-me aos dois modos, não entrando na discussão de quem pretende diminuir o trabalho de Aristóteles por ser focado na tragédia. Do mesmo modo, que não deixaria Shakespeare de fora numa discussão sobre a evolução histórica da narrativa. Assim, aquilo que Aristóteles defende é apenas a existência de partes de um todo: um início, um meio e um fim:

“A tragédia é a imitação de uma ação completa formando um todo que tem princípio, meio e fim. O princípio não vem depois de coisa alguma necessariamente, é aquilo após o qual é natural haver ou produzir-se outra coisa; O fim é o contrário: produz-se depois de outra coisa, quer necessariamente, quer

segundo o curso ordinário, mas depois dele nada mais ocorre; O meio é o que vem depois de uma coisa e é seguido de outra.” (Aristóteles, 335BC)

Não se pode dizer que o pecado de Aristóteles esteja na proposta de fundamentos para um arco dramático, a existir um pecado no seu trabalho este estaria na sua intransigência quanto ao Enredo (a estrutura de eventos, em inglês “plot”) considerando-o vital na efabulação (Egri, 1946): “o primeiro essencial, a vida e a alma, por assim dizer, da Tragédia é o Enredo; as Personagens vêm em segundo lugar” (Aristóteles, 335BC). Na verdade, a ficção não tem obrigatoriamente de obedecer a um enredo, pode obedecer aos personagens (ex. “Em Busca do Tempo Perdido” (Proust, 1913) ou apenas e só ao mundo que os personagens habitam (ex. “As Cidades Invisíveis” (Calvino, 1972)).

Por isso, a grande questão não será tanto a de saber se a Estrutura de ficção pode ser diferente de um arco, mas antes saber se é aquela que atrai o maior número de pessoas. Por isso, é que McKee (1997) define o chamado arco como “Design Clássico”, e todas as alternativas ao arco como Design Anti-Estrutura, ou Design Minimalista (ver Figura 1). Isto porque o cinema de grande sucesso é todo aquele que apresenta um arco perfeitamente delineado, com causalidade completa e fechada (ex. “Star Wars” (Lucas, 1977), “The Godfather” (Coppola, 1972)). Já se pensarmos no “Em Busca do Tempo Perdido” este não é “difícil” de ler por ser feito de 7 livros, compare-se com “Harry Potter” (1997-2007). O problema da sua leitura assenta na falta do tal enredo a puxar pela curiosidade do leitor (ver Figura 1). Proust cria um mundo, fá-lo habitar de personagens, e move-nos ao longo do friso cronológico, pelo meio deles, mas não nos diz porque o faz, nem porque o devemos seguir, não apresenta um enredo claro. Temos apenas o mundo e os personagens para nos agarrar, faltando aparentemente “uma cenoura” para nos obrigar a continuar a virar páginas.

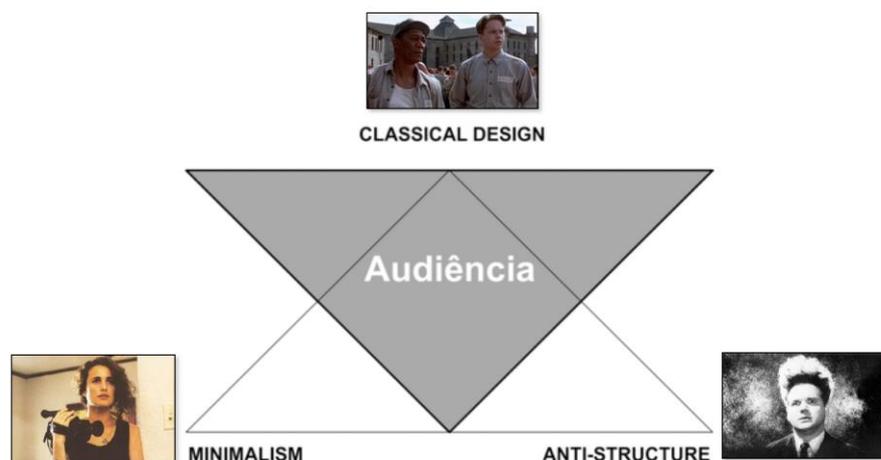


Figura 1. Triângulo da audiência invertido e sobreposto à proposta de Robert McKee (1997), para demonstrar o desencontro entre o público e os enredos mais experimentais (Zagalo, 2009, p. 154)

Por isso, aquilo que Alison apresenta em concreto são estruturas de enredo que desprezam a linearidade dos eventos, mas acima de tudo desprezam a importância da causalidade dos eventos em crescendo para chegar a uma recompensa concreta, uma entrega fechada sem mais questões.

Aristóteles considerava isso vital, porque Aristóteles não se dedicou apenas ao estudo da Tragédia, ele foi um polímata focado no estudo da realidade empírica, estudando da Biologia à Política, passando pela Lógica, Retórica, Linguística, Psicologia, Economia ou Zoologia. Só quando aprofundamos o estudo da narrativa, da ficção, é que começamos a perceber que aquilo que é o modo geral de fazer, e é aquilo que interessa à maioria das pessoas, não representa, nem serve de modelo, a todos os modos de fazer.

Isto é tanto mais assim, quando nos damos conta de alterações na estrutura de eventos ao longo do História. A Literatura passou do Romantismo ao Realismo, mas manteve a estrutura intocada, tornando apenas mais naturalista a plástica do texto e a proximidade aos eventos. Mas quando entrámos no Modernismo, no início do século passado, foi a Estrutura que quebrou. Com Joyce e Woolf, a estrutura desapareceu e passou a existir Anti-estrutura, na altura com o chamado “fluxo de consciência”. Aliás, este mesmo fluxo de consciência seria responsável pelo aparecimento mais tarde das ideias em redor do hipertexto, das ligações entre textos que hoje temos abundantemente na internet, de que a Wikipédia é o maior expoente. Porque se quis começar a exteriorizar e plasmar nos artefactos o modo como o nosso cérebro fazia associação de ideias. Por isso, pensou-se em múltiplos caminhos, múltiplas interpretações, múltiplas possibilidades, e pensou-se que o enredo linear tinha terminado. Mas isso estava longe de vir a acontecer.

Se é verdade que hoje podemos encontrar filmes de grande orçamento com público seguindo a anti-estrutura, como o recente “Tenet” (Nolan, 2020), a grande maioria dos filmes de sucesso, que ganham Oscars, continuam a ser filmes lineares. Mesmo no mundo dos videojogos, o media ideal para a deslinearização, para multiplicação de pontos de acesso, é dominado por estruturas lineares, basta ver o jogo mais premiado deste ano, “The Last of Us II” (Druckmann, 2020), no qual toda a interação que podemos desenvolver com o mundo-história acontece apenas ao nível da representação, sendo-nos vedada qualquer decisão sobre o enredo, tal como já acontecia na parte I (Zagalo, 2013).

A grande questão, ou problema, da não-linearidade ficcional, é que leva apenas em conta o modo como o nosso não-consciente funciona, e esquece o modo como funciona o consciente. Ou seja, para podermos compreender o real que nos rodeia, temos de o filtrar por meio do córtex pré-frontal, que é responsável pela função executiva que por sua vez limita a nossa cognição com a Atenção e a Memória de curto-prazo que não conseguem focar e reter muitos elementos em cada momento (Kahneman, 2011; Sapolsky, 2017). Por isso, quando começamos a multiplicar as linhas de enredo, a fragmentar os eventos, não estamos apenas a criar de forma diferente, estamos a pôr à prova o aparelho cognitivo do recetor. Basta ver as queixas de muitos leitores de Joyce ou dos espetadores de “Tenet”, e a sua insatisfação com a incapacidade de seguir os eventos ou de compreender o que está a acontecer.

Dito isto, Jane Alison, ao contrário do que o discurso de marketing criado para apresentar o livro (Amazon, 2020), não atualiza “modos ultrapassados de contar histórias”, menos ainda se pode dizer “que é o novo Aristóteles” como se diz citando Edmund White. Nada disto é novo ou desconhecido da crítica literária, cinematográfica ou narrativa. Porque isto já foi feito antes, mesmo

antes do Modernismo. A questão não é saber como o fazer, mas como chegar a ter público interessado nestas diferentes abordagens.

Assim, o mais interessante são as novas formas estruturais visuais, de organização dos eventos, apresentadas por Alison. A autora diz ter-se baseado nas formas orgânicas da natureza que de certo modo vão ao encontro de alguns conceitos comuns às artes visuais: “Waves, Wavelets, Meanders, Spirals, Radials or Explosions, Networks and Cells, Fractals” (ver Figura 2). Assim, temos formas visuais que servem a ligação entre os eventos da ficção, formando padrões distintos da simples linha — de princípio, meio e fim.

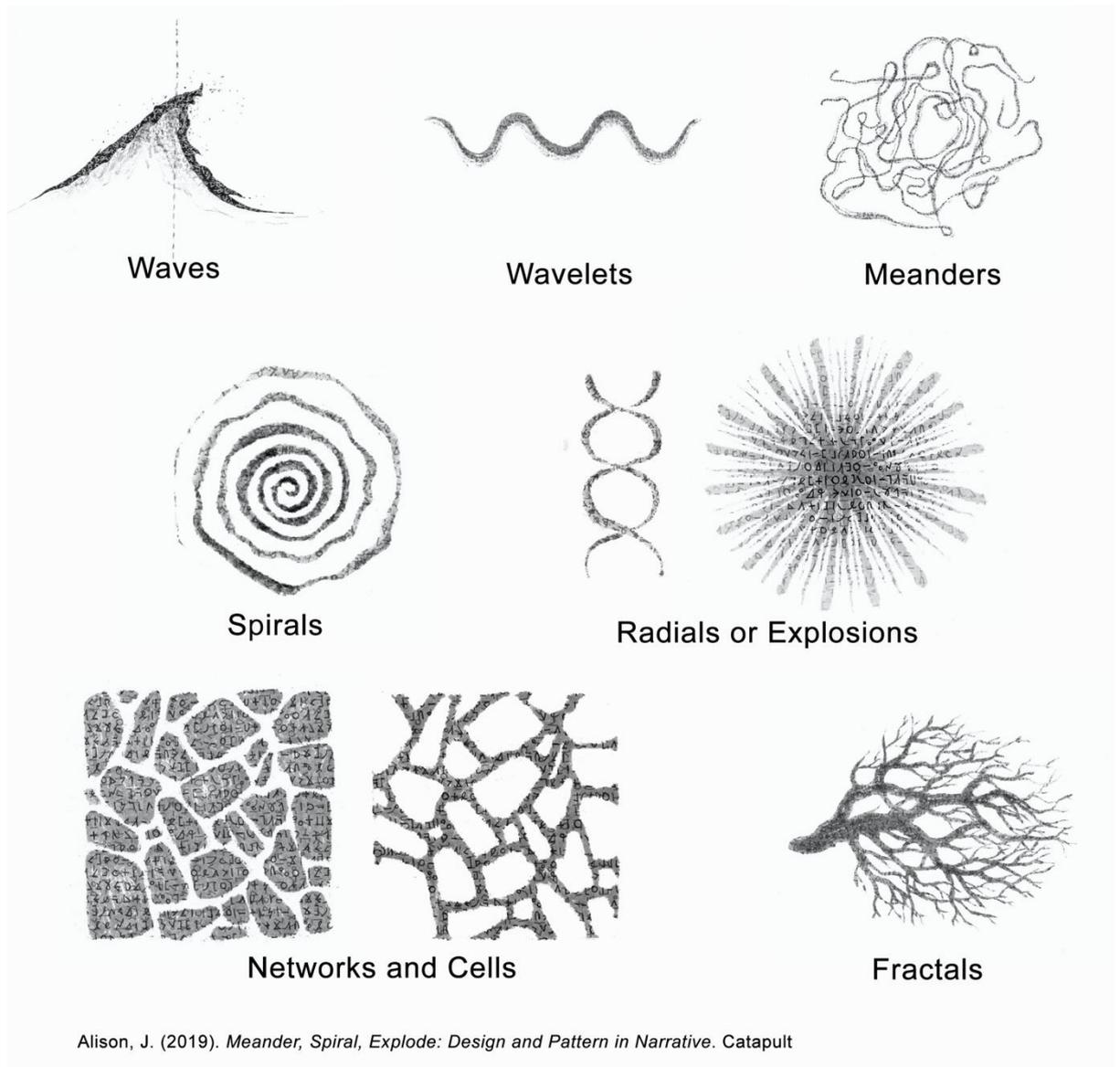


Figura 2. Colagem dos diferentes padrões propostos por Jane Alison. Existe um oitavo, apelidado de Tsunami, mas que não considero aqui por me parece ainda pouco definido. Alison considera o exemplo de "Cloud Atlas" de David Mitchell, mas acaba encontrando nele quase todos os outros padrões.

Como tinha dito no início, este trabalho liga-se diretamente com a proposta de Madison Smartt Bell, e para relembrar essa proposta, colo aqui um excerto de um artigo que fiz em 2019:

“Madison Smart Bell (1997), com o visionário título “Narrative Design”, dedicado estritamente ao domínio da escrita, definiu duas grandes estruturas de concepção narrativa: “Linear” e “Modular”. Para a primeira estrutura, usa como metáfora o ato contínuo de esculpir a partir da pedra a estátua. De forma linear, o escultor vai retirando o excesso de pedra até chegar à essência do que quer mostrar. No caso da escrita, o resultado é uma sucessão de eventos com causa e efeito, seguindo, como diz Bell, a obrigatoriedade descritiva de sucessão de eventos na forma de peças de dominó que vão caindo umas sobre as outras. Já no campo do modular, Bell fala de uma organização cíclica e episódica que trabalham a partir de múltiplas perspectivas para a construção de uma ideia, de uma fábula.” (Zagalo, 2019, p. 63)

Passando ao domínio dos videogames, isto permite-nos ver a diferença do seguinte modo:

“nas estruturas modulares e modulares ramificadas, o espaço oferecido ao jogador vai muito para além da linha narrativa que se conta em cada momento, tendo-se convencionado definir como “mundos-abertos”, ou seja, cenários que funcionam como expansão dos limites narrativos.” (Zagalo, 2019, p. 71)

No fundo, é da expansão dos limites narrativos que Alison trata. Porque o importante é não limitar o recetor ao enredo, mas abrir o mundo-história por formas distintas. O que conta como experiência para o leitor, ou jogador, é o caminho que se faz para chegar ao fim da experiência, não o porquê. Alison diz-nos que o seu objetivo é ajudar os criadores a olharem para o contar de histórias sem a limitação do arco, da linearidade.

“But what I hope is that thinking about patterns other than the arc will become natural, that evolving writers won’t feel oppressed by the arc, that they’ll imagine visual aspects of narrative as well as temporal, that they’ll discover ways to design, being conscious or playful with possibilities.” (Alison, 2019, Chapter Introduction)

Para tal, apresenta alguns elementos base da construção do texto, o seu trabalho é exclusivo do domínio literário, começando pela plástica do texto:

“Fine for a metaphor, but how do writers create those primary sensations of speed or sluggishness, transparency or murk, that a reader meets in our medium? What actually are the elements of our medium? Most craft books say that the “elements of fiction” are character, plot, place, etc. But I want to go down to true elements, the tiniest particles a reader encounters: letters, phonemes. These gather to form words, which line up as sentences, which clump in paragraphs or crots (prose stanzas, stanza being Italian for “room”), everything flowing over white space. With all of this we create the medium, or texture, through which a reader moves.” (Alison, 2019, Chapter 1.)

A seguir fala-nos do Movimento e Fluxo, propondo um mapeamento para a velocidade do contar de história:

“Call them speeds or flows or even narrative hydraulics. Henry James knew how important scenes are, “scene” being one of narrative’s steals from drama, letting a writer portray an incident so that a reader

almost sees it. After each scene, James said, a curtain can drop, and summary can let a writer hurry over moments that don't deserve the stage. Scene summary; walk, run: a smart way to get through a novel." (Alison, 2019, Chapter 2)

O resto do livro acaba seguindo a abordagem proposta por Bell (1997), usando excertos de contos e novelas para ilustrar cada um dos padrões narrativos (ver Figura 2), que vão de "Os Emigrantes" de W. G. Sebald [para Networks and Cells], a "Crónica de uma Morte Anunciada" de Gabriel Garcia Marquez [para Radials], passando por "O Amante" de Marguerite Duras [para Waves], "A Quinta História" de Clarice Lispector [para Fractals], "Águas Negras" de Joyce Carol Oates [para Explosions] ou ainda "The Mezzanine" de Nicholson Baker [para Meanders]. Apesar de alguns destes serem nomes reconhecidos, repare-se como as escolhas incidem sobre alguns dos trabalhos mais experimentais dos autores.

Este é assim um livro que se recomenda a todos os que trabalham no domínio do design de narrativa, apesar de alguns pontos menores, é uma obra que avança no conhecimento existente na área.

References

- Alison, J. (2019). *Meander, Spiral, Explode: Design and Pattern in Narrative*. New York: Catapult.
- Amazon. (2020). Amazon.com:Meander, Spiral, Explode. Retrieved from Amazon website: <https://www.amazon.com/Meander-Spiral-Explode-Pattern-Narrative/dp/1948226138/>
- Aristóteles. (335BC). *Poética*. Lisboa: INCM – Imprensa Nacional Casa da Moeda.
- Bell, M. S. (1997). *Narrative Design: Working with Imagination, Craft, and Form*. New York: W. W. Norton Company.
- Calvino, I. (1972). *As Cidades Invisíveis*. Lisboa: Teorema.
- Coppola, F. F. (1972). *The Godfather* (p. 177m). USA: Paramount Pictures.
- Druckmann, N. (2020). *The Last of Us 2*. Santa Monica: Naughty Dog.
- Egri, L. (1946). *Art Of Dramatic Writing: Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives*. New York: Touchstone.
- Freytag, G. (1863). *Technique of the Drama: An Exposition of Dramatic Composition and Art*. Forest Grove: University Press of the Pacific.
- Kahneman, D. (2011). *Thinking, Fast and Slow*. New York: Farrar, Straus and Giroux.
- Lucas, G. (1977). *Star Wars*. US: Lucasfilm Ltd.
- McKee, R. (1997). *Story: Substance, structure, style and the principles of screen writing*. New York: Harper Collins.
- Nolan, C. (2020). *Tenet*. UK: Warner Bros.
- Proust, M. (1913). *In Search of Lost Time. Volume One: Swann's Way* (C. K. S. Moncrieff & T. Kilmartin, Trans.). New York: The Modern Library.
- Sapolsky, R. (2017). *Behave: The Biology of Humans at Our Best and Worst*. New York: Penguin

Press.

Zagalo, N. (2009). *Emoções Interactivas, do Cinema para os Videojogos*. Coimbra: Grácio Editor.

Zagalo, N. (2013). Porque é inovador, “The Last of Us”? Retrieved from Virtual Illusion website: <https://virtual-illusion.blogspot.com/2013/09/porque-e-inovador-last-of-us.html>

Zagalo, N. (2018). Book Review of “Narrative Design” (1997) by Madison Smartt Bell. Retrieved from Goodreads website: <https://www.goodreads.com/review/show/1621988685>

Zagalo, N. (2019). Design de Narrativa, Desenho de Significado na Experiência Interativa. *Convocarte - Revista de Ciências Da Arte*, (7), 57–76. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/332291195>